

PROYECTO DE GRADUACION
Trabajo Final de Grado

El montaje como promotor de emociones
Técnicas y herramientas para generar sensaciones en el espectador

Rojas Nicolás
Cuerpo B del PG
22/07/2016
Diseño de imagen y sonido
Ensayo
Historia y tendencias
Facultad de Diseño y Comunicación
Universidad de Palermo

Índice

Introducción	p.5
Capítulo 1. Primeros Montajistas	p.11
1.1. Mèliè y Porter.....	p.11
1.2. Griffith, y el montaje clásico.....	p.14
1.3. Pudovkin, Eisenstein y el montaje soviético.....	p.17
Capítulo 2. sonido, ingrediente principal para un buen montaje	p.25
3.1. Aportes del sonido al género de la comedia.....	p.26
3.2. El sonido ambiente.....	p.28
3.3. La importancia de los planos sonoros en post-producción.....	p.29
3.4. La banda sonora de una secuencia.....	p.30
3.5. Los silencios y el fuera de campo.....	p.32
Capítulo 3. Técnicas de montaje según los géneros	p.38
3.1. ¡Manos arriba! El montaje en el western	p.40
3.2. La dinámica del montaje de acción.....	p.43
3.2.1. The Matrix, una dosis de acción.....	p.47
3.3. La difícil tarea de la comedia.....	p.52
3.3.1. Charles Chaplin y los tiempos modernos de la comedia.....	p.55
3.4. Cómo atrapar al espectador: el montaje de suspenso.....	p.59
3.4.1. Las herramientas de manipulación.....	p.62
3.5. Otros géneros, el mismo propósito.....	p.64
Capítulo 4. La evolución del montaje y su aparición en diferentes soportes	p.72
4.1. El montaje cinematográfico vs el montaje televisivo.....	p.72
4.1.2. Hacia un nuevo montaje, la era digital.....	p.78
4.1.3. La TV como promotora de sentimientos. El montaje para series de TV...p.79	
4.2. Nuevas experiencias en el espectador. Los videojuegos y el montaje.....	p.82
4.2.1. La influencia de los videojuegos en el montaje.....	p.86
Capítulo 5. ¿Para qué público trabajar?	p.91
5.1. Los procesos psicológicos.....	p.91
5.2. El espectador modelo.....	p.96

5.2.1 Espectador casual vs espectador entusiasta.....	p.99
5.3. El camino hacia un montaje mas interactivo. Corre Lola Corre.....	p. 105
5.3.1. El espectador como protagonista.....	p.106
Conclusiones.....	p.108
Lista de referencias Bibliográficas.....	p.114
Bibliografía.....	p.118

Agradecimientos.

A mi madre, que me apoyó durante la carrera brindándome todo lo que estuviese a su alcance, al igual que mi hermano y mi padre.

A mis amigos de la vida, que siempre están y a mis amigos de la Facultad, Edelmiro, Agustín y Amadeo con los cuales compartí cosas geniales.

Por último a todos y cada uno de los profesores que tuve, que siempre respondieron mis preguntas y saciaron mis dudas.

A todos, muchas gracias.

Introducción.

El siguiente proyecto de graduación tiene como tema al *montaje como promotor de emociones* y como recorte la producción de *Técnicas y herramientas para generar sensaciones en el espectador*. Se enmarca en la categoría de Ensayo y en la línea temática Historia y Tendencias, ya que el tema elegido posee una gran cantidad de autores y libros con material muy útil para darle una mirada y punto de vista propio con una estructura y bases sólidas, utilizando un tono variado y a la vez personal.

Este trabajo se inicia por medio de la observación de ciertos directores o largometrajes que docentes y tutores han proyectado en las cursadas alrededor de los años de estudio, sobre todo en las materias de Montaje y Edición I y II. A través de estos conocimientos, junto a otros adquiridos alrededor de toda la carrera de Diseño de Imagen y Sonido, se trazará un sendero y estructurará la información recolectada para su posterior análisis. De esta manera se lograrán responder interrogantes como: ¿Cuáles son las técnicas utilizadas para lograr transmitir ciertas sensaciones o emociones a través del montaje en diferentes géneros? ¿Quiénes fueron los montajistas que establecieron las normas con las que se rige este trabajo hoy en día? ¿Qué tipos de espectadores existen y qué técnicas se utilizan con cada uno? ¿Cuáles son los nuevos avances tecnológicos y cómo benefician o influyen en el rubro del montaje? Siempre bajo la guía de un objetivo muy claro que contiene este proyecto, el cual consiste en reflexionar, describir y analizar el papel que tienen las técnicas de montaje para crear proyectos capaces de impactar emocionalmente en los espectadores. Como también así la evolución del cine y el montaje a través de los años y cómo se las arregló este, para lograr convencer a los espectadores de que sigan asistiendo a las grandes salas, ante la inminente aparición de la TV y los videojuegos, entre otros inventos. Además, este PG se propone desarrollar una guía centrada en el montaje y sus aplicaciones en los diferentes géneros, lo cual es indispensable para la formación de los realizadores, ya que logra indagar y sumergirse en

las técnicas utilizadas tanto por los directores como montajistas y a su vez dar cuenta de cómo las utilizan para causar determinadas emociones en la audiencia.

Para ello, se tendrán en cuenta los antecedentes recolectados referentes a la temática elegida como por ejemplo *El suspenso psicológico: Como manipular al espectador mediante el montaje* (2011) de Naranjo Enriquez Pablo Albert, donde se repasa la vida de Hitchcock y todo lo que éste le dio al género de suspenso. El ensayo de Rodríguez Ponferrada, *Visualizar el sonido y oír la imagen*, también formará parte de este PG ya que contiene información muy importante para desarrollar el Capítulo dos. Así como también los escritos de Leonardo D'espósito (2014), Philip French (1978) y Michel Rabiger (2005) aportará datos de relieve para el capítulo tres. El capítulo cuatro por su parte, profundizará en conceptos referentes a aparición de la TV y cómo fue su influencia logrando que el cine y el montaje evolucionaran, esta parte del ensayo basa su marco teórico en el escrito de Benitez Panchi, V. (2012). *Los niños y la TV*. Así como también autores antes mencionados como Ken Dacyger y Chion.

Por otro lado para complementar el Capítulo final, el cual hace hincapié en los espectadores y como responden estos ante un film, se tomarán conceptos de los trabajos de Gonzalez Ferro E. *Identificación y espectador en el nuevo cine argentino* (2011) y de Pelzel F. *El cine interactivo. La evolución del cine hacia un nuevo medio de comunicación* (2009). Entre otros.

A su vez, es válido nombrar los siguientes trabajos los cuales, de manera indirecta generan nuevas ideas en el autor. *El discurso filmico* de Villasboas Inca (2011), *Fundación de la música en el cine* de Barberis Alejo (2011), *Luz, cámara...Bush!* De Kirchman Barrio, Enrique Gabriel (2011), *La narrativa audiovisual de los efectos especiales en los videoclips* de Villanueva Estefanía (2012)

Con la misma finalidad se releva bibliografía de autores y se comprueba que no hay muchos textos escritos sobre esta temática específica que se aborda aquí, pero sí sobre el tema en general. Tal como se aprecia en los textos de diversos autores, como Ken

Dacyger y su libro *Técnicas de edición en cine y en video* (1999) quien ofrece una amplia cantidad de datos acerca de los principios técnicos y la historia de la edición. Ó Francesco Casetti con *Teorías del cine* (1993) donde se encuentran presentes varios análisis y reflexiones acerca del cine.

Como se mencionó anteriormente, un objetivo muy claro que contiene este proyecto es dar cuenta de las herramientas utilizadas por los montajistas en determinados géneros y entender, a su vez, el por qué de su uso. Sonido, planos detalles, cortes directos, tomas rápidas y un arsenal de técnicas que ponen de manifiesto las intenciones narrativas de los autores de las obras fílmicas que tendrán lugar en este proyecto de graduación, que a su vez, logra aportar un nuevo conocimiento tanto a este rubro del cine como también al ámbito académico proponiendo un gran caudal de información a materias como Edición y Montaje ya sea por el desarrollo de las técnicas de edición en diversos géneros como también por el énfasis que se hace en el espectador. O Introducción al discurso audiovisual, ya que el capítulo uno hace un repaso por la vida y obra de los primeros montajistas.

Así también tiene la intención de demostrar como el cine y el montaje evolucionaron y se adaptaron a los nuevos avances tecnológicos que surgieron con el correr del tiempo.

Por otro lado dejar en claro también, como afectan estos cambios y como se comporta ante ellos el espectador. Describiendo los procesos psicológicos que sufre durante el rodaje de un film.

Todo lo que se encuentra en estas páginas está destinado al realizador o montajista, pero hace principal y fundamentalmente hincapié en el espectador, ya que es aquel para el que se trabaja. Hoy en día, las nuevas tecnologías han facilitado gran parte del trabajo en algunos aspectos, ya que se logran composiciones sonoras más envolventes y generan un clima dentro de la sala, como también en la fotografía de la película, las paletas de colores, las texturas y las formas que captan las nuevas cámaras y que luego son

editadas en software de altísimo nivel haciendo que la experiencia sea cada vez más verosímil.

Sin embargo, no hay que dejar de lado a los primeros directores, que a su vez eran sus propios montajistas como el caso de Edwin Porter, Eisenstein, David Griffith, considerado el padre del montaje, entre otros. Ellos marcaron el camino de lo que hoy se conoce como el montaje moderno y construyeron un lenguaje que ya se encuentra prácticamente establecido. Tan importante y significativo fueron sus aportes que el primer capítulo de este PG está destinado a ellos, los primeros montajistas. Un repaso desde los primeros pasos de la edición y los primeros efectos especiales de Mèliè hasta el montaje ideológico de la escuela soviética.

A medida que pasan los años, comienzan a aparecer nuevos directores, nuevos montajistas, y con ellos, nuevos géneros que tienen su propio lenguaje narrativo y distintas técnicas o herramientas para cumplir su función de capturar al espectador.

La comedia por ejemplo, es un género que tiene la necesidad imperiosa de que la historia progrese porque de lo contrario la humorada o el chiste se perderían. A diferencia de la acción que tiene su secreto en el movimiento interno de las tomas, de la cámara y otro factor de gran importancia para dicho género como es la duración de cada plano.

El terror y el suspenso, en cambio, son algo más parecidos entre sí, ya que intentan dominar al espectador a través del montaje psicológico, con silencios, planos más largos y lentos seguidos por uno muchísimo más corto, por citar algunas técnicas que estarán presentes en el Capítulo tres, en cual se desarrolla un análisis sustancial de los géneros. Este sienta sus bases en directores como Ken Dacyger (1999), Naranjo Enriquez (2011) entre otros.

A pesar de la evolución del montaje, el cine, y el nacimiento de diversos géneros, no hay que olvidar que el espectador también evolucionó a lo largo de los años, y como este ensayo hace las veces de una guía de cómo causar ciertas sensaciones en la audiencia,

se clasificarán e identificarán los distintos espectadores que existen hoy en día, y cómo trabajar para cada uno de ellos en el Capítulo final, *Para que público trabajar*.

A su vez, un elemento imprescindible al momento de involucrarse con estos nuevos tipos de espectadores es el sonido. A través de él puede contarse una historia sin necesidad de estar mostrando la totalidad de las imágenes de esta, el sonido nos sumerge en una atmósfera y nos transporta automáticamente a donde el director quiere que nos situemos en el momento de ver una película.

Al complementarse con la imagen su fuerza se magnifica muchísimo más y si la composición de ambos es correcta, la atención del espectador y sus emociones estarán a disposición del montajista, el cual según el género y con ayuda de las técnicas que en este ensayo se desarrollaran, podrá manipular a voluntad la reacción del público.

Por ejemplo *Psicosis* no hubiera tenido el mismo impacto y tensión en la sala si no hubiera estado presente la música compuesta por Bernard Herrmann. Ejemplos tan claros como este junto a otros aspectos relacionados con el sonido estarán desarrollados en el Capítulo dos titulado *El sonido, ingrediente principal para un buen montaje*. Tomando como principales autores a Enrique Martínez (2008) Chion (1992) y Pablo Naranjo Enriquez (2011).

Todos los elementos descritos anteriormente evolucionan constantemente a medida que pasan los años. Las técnicas de montaje y varias de las ramas del cine no quedan exentas a estos avances. Por ejemplo con la llegada de la era digital además de ofrecerle un sinfín de nuevas herramientas a los montajistas también han marcado una clara división entre el montaje para televisión y para cine. Por otro lado los videojuegos también influyeron de manera significativa al momento del proceso de postproducción. Son cada vez más los directores y editores que se vuelcan a un trabajo que proponga la interacción o participación de los espectadores

Para concluir cabe destacar que a lo largo de este ensayo la información planteada seguirá una línea argumental clara, garantizando la correcta lectura y un orden entre

capítulos que garantice la comprensión de los vínculos y comparaciones entre ciertos conceptos ejemplificados a través de piezas audiovisuales, logrando crear así un manual que establezca un ida y vuelta con el futuro realizador audiovisual. No obstante el presente proyecto de graduación es altamente beneficioso, contribuirá al ambiente del cine y la edición con información y conocimientos útiles para la carrera de Diseño de imagen y sonido o para futuras investigaciones ya que se trata de un proyecto viable y con un gran caudal de información y profesionales para consultar, citar o parafrasear.

Capítulo 1. Primeros Montajistas.

Según Mascelli (1998) el montaje es el proceso que se utiliza para ordenar los planos y la secuencias de una película de forma que tengan un sentido y un mensaje que puede variar según la manipulación a la que sean sometidas.

Un buen montaje hace que el producto final deje de ser solo eso y tenga vida, cause emociones y transmita un mensaje al espectador. Para ello es necesario que la película cuente con un cierto grado de verosimilitud, que es simplemente lo lógico, lo creíble, lo coherente y lo posible, generalmente la verosimilitud es asociada con la propiedad de credibilidad de la ficción. Las vidas de las personas se encuentran regidas por leyes naturales, lógicas y sociales, los distintos géneros cinematográficos también cuentan con ellas y por ello para que una secuencia sea verosímil debe cumplir con estas para funcionar dentro de un sistema y lograr así que el espectador haga un pacto ficcional y crea de alguna manera lo que está viendo en la pantalla. (Domingo Álvarez, 2008)

Por ello el proyecto comenzará con un repaso de los pioneros en el arte del montaje y la edición en los primeros años de la cinematografía.

1.1. De los hermanos Lumière a la continuidad de Porter.

Cuando Edison o Lumière crearon el cinematógrafo la edición y el montaje no estaba en sus planes, ya que los mismos Auguste y Louis Lumière, (1895). Afirmaban que el cine es una invención sin futuro. Ya que, debido a su posición económica y su inclinación hacia la ciencia sus intereses por el mundo cinematográfico se fijaron en comercializar el aparato y aportar nuevos conocimientos.

No hacía falta una historia para entretener a los espectadores ya que era tan grande la sorpresa y la novedad de ver una imagen en movimiento que simplemente bastaba con la proyección. Aunque muchos afirman que en *Llegada del tren a la estación de la Ciudad* (1896), existe un montaje interno realizado casi sin intención, pero que, según el mito

hizo que los espectadores salieran corriendo de la sala aterrados pensando que el tren los arrollaría. Esto estaba dado por la novedad del aparato y el realismo de las imágenes que proyectaba el mismo.

Sin embargo, una vez que el invento se popularizó, la necesidad de contar una historia, por más breve que esta fuese, para captar la atención de los espectadores se hizo escuchar, ya que hasta el momento el trabajo de los hermanos Lumiere había consistido solamente en utilizar el cinematógrafo con fines científicos o tecnológicos y sus películas se centraban en el registro de las cosas que sucedían en las calles, en el puerto o en el parque, en pocas palabras un documental o testimonio. (Mariño 2008, p. 16)

La invención los hermanos Lumiere tuvo tanta repercusión al ser comercializado que fomentó la aparición por todas partes del mundo de aficionados al cine como Méliès, que era además un trabajador del teatro y, por ende sus films comienzan a tener pequeñas historias que narraban sucesos imaginarios como *Viaje a la luna* de 1902. En esta película pueden apreciarse los primeros rasgos de edición y efectos especiales que, causaban asombro y tensión en la sala.

Es curioso señalar también como Méliès logro montar estos efectos visuales en una película, Enrique Pulecio Mariño detalla la historia.

Filmando el movimiento propio de una plaza de París, Méliès, descubre que el aparato se ha frenado y trabado el mecanismo de arrastre de la película y debe reparar el daño allí mismo; echa un manto negro sobre la cámara, abre la caja y recompone el paso de la película sobre los engranajes. Cierra el pequeño dispositivo y de nuevo hecha a rodar la película. Ya en su estudio, al proyectar lo filmado durante el día, ve asombrado como debido a esta interrupción, un coche fúnebre que avanzaba por la calle, de pronto desaparece y en su lugar surge un ómnibus justo cuando la cámara se puso de nuevo en movimiento. Con este accidente, descubre que con una simple detención y un posterior nuevo avance de la cámara toma vistas, podía hacer desaparecer y aparecer objetos tan grandes como un coche o un ómnibus, el cine lo hacía en un abrir y cerrar de ojos. (2008, p, 16).

Aunque en menor medida que los directores que lo precedieron como David Griffith o Edwin. S. Porter, que no basaban el impacto de sus obras solo en la actuación, sino que experimentaron también con el ritmo de las tomas, la posición y el movimiento de la

cámara, Mèliès además, contaba con un elemento fundamental para dotar a una película de un tiempo y un espacio en el cual se desarrolle la historia, ese elemento era la continuidad.

Esta herramienta era otra de las cuestiones más importantes para lograr dinamismo en las obras, ya que su duración iba en crecimiento y el objetivo era lograr que el espectador se quede en la sala concentrado en las imágenes que se estaban proyectando.

Porter, fue uno de los pioneros en ese aspecto. Tal como afirma Ken Dacynger.

“Porter, impresionado por la duración y la calidad de la obra de Melié, descubrió que la organización de las tomas en sus películas podía hacer que sus historias adquirieran mayor dinamismo”. (1999, p. 22)

En 1903 Porter filma *The life of an American Fireman* (1903), una historia muy simple compuesta por solo 20 tomas en la cual un grupo de bomberos rescata a una mujer y su hija de un edificio en llamas. Los cambios de escenas entre exteriores e interiores hacen que la historia adquiera cierto dinamismo y sumado a la inclusión de un plano detalle de una mano en la manivela de la alarma de incendios hacia que el film estuviera dotado de una carga de tensión aun mayor. (Dacyger, 1999, p. 23.)

Otro ejemplo del gran aporte a la continuidad y organización en las tomas que le dio Porter al cine es el que está presente en *The Great Robbery* (1903). En esta pieza fílmica las tomas no muestran las acciones completas sino que se concentran en mostrar la escena, el tiempo y el espacio. Queda asentado así, que no es necesario ver la toma completa para lograr comprenderla. Con este film nace también la estructuración de las acciones regidas por la lógica aristotélica: inicio, conflicto y desenlace, y viene con este sistema, un elemento que es fundamental para captar la atención de la audiencia, que es la ruptura del equilibrio. (Mariño, 2008, p. 21).

Para lograr producir este contundente efecto, que tenía como objetivo desestabilizar al espectador, es necesario nombrar otra innovación que también llamó la atención de los trabajadores del cine y fue la incorporación de imágenes en exteriores en movimiento a

través de las ventanas dándonos una sensación de movimiento interior que hasta el momento no había sido visto.

Pero la intención más clara que tuvo Porter de provocar algún tipo de sensación o emoción en los espectadores fue sin dudas un plano medio de un bandido que disparaba hacia el público, directamente a la cámara, lo que provocó un gran alboroto en la sala.

1.2. Griffith y el montaje clásico.

Sin embargo, uno de los conceptos en los que se quiere profundizar en este ensayo, es la construcción dramática, y el director más influyente al respecto es David Griffith, quien además es conocido como el padre de la edición cinematográfica.

El primer plano, el plano detalle, el travelling, el flashback, las variaciones de ritmo, el montaje paralelo, demuestran la importancia de Griffith como realizador. Según Dacyger (1999, p.26), su trabajo en la búsqueda y combinación de nuevas técnicas hacen que sea reconocido como el padre del cine moderno.

Pudo valerse y poner en escena todos estos elementos a través del montaje como el proceso narrativo de ordenar los planos y las secuencias, y la edición como el proceso mecánico de cortar y pegar fotogramas. Con estas herramientas, consiguió acrecentar las sensaciones que pretendía transmitir, recurriendo a las acciones paralelas como en *The Lonedale Operator* de (1911), en la cual Griffith coloca la cámara en un tren en movimiento y, alternando con las imágenes de la mujer capturada esperando ser rescatada por los empleados del ferrocarril, aumenta considerablemente la intensidad dramática de la escena.

Este es un recurso muy interesante a destacar y es la bandera del cine de Griffith, el *last minute rescue*, el cual está presente desde su primera película *The adventures of Dolly* (1908). Se basa prácticamente en el montaje alterno y tal como explica Mónica Dell 'Asta

“Griffith crea el suspenso por medio de un montaje cada vez más rápido entre la imagen de un personaje en peligro y la del salvador que acude en su ayuda”. (1998, p. 301).

Siguiendo con su carrera, comenzó a sumergirse en las películas de mayor duración como *The Birth of a Nation* de 1915, que narra la historia de dos familias del Sur y del Norte en plena guerra civil. En cuanto a la importancia en el montaje de esta película, es en ella que Griffith aplica todas las técnicas con las que estaba trabajando o experimentando últimamente. La película está dividida en tres partes o fragmentos, la primera que es la historia central de las dos familias, la segunda que muestra la contienda o la batalla y la tercera que muestra el triunfo del Ku Klux Klan. En todas ellas se repiten las características del montaje alterno, una gran cantidad de acciones que se desarrollan simultáneamente incrementando la tensión en la sala y logrando la idea de Griffith de que el cine sea un espectáculo emotivo. (Vallet, 2010)

Griffith también era consciente que para que exista una tensión en el relato es necesario contar con una buena banda sonora, por ello puso mucho interés en la composición musical de la película. Este elemento fue determinante para las tomas de persecución y movimientos de cámara que le daban al relato audiovisual un dinamismo mucho mayor y a su vez mantenían la tensión en el espectador. Confió este trabajo a Carl Breil, quien ya había compuesto música y dotado de un abanico de sensaciones otras películas, a partir de este trabajo el director norteamericano sigue confiando en Breil para sus próximos trabajos. (Torregrosa, 1999, p. 7.)

Los planos cortos o más cerrados enfocados en una figura en particular, son muy utilizados con el propósito de subrayar las emociones, y no solo hablamos de planos de las caras de los actores sino también de sus pies, manos como también de objetos. Por ejemplo, el retrato de Elsie en *The Birth of a Nation*. A su vez para dar una mayor importancia a ciertas tomas, Griffith oscurecía partes de los fotogramas y con ello lograba mayores efectos dramáticos. Las escenas de batalla eran muy impactantes gracias a la

utilización de tomas de vista en movimiento para lograr una mayor verosimilitud y acercaban al espectador a la acción.

Sin embargo esta película es un gran llamado al racismo y la discriminación, ya que el argumento pregonaba la supremacía de la raza blanca y promueve el movimiento del Ku Klux Klan tildándolos de héroes. No por ello deja de ser el éxito que fue y tampoco deja de lado los grandes aportes que le dio a la cinematografía moderna como los planos alternos, el desplazamiento de la cámara y probando distintas angulaciones a la hora de enfocar a los actores.

No obstante, lo que aquí cabe destacar es como Griffith, por medio del montaje intenta manipular al espectador y de alguna manera mostrarle su postura acerca de la raza negra y al mismo tiempo hace reflexionar a la audiencia.

Por ejemplo, hay escenas en que se otorgan privilegios estéticos a los personajes blancos como una iluminación más brillante y luminosa que cuando aparecen los personajes negros. Existen también muchos primeros planos de los personajes blancos mientras que los negros aparecen al fondo de la escena estableciendo jerarquías en el montaje y los encuadres.

Richard Dyer (1996) señala también que Griffith aprovecha los planos paralelos con un fin ideológico, ya que contrapone un plano de un personaje negro haciendo algo malvado con uno de un personaje blanco que actuaba de manera honesta y bondadosa. Un ejemplo muy claro es la escena donde el negro Gus persigue a la más pequeña de la familia Cameron, y a su vez en yuxtaposición nos muestra a su hermano que la busca hasta encontrar su cuerpo sin vida. Esto hace que claramente la sala se torne con odio en contra de Gus y se identifique con otro personaje y sus ideales, como Cameron.

Luego del éxito de *The Birth of a Nation*, el padre del cine moderno vuelve al trabajo con *Intolerance* en 1916, una película acerca de cuatro historias de intolerancia en Babilonia, la Jerusalén de Cristo, la Francia de los hugonotes y la América moderna. Si se compara este film con el trabajo anterior de Griffith, *Intolerance* resulta ser más compleja pero no

tuvo tanta aceptación del público, ya que es tal la potencialidad del montaje que la yuxtaposición de las tomas de las cuatro historias diferentes hacían que los espectadores se confundieran o desorientaran.

Después de esta gigantesca película, Griffith comienza el declive de su carrera, ya que él mismo producía sus propias obras y esta, sin lugar a dudas necesitó de mucho dinero para los decorados y puesta en escena haciendo que el director norteamericano quedara en la quiebra. Sin embargo, y a pesar de todos sus problemas, dejó sentada las bases de la cinematografía moderna no sólo por el uso que le dio a técnicas como los primeros planos o el travelling, sino que también por la carga emotiva que les brindó.

1.3. Pudovkin, Eisenstein y el montaje soviético.

Toda la obra de Griffith, a su vez sirvió para influenciar a la escuela soviética en donde veían a éste como un prócer. Hasta Lennin había confirmado la importancia de las historias al punto de opinar, “De todas las artes, el cine es la que más nos interesa. El cine debe ser y será el principal instrumento cultural del proletariado.” (cit. en Elbert, 1985, p. 23)

Los directores rusos creían que partiendo de la base de los conocimientos de Griffith podían dar un paso mucho más grande. A través de nuevas técnicas de montaje querían dejar de lado la intuición para dar lugar a mensajes más formalizados y un mejor traspaso de ideas al espectador.

A partir de este objetivo, hace su aparición un director llamado Vsevolod I. Pudovkin, quien junto a Lev Kuleshov, proponían que una toma yuxtapuesta con distintas tomas sucesivas podían dar como resultado distintas emociones en la audiencia.

En su famoso experimento con el actor Ivan Mosjukhin, usaron la misma toma del actor yuxtapuesta a tres diferentes tomas siguientes: un plato de sopa sobre la mesa, una toma de un ataúd con una mujer muerta y una niña entreteniéndose con un juguete. Las respuestas de la audiencia a las tres secuencias sugerían una persona hambrienta, un marido triste y un adulto alegre, aun cuando el primer plano fuera siempre el mismo. (Dacyger, 1999, p.35).

Intentaban afectar a los espectadores no sólo a través de la actuación psicológica de un actor, sino que a través de una síntesis lograda por el montaje. La toma del rostro de un actor a veces puede resultar plana o algo vacía, pero si a ello se le suma el nerviosismo de sus manos y algún plano detalle de solo una porción de su cara la secuencia tendrá una carga emotiva mucho mayor.

Siguiendo esta línea, se puede nombrar también un elemento muy parecido a *Intolerance* de Griffith, película que sirvió de inspiración al director soviético. En la película del director norteamericano hay una escena de un veredicto o una condena a un hombre. Su mujer, presente en el despacho, muestra su rostro con una sonrisa algo forzosa y lágrimas en sus ojos. Mientras, al mismo tiempo, sus manos se clavan con violencia en su piel. Se demuestra aquí que para lograr transmitir un cierto sentimiento o emoción debe hacerse una elección muy precisa de cómo plasmar lo que el director desea mostrar y eliminar elementos que podrían estar de más.

Para Pudovkin, el montaje tenía una importancia crucial en la elaboración de la película, ya que para él cada plano constituía un nuevo medio de comunicación. A pesar de que el montaje se realizaba al final del rodaje, debía estar pensado o fijado con anterioridad.

Para ello se utilizaba una herramienta llamada *Guion de hierro* y es aquel donde todo está preestablecido y listo para seguir sus instrucciones, Pudovkin articulaba sus films a partir de imágenes cargadas de sentido. (Elbert, 1985, p. 11.)

Este director sostenía que el montaje creaba realidades y, como se detalló anteriormente, se necesita un alto grado de verosimilitud en el relato audiovisual para lograrlo. Pudovkin lo logró gracias al gran trabajo de sus actores y, por sobre todas las cosas, gracias a secuencias como la de *El fin de San Petersburgo* (1927) en la cual una persona cae de un edificio de 30 metros pero en realidad es desde una altura de tres metros. Este es un claro ejemplo de que los distintos planos e imágenes correctamente montadas dan una gran sensación de realidad, que es a fin de cuentas la que produce las emociones en los espectadores al sentirse identificados con esa *realidad* planteada desde la ficción.

En 1926 el director soviético presenta *La madre* una película cargada de ideales revolucionarios y que dan cuenta de los hechos sucedidos en Rusia durante el año 1905. Era una película altamente propagandista que estaba destinada a transmitir los valores de la revolución a la población.

Aquí se observa otro ejemplo muy claro de cómo construir realidad a partir del montaje. En la escena de la madre entregando unos papeles que oculta debajo de una tabla a un hombre, no se muestra la acción completa, si no partes del cuerpo y sus desplazamientos. Así como unas manos acariciando otras que se encuentran recogidas y nos están mostrando un sentimiento de opresión y tristeza que están siendo consoladas. Para transmitir estos conceptos, Pudovkin tuvo que manipular las emociones de los espectadores haciendo que estos se identifiquen con algunos personajes y se pongan en contra de otros, tal cual como sucedía en *The Birth of a Nation* de Griffith, con los personajes blancos y negros.

Otro gran aspecto para destacar de Pudovkin era su tendencia a yuxtaponer imágenes con planos de la naturaleza para lograr grandes momentos de poesía y metáforas muy sencillas, por ejemplo la escena del deshielo se contrapone con la madre bajando de la ladera, esto simboliza la bajada de los arroyos al río principal. (Ramio, 1985, p. 16.)

Para transmitir este aspecto de cercanía a los espectadores y lograr que se identifiquen con los actores para mostrarles, a su vez, que son también sus camaradas y compañeros, se pueden distinguir planos cortos atentos a las expresiones y los gestos de algunos de los personajes. Pero cuando la acción comienza, estos planos se alternan con planos más generales para empezar a darle un poco más de ritmo a la secuencia. Además, está clara la intención de Pudovkin de crear planos subjetivos para intentar mostrar el punto de vista del personaje y esto a su vez hace que el espectador se sienta parte de la película y participe.

Lograr sumergir al espectador en el ambiente mismo de la escena también es algo que Pudovkin logró en esta película. Por ejemplo, en la escena del bar, en la cual hay cortes

muy fuertes entre los que están bebiendo y los músicos, lo que da una perfecta sensación de confusión y alboroto.

Otra escena interesante es aquella en que la madre está sentada al lado de su esposo muerto, cuando se acerca una mujer y le dice algo acerca de su hijo, en ese momento, la madre se queda mirando una de las tablas del suelo que se levanta y allí está el paquete que su hijo escondió con las armas. Con esa secuencia de imágenes, queda notablemente visible la tensión del ambiente y el estado de ánimo de la madre.

En este film se pone en práctica el montaje constructivo, herramienta que se basa en trabajar sobre un hecho pero en partes fragmentadas, estableciendo un espacio, tiempo y relación entre los planos. Además, también se emplea el montaje paralelo, el cual consta de dos acciones que ocurren al mismo tiempo pero en lugares diferentes.

Anteriormente dijimos que la intención de Pudovkin era que la gente se identifique con los personajes. Para lograr esto se necesita, además de una gran actuación, herramientas de montaje para mostrar el aspecto psicológico de cada uno de estos.

En la escena en que el hijo se entera de que quieren sacarlo de prisión, Pudovkin muestra en vez del rostro de alegría del personaje, las manos y la parte inferior de la cara para intensificar la emoción. Además, estas imágenes las complementa con otras imágenes de la naturaleza intentando aumentar la expresión de la alegría del personaje. De esta manera, contrasta primeros planos con imágenes de la naturaleza produciendo una metáfora de las sensaciones de los personajes. (Ramio, 1985, p. 19.)

Finalmente, en la última secuencia, Pudovkin hace un repaso de todos los elementos utilizados a lo largo de la película, cuando los soldados disparan contra las personas. Comienza con un plano detalle de una mano, continua con planos generales medios y otros más cortos de los habitantes de la ciudad siendo asesinados. Esta yuxtaposición e incremento de ritmo hace que la tensión aumente, hasta que la madre muere y a continuación se ven imágenes de la naturaleza.

Siguiendo con la línea de esta secuencia es importante destacar lo que se plantea en el texto *El fin de San Petersburgo* de Hernán Giles

Pudovkin emplea un montaje asociativo, menos abstracto que el montaje de Eisenstein. No se busca lograr nuevos significados, sino que el montaje va de la mano con la narración. Sí que hay asociaciones de imágenes, metáforas y paralelismos, pero su objetivo no es crear conceptos nuevos, sino influir de forma más profunda en el espectador. (2012, p. 17)

Continuando con la escuela de cine soviética no se puede dejar de lado al segundo gran director ruso, Sergei Eisenstein, quien además redactó, muchísimos textos y formó cientos de directores.

Su meta era la de plasmar los conocimientos cinematográficos de Griffith en conjunto con los valores del comunismo y Karl Marx en un producto o relato audiovisual hecho especialmente para los espectadores. Él creía en el cine como una dialéctica, un transmisor de emociones y activador, en consecuencia, un discurso basado en la verosimilitud, que a su vez esté basado en el espectador, sus experiencias y sensaciones.

Dacyger (1999) da testimonio de ello, argumentando que sus primeros temas fueron la revolución de 1905 y la de 1917, donde puso en práctica su teoría del montaje y sus cinco componentes: el montaje métrico, rítmico, tonal, armónico e intelectual. Fue allí donde comenzó a experimentar con la luz, los movimientos de cámara, el contraste, la duración de los planos.

“Para Eisenstein el montaje debía ser colisión, conflicto, que con la llegada del sonoro haría posible un enfrentamiento óptico-acústico que permitiría una cuarta dimensión fílmica, oponiendo a los conceptos de Oigo, Veo, el más específico de Siento”.(Gomez Tarin, 1998, p.5).

Como se mencionó anteriormente, Eisenstein propuso cinco elementos de montaje con la finalidad de someter al espectador a un efecto psicológico y sensorial. El montaje métrico se basaba en la longitud de las tomas. Al acortar la duración de éstas, el espectador tiene menos información y acrecienta la tensión.

El montaje rítmico, por su parte, permite lograr una tensión por medio de la aceleración al cortar las tomas; se establece una relación *primitivo-emotiva*. Es un gran elemento para

manipular al espectador ya que es también una gran herramienta para mostrar un conflicto entre fuerzas opuestas. Por ejemplo en *El acorazado Potemkin* (1925), en la secuencia de las escaleras de Odesa, en la cual los soldados avanzan sobre la población bajando por las mismas desde un sector del cuadro. Mientras las personas intentan escapar desde el lado contrario, es una demostración impecable del uso del montaje rítmico para construir tensión.

El montaje tonal está sujeto a una decisión de edición para determinar el grado de emotividad de una escena. Y a su vez, la edición está emparentada con la música y es allí donde se construye un juego con las emociones en diferentes secuencias, por ello se habla de una relación *melódico- emotiva*.

A continuación, aparece el montaje armónico, aquí interviene el conjunto de montaje métrico, rítmico y tonal, es decir, se mezclan el ritmo, las ideas y las emociones para lograr transmitir el efecto deseado en el espectador. Volviendo a la secuencia de las escaleras de Odesa, el efecto en la audiencia debería ser de indignación y enojo para con el ejército.

Y por último, el montaje intelectual, el cual consiste según Dacyger, en “introducir una idea o pensamiento acerca de algo, en una secuencia o escena con un alto grado de emotividad, para que el espectador se sienta identificado con esa causa y también casi indirectamente adopte esa idea”. (1999, p. 55.)

Además, la verosimilitud en el relato era un factor que no estaba al margen para el director soviético.

Eisenstein nos ha enseñado que es posible un cine que manifieste abiertamente sus intenciones, que no pretenda engañarnos con la ilusión de realidad. Haciendo uso de efectos de extrañamiento (*ostranenie*), el espectador puede y debe ser interpelado por la pantalla, puede emocionarse y al mismo tiempo ser dueño del destino de su sentir, de su propia dirección de lectura (Xavier Gàrin, 1998, p.20)

Luego de haber creado películas que significaron un cambio y un adelanto muy grande en el arte cinematográfico, Eisenstein y Pudovkin siguen proponiendo ideas y nuevas

herramientas, todas basadas y apoyadas en una teoría que terminó esparciéndose tanto en Estados Unidos como también en Europa.

Los últimos adelantos y las más revolucionarias técnicas de montaje, venían de la mano de los dos grandes directores de la escuela soviética, que no se quedaron en el cine mudo, si no que experimentaron con el sonoro y hasta llegaron a trabajar en color. Pese a esto, no llegan a ser directores contemporáneos ya que hacen su aparición en la primera mitad del siglo 20.

Para concluir parcialmente, este capítulo ha significado un repaso de los primeros montajistas y cómo éstos marcaron un antes y un después en el duro trabajo de ordenar las tomas, darle un espacio y tiempo a las historias, y por sobre todas las cosas, lograr producir sentimientos en el espectador.

Méliè y Porter fueron los primeros y los más destacados a comienzos de 1900 que lo intentaron, uno con mayor éxito que otro en ciertas cuestiones como la continuidad y la puesta en escena. Pero más tarde, sin dudas, aquel que rompió con todos los moldes y reglas cinematográficas fue David Griffith, director de una tendencia muy comercial, pero que también tenía muy claro cómo manipular al espectador.

Es muy importante resaltar un párrafo del texto del *Centro – Museo Vasco de Arte Contemporáneo*, que define de una manera muy concisa lo que el director norteamericano le aportó al montaje.

Griffith consiguió generar emociones intensas en los momentos clave del filme. Un ejemplo de ello es la escena del asesinato de Lincoln: los personajes se entrecruzan miradas, de manera que el espectador va orientándose por el teatro, y se va acrecentando la tensión del momento, que culminará con el atentado. Esta secuencia, rodada con 67 planos, constituye uno de los momentos más impresionantes de la película. (2009, p. 25)

El trabajo de Griffith sirvió, a su vez, de inspiración para la escuela de cine soviética, un grupo de jóvenes que comenzaba a emerger. Cargados de ideas y mensajes revolucionarios que adoptaron los principios del montaje del director norteamericano y los llevaron más lejos.

Sin embargo, algo que diferenciaba al realizador norteamericano de directores como Eisenstein o Pudovkin fue que estos últimos teorizaban, es decir dejaron escritos que hoy en día son indispensables para el cine y sus trabajadores.

Este capítulo basado en los aportes de los autores Ken Dacyger y Enrique Pulencio Mariño ofrece un panorama acerca de los primeros montajistas y el contexto en donde se desarrollaban. A continuación tendrá lugar otro aspecto muy importante en la historia del cine como lo es el sonido, el cual fue y es muy importante en la realización de un film, teniendo en cuenta que en el momento que apareció se creía iba a destruir la mística y la esencia del cine. El siguiente capítulo demuestra lo contrario al describir por ejemplo, el aporte a ciertos géneros como la comedia entre otros.

Capítulo 2. El sonido, ingrediente principal para un buen montaje.

Antes de comenzar a investigar el sonido y su relación con el montaje, es importante saber que es y cuáles son sus características. Según Roberto Rodríguez (2011), este fenómeno se produce cuando un cuerpo vibra y se origina una perturbación en las partículas del aire, generando ondas longitudinales que se propagan a través de este medio elástico y el oído, que funciona como receptor, el cual puede captar e interpretar dichas ondas como sonidos.

Posteriormente a la llegada del sonido en el cine las películas eran mudas y lo más cercano a una experiencia audiovisual era la banda que tocaba a la par de la proyección de la película para darle un poco más de dinámica al suceso. Sin embargo, este sistema solo podía apreciarse en grandes ciudades o salas de exhibición, los pueblos y otros lugares alejados no tenían tal posibilidad. Enrique Martínez (2008) detalla un hecho muy particular ocurrido en el año 1877, en el que Thomas Edison había conseguido grabar voces humanas en su fonógrafo para después poder sincronizarlas con la imagen. Sin embargo esto resultaba algo muy poco rentable y eficaz ya que la mayoría de las veces imagen y sonido se desarrollaban a destiempo y esto no lograba más que hacer perder a la audiencia.

Finalmente, después de la Primera Guerra se logra la sincronización de imagen y sonido a través del invento del ingeniero norteamericano Lee de Forest denominado Phonofilm. “El Phonofilm resolvía los problemas de sincronización y amplificación del sonido, porque lo grababa encima de la misma película. A pesar del éxito logrado con la proyección de una secuencia de *The Covered Wagon* (James Cruze, 1923), la falta de financiación postergó la implantación del invento hasta el año 1925.” (Martinez, 2008, p. 12).

Sin embargo un año más tarde se estrena *El cantante de Jazz*, considerada como la primera película sonora del cine, la cual marcó un antes y un después en la industria.

A pesar de ello, los primeros rodajes eran algo accidentados ya que los micrófonos captaban absolutamente todo y la cámara hacía demasiado ruido, por ello las grabaciones debían realizarse en extremo silencio. Paralelamente, a medida que pasaban los años nacían nuevas herramientas, también nacían nuevos profesionales del montaje y la edición ya que la tarea era ahora mucho más compleja como para que el director se ocupe de todo. A partir de entonces, se trabajaría con dos rollos, uno que contenía la imagen y otro el sonido. Sin embargo, más tarde, gracias a la moviola se podrían agregar aun más bandas sonoras que incluían música y efectos sonoros ideales para trabajar géneros como la comedia.

2.1 Aportes del sonido al género de comedia.

Una vez hecho un repaso sobre la aparición del sonido en el cine es hora de responder los siguientes interrogantes ¿Como favoreció esta nueva herramienta a este género y como revoluciono la manera de montar y editar?

Anteriormente se había hecho hincapié en mencionar que los films de comedia tienen como objetivo provocar la risa de la audiencia mediante la inclusión de gags, chistes o bromas tanto visuales como verbales. Sin embargo antes de que el cine sonoro hiciera su aparición el director solo podía hacer reír a la audiencia valiéndose de golpes, caídas, sorpresas de los personajes y alguna que otra persecución chistosa. Así nacieron las bases de los chistes del cine cómico con actores como Chaplin, Keaton o Langdon.

Cuando la novedad del sonido aparece hubo algunos realizadores que decidieron aferrarse al cine mudo y pensar que los diálogos llegaban para acabar con el cine como arte. Chaplin es un ejemplo de ello y también hubo otros que quedaron totalmente fuera de moda como Buster Keaton.

Todo cambió para siempre cuando el cine dejó de ser mudo, cambió la técnica de montaje y de expresión, cambiaron los costos para realizar un film, cambiaron las

pretensiones del público, ya que la audiencia esperaba encontrarse con frases, chistes y juegos de palabras ingeniosas, ruidos increíbles y diferentes tipos de música que estuvieran a tono y marcaran los momentos más divertidos del film. Algunos casos famosos son, por ejemplo, series como *El gordo y el flaco* o *Los tres chifados*, que unificaban elementos del viejo cine mudo con los nuevos avances del cine sonoro.

También fue perdiéndose poco a poco la globalidad de las diferentes situaciones, es decir, éstas eran un poco más sutiles y destinadas a un espectador específico. Así, poco a poco, fue gestándose un fenómeno que sería un éxito total sobre todo en Estados Unidos, la Comedia Musical Americana, en donde comienzan a apreciarse mejor las características cómicas de los actores, sus vestuarios, sus maneras de pensar, actitudes, su miedo por las nuevas tecnologías ya que algunos de ellos quedaban fuera de los films por no tener una buena voz.

En fin, para que se lograra un buen trabajo era necesario contar con un buen montajista, y para ser un buen montajista había que tener una serie de conceptos en claro. Josep Romero detalla algunos de los más importantes.

El montaje musical es una especialidad del audiovisual que comprende diversas técnicas relacionadas de la fusión de la imagen con la música y todos los elementos sonoros circundantes a una narración. Para desarrollar este trabajo son necesarios tanto conocimientos sobre teoría, solfeo e historia de la música, así como una amplia cultura musical especialmente en su vertiente discográfica. Un montador musical tiene como es natural sus propios gustos, pero al margen de estos sabe adoptar una postura no personal en cuanto a la elección de estilos, intérpretes y compositores que lo convierten en algo más que un melómano. Esta cualidad es imprescindible para un buen montador musical, ya que en su trabajo se encontrará con todo tipo de requerimientos musicales que harán necesaria esa capacidad de adaptación al medio audiovisual. (2012, p. 6)

De esta manera queda claro que el montajista debe reunir ciertos conocimientos al momento de trabajar con este género, ya que la banda sonora y otros sonidos complementarios pasan a tomar una importancia muchísimo mayor que en otros géneros que se analizaron anteriormente como la acción, en la que el montajista debe concentrarse más en el orden de los planos, movimientos de las cámaras, seguimiento de los personajes, etc.

Hasta aquí, se ha demostrado la complejidad del sonido para el género de comedia, pero esta herramienta tiene otro tipo de variables y elementos de los que se apropiaron otras corrientes cinematográficas como las películas de suspenso para lograr mantener en vilo al espectador y poder de este modo manipular todas sus emociones y sensaciones.

2. 2 El sonido ambiente.

Según Chion

Se llamará sonido ambiente al sonido ambiental envolvente que rodea una escena y habita su espacio, sin que provoque la pregunta obsesiva de la localización y visualización de su fuente: los pájaros que cantan o las campanas que repican. Puede llamárseles también sonidos territorio, porque sirven para marcar un lugar, un espacio particular, con su presencia continua y extendida por todas partes. (1993, p.7)

El sonido ambiente es un factor muy importante ya que el montajista debe lograr situar al espectador en un espacio y tiempo y lograr a su vez que este lo reconozca. A veces se opta por exagerar algunos sonidos como en el caso del género de suspenso, por ejemplo, enfatizando los pasos sobre el piso con un alto grado de reverberancia para imponer una presencia desconocida; los latidos del corazón de una persona o su respiración hacen que incrementen la tensión narrativa y del espectador, así también como el rechinar de una puerta de madera vieja, entre otros ejemplos. La audiencia va a captar automáticamente este mensaje tal cual como lo haría con una imagen. (Naranjo Enriquez, 2011).

El montajista también puede complementar imagen y sonido para crear así un plano sonoro, como se puede apreciar en *Psicosis* de Hitchcock. En cada puñalada que recibe la joven se escucha una nota de los violines que cada vez suenan más fuerte a medida que crece la violencia con que el asesino actúa. Este es un claro ejemplo de cómo el montajista influye absolutamente en todas las sensaciones y emociones del espectador durante la secuencia. Pese a esto, el montajista debe concentrarse de lleno en la

correcta armonía de la imagen y el sonido, ya que pueden producirse ciertos errores. Chion da un ejemplo muy concreto de ello en el cual nos sitúa en una escena en la que un camión atraviesa el cuadro. Dado que el motor se encuentra en la parte delantera del vehículo el sonido llegara al máximo justo antes de que este entre en el cuadro, una vez que vaya avanzando y se encuentre en el centro de la imagen su ruido empezara a disminuir, lo que le dará una sensación de poca verosimilitud al espectador y por ende se desconcentrara. Para que eso no suceda el montajista deberá hacer uso del software de edición y tendrá que remodelar la curva del sonido modificando su intensidad o bien creando un desfasaje en el momento del rodaje. (1992)

2.3 La importancia de los planos sonoros en post-producción.

Otro factor para tener en cuenta es contar con que existen cuatro diferentes planos sonoros con los que el montajista puede trabajar.

Por un lado se encuentra el plano sonoro detalle, donde la distancia aproximada entre la fuente sonora y el micrófono debe ser minúscula. Con él se pueden recrear pasos en la noche, la caída de una gota de agua o recrear una conversación íntima.

El siguiente es el primer plano sonoro, esta vez la distancia que se sugiere es de entre treinta centímetros y dos metros, que simula la distancia típica de conversación.

A continuación aparece el plano medio sonoro en el cual la distancia se agranda un poco más y oscila en un rango de entre dos y cinco metros. Sin embargo lo que más importa en este tipo de planos es que la intensidad con la que se toma el sonido debe ser mucho menor que en el primer plano sonoro y tiene que ofrecer, a su vez la sensación de que la fuente del sonido se encuentra en segundo plano con respecto al primer plano sonoro. Además de poder utilizarse también para un diálogo, este tipo de plano sirve para crear un sonido ambiente muy marcado.

Por último se encuentra el plano general sonoro, la distancia para este tipo de toma es mucho mayor y la intensidad debe ser débil, una conversación no podría entenderse utilizando este tipo de técnicas si hubiera otras personas presentes. Generalmente se utiliza para identificar un lugar determinado y la mayoría de las veces cumple la función de ambiente. (Icía Bollaín, 2003)

En la película *Los Otros* (2001) del director Alejandro Amenábar se puede apreciar una secuencia en la cual Nicole Kidman se encuentra tejiendo, a continuación se oyen unos ruidos de pisadas y muebles que provienen desde el piso de arriba, todo hace pensar que son los criados, pero el montajista corta y nos muestra con una cámara subjetiva desde el punto de vista de la protagonista, que los empleados domésticos se encuentran en el patio. Esto sin dudas aumenta la tensión del espectador que ahora se pregunta quién se metió en la casa. Así, con unos pocos sonidos ambientales y dos planos distintos el montajista tiene en la palma de su mano a la audiencia, la cual estará en completa tensión hasta que se produzca el desencadenamiento de este hecho.

2.4 La banda sonora de una secuencia.

Siempre ha sido indispensable para el cine el acompañamiento del sonido y sobre todo la música. Estos dos elementos no solo acompañaban los movimientos dramáticos si no que también sumergían a la audiencia en un ambiente psicológico alejado del peso del silencio y la monotonía. Otra de las misiones que tenía la banda sonora era la de dar un carácter de realidad al film, es decir, que el espectador sintiese que estaba viviendo ese momento, liberando sus sentimientos y sumergiéndose en el tiempo y el espacio de la ficción que proponía el director y montajista.

Lo primero que se le exige a la música en una película es que acompañe o relate la acción, por ejemplo, si se trata de una escena de amor o sentimental seguramente se escucharán violines. Si la secuencia es de peligro, se escucharán sonidos de percusión

cada vez más frenéticos. Sin embargo el montajista debe tener mucho cuidado al momento de editar ya que la superposición de la música sobre la voz de uno de los personajes puede destruir el valor emotivo de la secuencia. Previamente es ideal que el director revea el guión técnico junto al montajista para decidir cuál será la mejor opción al momento de terminar el proyecto. De este modo, será más fácil prevenir cualquier error y optar por los momentos más adecuados donde la música o los efectos sonoros deberán aparecer.

La banda de sonido está compuesta por la palabra, la musicalización y los efectos. También es necesario hacer hincapié en los silencios pero este tema se ampliará más adelante. En este momento es importante desarrollar los conceptos anteriores comenzando por la palabra. Este es sin dudas uno de los elementos más importantes de la banda sonora de un film y también el más usado. La palabra define por completo a los personajes sea por sus cualidades sonoras y físicas como por la forma de expresarse.

Roselló afirma que:

Con la banda de palabra montada y sincronizada con la imagen la película ya tiene sentido incluso para una persona que no sea profesional. Falta añadirle unos elementos, la música y los efectos, que no solo la enriquecen, sino que aportan unos significados de carácter realístico o motivadores, necesarios para la total comprensión de la película de acuerdo con la línea narrativa decidida por el equipo de realización. (1981, p. 153).

Nuevamente, Chion (1993) se suma a este concepto sosteniendo que en el cine el sonido es mayoritariamente compuesto por voces, ya que siempre el ser humano ha respondido a estímulos sonoros pero principalmente a las palabras.

Por otro lado, la música juega un papel determinante ya que la mayoría de las veces el montajista decide la duración de los planos y como describir ciertas secuencias en base a la música, debe tener en cuenta que el sonido deberá cumplir y dar una impresión de realidad al espectador.

Cualquier situación por común y corriente puede sufrir un cambio en su significado si se le agrega una banda sonora. Volviendo al ejemplo de *Psicosis*, sería imposible

imaginarse los cuchillazos sin los violines que Herrmann eligió para la ocasión. El compositor tuvo la brillante idea de simular las puñaladas con los violines, Hitchcock aprobó este experimento y comprobó que estos sonidos incrementaban el impacto psicológico y sensorial un treinta y tres por ciento. (Naranjo Enriquez. 2011).

Por ejemplo, en el caso de la comedia, se puede citar el ejemplo de *El Show de Benny Hill* (1955 – 1989). En momento que sonaba *Yakety Sax* todas las acciones resultaban graciosas, aunque generalmente siempre se utilizaba para persecuciones. Por otro lado aparece también la banda sonora de *Terminator*, compuesta por Brad Fiedel la cual otorga una sensación de adrenalina y peligro como en la escena que Sarah Connor huye del hospital con su hijo John y con el T- 800, siendo perseguidos por el T-1000 y tornándose más frenética en las partes finales del film como también así en los momentos de acción más impactantes.

Para complementar un poco mas esta idea vale señalar una afirmación de Rafael Beltran Moner “Ambientación musical es el acto de elegir estéticamente la música apropiada a cada escena o secuencia que lo precise, considerando la unidad de conjunto y la sutileza, particular en cada caso” (1991, p.11).

2.5 Los silencios y el fuera de campo

El montajista no solo emplea herramientas que solo se ven reflejadas dentro del cuadro, sino que también puede jugar con lo que el espectador no ve ni oye y por lo tanto no tiene conocimiento.

Prosper aclara un poco más el camino acerca de estos conceptos y afirma lo siguiente.

Podemos realizar dos divisiones del espacio diegético: espacio en campo y espacio fuera de campo. Entenderemos por espacio en campo aquel espacio presente en la pantalla y que el espectador observa, incluyendo todos los objetos presentes, ya muestren su totalidad o una parte. Entenderemos por espacio fuera de campo aquel espacio que no está presente de forma material en la pantalla. Sin embargo, solamente se considerara espacio al que se alude a través de los elementos presentes en campo o por el sonido. Por ejemplo, un personaje que mira fuera de campo esta aludiendo a otro espacio. Un plano medio de un

personaje alude a otro espacio, al que ocupa la parte del cuerpo que no se ve en imagen. (2004, p. 32).

Un ejemplo que ilustra este concepto puede ser una película bélica en la cual un grupo de soldados se esconden detrás de una trinchera y lo único que se escuchan son tiros y explosiones. Aquí el espectador inconscientemente ya tiene una remota idea de lo que está sucediendo en el fuera de campo. Distinto sería si los tiros de pronto pararan. En ese momento, la audiencia no sabría si los enemigos retrocedieron o se rindieron, por ello se vuelve a remarcar la idea de que el montajista puede manipular con total libertad las emociones de los espectadores.

El fuera de campo es una herramienta muy útil a la hora de jugar con los conocimientos del espectador y crear una reacción en él, ya que si es bien empleado puede brindar un abanico muy grande de posibilidades a la hora de montar.

Por otro lado aparece un elemento muy cercano a los conceptos que se vienen tratando en este subcapítulo, los silencios. Estos cumplen un papel determinante a la hora de mantener la tensión en la sala y mantener completamente atento a los espectadores.

El silencio es también una herramienta muy expresiva; en el relato cinematográfico el espectador interpreta los silencios y palabras expresados en el diálogo a través del subtexto, entendido éste como la suma de circunstancias que se muestran en una escena y en las que están inmersas el personaje, la situación y las palabras y silencios que componen las frases y su intencionalidad. La lógica narrativa, de la que da cuenta la trama a través de momentos de siembra y recogida de conexiones, es la clave para que el espectador interprete el subtexto. (Beiro. 2010)

Teniendo en cuenta esto, pueden obtenerse muchas sensaciones como miedo, tristeza, soledad entre otras gracias a él. En *El secreto de sus ojos* (Juan Jose Campanella, 2009) por ejemplo, se puede apreciar en la escena del ascensor un momento de tensión e incomodidad asfixiante ya que los dos protagonistas coinciden en el mismo elevador que el asesino, al que está protegiendo la policía. En un momento determinado este saca su

revólver y lo recarga. Aquí el montajista crea un ambiente totalmente verosímil y de gran tensión gracias a la utilización de esta herramienta.

Otro ejemplo de escenas silenciosas se produce en la película *Lo que queda del día* en la cual el señor Stevens está leyendo un libro en una sala, la señora Kenton entra en esa misma sala a depositar unas flores, interrumpiendo la lectura del señor Stevens. Intrigada, la señora Kenton le pregunta al protagonista el título del libro. Él, negado a decírselo, se aleja poco a poco de ella, hasta darse de espaldas con la pared de la habitación. Arrinconado, el señor Stevens, la señora Kenton aprovecha para quitarle el libro de las manos. En ese momento, el señor mira fijamente a la señora, deseoso de besarla y de confesarle lo mucho que le ama. En lugar de eso, se queda fijamente mirando, en silencio.

El montador puede optar también por el silencio por contraste, es decir pasar de una escena en la que abundan los sonidos a otra totalmente distinta en la cual solo se escucha el viento o simplemente el movimiento de las agujas de un reloj.

Sin embargo muchos autores como Chion apoyan la teoría de que no existe un silencio como tal en el cine, si no que siempre existe un sonido y es el mental, ya que cada vez que vemos una imagen cinematográfica sin sonido el espectador aplica su experiencia sónica para completar las piezas del rompecabezas. Esto sucede ya que la audiencia vive una vida llena de sonidos y por ende puede asignar sonidos incluso a personajes o cosas que no existen. Una prueba de ello puede observarse en la película de Kubrik *A space odyssey* del año 2001 en la cual el astronauta camina por la luna y solo se escucha la respiración de este mientras que en el espacio no tendría que escucharse absolutamente nada. A pesar de todo esto, la escena cumple con el realismo de la experiencia espacial.

Por último, y para concluir esta parte del ensayo, es apropiado recalcar o destacar algunos aspectos que comparte el presente capítulo con los anteriores. Por ejemplo, se creía que con la llegada del sonido se perdería cierta magia o poesía que contenían los

films mudos, que a través del silencio daban lugar a la imaginación del espectador. Sin embargo, el cine sonoro se ocupó de desmentir esta teoría, puesto que como se menciono anteriormente, le dio un nuevo sentido al concepto de silencio.

Pese a todo esto vale aclarar un concepto propio de Jean Mitry (1978) que afirma que aunque la continuidad cinematográfica se vale principalmente de las imágenes, no hay que descuidar a la palabra que también puede servir como un nexo o punto de unión y puede así, modificar la continuidad ya que sus apariciones tienen como objetivo hacerlo.

Otro factor relativo al montaje que el sonido extinguiría para siempre sería la molesta sensación de cortar una secuencia para introducir subtítulos y obligar al espectador a leer después de haber mirado y romper así el ritmo del film. Gracias a la llegada del cine sonoro se garantizaba tanto la unidad orgánica del film como también un desarrollo homogéneo y una continuidad más firme con planos que se relacionan mucho mejor entre sí. Sin embargo, realizadores como Rene Clair (1945) sostenían que el diálogo no era solo una opción fácil para sustituir los subtítulos del cine mudo, ya que la palabra en sí misma representaba esa vida que ahora tenían las realizaciones audiovisuales.

Por otro lado es preciso citar montajistas analizados en el primer capítulo como Eisenstein y Pudovkin (1928) ya que entre sus escritos figura un manifiesto con teorías acerca del uso de la palabra y del sonido mediante el montaje.

Uno de los párrafos que más se vincula a este ensayo y sobre todo a este capítulo, es aquel donde el director de *La Huelga*, expresa. “Solo el empleo del sonido como contrapunto de un fragmento de montaje visual ofrece nuevas posibilidades de desarrollo y de perfeccionamiento del montaje” (Eisenstein,1986)

Es decir, el sonido como elemento de montaje será un factor muy efectivo para resolver diversos problemas al momento de querer contar una historia. Sin embargo este elemento no debe ser tomado a la ligera ya que al momento de montar, si es que el montajista lo hace mal o incorrectamente, el sentido de la historia puede cambiar o tomar otro rumbo. Por ejemplo el mismo Pudovkin en *La vida es bella* (1932) falla en su

intención de transmitirnos un mensaje en la escena de la estación de ferrocarril. Allí la mujer sale por la ventanilla del tren para despedir a su esposo, pero de pronto recuerda que debe decirle algo muy importante, sin embargo en medio de la emoción no sabe exactamente que es. Mientras esto sucede tiene la sensación de que el tren comienza a moverse y ella todavía no recuerda que decirle a su marido. El espectador escucha el sonido del tren que se pone en marcha. Sin embargo ve que el vagón se encuentra estático y se da cuenta que solo se trata del temor de la mujer. Pudovkin no da a entender a la audiencia que el sonido de arranque del tren puede llegar a pertenecer a otro más cercano que esta partiendo mientras que el que el espectador ve permanece en el andén. Aquí, el director soviético falla en el montaje y el efecto se pierde por completo. Caso completamente contrario es el que ofrece Gregory La Cava en su film *Mundos privados* (1935). En la escena del psiquiátrico la protagonista se sumerge en la más profunda locura. Escucha su voz susurrarle que se está volviendo loca. Esto se repite una cantidad incontable de veces y en varios tonos, ya sea gritada, por lo bajo, de cerca, de lejos, viniendo desde la derecha y también de la izquierda. De manera burlona, de manera angustiante o aterradora. Utiliza también todo tipo de timbres, apagada, silbante, aguda, sorda, etc. (Dacynger. 1998). De esta manera el director a través del montaje y valiéndose al máximo del sonido como elemento, crea un ambiente y un entorno psíquico increíble logrando así que el espectador se ponga en la piel de la protagonista y sintiendo al igual que ella cómo, poco a poco, comienza a volverse loca atormentada por las voces en su cabeza.

Estos dos últimos ejemplos dan lugar al siguiente capítulo el cual describe el proceso de mimetización y representación que sufren los espectadores individualmente y que dan lugar a un gran abanico de sensaciones y emociones que el montajista domina, tal y como afirma Hitchcock, como si fueran un instrumento musical.

A modo de conclusión vale destacar las ideas fundamentales de este capítulo donde el primer aspecto a señalares un repaso por la historia del sonido en los films, su aparición y

como los montajistas comenzaron a hacer de él una herramienta de manipulación. A continuación y una vez que el sonido se adaptó por completo a la industria del cine, se hace un análisis por uno de los géneros mejor provecho supo sacar de esta nueva invención, la comedia. Series como *El gordo y el flaco* ó películas como *Cantando bajo la lluvia* son algunos de los ejemplos más claros de cómo este género supo aprovechar al máximo las ventajas de la sonorización.

Otro factor muy importante que aparece en este capítulo es la utilización y aplicación del sonido ambiente. Es uno de los elementos más utilizados por los montajistas y debe ser utilizado con mucho cuidado caso contrario generará desconcierto y confusión. Seguido de este subcapítulo se encuentran presentes tres elementos que complementan las imágenes que el profesional monta para contarnos una historia, eh aquí la importancia de los planos sonoros, la banda sonora y los silencios. Todos ellos dotan, en mayor o menor medida, de un sentido que refuerza la imagen y al film en general favoreciendo la comprensión de gran parte del relato.

Para poder investigar a fondo acerca de estos elementos, se articuló un marco teórico en base a Pablo Naranjo Enriquez, Chion y Josep Prosper Ribes, autores que fueron de gran ayuda en la comprensión y adaptación de ciertos conceptos.

Tal como se analizo en el capitulo 1 realizadores como Kuleshov, Pudovkin o el mismo Eisenstein vieron en el cine y el montaje una herramienta para transmitir ciertas ideologías, y convencer de ellas a las masas. Siguiendo con esta línea, en el capítulo siguiente se realizará un análisis sustancial de distintos géneros cinematográficos y como se articulan algunas de las técnicas descriptas anteriormente para lograr manipular al espectador y lograr el mensaje que el realizador desea.

Capítulo 3. Técnicas de montaje según los géneros.

El siguiente capítulo tiene por objetivo describir las técnicas que se utilizan en diferentes géneros cinematográficos. Sin embargo, antes de continuar es necesario aclarar a que se refiere una persona cuando habla de géneros y en que se basa su clasificación. En los primeros años del cine las películas al igual que en una tribu, formaban parte de un grupo muy particular de características muy marcadas, como por ejemplo la comedia, los westerns o el terror, lo que daba como resultado que cualquier espectador tuviera una imagen mental de un género determinado. (Richard T. Jameson, 2000)

Hoy en día y gracias a los avances en materia de softwares de edición y demás, existen una cantidad muy diversa de géneros y a su vez se realizan films que conllevan una combinación de dos o más de ellos.

Si hoy hablamos de géneros en el cine *mainstream* - llamamos *mainstream* ("corriente principal", traducción literal) al cine exportable que produce Hollywood, y dejamos las precisiones para más adelante -, están definidos comedia romántica, comedia cómica, parodia, superhéroes, acción y aventuras, *thriller* político, horror, drama inspiracional, film biográfico, fantasía épica, ciencia ficción, documental. Son muchos (y es una lista muy sumaria), y algunos son de antigua data (horror, acción y aventuras, etcétera), mientras que otros son más recientes - o se estabilizaron recientemente - gracias a que solo en las últimas décadas existe la tecnología necesaria para hacerlos posible (ciencia ficción, superhéroes, fantasía épica). En ese caso importante: *The lord of the Rings* (*El señor de los anillos*, Peter Jackson, 2001 - 2003) no es diferente en cuanto a tono, tipo de actuación y forma del relato a *The Adventures of Robin Hood* (*Las aventuras de Robin Hood*, Michael Curtiz y William Keighley, 1938); lo que cambia es el "tamaño" del film y el hecho de que las batallas puedan integrar a miles de personajes, computadora mediante. Entre ambas películas vemos el desarrollo que impuso la tecnología al cine de aventuras y cómo, de él surge una nueva forma que antes era imposible porque no existían los recursos para llevarla a la pantalla. (Leonardo D'Esposito, 2014, p. 82)

En fin, los géneros en sus primeros años tenían una aplicación industrial, ya que servían como referencia a los productores para poder invertir en los proyectos que tuviesen mayor posibilidades de éxito con el público. Sin embargo, en la actualidad los géneros cinematográficos son variados y es complicado establecer una categorización estricta, por ello su clasificación debe ser dinámica.

D'Esposito (2014) plantea además, una forma muy interesante de clasificar los géneros que puede a su vez, ser de mucha ayuda para el montajista a la hora de trabajar con un film.

El autor afirma que existen géneros que se basan en una iconografía precisa como es el caso de los westerns. Debido a que generalmente el contexto siempre es el mismo y el conflicto gira en la mayoría de los casos en torno a luchas entre los indios y las autoridades del pueblo o entre ganaderos y ovejeros.

Luego están los géneros que se basan en el modo de registro de las imágenes como las películas animadas o de ciencia ficción.

También existen los géneros basados en el tono como las comedias y los dramas. En este último siempre se mantiene un tono de seriedad. En este tipo de films el trabajo del montajista es vital ya que tienen que abundar los planos cortos y largos para darle a entender al espectador que lo que está sucediendo puede ser posible y puede sucederle a él. A diferencia de lo que sucede en las comedias en la cual rige un tono más ligero y el montajista debe lograr que la audiencia sienta una cierta distancia de los personajes, creando así una doble perspectiva que ejercita intelectualmente al espectador para que comprenda lo que le sucede al personaje y reírse de ello por más que fuese una tragedia.

Por último aparecen los géneros basados en el modo de narrar como el *thriller* y el suspenso, en los cuales el montajista buscará impactar o causar una sorpresa en el espectador mediante cortes directos y planos cortos apoyado en un guión sólido y acompañado de fuertes efectos de sonidos y demás.

Teniendo en cuenta estos conceptos a continuación se realizará un análisis sustancial de las técnicas de montaje para los géneros más históricos y trascendentes de la historia del cine como los westerns, el suspenso, los documentales, la comedia, la acción, el terror y la ciencia ficción. Se tomarán también, tres casos particulares a analizar que cuentan con una gran cantidad de recursos que reforzarán la descripción y conceptos planteados a lo largo de este subcapítulo.

3.1 ¡Manos arriba! El montaje en el western

Partiendo desde lo que se planteó anteriormente, es válido comenzar con uno de los géneros más antiguos populares a lo largo de la historia, los westerns. Las películas que pertenecen a esta categoría por lo general hacen hincapié en la relación del hombre con el contexto que lo rodea y una aventura que transcurre en él. Este aspecto es muy destacable ya que para los norteamericanos el Oeste de su país es muy importante en cuanto a su historia. Uno de los pioneros de este género, William S. Hart aclaraba lo siguiente.

"No sé cuánto significa el *western* para Europa, pero para esta región significa la esencia misma de nuestra vida nacional" (1986, p. 22).

El escenario natural es un factor de total importancia para lograr atrapar al espectador, Porter daba evidencia de ello con su film *Asalto y robo al tren*, tal como se mencionó en el Capítulo 1. El contexto es un elemento que el montajista no puede dejar pasar ya que es una parte integral de este tipo de películas, le da un plus estético puesto que los realizadores escogen la locación según lo que quieren transmitirle a la audiencia. Esto puede apreciarse en la mayoría de los casos en el inicio de una película de vaqueros, el montajista se encarga de yuxtaponer planos del desértico paisaje con otros de animales como lagartijas o buitres, también esqueletos de animales muertos, etc. Philip French, en su libro *Westerns* aporta algunos conceptos que refuerzan lo descrito anteriormente.

Una sucesión de tomas panorámicas de diversos animales (un búho, un pez, un conejo, un gato montés, una serpiente, una tarántula) hasta llegar a Clean Eastwood que cabalga confiado por el hermoso, intacto territorio mexicano. De inmediato captamos el punto de vista del realizador: el hombre es también una suerte de bestia salvaje totalmente identificada con el paisaje; pero al cabo de unos pocos instantes comenzamos a tomar conciencia de la forma calculada en que fueron concebidas las tomas, llevados por la misma admiración por la habilidad y paciencia del camarógrafo que sentimos al ver ese inteligente filme sobre el mundo de la naturaleza que fue *Living Desert (Desierto viviente)* de Disney (1978, p. 98).

Otros tipo de técnica de montaje muy utilizada es la de alternar planos americanos de la gente del pueblo trabajando o haciendo sus tareas rutinarias con planos abiertos del paisaje que los rodea. Como también la de las caravanas que se observan a lo lejos en mitad del desierto para destacar la vasta inmensidad del paisaje y lo diminutas que son las personas en el. Este tipo de técnicas fueron muy utilizadas por John Ford, quien supo ser el padre del genero de westerns.

Así como se mencionó en el Capítulo 1 que Griffith narraba hechos históricos o momentos de gran importancia en la sociedad, como *El nacimiento de una Nación*, Ford también hacia lo propio en sus películas, por ejemplo en *The Iron Horse* (1924) la cual está enmarcada en la llegada del ferrocarril que tenía como objetivo unir la costa es y el oeste de E.E.U.U. En el film se pueden apreciar las consecuencias de la decisión de Lincoln de avanzar con el tren, los resultados de la guerra de secesión, las disputas con los indios, etc. Sumado a esto, Ford al igual que Griffith añadía un drama generalmente romántico, en los cuales se ponían en juego distintos valores y, mediante el montaje se le transmitía un mensaje y una postura acerca del hecho histórico que se narraba. En *El nacimiento de una nación* por ejemplo, el director, que era a su vez el montajista también, dejaba en claro su postura altamente racista de creer que los negros eran violentos, sádicos y abusaban de las mujeres y que el ku klux klan era una suerte de ejército de salvación que tenía como intención liberar al pueblo americano de estas personas.

A John Ford le sucedía algo similar, el famoso director fue varias veces tildado de racista por la manera en como los maquillaban o pintaban, sin embargo era todo lo contrario. Él mismo se encargo de rodar una película donde un soldado negro era acusado de violación y asesinato injustamente o también de mostrar como los blancos se encargaban de ofrecer alcohol adulterado y armas a los indios, dando a su vez, a entender que los ataques de estos eran el único medio de supervivencia que tenían para elegir. Como también dejaba en claro que algunos soldados no eran malos, sino que eran simples

personas que no tenían otra opción que ir al combate para vivir de un trabajo digno. (D'Esposito, 2014).

Además de la relación con el contexto o el paisaje que rodea la historia que se narra, otro elemento importante que tiene que tener en cuenta el montajista son las secuencias de violencia en el film. El enfoque que se le da a la hora de cortar y ordenar los planos será fundamental, ya que se puede optar por utilizar pocos planos, pero muy intensos. Tal como puede apreciarse en *Hombre* (1967) de Martin Ritt en la cual durante los primeros 30 minutos aparece un sólo hecho de violencia, sin embargo el mismo consiste en que el protagonista golpea con la culata de su revólver en el rostro a un vaquero en el momento que lleva un vaso a su boca. Esta secuencia dura solo algunos segundos pero es tan potente que mantiene al espectador con alto grado de excitación.

El montajista puede también, optar por generar ansiedad en la audiencia hasta llegar al punto en que esta desee que de una vez por todas comience la secuencia de violencia. El ejemplo más claro es el momento del típico enfrentamiento en el centro de la ciudad con el reloj como referí para iniciar el combate. A la hora de montar se pueden alternar planos del contexto, luego de los protagonistas que se van a batir a duelo, otros de las personas que buscan refugio o espían desde sus escondites. Todos ellos de mayor a menor en cuanto a duración y a tamaño de encuadre transmitiéndole la misma sensación de nervios a los espectadores utilizando silencios, mostrando las miradas de los personajes con planos detalles de sus ojos mojados por la transpiración, sus dedos estirándose cerca del revólver, etc.

A pesar de lo dicho, debemos repetir una vez más que para realizadores cinematográficos y espectadores por igual la escenificación y visión de espectáculos violentos se cuenta entre las atracciones primordiales del género. Cuando ésa es la única motivación (como puede ocurrir con la mayoría de los westerns italianos) tal vez puedan dar pie a la censura. No obstante, es difícil dictar un juicio moral al respecto. Viene al caso, por ejemplo, la reciente preocupación del género por la horca y los ajusticiamientos. (Philip French, 1978, p.106)

Un ejemplo muy representativo de este tipo de técnicas de montaje era Sergio Leone, quien fue un pionero del spaghetti-western, el cual se basaba en mostrar personajes sin ningún tipo de escrúpulo social, con el único objetivo de obtener dinero y poder. Leone supo combinar muy bien la banda sonora con un montaje lento con primerísimos primeros planos y planos detalles de las miradas, la piel como puede apreciarse en el duelo final de *El bueno, el malo y el feo* (1966).

En fin, el montajista o el realizador puede optar por mostrarle a la audiencia mucha violencia y mucha acción con una combinación de disparos con planos rápidos y muertes en cámara lenta como sucede en *Grupo Salvaje* (1969) de Sam Peckinpah. O también elegir brindar pocos minutos pero muy intensos como se describió anteriormente. Todo esto por su puesto, teniendo en cuenta y haciendo énfasis en el contexto social y el paisaje que rodea a la historia o la aventura que se está narrando. Este género dió origen a las primeras secuencias de acción y sirvió como punto de despegue para grandes producciones brindando una gran cantidad de recursos e ideas novedosas que serán descritas a continuación en el siguiente subcapítulo.

3.2 La dinámica del montaje de acción.

“Como el cine es un movimiento visual, el movimiento- que fue originalmente la novedad que aportó- se convirtió naturalmente en su característica sobresaliente. Nada mejor que la secuencia de acción para ilustrar el poder del movimiento en el cine”. (Ken Dacyger 1999. p, 215).

Este subcapítulo parte de esta cita ya que, ilustra lo que significa montar una secuencia para un film de acción. Persecuciones, tiroteos y batallas, son algunos de los temas más abundantes en este tipo de género que además, es uno de los más atractivos y atrapantes para los espectadores. Sin embargo, para profundizar en las repercusiones psicológicas que provocan en la audiencia estas secuencias, es necesario hacer escala en las técnicas de montaje del género en cuestión.

Una secuencia común de una película de acción puede tratarse de dos personajes, ambos con diferentes objetivos y, en el transcurso de la historia cada uno intenta lograr su cometido. Los cuales generalmente tienden a oponerse entre sí, y esta escena ya puede ser caracterizada como un conflicto, que finalmente culmina cuando uno de los personajes consigue llegar a su objetivo. Mientras tanto, todos los sucesos y las acciones que realicen los personajes ocurren de una manera más acelerada ya que existe una urgencia de cada protagonista que intensifica sus acciones. Por ello generalmente las secuencias de acción son muchísimo más dinámicas que las de otros géneros, ya que siempre se tratan de momentos cruciales o culminantes de una película. (Dacyger, 1999). Por otro lado, un elemento muy importante para tener en cuenta a la hora de montar son las pausas, las cuales además de servir para contrastar un poco durante la historia también funcionan para mostrar un poco más en profundidad a los personajes y sus características. Las secuencias de acción a menudo constan de escenas que siempre muestran al personaje al borde de la muerte y la supervivencia física y emocional, ya que la obtención de la meta de uno de los protagonistas puede también significar el fin del otro personaje. Por ello, generalmente si el montajista hace bien su trabajo y logra que los espectadores comprendan las metas y los objetivos de cada personaje, va a lograr también que la audiencia inconscientemente se identifique con alguno de ellos. Para que este concepto quede claro es válido mencionar un fragmento del libro de Ken Dacyger.

La identificación con las metas de uno de los personajes es la clave del éxito en una secuencia de acción. Sin esa identificación, la escena perdería su sentido. Los espectadores deben sentirse en el límite de la supervivencia física junto con el personaje; de lo contrario, la secuencia de acción pierde su fuerza: excitación, compromiso emocional, catarsis. Para identificarnos debemos ir más allá de comprender las metas de los personajes. Debemos comprometernos emocionalmente con ellos. (1999. p, 216).

En este fragmento, el autor hace referencia a cuatro aspectos o variantes en las que se basa el montaje de acción: la identificación, excitación, conflicto e intensificación. Comenzando por el primero de ellos se pueden apreciar tanto primeros planos como tomas subjetivas. Estas últimas son muy importantes ya que pueden incidir en el mensaje

que reciba el espectador. Por ejemplo si una cámara subjetiva mira a otro personaje desde abajo, va a poner en posición de víctima a la audiencia. En cambio, si la cámara se posiciona por encima el espectador va a sentir inconscientemente un gran dominio y una sensación de jerarquía. Por otro lado el primer plano tiene una carga más emocional, el espectador siente que se encuentra frente a frente con el personaje, que mirándolo a los ojos inyecta todo tipo de sensaciones en la audiencia, que en ese momento es víctima del talento del actor. Wes Anderson es un gran ejemplo de ello, en su película *Moonrise Kingdom* (2012) hace uso de este tipo de planos logrando que el espectador sienta lo mismo que sienten los personajes sin necesidad de aclararlo con diálogos.

Una vez que el montajista logra que el espectador se identifique con uno de los protagonistas, es necesario estimularlo y lograr una excitación mediante los movimientos internos de la toma, las duraciones de estas y diversos tipos de seguimientos con panorámicas, inclinaciones y zooms; la utilización de rieles para movimientos laterales, el uso de la cámara en mano para lograr mayor verosimilitud y tensión ya que las tomas en movimiento que son captadas de esta manera resultan más excitantes. Todas estas herramientas complementan y dan más vida al conflicto, el cual puede potenciarse aún más, gracias al montaje. Dacyger propone un ejemplo en el cual plantea una situación en la que dos personajes intentan alcanzar una meta, para ello tendrán que hacer un esfuerzo que se verá reflejado en sus acciones, acciones que se presentarán de forma alterna, es decir, el montador nos mostrará los esfuerzos de un protagonista y los del otro mediante tomas cada vez más cortas para lograr un gran nivel de tensión. Mediante todos estos elementos con los que cuenta el montador para trabajar en el momento de la postproducción, se consigue una intensificación que resulta algo determinante cuando la película está a punto de terminar y uno de los personajes se encuentra próximo a lograr su objetivo. Como se mencionó anteriormente, la duración de las tomas hace que la intensificación de la secuencia aumente y el comportamiento de los personajes también influye para que esta variable sea aun mayor. En fin, el género de acción y sus

secuencias más representativas se caracterizan generalmente por sus planos cortos, primeros planos, cámaras subjetivas y la variación de la duración de las tomas, sin embargo a veces es necesario insertar algún plano general para darle lugar al espectador a que sepa donde se sitúa la acción. En *Django unchained* (2012) de Quentin Tarantino puede observarse cuando un grupo de enmascarados llegan en caballos al lugar donde se encuentran los protagonistas. A su vez, otra escena muy similar es la del film *El último samurái* en donde el director nos da una vista general de la magnitud del ejército japonés y de donde se producirá el combate.

Los últimos ejemplos que se nombraron pertenecen a un contexto moderno, contexto en el cual la tecnología en los efectos y los software de post producción cumplen un papel determinante. Aquí hacen su aparición películas como *Robocop* (Jose Padilha, 2014), *Terminator 2* (James Cameron, 1984), *Transformers* (Michael Bay, 2007) o *The Avengers* (Joss Whedon, 2012) entre otras, que compiten con otro tipo de films de carácter más realistas como *Troya* (Wolfgang Petersen, 2004), *Gladiator* (Ridley Scott, 2000) o *Rambo* (Ted Kotcheff, 1982) por nombrar algunas de las más conocidas. Es válido citar un párrafo que aclara un poco más el asunto “Las metas son diferentes. Ambas secuencias son impactantes, pero los elementos del montaje que entran en juego se mueven en dos direcciones diferentes: en un caso, hacia una coreografía tecnológica y, en el otro, hacia una lucha humana creíble, en la cual la tecnología es un medio más que un fin”. (Dacyger, 1999, p. 220).

Por otro lado, se encuentran otros realizadores como Zack Snyder que utilizó un plano secuencia en una de las escenas de *300* (2007) en la cual el protagonista *Leónidas* comienza a eliminar enemigos mientras la cámara lo sigue a través de un riel y donde el único movimiento se produce dentro de la toma donde también pueden apreciarse ciertos acercamientos y zooms. Es válido nombrar también a Steven Spielberg el cual hace un trabajo brillante y totalmente opuesto al que se mencionó arriba en su película *Tiburón* (1975). Aquí el director norteamericano alterna tomas desde el punto de vista del

comisario y tomas de diferentes personas y objetos como el de un niño, que más tarde sería la víctima, una gorra de baño flotando en el agua, una mujer que grita, mientras que cuando la matanza finalmente ocurre, entran en juego los elementos que se vienen describiendo anteriormente, por ejemplo los cortes comienzan a ser más rápidos y entra en juego el montaje paralelo y las cámaras subjetivas mostrando los diferentes puntos de vista.

A partir de los conceptos expuestos anteriormente se analizará un film en particular, dicha película contiene varias secuencias de acción que encajan perfectamente con lo que se describió en el presente subcapítulo.

3.2.1. The Matrix, una dosis de acción.

Según Eisenstein (1989): “El montaje es el proceso que se utiliza para ordenar los planos y secuencias de una película, de forma que el espectador los vea tal y cómo quiere el director. La manera de colocar los diversos planos puede cambiar completamente el sentido, y por tanto el mensaje de una película.”

Partiendo de esta cita. Se toma como referencia y como ejemplo la película *The Matrix* de Wachowski A, Wachowski L, (1999), la cual obtuvo el Oscar a mejor montaje. Si se analiza su post-producción, se contempla un gran trabajo de ritmos, movimientos, que son derivados de un montaje de acción, y este es uno de sus puntos fuertes ya que otorga una gran continuidad. Los movimientos de los personajes, más que nada en las escenas en donde pelean, contienen combinaciones de lentos y rápidos, junto con movimientos de cámara e interiores (dentro del plano). Esto le otorga al film el ritmo, junto con un cierto nerviosismo, necesario siempre en películas de acción, con cortes rápidos y cambios bruscos de angulaciones o planos. Si se analiza lo dicho anteriormente, se da a entender que es necesaria una gran cantidad de planos. Ahora, ¿por qué esto es necesario? Para conseguir el efecto de velocidad en que se basa la película, y para lograr

el nerviosismo requerido, la mejor opción es la intercalación entre una gran diversidad de tomas. Para tener una idea aproximada de lo que se intenta explicar y analizar en este subcapítulo, se toma la palabra de uno de los directores que confirma que en una de las escenas de la película se realizan un total de 164 planos en casi cinco minutos. (Wachowski, 1999).

La tensión dramática que se genera mediante la yuxtaposición de esta cantidad de planos y los movimientos (tanto de cámara como de personajes) mantiene al espectador constantemente observando y el montador ya se encuentra en estos momentos dominando todas sus emociones y sentimientos, ubicándolo cada vez más en la película y en el mundo diegético en el que está inserta la misma.

Todos estos conceptos refuerzan aun más lo que se viene analizando y describiendo durante el capítulo, y la oración citada en el principio de este subcapítulo cobra vida en cada párrafo.

Asimismo, se cuenta con otro elemento de post producción que va de la mano con el montaje creando una unidad. Este es el sonido, que le aporta un gran dote de sentido y expresión al film. *No es necesario ver lo que oyes* cuentan muchos montajistas expertos. Si se tiene en cuenta esta oración, se puede establecer la relación sonido-montaje. El sonido puede contar sin la necesidad de mostrar lo que se ve, dejando volar la imaginación del espectador, también funciona como recurso para contar cierta acción que no se puede mostrar o no se tienen los recursos necesarios para ello. El sonido puede ingresar al espectador en clima, generando cierta tensión antes incluso que se produzcan las acciones. En las películas de acción esto es muy importante, y si se tiene en cuenta la película analizada, la cual al ser de una temática tecnológica, tiene un diseño sonoro que va con la misma, se observa una gran ambientación previa a la acción. La música comienza a escucharse en el momento previo a la acción, y luego la acompaña en sus velocidades, siendo más intensa en los planos y movimientos rápidos, y bajando esa intensidad o ralentizándola en momentos donde la acción se ve en cámara lenta. Los

detalles de sonido, en este caso, son muchos y están muy bien cuidados. Más allá de la ambientación, se escuchan ciertos sonidos, como por ejemplo el de caídas de balas al piso, que están por encima de los demás, o en los momentos donde se hace más lento el sonido ambiente, dándole un mayor énfasis e importancia. Teniendo en cuenta la relación que se analiza de sonido-montaje, hay otro aspecto muy interesante. Durante los momentos en que hay movimientos de brazos o piernas, los mismos se complementan con sonidos muy veloces, dándole más dinamismo a la acción. Estos sonidos se presentan en todos los golpes, y cuando un personaje salta o cae, la cámara inmediatamente se cambia a lenta acompañada de un sonido a menor velocidad de la normal, jugando con el cambio de la cámara. Según Martín Bachiller C., LiuShi S., González Esteban P., Cantón M., este efecto fue revolucionario para las películas, ya que fue la primera vez que se utilizó la cámara SRL o Single Lens Reflex, la cual podía grabar a 12.000 fotogramas por segundo. La técnica fue nombrada "Bullet Time" y lograba un movimiento por demás de lento, dándoles la posibilidad incluso de congelar la imagen. Quizás la más recordada es la escena donde disparan a Neo, el protagonista, donde las múltiples cámaras alrededor comienzan a rodearlo en *Bullet Time*, agregando las balas vía PC, obviamente estas acompañadas por sonidos. Este es uno de los aspectos que hizo a Matrix una película revolucionaria en cuanto a los efectos visuales.

Lógicamente se habla de una película que contó con un gran presupuesto, cubierto por la empresa *Manex Visual Effects*, que permitió el uso de estas sofisticadas cámaras y todos los efectos visuales y sonoros, dándole una perfecta concordancia con el tipo de temática que se crea.

La película analizada cuenta con dos secuelas más, *Matrix Recargado* en 2003 y *Matrix Revoluciones* también en 2003. Haciendo un relevamiento del equipo de producción de la película, se observa que en la trilogía se mantienen las mismas personas según el área, dando cuenta de una gran aceptación en cada una de las mismas y una obvia conservación del estilo de montaje y edición.

Al ser analizadas diferentes escenas de la segunda película, se puede afirmar la coherencia de post-producción en cuanto al primer film. Las peleas mantienen el clima y la velocidad interna, alternando los planos rápidamente y siendo estos de corta duración. La cámara mantiene su nivel de importancia en la construcción de las escenas, conservando el seguimiento en círculo de los personajes y ralentizándose, a veces durante una gran cantidad de tiempo en las peleas, o en cortos lapsos en saltos o caídas, tal y como lo hace en la primera entrega de la trilogía.

En cuanto al sonido, se mantienen los ambientes tecnológicos y los aumentos de intensidad del mismo según la acción. Vale destacar la gran cantidad y calidad de efectos sonoros tanto en los objetos como en las acciones. En una de las escenas, donde la pelea transcurre en el salón de una casa, se destaca un gran sonido ambiente, que de a poco va incrementando su intensidad según la acción que ocurre, también es preciso que se destaque el acompañamiento sonoro de las espadas utilizadas. En todo momento el ruido de las mismas se exagera y se producen en distintos tonos, dotando al film, junto con la cantidad de tomas y acciones, de un gran dinamismo, tal y como se pudo apreciar en la primera de las películas.

Los efectos visuales también mantienen una coherencia, siempre dándole un gran énfasis a las balas, acompañándolas también con sonidos, tanto en los momentos donde son disparadas como cuando son detenidas por el protagonista *Neo* utilizando sus manos. Esto se puede ver en la escena de la pelea en el castillo de los vampiros. Los agentes comienzan a balear a *Neo*, y él detiene las balas levantando su mano. A su vez, mientras las balas se van deteniendo en el aire, el sonido de las mismas se hace más lento, acompañando esta acción. Otro efecto visual importante y muy utilizado en el film es el de las transformaciones. Existen momentos en que los ciudadanos observan a los agentes peleando y automáticamente se transforman. Se utiliza para esto un efecto de distorsión, provocando una mutación muy rápida, y dotada de una calidad destacable y sin errores. Así como se realiza este tipo de transformación, también ocurre otra. En este

caso, el agente inserta su mano en el pecho del otro agente para transformarlo en una copia de sí mismo, creándose una mancha negra que recorre todo su cuerpo. Es interesante observar la importancia en este caso del montaje. Mientras las manchas comienzan a rodear su cuerpo, el otro agente comienza a hablar y se produce un corte a él. Cuando la toma vuelve al agente que estaba siendo transformado, éste ya está completamente recorrido por las manchas y sólo restó quitarlas para dar con el nuevo agente. El montaje entonces resta una gran parte del trabajo, y permite luego del corte cambiar de actor para que se complete la transformación. Este es sin dudas, otro acierto del montaje en la secuela de la primera película, y en conclusión un gran modo de mantener el estilo de trabajo que se venía pregonando. Pero para poder completar el análisis y lo dicho anteriormente, es necesario analizar la tercera y última de las sagas, *Revoluciones* de 2003.

Aunque la coherencia en cuanto a las películas anteriores se mantiene, debido a que se cuenta con el mismo equipo de post-producción, se pueden contemplar algunos elementos y recursos que dotan al film de una cierta frescura en cuanto a sus antecesoras.

Esta diferencia radica básicamente en el montaje. Las escenas de peleas, en su mayoría, cuentan con menos cambios de planos. Asimismo, el ritmo interno y de planos sigue siendo muy rápido, pero los mismos duran un mayor lapso de tiempo que en las anteriores películas. Otra diferencia que puede apreciarse tiene que ver con los movimientos de los personajes. Por más que la acción sea rápida o lo pida, los movimientos de los personajes están en cámara lenta, creando otra sensación en el espectador, distinta a las mantenidas en los films anteriores.

La última pelea tiene una duración de diez minutos, a pesar de esto, mantiene al espectador en vilo gracias a la gran cantidad de recursos que se ven desplegados en la escena. La misma, está dotada de una gran variedad de acciones, tanto en suelo como

en aire y posee además un acompañamiento de sonidos y efectos visuales dignos de tener en cuenta y apreciar.

En fin, el género de acción se vale de una gran cantidad de recursos para lograr secuencias que mantengan la atención del espectador. Las mismas, se encuentran presentes no solo en estos tipos de films si no también que pueden observarse en películas de comedia como *¿Qué paso ayer?* (2009) de Todd Philips, *Shaolin Soccer* (2001) de Stephen Chowy o *Locademia de policías* (1984) dirigida por Hugh Wilson entre otras, las cuales se valen de estas para darles un plus de dinámica.

3.3. La difícil tarea de la comedia.

Para comenzar es necesario tener claros algunos conceptos acerca de este género. Primero saber que la comedia es un género dramático que hace mucho hincapié y se sostiene gracias a sus personajes, los cuales se enfrentan a situaciones de la vida cotidiana que logran que el espectador tenga un grado de representación con ellos. También se tiene que tener en cuenta que existen varias categorías de comedias como *la comedia de personajes*, *la comedia de enredos*, *la sátira* o *la farsa*, las cuales se analizaran con detenimiento más adelante.

Para que una comedia cumpla su objetivo es determinante el papel del editor. En su libro, Ken Dacyger hace referencia a este aspecto.

Quando se analiza el montaje de una secuencia cómica, es crucial distinguir el papel del editor de los papeles del guionista y el director. La responsabilidad creativa por el éxito del humor verbal, ya sea una broma, un remate ingenioso o una réplica graciosa, recae sobre el guionista-para la comicidad de esas líneas de dialogo-y sobre el director y el actor- para extraer todo el potencial cómico de esas líneas-. El compaginador puede cortar a un primer plano para acompañar el remate, pero el papel que puede desempeñar en el humor verbal, es en cierta manera, ilimitado. (1999, p.245)

Como se mencionó antes, para comprender este género es fundamental describir sus principales variantes.

Según Dacyger (1999) existen tres tipos, La comedia de personajes, la sátira y la farsa. En *La comedia de personajes*, actores como Charles Chaplin, Jim Carrey, Costello, Woody Allen, etc. Se vuelven exponentes y claros ejemplos de este tipo de cine ya que sus personajes mantienen una relación algo distinta con los espectadores, estos depositan ciertas sensaciones y emociones en ellos y es la tarea del montador lograr que la audiencia no sea defraudada.

Por otro lado se encuentra *La sátira*, en esta categoría el montador tiene un abanico mucho mayor de posibilidades a la hora de cortar y ordenar los planos ya que se pasa con facilidad de las más absurdas fantasías al cinema varieté, y es aquí donde se desarrollan las más estimulantes y creativas secuencias.

Por último *La farsa* en la cual el editor también vuelve a cumplir un papel fundamental como en el film de 1963 *The Pink Panther*, de Blake Edwardsen donde se muestra un corte muy rápido a uno de los personajes que se escabulle en el dormitorio del inspector Clouseau. Y donde su suéter mojado se ha estirado tanto que le llega hasta los pies. Obviamente algo imposible, pero tratándose de la farsa, esto sucede.

Sin embargo más allá de los personajes o las líneas de diálogos y situaciones graciosas, el blanco del humor debe ser destacado por el montajista.

Por ejemplo en *Tonto y Re tonto* de Peter y Bobby Farrelly (1994), el blanco principal de humor era la personalidad infantil y las acciones tontas de los personajes. En una de las escenas buscan un atuendo apropiado para ir a una cena de gala y lo que el montajista debía resaltar no era el aburrido sermón del anfitrión de la fiesta sino la ropa totalmente ridícula de los protagonistas . El montajista debe tener en claro también la intención narrativa de una secuencia de comedia y aun así lograr sorprender, asustar o simplemente que los espectadores se sientan totalmente identificados con lo que le pasa a los actores.

Como se mencionó antes, la comedia nace de la sorpresa, pero el nivel de comicidad se puede obtener también de un blanco humorístico muy superficial como un nombre

gracioso. Por ejemplo en *Austin Powers (1997)* de Jay Roach el principal enemigo del protagonista se llama *Dr. Malito*.

Más allá de todas estas ideas los montajistas y directores sostienen que la comedia es el género más difícil para dirigir y montar ya que a veces la comicidad tiene lugar a expensas de otros y el grado de humor se relaciona con el nivel de crueldad aunque nunca es imposible manipular estas variables. Un ejemplo de ello son *Los tres chiflados*, serie en la cual existe el abuso físico pero es manipulado de una manera muy sutil. Caso contrario es el de *Seven Beauties (1975)* de Lina Wertmuller en la cual el personaje principal tiene la necesidad de tener un buen desempeño sexual con la comandante del campo de concentración alemán, ya que de fallar le costara vida. Es un momento angustiante pero a la vez muy gracioso en el que tanto director como montajista trabajaron muy bien en cuanto a la desigualdad física de cada uno, ya que la compaginación de las tomas refuerza estas relaciones de poder y saca lo más gracioso de la escena de la victimización del hombre. En este tipo de secuencias el editor y el director tienen toda la libertad para montarla como mejor le convenga a la narrativa del guión. Otro ejemplo, uno de los más clásicos es cuando un personaje le lanza una torta al otro. Esta secuencia mal grabada o editada puede resultar demasiado aburrida o poco divertida ya que se trata de un hombre que sufre o pierde su dignidad.

A veces también es necesario el cambio de roles entre los personajes para invertir la percepción del público y mostrar a todos los personajes con todos sus problemas para que el espectador vea quién es la verdadera víctima. Aunque en la comedia no existe la necesidad de convencer a la audiencia, solo hay que hacerla reír. Si para lograr esto es necesario un corte brusco, un error de continuidad o algún elemento poco realista, estos estarán permitidos siempre y cuando sean utilizados con ese fin. Y, tal como se desarrolló en párrafos anteriores, la tarea del montador en este tipo de géneros es vital. Raisz (1953) aclara que las películas más divertidas son aquellas en la que el encargado del montaje se muestra absolutamente implacable en su indiferencia hacia la realidad,

concentrándose solo y exclusivamente en extraer todo el humor que le sea posible en cada situación

El ritmo es otro elemento muy importante para destacar Ken Dacyger hace referencia a esta herramienta. “El ritmo nos alerta sobre la progresión de la secuencia cómica. Lo que es interesante en la comedia es que los sucesos requieren progresión o, de lo contrario, la comicidad se pierde.” (1999, p. 248). En *Broadcast News* (1987), el personaje principal se siente angustiado y para mostrar esto, el montajista hace cortes permanentes para mostrar cuanto esta transpirando hasta el punto en que toda su ropa queda empapada. Sin embargo, la exageración de las acciones no significa nada sin el ritmo de la secuencia. Otro ejemplo muy claro es *Tiempos Modernos* (1936) de Charles Chaplin donde este comienza a enloquecerse a medida que el ritmo de la línea de montaje avanza. La secuencia comienza a tornarse en un ritmo frenético que también refleja el estado del personaje que pasa de ajustar dos tuercas a perseguir todo aquello que tenga dos botones. Queda claro que el ritmo interno de las tomas es tan importante para las secuencias cómicas como lo es el ritmo entre las tomas. (Dacyger, 1999).

Para concluir, algo que tiene que quedar en claro es que el montajista debe comprender con qué material está trabajando, su intención narrativa, sus principales blancos humorísticos, etc. A su vez, el director tiene que bridarle tomas que hagan más sencillo su trabajo de caracterizar a los personajes. La siguiente cita extraída de Ken Dacyger brinda un claro ejemplo que apoya este concepto.

Si la fuente de la comicidad es un remate ingenioso, ¿proporciono el director tomas que permitan poner de relieve ese remate? Si el gag es visual, ¿proporciono material que lo establezca y lo lleve a cabo? A diferencia de otros tipos de secuencias, la sorpresa es un ingrediente crucial del humor. ¿Hay un contra plano o un inserto que ayude a crear esa sorpresa? La escena debe progresar hacia esa sorpresa. Sin la progresión, la comedia bien podría fracasar. (1999. p, 249)

3.3.1. Charles Chaplin y los tiempos modernos de la comedia.

Para terminar de complementar esta primera parte del capítulo dedicada al género de la

comedia y sus herramientas de montaje y manipulación para con el espectador, alguien que sin dudas las manejaba muy bien era el actor y director inglés Charles Spencer Chaplin, mejor conocido por su apodo Charlie o por su personaje más famoso *Charlot*, el cual le valió el reconocimiento como el símbolo del humor cinematográfico. Sin embargo uno de los puntos que es necesario resaltar es la perfección y obsesión que el cineasta británico plasmaba en sus obras, al punto tal que si una película llegase a durar 70 minutos o más, el tiempo que Charlie invertía sería el de un año como mínimo. Planificaba minuciosamente cada escena, exprimía los gags y los chistes al máximo y repetía cuantas veces era necesario una misma toma. Además Chaplin fue uno de los primeros directores en ocuparse del montaje personalmente, a diferencia de los demás que dejaban en manos de montajistas esta labor. Este papel, cumpliendo dos de las tareas más importantes en la industria cinematográfica, puede apreciarse en su película *Luces de la ciudad* de 1931, en la cual demuestra todo su talento y su capacidad al lograr algo que muchos cómicos han querido imitar y han fracasado en el intento. Chaplin pudo lograr hacer reír al público a carcajadas y a su vez sacarle una lágrima dándole una gran profundidad al género, ésta sin dudas era una de las grandes habilidades del director inglés, combinar ambos registros para lograr manipular absolutamente todas las sensaciones de los espectadores.

Sin embargo, esto no era tan sencillo de conseguir. Por ejemplo, en la película antes nombrada, a la hora de montar Chaplin se encontró con un gran problema, había rodado un gag inicial que no tenía otro calificativo que grandioso. A pesar de esto se dio cuenta que comenzando la película de una forma tan graciosa era muy difícil seguir con la historia y llevarla al melodrama. Por ello tuvo que eliminar esta escena y darle un comienzo menos gracioso. Este es un claro ejemplo de las decisiones que debe tomar a veces un montajista para ser fiel al mensaje y las sensaciones que la historia quiere transmitir al espectador. Chaplin renunció a planos que superaban la filmografía de

cualquier director en beneficio del resultado final que sin dudas es impecable, una obra de arte. (Sánchez. 2013)

Algo que hacía de sus películas originales y muy personales era el hecho de que financiaba sus propios proyectos, no tenía que rendir cuentas a nadie. Trabajaba a su ritmo, sin ningún tipo de plazos de finalización de rodajes. Un hecho muy concreto que respalda lo descrito se remonta a los años 30 con la llegada del sonido. Por aquellos años el director británico se encontraba a punto de estrenar *Luces de la ciudad*, y a pesar de la gran novedad sonora, este no se dejó seducir y se resistió completamente a introducir diálogos. Aunque, por otro lado, si aprovecho las nuevas técnicas para sonorizar y le incorporó música a su nuevo trabajo.

Sin embargo esta tarea, llevada a cabo con gran profesionalismo, no fue algo tan sencillo de lograr, a Chaplin le surgían problemas a la hora de lograr que el público comprendiera ciertas secuencias, y poder de esta forma que la audiencia se identifique con ella y generar un sentimiento, sea de felicidad o tristeza para con los personajes. Siguiendo con el ejemplo de *Luces de la ciudad*, la florista ciega, debía confundir a *Charlot* con un rico o un burgués de los que suelen comprar sus flores, por ello la protagonista le ofrece un clavel a este y esto hace que comience una relación entre ellos. Viéndolo de este modo parece algo muy fácil, sin embargo Chaplin tuvo que parar el rodaje durante algunos meses para intentar descubrir cómo resolver esta situación desde el montaje y la dirección sin diálogos. Finalmente, lo logra y como se puede apreciar en el film, haciendo que la florista ofrezca claveles a las personas que oye bajar de sus autos, ya que tener uno era síntoma de bienestar económico, cuando *Charlot* llega al lugar encuentra a los autos estacionados muy juntos y no puede avanzar por lo que decide entrar por uno y atravesarlo, al cerrar la puerta, la muchacha ciega piensa que Chaplin sale de su auto. En este ejemplo, se puede apreciar la capacidad de imaginación que el director tenía, pensando siempre en lo que sería más tarde el montaje y la edición de esta toma. Además, pueden apreciarse también otras herramientas que son muy útiles a la hora de

manipular las emociones y sentimientos de los espectadores a través del montaje como, por ejemplo, la inclusión de diversos planos, la utilización del plano secuencia en la escena que se nombró anteriormente, donde *Charlot* conoce a la florista, varios planos medios y algunos primeros planos que permiten visualizar muchísimo mejor las expresiones de los personajes. A su vez, se agregaron nuevos recursos como el seguimiento de los personajes en una acción, como en el momento que *Charlot* camina por la ciudad, o la utilización sutil del zoom cuando se muestran las flores que vende la chica en el suelo. Pese a la genialidad de la película pueden observarse algunos problemas de continuidad a la hora del trabajo en el montaje, como en la escena que Chaplin conoce al millonario que quiere suicidarse, este cae junto a Charles al agua, intentan llegar a la orilla nadando y trepándose del muro pero luego corta y aparece un plano en el que ya se encuentran a salvo. Este corte queda tosco y muy marcado, sin embargo, este error queda totalmente minimizado cuando se contempla el film en su totalidad.

Este análisis pretende mostrar más que nada las emociones que transmiten cada uno de los fotogramas que el mismo Chaplin montó con diferentes técnicas y que compone una película que, como se mencionó antes, profundiza totalmente el género. Es una película que hace reír y llorar al mismo tiempo pero sobre todo sobrecoger al espectador teniendo control absoluto de sus emociones tal como se puede apreciar en la última escena, la cual marca el final de una etapa y una era. La del cine mudo.

En conclusión, teniendo como punto de referencia estas tres películas, se pone en evidencia la gran importancia que tuvo la post-producción y el montaje en dichos films. El montaje brinda la posibilidad de dotar a la película de diferentes sentidos, obviamente según la temática y lo que quieran plasmar tanto el director como el montajista. Así lo expresa Roy Thompson (2001), en una conferencia. “Un montaje se compone de una serie de elementos. El resultado de un montaje depende de los elementos que se utilicen y de cómo se utilicen”. Esta cita da lugar al análisis del siguiente género, en el cual cada

pieza que conforma el film en su totalidad, tendrá un valor muy importante para el espectador al momento de sumergirse del todo en la historia y ser parte de ella casi como un protagonista más.

3.4. Como atrapar al espectador: el montaje de suspenso.

Para comenzar este sub-capítulo es válido y adecuado saber en qué consiste este género y definirlo. Para ello es válido rescatar la siguiente cita del ensayo de Lía Soledad Candalaft quien hace hincapié en este aspecto.

Una película de suspenso es básicamente una historia de intriga que se caracteriza por tener ritmo rápido, acción, héroes ingeniosos y villanos poderosos e influyentes. Posee un relato que tiene mayor consistencia y argumentación que otros géneros cinematográficos y su característica es que todos los elementos propios de un guión (personaje, antagonista, conflicto, ritmo, etc.) están al servicio de una intriga, es decir al servicio de una acción que se ejecuta con astucia y ocultamente. (2011, p. 42)

El suspenso tiene como principal meta u objetivo mantener al espectador a la expectativa, en un total estado de tensión, al desarrollo del conflicto y principalmente con lo que sucederá con los personajes. Generalmente las temáticas más relacionadas con este género son las policiales y las de terror. Siguiendo con esta línea las películas policiales tienen como principal tema la muerte, sin embargo se le da lugar al espectador para que coseche una sospecha, ahí es donde toma valor la instancia narrativa, de la cual se encargará el montador, que es la que puede ofrecer una respuesta concreta a las preguntas que se plantea la audiencia. Funciona así, ya sea en las películas tradicionales norteamericanas, donde el misterio y su explicación se revelan al final, o las historias británicas, donde el detective busca indicios a partir de distintas evidencias mostradas en las primeras acciones. Aquí es donde aparece el primer problema del montajista ya que debe lograr una estimulación constante del público, mostrándoles pequeñas pistas del desenlace durante las secuencias, sin embargo se puede producir una falta de lógica o conexión entre estos hechos y quitarle un grado muy grande de verosimilitud a la

película. Por eso cabe recordar que el papel del montajista es determinante a la hora de contar una historia.

A su vez todas estas variantes, a pesar de tener diferencias, comparten muchos elementos como angulaciones, posiciones de cámaras, locaciones donde abundan los lugares más dejados de de lo urbano y la lógica causal entre los acontecimientos. Un ejemplo muy claro de ello es *La ventana indiscreta* de Alfred Hitchcock de 1954. (Naranjo Enriquez. 2011).

Otro punto clave para ampliar, acerca de este género son sus variadas categorías.

Existe por un lado el suspenso definido por el misterio. El espectador sabe que hay un secreto pero no hace caso a la solución que este puede tener. Es aquí donde el montador compite con el espectador para lograr asombrarlo o sorprenderlo. La curiosidad de la audiencia crece a medida que avanza la historia ya que esta cumple el papel de investigador. Este tipo de suspenso es propio de las películas policíacas y se puede apreciar claramente en *Tesis sobre un homicidio* de Hernan Goldfrid (2013).

Existe también, el suspenso que está marcado por el conflicto, en el cual la incertidumbre del espectador se ve reflejada en las acciones de los personajes, y a su vez se resuelve también por las decisiones de estos. El montajista en este caso debe mantener estas decisiones suspendidas hasta el final para lograr captar la atención del espectador, esto depende también de la estructura del relato la cual es determinante y debe ser respetada para contar con el elemento de seducción del texto literario.

Por último, el suspenso definido por la tensión narrativa provoca la anticipación del espectador, la cual se resuelve por el cumplimiento de las expectativas. Aquí el montador juega un papel muy importante ya que debe lograr que el espectador se convierta en un cómplice moral del protagonista. En este tipo de secuencias la audiencia sabe algo que el resto de los personajes ignora, es decir, el montajista debe dar a conocer el qué de las acciones mientras que el suspenso consiste en conocer el cómo, cuándo y dónde va a ocurrir lo que antes nos contó el editor. Esta categoría de suspenso es, sin dudas, la más

exigente a la hora de editar porque exige una comunión entre el espectador y el narrador. Este tipo de suspenso es característico de Hitchcock, el cual en una entrevista definía el género de la siguiente manera.

Supóngase usted, que los espectadores han visto, antes de que usted y yo nos sentáramos, que un terrorista ha colocado una bomba debajo de esta mesa. Mientras nosotros hablamos tranquilamente de fútbol, ellos estarán solamente pensando cuándo explorará la bomba. El suspenso es la sensación que tiene el espectador de que está en posesión de una información que el actor desconoce, de que algo va a pasar y está esperando que pase. (1972)

Este director inglés conocido como *El maestro del suspense* fue el más importante exponente de este género y dejó sentada varias bases y técnicas de montaje y edición para lograr atrapar a la audiencia y manipular sus emociones. Hitchcock en 1968 decía que el público era un gigantesco instrumento que el director podía tocar a su gusto. Daba además, una gran importancia al subconsciente de los espectadores utilizando mensajes connotados en la mayoría de sus películas. Fue un pionero ya que utilizó medios que otros aún no habían puesto en escena como la relación del tiempo real – tiempo fílmico tal como se puede apreciar en *La soga* (1948), o el uso del único espacio en *Náufragos* (1944), las fotografías editadas o modificadas, los decorados increíblemente extraños, algunos diseñados por Salvador Dalí. Las fantasías y efectos logrados a través de trucos ópticos y multiplicación de lentes, la superposición de imágenes y yuxtaposición de planos como en la recordada *Psicosis* (1960), cuando mezcla la cara de Anthony Perkins con la calavera de su madre, en un gran mensaje connotado para el espectador, o la utilización de máquinas como algunas de las aves asesinas de la película *Los pájaros* (1963).

Como se mencionó anteriormente una variable del suspenso era la que se encontraba marcada por la tensión narrativa. Esta variable del género lograba la existencia de una complicidad entre del espectador. Hitchcock también trabajó en recursos que logran este fin. En *El vengador* (1926) el director inglés logra atrapar en sus redes de montaje a la audiencia basándose en una sucesión de efectos y logrando que esta intuyera que

alguien se encontraba detrás de las cámaras para crear diversas sensaciones en la gente. Que la película sea muda tampoco fue una dificultad para este gran director ya que logró crear un *sonido visual* mandando a construir un piso de vidrio y filmando desde abajo para que se puedan ver los pasos del asesino.

A pesar de todo, esta lista de efectos y más no estaban ajenas a la trama, los trucos no eran azarosos o solo estaban para cumplir una función estética, sino que, al contrario los efectos formaban parte del argumento, como en la escena del estrangulamiento en *Extraños en un tren* (1951), en la cual solo se puede ver a través del reflejo en los anteojos de la víctima que yacen sobre el pasto.

Anteriormente mencionamos que Hitchcock le prestaba mucha atención al subconsciente y las reacciones psicológicas que sufren los espectadores al observar una película. Por ello tenía en cuenta ciertas cosas que lo hacían un adelantado, como por ejemplo, que el espectador por convención, siempre tiene presente que la heroína de la historia, será salvada en el último minuto, y más aún si se trata de la estrella del film, tal y cual como lo hacía Griffith. Sin embargo para el maestro del suspenso esto no funcionaba así, por ello decide romper todos esquemas haciendo que la actriz principal de *Psicosis* sea asesinada en la ducha cuando solo van veinte minutos de película. Como se señaló antes rompe todo tipo de esquemas y especulaciones del espectador y lo obliga a seguir manteniendo aun más la tensión.

El público se introduce en la atmósfera que crea Hitchcock en sus películas su rara facultad de envolverlo gracias a sus extraordinarias habilidades técnicas, cuando le entretiene con sus bromas macabras o con sus apariciones rápidas en casi todas las películas, o contando historias interesantes llenas de efectos espectaculares. (Enrique Martínez. 1997, p. 21)

3.4.1 Las herramientas de manipulación.

Existen muchas herramientas y técnicas para lograr acaparar la atención de los espectadores y a su vez manipular sus emociones y sensaciones casi sin que ellos se den cuenta. Una de ellas es el voyeurismo, el uso de una cámara subjetiva vuelve

cómplice rápidamente a la audiencia y la sumerge completamente en la historia haciéndola parte de ella y de esa mirada clandestina, como en *La ventana indiscreta* (1954), cuando uno de los personajes mira directamente a la cámara, mira directamente al espectador así este, siente lo que el personaje de Jeff está sintiendo también. Sucede lo mismo en *Marnie*, de 1964, en la cual nuevamente a través de una cámara subjetiva, en la escena de la violación del personaje de Sean Connery, es el público quien siente que está cometiendo el delito. En fin, con este tipo de cámara lo que se pretende es lograr que el espectador se involucre totalmente en la historia y poder así manipular sus sensaciones a gusto del montador.

Otra herramienta muy interesante es la que Hitchcock definía como *mcguffin*. A diferencia de otros elementos o técnicas, esta es solo una excusa visual, es algo que todos los personajes quieren y lo que realmente interesa de ello son las relaciones de los personajes en torno a este objeto. Generalmente se encuentra muy presente en las películas de espías, los personajes se preocupan mucho por él, sin embargo el espectador no hace caso a ello. Pablo Naranjo Enriquez describe un claro ejemplo en su ensayo *El suspenso psicológico: Como manipular al espectador mediante el montaje*.

En *Psycho* el personaje de Marion interpretado por Janet Leigh, huye después de haber robado 40.000 dólares de su jefe, la historia en este momento está contada desde el punto de vista de este personaje, el *mcguffin* fue expuesto a un primer plano desde un *travelling in* de un plano general corto del cuarto donde Marion esta empacando sus maletas, el espectador sabe con este primer plano que Marion se lo va a robar, es el punto de partida de la historia, su conflicto hasta este momento era la falta de dinero para poder estar con su amante. Pero lo que suelta el hilo es el *mcguffin*, un pretexto visual que tiene importancia hasta cierto momento en la historia. Marion se arrepiente y quiere regresar el dinero, pero es asesinada por la supuesta madre de Norman Bates en una de las escenas más conocidas de la historia del cine. (2011, p. 34)

Aquí aparece otro elemento a destacar, el *travelling*. En la escena de la ducha cuando se hace el seguimiento de la sangre que entra en el sifón de la tina y luego de fundirse este con los ojos de Marion muerta, hay un *travelling out* que sale de esa escena y pasa al punto de vista de Norman Bates y en este momento el espectador se identifica con él. Sin embargo, las herramientas para manipular al espectador no son solo planos y

movimientos de cámaras, a veces es necesario reforzar estos últimos dándoles un sentido y un propósito. El suspenso nos ofrece un gran número de hipótesis acerca de los sucesos que depara el film logrando un nivel muy alto de tensión narrativa en el espectador, el cual estará expectante del posible desencadenamiento de los hechos. (Naranjo Enriquez. 2011).

Uno de los recursos más importantes para lograr la sorpresa y otras tantas reacciones es el sonido. Existen varios tipos y más cuando se trata de este género, es muy importante para el montador el poder dominar esta herramienta ya que con ella seguramente podrá también dominar las emociones del espectador, tal como se analizó y quedó en claro en el capítulo anterior.

Por último cabe destacar otro concepto extraído del proyecto de graduación de Pablo Naranjo Enríquez (2011), en el cual deja en claro que un realizador puede valerse de todos estos recursos para manipular a su gusto las emociones y las sensaciones de los espectadores, y que estas herramientas son esenciales ya que a su vez con ellas el director y el montajista construyen una historia cargada de sentimientos que manipulan la recepción de la información de la manera más conveniente. Sin embargo también es válido señalar que con el correr de los años estas herramientas evolucionan y dan lugar a nuevas ideas. Por ello el último subcapítulo consta de un análisis de como algunas de las técnicas de montaje expuestas anteriormente evolucionaron para dar lugar a nuevos géneros y diferentes formas de contar una historia.

3.5. Otros géneros, el mismo propósito.

Un gran ejemplo que se enmarca perfectamente en lo que respecta a este subcapítulo es el género de la ciencia ficción, la misma hace su aparición con la película de Melies *Voyage to the moon* (1902), la cual estaba inspirada en las novelas de Julio Verne y narra la aventura de un grupo de científicos que viajaban hacia la luna. Allí se

encontraban con seres nativos, a los cuales se enfrentan en combate. Fue en ese film, donde el director francés asombró a la audiencia mediante lo que serían los primeros efectos especiales vía corte directo y empalme de fotogramas. Con el correr de los años este género evolucionó y se hizo de muchas herramientas que hoy en día lo hacen uno de los más populares.

Méliès está considerado el “padre” de los efectos especiales y da el primer paso hacia la creación de un lenguaje de ficción distinto, que luego otros realizadores llevarán aún más lejos de la mano de los adelantos tecnológicos que la modernidad le brindó a los directores y su arte y a la industria cinematográfica, como el chroma key y el aporte de la computación. (Rosario Simone, 2012,p. 31)

Uno de los primeros conceptos a tener en cuenta cuando se trabaja en este género es la capacidad que tiene este de adelantarse a los avances científicos, en *Viaje a la Luna*, aún no existían los transbordadores o naves espaciales, sin embargo Melies creó una especie de misil que era lanzado directamente hacia la superficie lunar. Otro ejemplo más cercano es el de la videollamada en *Volvel al futuro* (1985), en el film el protagonista inserta una tarjeta en un aparato con una pantalla y puede elegir llamar a quien quiera mediante una teleconferencia. Especular con el destino de la sociedad y la humanidad en el futuro también es otra de las grandes características de la ciencia ficción. *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott es un ejemplo muy claro, ya que transcurre en Noviembre de 2019 en la ciudad de Los Ángeles, donde se fabrican humanos artificiales llamados *replicantes* los cuales son utilizados para trabajos peligrosos o simplemente como esclavos.

Al igual que en el western el realizador enlaza en todo momento al protagonista con su contexto mediante seguimientos y planos generales con la finalidad de ubicar también al espectador en la época en la cual se produce la historia. Y al igual también, que en el cine negro, hay una presencia muy importante de planos picados y contrapicados que se yuxtaponen generalmente cuando se presentan los personajes. Scott le dio además, un tratamiento muy limpio a la imagen logrando que ningún plano esté demás mostrando sólo lo que quiere que el espectador sepa. La secuencia de la muerte del último robot es

un ejemplo muy claro de ello, ya que es donde el montajista utiliza los planos mas cerrados del film mediante cámaras picadas y contrapicadas cuando Harrison Ford está colgando del andamio para mostrar una jerarquía. Luego cuando el *replicante* lo salva para hacerle una última confesión se produce un efecto más equilibrado mostrando una igualdad entre el androide y el humano real.

El uso de camaras lentas o *slow motion* es otro elemento muy importante al momento de editar un film de ciencia ficción, como también lo es la banda sonora y los efectos de sonidos los cuales deben acompañar a la perfección la secuencia jugando con el tiempo psicológico de los espectadores, logrando de este modo, intensificar las emociones de la audiencia.

Es muy importante también, que el montajista haga hincapié en las maquetas, los decorados, el vestuario y que estén constantemente presentes en el espectador para lograr a su vez construir una historia verosímil yuxtaponiendo planos generales del contexto con otros más cortos de los habitantes de este. La construcción del personaje y como se lo expone frente a la audiencia junto con su ambiente es otro factor que el montajista deberá tener en cuenta, mostrar elementos en los cuales la audiencia pueda identificarse, como los vendedores ambulantes, los grandes avisos publicitarios (siguiendo con el ejemplo de *Blade Runner*) y otros símbolos icónicos de la vida en las grandes ciudades hacen que el pacto ficcional del espectador con film perdure desde el comienzo del film hasta el final de este.

Otro género que también requiere que el pacto ficcional con el espectador sea fuerte para lograr manipular sus emociones es el del cine de terror. Sin embargo, antes de continuar es válido hacer una aclaracion muy importante. Existen películas de terror y películas de horror. Las primeras son aquellas que tienen como objetivo provocar en el espectador una sensación de disgusto, miedo y repulsión ante algo que es real o tiene relación con la vida cotidiana de los espectadores como un asesino serial, un experimento que atenta contra la humanidad, una matanza, etc.

El horror en cambio, se basa en aspectos que provienen de lo paranormal o que implican criaturas o seres que se alejan de la comprensión del hombre. *Poltergeist* (2015), *El espinazo del Diablo* (2001), o *El exorcista* (1973) son ejemplos claros que vienen al caso. Existen muchos recursos que el montajista puede utilizar en estos films, uno de ellos es el de la construcción de la víctima, el realizador puede hacer que el espectador comience sintiendo cierto cariño por la víctima, mediante secuencias un poco más largas y dando detalles y características de esta. Un ejemplo muy característico es el de *Scream* (1996) en el cual la secuencia comienza como una simple broma con un llamado equivocado, en la cual la víctima intercambia preguntas y comentarios acerca de películas de terror con el que más tarde sería el asesino. Todo transcurre normal hasta que la voz en el teléfono le dice que la está observando, en ese momento un efecto sonoro de violines muy fuerte acompañado de un zoom in hacen un quiebre en la percepción del espectador. Son muchos los casos en que los realizadores utilizan este tipo de protagonistas que son básicamente la víctima ideal.

Ya aclarado el concepto de víctima, otro de los aspectos a desarrollar por los realizadores es el del asesino el cual puede tener su naturaleza criminal debido a cierta locura como Jason en *Martes 13* (1980), o la familia de *La masacre de Texas* (1974) los cuales causan muchísima repulsión en la audiencia mayoritariamente por la cantidad de planos detalles que se realizan a sus deformidades o rasgos poco agradables. También puede ser un animal como en *Tiburón* (1975) o *El hombre Lobo* (2010). Todos ellos, con un elemento o característica que advierta al público que están próximos a aparecer, como la llamada telefónica volviendo al caso de *Scream* o el aullido en *El hombre Lobo*.

Otro aspecto que el montajista deberá crear será un ambiente adecuado para asustar al espectador. Este último debe ir preparándose para lo que será una secuencia donde sentirá terror, mediante efectos de sonido, sombras y un rincón de donde pueda surgir el asesino. El profesional que edite el film deberá tener en cuenta elementos de la puesta

en escena como espejos en las habitaciones, ventanas, pasillos, etc. para que el espectador se entere primero de la presencia del peligro antes que el protagonista.

Otra técnica que se implementó a partir de la aparición de films como *Scream*, *Martes 13* o *La masacre de Texas*, fue la de mostrarle al público la tortura explícita mediante la yuxtaposición de planos de los ataques con otros del cuchillo clavándose en el cuerpo sumado a los gritos de las víctimas, la sangre y entrañas sin censuras, a diferencia de lo que sucedía en *Psicosis* por ejemplo. Esto se debe a que el espectador se pone en la piel del personaje torturado y casi que acompaña su sufrimiento ya que este, al igual que el protagonista del film está deseando que ese momento de dolor y tortura se termine pronto.

Para finalizar es válido destacar algunos conceptos que plantea Joan Marimón que son aquellos que tiene que tener en cuenta el montajista para montar, como por ejemplo la sorpresa mediante planos largos y lentitud, silencios o sonidos leves que marquen un contraste entre la sorpresa y el momento previo.

Generar empatía con el personaje también es fundamental, para luego sumergirlo en el ambiente de miedo que se desarrollo anteriormente, así el espectador temerá aún más por la vida del personaje. Tomando como ejemplo nuevamente a la protagonista de la primera secuencia de *Scream*, la cual es la víctima perfecta ya que es bonita, inocente y logra caerle bien al público (Marimón, 2014).

Para finalizar, y retomando nuevamente conceptos del Capítulo 1, es válido remarcar que el único objetivo con el que fue construido el cinematógrafo era el de registrar imágenes, desde la llegada del tren a la ciudad hasta la salida de los obreros de la fábrica de los hermanos Lumiere. El único fin era el de documentar ciertos hechos, sin embargo como se describió anteriormente todo cambio con la llegada de Melies y Porter. El documental como género va mucho más lejos que el hecho de registrar una imagen en movimiento. Leonardo D'espósito señala.

Poco a poco el registro de la realidad fue también sensible a estilos, escuelas, posibilidades y termino generando discursos tan individuales y "artísticos" como

los del cine de ficción. Y a pesar que siempre se mantuvo a la sombra de las películas de ficción. Hoy es uno de los campos más ricos y de mayor crecimiento en el séptimo arte. (2014, p. 229).

En este tipo de films un punto muy importante a tener en cuenta por el realizador es el de poder otorgarle un punto de vista propio y original al tema en que se esté basando la cinta. Tener una gran historia para contar no es garantía de que el material que se obtenga terminará siendo una gran película. Debe existir, además de las imágenes que se están documentando, una observación y reflexión propia del realizador logrando así generar una cierta empatía o desacuerdo con el espectador. El documental es también, uno de los géneros más interesantes en cuanto al trabajo de montajista ya que de él depende la construcción del relato y el tipo de narración que se va a mostrar. El papel del compaginador es tan importante como el del director, aunque en un principio, por cuestiones de presupuesto una misma persona ejercía esos dos roles. Sin embargo hoy en día se valora muchísimo en este tipo de géneros una persona creativa que colabore mano a mano con el director.

El montajista debe adoptar una actitud de mucha paciencia y organización con una predisposición muy grande a experimentar con las secuencias y los crudos. Además existen ciertos parámetros principales que deben ser tenidos en cuenta por el profesional como la construcción de una estructura, es decir un orden en el cual las tomas escogidas junto con el director puedan ser montadas de forma correcta. A su vez la decisión de elegir cuanto tiempo duraran dichas tomas, teniendo en cuenta las ventajas dramáticas que aportan cada una.

La fluidez y el ritmo también serán factores determinantes ya que la intención no es aburrir al espectador si no hacer lo más dinámico posible las secuencias, en especial las de diálogos y entrevistas mediante transiciones adecuadas priorizando siempre el mensaje que se quiere transmitir. Estos son algunos de los conceptos básicos que se debe tener en cuenta a la hora de montar un documental, volviendo a lo que se menciono anteriormente una de los consejos fundamentales es el de la experimentación con las

secuencias montar una y otra vez para obtener distintos resultados siempre y cuando manteniendo un objetivo o punto de vista determinado. Para concluir este subcapítulo es válido citar nuevamente a Leonardo D'espósito quien aclara lo siguiente.

Como se vé, el documental es mucho más que un género: es una alternativa de registro y un tipo de material para la creación estética que se basa en tomar, del modo más llano y menos manipulado posible, lo real para convertirlo en film (2014, p. 233)

Este subcapítulo tiene la intención de dar cuenta de cómo evolucionaron algunas de las técnicas de montaje antes expuestas, por ello es muy importante hacer escala en la llegada de la televisión, la cual marcó un antes y un después en la vida del cine, tanto que géneros antes descritos como el terror tomaron técnicas y conceptos de la TV y sobre todo de los noticiarios y documentales para lograr causar una mayor sensación de verosimilitud en la audiencia.

Películas como *Rec* (2007). En la cual la reportera de un programa de televisión está preparando una nota especial acerca de un cuartel de bomberos, todo es normal, con los típicos preparativos de las entrevistas a los protagonistas y demás, hasta que llegan al edificio donde transcurrirá la aventura de la joven reportera, la cual se vive en primera persona debido al uso de cámara en mano.

La sensación de verdad que ofrece la estética de reportaje, con todo tipo de imperfecciones procedente de la aparente falta de puesta en escena como cámara en mano, encuadres descentrados, iluminación descuidada, sonido defectuoso, montaje con abundancia de jump cuts, etc., sube de grado tanto en imperfección como en verosimilitud con la estética del video doméstico. La falta intencionada de puesta en escena conduce de la sensación de ficción a la sensación de realidad. Las mondo-movies italianas de reportajes de impacto de los años sesenta como *Este perro mundo* (*Mondo cane*, 1962) de Paolo Cavara, Gualterio Jacopetti y Franco Prosperi, con montaje de Gualterio Jacopetti, aprovechan la condición de verosimilitud del reportaje para introducir tramas falsas como si fueran verdaderas en un género en ocasiones cercano al terror. (Joan Marimón, 2014, p.276)

La llegada de la era digital, a mediados de los años 90, en la que casi todo el mundo ya tenía su propia cámara documentó aún más el hecho de realizar este tipo de films. Uno de los más importantes fue *El proyecto de la bruja de Blair* (1999), la cual anunciaba que tres jóvenes desaparecieron mientras rodaban un documental acerca de una leyenda

local conocida como La bruja de Blair, estos no fueron vistos nunca más, pero años más tarde su equipo de registro fue descubierto y el metraje recuperado es lo que se vería a continuación. Este plus de verosimilitud fue un factor determinante a la hora de la comercialización ya que el film conto con un presupuesto bajísimo y las cifras de recaudación en las salas fueron muy altas, confirmando así la aceptación del público por este tipo de técnicas. Por este motivo y otros tantos, la televisión marco a fuego la historia del cine, por ello el siguiente capítulo hace hincapié en cómo este invento afecto a la industria cinematográfica y sobre todo a las técnicas de montaje y edición.

Capítulo 4. La evolución del montaje y su aplicación en diferentes soportes.

Éste capítulo consiste en un análisis y reflexión sobre cómo invenciones posteriores al cine, como la televisión o los videojuegos, influyeron en el montaje y la edición, y por qué no, en la manera de manipular al espectador, televidente o usuario en el caso de los videojuegos.

4.1. El montaje cinematográfico vs el montaje televisivo.

Antes de comenzar vale destacar un fragmento del libro de Gianfranco Bettetini, *Cine: Lengua y escritura*.

Por lo que toca a la televisión, el estudio del montaje no sufre alteraciones teóricas notables respecto de lo que sucede en el cine. La comunicación televisiva, sea que provenga de una técnica fílmica, sea que resulte del trabajo continuo y contemporáneo de las cámaras electrónicas, se manifiesta siempre como una sucesión de imágenes audiovisuales en movimiento, aplastadas sobre una pantalla de dos dimensiones. Así, pues, el montaje televisivo teóricamente puede recorrer los mismos caminos lingüísticos que el cinematográfico, subordinando eventuales opciones diferenciadas a la tipología de la audición y a las características socioculturales del mensaje (así como la particularidad de la transmisión y de la recepción naturalmente). En realidad, las dimensiones de la pantalla y las condiciones que suelen acompañar la fruición de programa interfieren de manera notable en la formación de la imagen y en la selección de ensambles de montajes, debido a lo cual la consideración de algunos aspectos técnicos y psicológicos de la relación entre el comunicante y el receptor, en el ámbito de la televisión, provocan una actitud diferenciadora respecto del estudio del filme. (1975, p. 248)

Comenzando por la televisión, en sus primeros años, al igual que el cine, esta tecnología fue rechazada por gran parte de la sociedad ya que se trataba de un aparato que no poseía una apariencia muy estética y además contaba con una franja de muy pocas horas de programación. Otra particularidad, consiste en que al igual que en el cine, la tv no contaba con montaje ni edición ya que en los primeros años se contaban con muy pocos equipos, tecnología y conocimientos para lograr transmitir más de dos planos de

una misma imagen. Además por esos años la mayoría de las emisiones eran de discursos políticos.

Pero poco a poco, la televisión fue ganándose un lugar entre los medios de comunicación dominantes de esos años como el cine y la radio, a fuerza de novedades tecnológicas como el sonido y luego el color, o gráficas llamativas en las publicidades y programas que llamaban la atención de los televidentes.

Su capacidad de rapidez al momento de transmitir un mensaje fue quizás también su mejor característica y la que más la diferenciaba del cine. Omar Rincón hace alusión a este suceso: “Aunque se pensó heredera del cine, nace más cerca de la radio por su carácter del directo, del documento, del testimonio instantáneo. En lo informativo encontró su especificidad. De ahí evolucionó hacia propuestas de entretenimiento industrial masivo.” (2002, p. 22). Por otra parte, Chion (1993) también ofrece una descripción que se puede aplicar a esta descripción, el autor la llama “radio ilustrada” haciendo hincapié en que la palabra como elemento del sonido será siempre el elemento más importante.

Sin embargo, y pese a compartir ciertos rasgos con el cine en sus inicios, la televisión mutó y evolucionó, distanciándose cada vez más de la pantalla grande.

Una de las primeras diferencias que se pueden marcar es el formato de su pantalla, ya que como se puede apreciar a simple vista, en el cine el espectador paga una entrada, se sienta en una cómoda butaca y se sumerge en la oscuridad y el aislamiento durante dos horas para vivir en carne propia una historia cargada de emociones y sensaciones.

En cambio, en la televisión el espectador no se aísla ni se aleja del mundo real para poder apreciar una historia o el arte propuesta por los realizadores, si no que la observa durante su vida cotidiana, en la rutina, en medio de la calle, en un bar o en su tiempo libre. Además, es preciso mencionar que las imágenes que el espectador ve, son durante varios minutos, interrumpidas por publicidades y propagandas.

Otro aspecto notorio en cuanto a la influencia de la televisión en el cine está presente en el tratamiento que se les otorgaba a los films ya que en un principio no se tenía como meta lograr un alto grado de verosimilitud, si no que el objetivo era el entretenimiento. Gracias a la aparición de la TV y la influencia de los noticieros las técnicas de montar cambiaron. El caso de los Docudrama de terror es el más claro ejemplo, como se mencionó en el Capítulo 2, realizar un film con técnicas de video casero, reportajes, cámara en mano, interferencias, poca iluminación o sonido defectuoso ofrece una gran sensación de verosimilitud, al estar asociado esto con las notas periodísticas y la desprolijidad del vivo en la TV, tal como se aprecia en el film *El proyecto de la Bruja de Blair* (1999).

A lo descrito anteriormente se le debe sumar otra característica muy importante que señala Ken Dacyger (1998), y que cambió radicalmente la forma de montar, que es el ritmo.

El autor señala que muchos montajistas y directores cambiaron su modo de trabajar gracias a la velocidad de las técnicas televisivas. Los espectadores estaban ya acostumbrados a la velocidad y la inmediatez. Uno de los directores que más se adaptó y utilizó estas técnicas fue Richard Lester.

Lester filmó los conciertos de los Beatles con varias cámaras. Alternó planos cerrados con ángulos extremos - por ejemplo, una yuxtaposición de George Harrison y Paul McCartney o un plano cerrado de John Lennon- con las reacciones de los jóvenes espectadores.

La canción final interpretada en *A Hard Day's Nigth* alterna con el frenesí de la audiencia. Tomas que van desde planos cerrados hasta planos abiertos de los intérpretes y paneos rápidos a la cabina de control de la televisión y de vuelta a la audiencia están montadas a un ritmo creciente que contribuye a la excitación en aumento. El ritmo se hace tan rápido, de hecho, que las imágenes individuales importan menos que la sensación de energía que se produce entre los Beatles y la audiencia. Lester utilizó el montaje para ponerla de relieve. (Dacyger, 1998. p 183)

Aunque la TV nació con una función meramente informativa, poco a poco evolucionaría para hacerle aún más competencia al cine con la aparición de las primeras series que, además de tener un valor muy inferior en cuanto a realización respecto del cine, captaban

un gran número de espectadores ya que generalmente se rodaban alrededor de 15 capítulos, el equivalente en tiempo a tres películas aproximadamente. Esto sumado a que las grandes productoras de cine prohibían a sus actores trabajar para la TV y mucho menos permitían que sus films se transmitieran por dicho aparato. Es válido mencionar también que las pocas películas que se emitían por televisión no gozaban de la mejor calidad en las cintas, algunas no contaban con un formato apropiado para la pequeña pantalla de la TV o era difícil conseguir las bandas sonoras dobladas de los films extranjeros. Por ello es importante resaltar el éxito de las producciones de series para tv ya que estaban pensadas para ese tipo de formatos y para ese tipo de audiencia.

Anteriormente se mencionó que el éxito o el fracaso de un film radica en la manera en que el montajista y el director articulan o manipulan el relato para lograr que el espectador entienda un mensaje y a su vez sienta un abanico de sensaciones y emociones. Sin embargo, en el ámbito de la televisión estas variables se miden mediante el *rating*, que es el índice con el que se mide la audiencia que un canal o un programa genera. Un dato a resaltar es que en la televisión, generalmente el consumo es comercial, ya que muchos son los casos de programas con grandes contenidos artísticos o culturales que fracasaron por su bajo nivel de espectadores. Casos como éste no suelen ser muy comunes en el cine ya que el espectador valora mucho más el trabajo artístico e intelectual de los realizadores audiovisuales. Siguiendo esta línea, es válido marcar una afirmación de Rodríguez Ponferrada con respecto a la televisión y sus marcadas diferencias con el cine.

Es necesario replantearse que es lo que se busca al consumir este medio, ser consciente de aquello que ofrece y aquello de lo que el espectador se beneficia o se perjudica, ya que especialmente en este medio la prioridad dejó de ser entretener, sino lograr el éxito comercial. Y no solo desde el punto de vista del espectador y consumidor de la misma, sino también como creador, productor y diseñador en el caso en el que se trabaje en este medio. (2012, p. 52)

A diferencia del cine, la televisión cuenta con una cantidad muy importante de *formatos*, lo que sería el equivalente a géneros en el cine. Entre los más importantes pueden

mencionarse a los informativos, los programas de ficción o telenovelas, documentales, musicales, deportivos o magazines. Estos últimos son muy famosos ya que contiene humor, entrevistas, juegos novedades, etc.

En cuanto al montaje, un aspecto importante para destacar es que, como se describió anteriormente, en la tv a menudo es en directo, y la palabra es uno de los elementos más importantes que debe tener en cuenta el editor. Por ello, muchas veces se pueden apreciar a los locutores en off o fuera de campo relatando un suceso mientras, paralelamente, aparecen imágenes relacionadas para reforzar aún más el mensaje. En fin, el editor busca que todo quede lo más explícito y entendible posible, sin dejar lugar a mensajes connotados que puedan causar ambigüedad. (Rodríguez Ponferrada, 2012).

Otro aspecto a señalar es el soporte con el cual trabaja cada uno. En un principio, si se quería rodar una película se debía contar con un rollo de 8, 16 o 32 mm. Esto quiere decir que en el cine se trabajaba de forma análoga. Una vez finalizado el rodaje se llevaban las latas con rollos negativos al montajista quien, mediante una moviola o a mano, cortaba los fotogramas, los ordenaba dándoles un sentido y luego los llevaba al laboratorio para ser positivados. La televisión, en cambio, se vio fortalecida por la aparición del video, ya que gracias a él la profesión del montajista comenzó a desviar su rumbo o mutar para convertirse en la de *editor*.

Mientras la tv no existía siempre se utilizaba el término *montaje* para referirse a la profesión o el oficio cinematográfico de montar, valga la redundancia, imágenes y sonidos. Sin embargo, cuando la pantalla chica hace su aparición, la palabra *edición* comienza a cobrar más fuerza. Esto se debe a que los profesionales que trabajaban en los todavía pequeños estudios de televisión buscaban independizarse del lenguaje cinematográfico, y con razón, ya que los recursos de ambos medios eran muy distintos, así como la manera en que trabajaban sus montajes; en la tv era en directo, mientras que en el cine era una vez finalizado el montaje. Siguiendo con esta línea, es válido hacer

hincapié en la metodología de trabajo del cine y la tv que es, sin dudas, la gran diferencia entre ellos.

Para comenzar, es necesario definir los dos tipos de montaje que existen. Por un lado se puede trabajar de manera lineal, es decir, de forma secuencial y siguiendo un orden de principio a fin, de forma que una vez que se colocó la segunda toma, ya no se puede recolocar o alterar fácilmente la primera. Este tipo de edición cumple con una mecánica parecida a la de una máquina de escribir, ya que si el escritor se equivoca al tipear tendrá que optar por comenzar nuevamente la hoja.

Por otro lado, el sistema no lineal se basa en la mayoría de los casos, en el uso de un software de edición por el lado del digital, con el cual se pueden eliminar tomas o segmentos, cambiarlos de posición o alterar su duración. Por el lado del cine analógico o de rollo, se utiliza un hardware como la *moviola*, la cual permite moverse con libertad sobre todo el celuloide para cortar y empalmar los fragmentos deseados. Sin embargo, a diferencia del software, esta máquina le permite al operador un acceso aleatorio a cualquier punto del metraje, ya que si el usuario se encuentra en el final del rollo y quiere modificar una toma de la mitad, deberá rebobinar el carretel hasta llegar a la posición que desea. Esta manera de editar sería el caso inverso a la máquina de escribir y se podría comparar con un procesador de texto en el cual el operador puede editar con facilidad cualquier sección de un documento en cualquier momento sin necesidad de eliminar lo previamente escrito.

El cine, desde sus comienzos, siempre se basó en un montaje no lineal lo que facilitaba el trabajo en un cien por cien. Como se mencionó antes, los empalmes se podían hacer desde cualquier posición, el celuloide se hallaba en un estado completamente manejable y podía cambiarse en cualquier punto. Sin embargo, este tipo de montaje comienza a ser valorado con la aparición del video, el cual se basa en un sistema de edición lineal y hace que el profesional trabaje más rápido, algo indispensable en la tv, pero piense siempre hacia futuro y planifique de antemano la forma en que se editará una secuencia ya que

como bien se describió antes, una vez grabada la segunda toma es muy complicado editar la primera.

Debido a todo esto, nace la necesidad de profesionales de ambas disciplinas de buscar un sistema que reuniera lo mejor de ambos tipos de edición. Aquí hacen su aparición las nuevas tecnologías y avances en equipos ya que poco a poco la era de la digitalidad toca las puertas del montaje y la edición.

4.1.2. Hacia un nuevo montaje, la era digital.

La aparición de los sistemas digitales trajo consigo miles de soluciones, ventajas y comodidades, tanto a los profesionales del cine como también de la televisión. Poco a poco, las moviolas, bobinadoras y sincronizadoras, entre otras, fueron quedando atrás para darle lugar a potentes softwares de edición que hacen más sencilla y eficiente la tarea de montar o editar, entre ellos el *Avid*. Este programa es muy famoso ya que se adapta tanto al cine como a la tv, brindando infinidad de beneficios a los usuarios. Por ejemplo, uno de ellos es el almacenamiento. Anteriormente, en el cine debían realizarse muchas copias de un mismo rollo para distribuir en diferentes lugares, perdiendo un gran nivel calidad de imagen y sonido. Sin embargo, con este tipo de programas toda las secuencias se almacenan en un disco duro que facilita las opciones de copia y procesamiento, brindando siempre la misma calidad con la que se filmó.

La velocidad con la que se trabaja es otro aspecto a resaltar debido a que el montajista tiene un acceso aleatorio a cualquier parte del crudo solo con utilizar el mouse.

La reducción de los costos es uno de los aportes mas valorables ya que anteriormente se debía positivar todo el rollo. En cambio, en la actualidad solo se revelarán las tomas que se hayan seleccionado previamente en el software.

La cantidad de trabajadores en una sala de edición o montaje bajaría considerablemente en la era digital. Además, el director podría darse el gusto de revisar el material completo

previo a ser cortado para poder así contar con variantes de planos, tomas o secuencias y crear así variantes de una misma película, ya que es posible copiar una secuencia cuantas veces sea necesario.

La manipulación del material también es un factor que mejoró cualitativamente, debido a que, a diferencia del rollo de celuloide o el video magnético, la película en digital no se raya, no se rompe o se quema y no se monta de manera manual.

Y si de impactar emocionalmente al espectador se trata, los sistemas digitales fueron una gran revolución ya que permiten el uso de varias bandas de sonido manteniéndolas siempre en sincronización con la imagen. A diferencia de los sistemas anteriores, los cuales solo permitían, en general, el uso de tres bandas, todas ellas separadas y delicadamente puestas en sincronía con las imágenes correspondientes. Otro plus que ofrecen programas como el *Avid*, *Premiere* o *Sony Vegas*, es la posibilidad de trabajar con efectos sonoros, variar la intensidad de una frecuencia, ecualizarla o cambiar la duración de ésta.

En fin, la era digital ha traído innumerable cantidad de ventajas logrando así que sea posible experimentar con mayor libertad y obtener nuevos resultados, además también de ahorrar tiempo y dinero en una producción audiovisual.

4.1.3. La televisión como promotora de sentimientos. El montaje para series de tv.

Como se viene describiendo a lo largo de este ensayo, son muchos los factores o elementos que marcan una diferencia entre la televisión y el cine. A continuación se analizará uno de los pilares más fuertes con los que cuenta la pantalla chica: Las series.

La planificación de una serie es bastante parecida a lo que sucede con los films. Consta de tres etapas, la preproducción, la producción y la postproducción. La primera de éstas varía su dimensión o amplitud de acuerdo al programa o serie que se quiera realizar. Por ejemplo, en una serie como *Breaking Bad* la preproducción será de grandes dimensiones

ya que es una serie que cuenta con diálogos importantes, con gráficas y efectos visuales acorde y con la necesidad de una preparación escénica de primer nivel. Es decir, se necesitan tanto grandes recursos humanos como técnicos. Por otro lado, la producción es la instancia donde se realizan o se ruedan las tomas y secuencias. Abarca también los ensayos, puesta a punto de cámaras y otras herramientas entre otros.

Por último aparece la postproducción. Como se mencionó antes, estas instancias son muy parecidas a las de la realización de una película, y esta etapa particularmente, es la que más pasos comparte con la industria cinematográfica, ya que aquí es donde una vez obtenidas las tomas deseadas se procede a realizar el montaje y la edición hasta llegar al resultado deseado. También componen esta fase la copia y distribución del producto final. En fin, estas son las tres etapas básicas de una serie de televisión, en especial las dramedias. Otras como las *sitcoms* en cambio, se transmiten y editan en directo, aunque ese aspecto será analizado a continuación. No obstante, queda claro de este modo los primeros pasos que atraviesa una serie antes de ser comercializada o emitida.

Existen muchos tipos o formatos de series televisivas, las telecomedias, seriales, telefilms, series dramáticas, sitcoms o dramedias entre otras. Estas dos últimas son las más populares y que mayor audiencia poseen en general. Comenzando por las sitcom, las cuales son de emisión generalmente diaria con capítulos de veinte o treinta minutos de duración, generalmente destinadas a horarios de sobremesa, tarde o *prime time*, pensadas para un target más familiar. Cuenta con pocos, pero muy buenos actores, es decir, no abundan los personajes y estos son bastante cerrados. Se basa en una trama principal y en dos secundarias aproximadamente que cuentan con situaciones de malentendidos enredos y vivencias de la vida cotidiana. (Carrasco Campos, 2010).

Con el tiempo surgieron grandes éxitos que dejaron una marca en la historia de la tv como *The big bang theory*, *Friends* o *Two and half man*. Sin embargo, a diferencia de lo detallado por Carrasco Campos, estas se emiten semanalmente.

En cuanto al montaje y la puesta en cámara, la mayoría de estas producciones se realizan en decorados con público en vivo y utilizando multicamaras. Así como también existieron otras como *Malcom* que rechazaron estas técnicas un tanto más teatrales para volcarse a un aspecto más cinematográfico para lograr convencer o generar en el espectador una sensación de verosimilitud.

Volviendo a las series que trabajan en estudios y con multicamaras, es preciso señalar que el montaje para ellas es muy difícil ya que se realiza en directo y deben premeditarse elementos como la cantidad y la selección de planos según la cantidad de cámaras con las que se cuente. Esto sirve para que el editor evite tanto saltos de eje, como la entrada en cuadro de elementos no deseados. Por otra parte, a la hora de montar y tomar sonido también debe realizarse en directo, de modo que la cantidad de cámaras, sumado a la limitación del estudio y a la velocidad de los movimientos con la que se caracterizan las sitcom, da como resultado que no haya experimentación y solo se utilicen planos medios o generales sin tener así un toque artístico por parte de los realizadores, ya que en fin, el objetivo es tomar la interacción de los personajes y hacer énfasis en sus diálogos.

Existe también un margen de independencia y de libertad de recreación en la televisión (y a veces este margen es considerable, tanto más amplio cuanto más pueda cuidarse y preverse la emisión en todas sus partes con precisión), pero el responsable de la transmisión casi siempre se ve compelido a actuar más sobre la realidad destinada a aparecer ante los objetivos (disposiciones escénicas, movimientos y actitudes de los actores, iluminación) que a fiarse del poder de transfiguración semántica de las telecámaras y del montaje correspondiente ... Así, el teledrama, no obstante que entre el estudio de televisión y el receptor se interpone el velo de una imagen, se acerca más frecuentemente a las formas de un teatro que se transformara en cuadros animados. Gianfranco Bettetini (1975, p. 249)

Por otro lado se encuentra la *dramedia*, que se emite semanalmente en capítulos de alrededor de cincuenta o setenta minutos, tiene como target un público específico dependiendo de la temática que trate la producción. Generalmente se transmite en prime time, aunque también pueden verse en el horario de sobremesa. Consta de un reparto muy variado de actores de renombre, que puede variar a medida que transcurre la historia. La trama de este formato se basa principalmente en la combinación de

narraciones abiertas de larga duración que otorgan elementos de continuidad, o cerradas, las cuales terminan en cada capítulo. (Carrasco Campos, 2010).

Como se mencionó antes, en este tipo de formato a diferencia de las sitcom, su interés no se centra solo en sus personajes, sino más en la combinación de tramas de largo recorrido y autoconclusivas, ya que la atención está puesta en los relatos narrados. Dos ejemplos muy famosos son *Mujeres desesperadas* y *grey's anatomy*, ya que las dos mezclan problemas de la vida familiar con otros de un tono más humorístico. Tal como sucede también en *Dr House*, en la cual los pacientes presentan sus problemas y el protagonista los atiende con una cuota de ironía que además de cruel resulta graciosa. Este tipo de realizaciones son muy famosas en todo el mundo ya que son lo más parecido al cine y a la vida real posible. Vale aclarar también que a la hora de rodar los capítulos, los pasos son casi idénticos a como si se tratara de una película. Las luces, las locaciones, la producción, los técnicos que trabajan allí, el montaje, ya que éste, al igual que en el cine se realiza una vez obtenidas todas las tomas y no con la presión del vivo y el directo, por lo que también se puede experimentar muchísimo más y poder darle así mayor importancia a los tipos de planos que se utilizan, la banda sonora o los efectos especiales en postproducción.

“El empleo del elemento fílmico en televisión reduce estos inconvenientes y concede al montaje televisivo –teóricamente- las mismas posibilidades de autonomía lingüística del cinematográfico” (Bettetini, 1975, p. 250).

Es normal también, que muchos trabajadores del cine se vuelquen a trabajar en este tipo de productos para televisión tal como es el caso de Juan José Campanella, el cual dirigió algunos de los capítulos de *Dr House*.

4.2. Nuevas experiencias en el espectador. Los videojuegos y el montaje.

A medida que pasan los años cada vez más medios se nutren del cine y sus herramientas de manipulación para lograr persuadir a las personas y lograr así masificar su alcance. Los videojuegos son uno de ellos Año a año van ganando terreno y aceptación entre públicos de todas las edades gracias a los efectos, la experimentación y la verosimilitud de sus graficos, que logran que el usuario quede totalmente atrapado.

Ya en el año 2008, por ejemplo, en los premios *Writers Guild of America* se entregó el premio al mejor guion para juegos. Lo cual le da una gran importancia a este campo de experimentación con el cine. El reconocido director James Cameron hace alusión a este concepto afirmando.

La película misma es un motor que alimenta un ecosistema completo, una cadena alimentaria que permea muchos medios y mercados, el más importante de los cuales es el video ... Todos nosotros hemos visto en los últimos años las sinergias que se han creado entre las películas, el video, la música, los videojuegos, los juguetes y demás. Este proceso seguirá, a medida que se consoliden los medios interactivos. Veremos más proyectos conjuntos entre los estudios cinematográficos y las compañías de medios interactivos y de juegos. (En Agustín Rubio Alcover, 2006 p. 253)

Al igual que en la pantalla grande, el éxito o el fracaso de un videojuego radica en la originalidad de su guión. De este modo es válido decir que se trata de una especie de cine interactivo, ya que posee una narración audiovisual que tiene un hilo conductor dramático en la cual el usuario o espectador hace su aparición desviando para bien o mal el curso del relato.

Muchos juegos han sido famosos por sus historias y han dejado una marca en generaciones enteras, al punto tal de perdurar en el tiempo y a raíz de este éxito, el cine les dio un lugar en su pantalla tal como fue el caso de *Doom*, *Mortal Kombat*, *Hitman* y *Silent Hill*, entre otros.

También se produce el caso inverso en el cual, se incluyen cinemáticas de gran nivel, las cuales le dan al espectador un panorama de lo que sucede en esos momentos de modo que se crean así relatos más complejos y variados.

Existen las cinemáticas en vivo, que son aquellas que se filman con actores reales en un estudio o una locación del mismo modo que se filmaría una película, con sus variantes de planos, tomas, luces y puesta en escena. En la mayoría de los casos se utiliza para este tipo de producciones la famosa pared verde o *croma*, la cual mediante postproducción permite reemplazar el fondo original por uno diseñado acorde a los escenarios del juego con el fin de que la continuidad no se pierda.

Este tipo de producciones comenzaron a popularizarse alrededor de la década de los 90. Si bien era más costoso producirlos daban sus resultados ya que las personas quedaban fascinadas ante este avance o mezcla entre el cine y los videojuegos. El videojuego de disparos *Black* es un claro ejemplo ya que además de ofrecer un producto de gran calidad, atrapa a los usuarios con la gran puesta en escena y montaje de las cinemáticas que aparecen nivel a nivel. Sin embargo, por estos días ya no abundan este tipo de juegos que cuenta con rodajes reales, ahora con los grandes avances en tecnología de animación y 3D es más sencillo para los creadores diseñar ellos mismos los entornos, personajes y hasta elementos cinematográficos como las luces, puesta en escena, montaje o vestuario.

Las cinemáticas animadas buscaban, tal como lo hacían las reales, atrapar al espectador utilizando las mismas técnicas que se utilizan en cine. Sin embargo, en los primeros años las limitaciones gráficas impedían que los usuarios se sumergieran del todo en la historia ya que estos fragmentos no eran nada verosímiles. No obstante, con el correr de los años los motores gráficos y la tecnología empleada para animar creció a pasos agigantados llegando a lograr secuencias que rozan con la realidad, ofreciéndole al jugador una experiencia mucho más real pudiendo por fin, captar su atención tal cual lo haría un film.

Uno de los mejores ejemplos es *Diablo*, el cual nivel tras nivel narra, mediante animaciones de grado cinematográfico en cuanto a montaje y puesta en escena 3D, la historia de lo que sucedió dando lugar a que el espectador o el usuario arme inconscientemente la narración en su cabeza. Vale mencionar que la empresa que se

encarga de producir este juego cuenta con un departamento destinado a la creación de estas secuencias animadas, siendo de este modo, líder absoluto en este rubro.

También está el caso de *El señor de los anillos*, en el cual el jugador ve primero una escena de la película original, cuando llega el momento de la batalla, el film se funde con las animaciones del juego mediante una transición y en ese instante el usuario ya tiene el mando para lidiar las batallas, que como se mencionó antes, siguen el mismo argumento que las del film. De este modo, un espectador puede seleccionar un personaje de la película y ejercer el proceso psicológico de la identificación al cien por cien teniendo injerencia directa en las mismas situaciones que están presentes en el film.

Por otro lado hacen su aparición también, las cinemáticas interactivas, que son aquellas que hacen participe al usuario de lo que pase en la historia. La principal característica que poseen es que no interrumpen la jugabilidad, logrando así mantener siempre atento y concentrado en el juego al usuario. Algo muy parecido sucede con la televisión y se nombraba anteriormente, que es la pérdida de atención y la molestia que provocan las publicidades al momento de ver un programa, serie o película en la pantalla chica.

Según Nicolás Chiari

Hacer un juego con muy poca jugabilidad y muchos videos interactivos da la sensación de estar jugando una película puesto que la poca interacción que se tiene en el juego le permite al jugador concentrarse en el argumento, en la historia que se está contando y la forma en la que se cuenta. Se podría decir entonces, que este es un ejemplo de cine interactivo. (2010, p. 81)

Anteriormente se mencionó que los videojuegos utilizan muchas técnicas del cine y el montaje para lograr tener control absoluto de los sentimientos del espectador. Sin embargo cada vez más, los creadores de estos productos avanzan a pasos agigantados en materia de manipulación de emociones. Por ejemplo en los casos de *Call of Duty: Modern Warfare*, el usuario se encuentra viajando en helicóptero, cuando de repente este es abatido por la onda expansiva de una explosión. Inmediatamente se pasa a negro antes de que el helicóptero se estrelle y luego, mediante efectos visuales una vez que el personaje despierta se simula el aturdimiento por el golpe. Cuando el usuario quiere

incorporarse para salir del montón de fierros incendiados, se encuentra con movimientos muy limitados propios del golpe. Esto, sumado a la cámara subjetiva y la sensación de primera persona, hace que el jugador se personifique aun más con el personaje y llegue al punto de vivir esa situación como si fuera real.

En fin, en el caso de los juegos el usuario termina siendo el propio montajista de la historia, dándole a esta sentido, tomando decisiones para cambiar el curso de esta y depositando sus emociones y sensaciones en la pantalla y lo que en ella suceda ya que se siente protagonista en todo momento y de este modo todos los procesos psicológicos mencionados previamente en el capítulo anterior, hace efecto.

4.2.1 Influencia de los videojuegos en el montaje.

Por último, y para concluir es necesario resaltar que muchas veces el cine también se nutrió de los videojuegos y sus técnicas para lograr manipular las emociones y sensaciones de los espectadores. Por ejemplo en la película *Rec 2* (2009), de Paco Plaza y Jaume Balangueró. Un grupo de policías al estilo *Swat* ingresa en un edificio infectado. En sus cascos llevan una cámara y un micrófono para comunicarse y enviar lo que sucede al comando central. Los directores aprovechan este recurso en los momentos de acción, cuando deben escapar de los infectados o combaten con ellos. La cámara subjetiva hace que el espectador se sitúe en primera persona y vive la secuencia como en un juego de disparos, tal y como se describió arriba en el ejemplo del juego *Call of Duty: Modern Warfare*. Uno de los directores da su justificación de por qué decidieron utilizar este tipo de herramienta.

“Decidimos que la forma más eficaz de narrar la historia era introduciendo esa cámara y ese personaje dentro del propio combate y que de este modo el espectador se sienta dentro de esa vorágine, es decir no vamos a verlo desde afuera sino que vamos a vivirlo desde adentro.” Paco Plaza (2009).

De este modo y sumado a la velocidad de las acciones, los gritos y los movimientos de cámara el espectador se encuentra tensionado en todo momento y así la violencia es casi real llegando al límite. Otro ejemplo muy parecido es *Doom* (2005) de Andrzej Bartkowiak, en la cual a modo de homenaje al juego que le da origen a la película, se puede apreciar una secuencia en primera persona emulando la interfaz y el modo de juego en una consola.

Por otro lado, un aspecto para resaltar es lo que sucede en la película *Kill Bill* (2003 – 2004), de Quentin Tarantino, la cual narra la historia de una asesina profesional que es atacada el día de su boda por integrantes de su propia banda bajo las ordenes de Bill, el líder de esta organización criminal. Pese a que la golpean violentamente y le disparan en la cabeza no muere, quedando en coma en la sala de un hospital.

Se hace mención de esta película por que la forma en la que está montada es muy similar a lo que sucede en un juego. Por ejemplo, la escena de la boda y el disparo en la cabeza sería la cinemática inicial que introduce al espectador en la historia.

El prólogo y la parte inicial comenzaría en el momento que *Uma Thurmann* se despierta del coma, este sería el momento del tutorial donde el usuario aprende a utilizar los controles del personaje, y donde aparece también el primer desafío, matar al enfermero, conseguir el auto y escapar del hospital para luego enfrentarse al primer enemigo real *Vernita Green*.

Al igual que en los videojuegos se ofrece una cinemática a modo de presentación de cada personaje, y lo que cada uno le hizo a la protagonista el día de la boda para que de este modo el espectador sienta el mismo deseo de venganza que ésta.

Una vez superado este primer nivel la protagonista obtiene un premio, una armadura, que es la famosa chaqueta de cuero amarilla. Sin embargo para continuar es necesario un arma, para ello *Uma Thurmann* debe viajar a Japón donde también deberá enfrentar a su segunda enemiga, *O-Ren-I-shii*. Ésta aun más fuerte que la primera. Previamente hay

una especie de *Bonus* donde la protagonista mutila cientos de guerreros súbditos de la enemiga asiática.

Lo más complicado de este segundo reto es que la enemiga posee un arma similar a la de la protagonista y hasta la supera en nivel.

Todos estas secuencias o niveles se producen en una diversidad de locaciones dignas de cualquier videojuego, además este film cumple con muchos de los elementos narrativos de estos, por ejemplo el hecho de que el objetivo final del personaje sea asesinar al jefe de la banda pero teniendo antes, que enfrentarse a otros enemigos que intentan impedir que se concrete este fin. La búsqueda de armas para superar a enemigos mayor calibre, la obtención de una armadura o vestuario, que generalmente se repite durante toda la historia y es característico del personaje .Por esto y muchos factores más *Kill Bill* es el mejor ejemplo de cómo la estructura narrativa de los videojuegos influye directamente en el montaje de un film, haciendo de este mas excéntrico o especial, dándole de este modo otra vuelta de tuerca a las herramientas para montar y manipular al espectador.

No obstante, muchas veces, estos elementos propios de los videojuegos se encuentran muy bien integrados al film y hasta parecen propios de la cinematografía gracias al trabajo del montajista. Reconocerlos depende del nivel de conocimiento que posea el espectador acerca de los videojuegos y el cine en general.

Además vale aclarar que el cine basa su estructura narrativa de una manera cronológica y lineal, -salvando excepciones en las cuales se pueden nombrar los flashbacks o flash forward- , y la correcta comprensión de la historia depende del montajista. Los videojuegos en cambio, dependen del jugador y sus decisiones para llegar a un desenlace, ambos pudieron combinarse y mutar de modo que lograron la aceptación de gran parte de la audiencia de todo el mundo logrando así que a la hora de unificarse, como en el caso de *Kill Bill*, la diferencia no se note.

Este subcapítulo es una muestra de cómo el cine y el montaje, que es lo que más se acopla a este ensayo, evolucionaron y se adaptaron a los cambios tecnológicos a través

de los años comenzando por su guerra con la tv. En la cual el cine intento hasta lo imposible por competir con el nuevo invento, aunque sin éxito. Allí hacen su aparición las series y los noticieros quienes comienzan a ganar audiencia provocando el cierre de salas y el malestar en los dueños de las grandes productoras.

Sin embargo, y pese a que tanto sus targets, radios de acción como mensajes y contenidos son totalmente distintos ambos lograron buscar la manera de trabajar en conjunto, ya que los realizadores independientes comienzan a sumergirse de lleno en producciones para televisión, los cuales también tenían la posibilidad de manejar presupuestos altamente reducidos. Esto hace que las grandes compañías como Universal o MGM también comiencen a producir productos para televisión.

Así como el cine nutre a la televisión con producciones de alto nivel, la TV hace lo propio con el cine motivando la aparición de nuevos realizadores como el caso de George Lucas o Steven Spielberg, quien comenzó rodando para televisión a la edad de 21 años. (Josep Escarré, 1992).

Una vez que se logró una armonía con la televisión, hacen su aparición en el plano audiovisual los videojuegos. Sin embargo estos no amenazan con reducir las audiencias en las salas como si lo hizo la TV, si no que lo que hicieron fue simplemente utilizar elementos del cine, como las cinemáticas, para poner al usuario en contexto. Además, dieron su aporte a la industria cinematográfica con nuevas formas de realizar y montar un film, tal como se ejemplificó anteriormente con *Rec*, *Doom* o *Kill Bill*.

En fin, el concepto que más se destaca en este capítulo es la versatilidad y adaptación que supo tener el cine y sus ramas, como el montaje, ante los nuevos avances que, en un principio amenazaban con derrocarlo y quitarle su más preciado tesoro, los espectadores, que es son aquellos para quienes los realizadores trabajan desde los comienzos del séptimo arte.

Sea para entretenerlos, transmitirles una idea o mensaje, la audiencia será un punto muy importante a tener en cuenta por los realizadores al gestionar un proyecto audiovisual, a

que público se apunta, que mensaje o sensaciones se les desea transmitir, como montar un film para lograrlo y que efectos psicológicos se pueden llegar a lograr, son algunos de los conceptos que se analizarán en el siguiente capítulo.

Capítulo 5. ¿Para qué público trabajar?

Para comenzar, es necesario aclarar que es muy complicado analizar los procesos psicológicos que se producen al momento de la proyección en una sala de cine de un individuo único y particular, ya que intervienen diferencias culturales, de religión, del sexo, del país y demás que hacen casi imposible el análisis espectador por espectador.

Por ello, para limitar el rango de alcance del capítulo se tomará como ejemplo al espectador argentino, con el fin de analizar cómo y cuál podría ser la experiencia individual de este al ver un film, así también como los procesos psicológicos que se producen en dicho momento. Todo esto teniendo en cuenta los conceptos descritos en el capítulo anterior, como el contexto en el cual el espectador ve una película, el soporte y la calidad de audio y video. Y aquí es válido rescatar un concepto que plantea la escritora Elena Olivera quien señala que no existe un público, si no públicos y esta diversidad de espectadores dependen tanto del ámbito o el contexto en donde vean un film como también de la plataforma o soporte que reproduzca dicho relato audiovisual,(2008).

La elección y el recorte del público se debe también a que el espectador argentino disfruta mucho de ir al cine, según datos proporcionados por el INCAA la recaudación en las salas creció en los últimos años. Fueron 274 millones en 2013 y 407 millones en 2014 y, por otro lado los pronósticos para el 2015 aspiran a superar esta cifra.

Por último es necesario tener en cuenta que todo relato audiovisual construye un espectador, con diferentes competencias culturales y diferentes preguntas para con el relato audiovisual. Esto sucede gracias a diversos procesos psicológicos antes mencionados y descriptos a continuación.

5.1 Los procesos psicológicos

Existen muchas teorías acerca de el espectador de cine. Para los montajistas y teóricos rusos, por ejemplo, existía un tipo de espectador ideal. Eisenstein sin ir más lejos,

formuló una teoría acerca del montaje de atracciones, haciendo base en el espectador con el objetivo de persuadirlo acerca de ciertos pensamientos políticos. El realizador soviético definía esta técnica como:

Todo momento agresivo del espectáculo, es decir, todo elemento que someta al espectador a una acción sensorial o psicológica, experimentalmente verificada y matemáticamente calculada para obtener determinadas conmociones emotivas del observador, conmociones que a su vez le conducen, todas juntas, a la conclusión ideológica final. (1923, p. 2)

Es decir, este tipo de montaje se basa prácticamente en las reacciones físicas y psíquicas del espectador frente a ciertas escenas o actuaciones. Estos conceptos pueden apreciarse en sus primeros films.

En *El Acorazado Potemkin* (1925), puede apreciarse una escena en la cual la tripulación del barco se rehúsa a comer la comida podrida. Eisenstein utiliza una yuxtaposición entre la escena de la discusión y un plano de la carne en mal estado. Sucede lo mismo cuando el capitán del acorazado le dice a la tripulación que tienen que comer o morirán y yuxtapone un plano de los marineros ahorcados en las velas del barco.

Estos son dos ejemplos de combinaciones de planos que el realizador soviético utilizó para que el espectador tenga un shock y hacer foco en sus emociones.

Sin embargo, y con el correr de los años la cinematografía se instala cada vez mas como industria y los ideales de los realizadores soviéticos de que el cine sea un medio dirigido por el estado para formar y comprometer al público con ideas políticas se van desvaneciendo. El espectador se va convirtiendo poco a poco, en un sujeto que busca placer al ver una película.

Metz, por su parte asegura que el cine es una técnica de lo imaginario propia de la época del capitalismo y las sociedades industriales. (1977).

Aquí es donde el psicoanálisis hace su aparición y donde se buscan entender los fenómenos que afectan a un sujeto durante la proyección de un film.

En una de sus obras dedicada a la experiencia cinematográfica Darío Romano hace mención de estos procesos psicológicos y destaca al primero como la percepción. Este

fenómeno consta de varias instancias. La primera que el autor señala es la respuesta del espectador al estímulo luminoso que proviene de la pantalla, el cual lo mantiene concentrado solo en ello perdiendo la noción del espacio y tiempo. Más tarde hace hincapié en el movimiento, que nace de la cercanía de dos imágenes fijas separadas por un lapso de tiempo muy breve. Por último, se tiene en cuenta el espacio. En este punto el autor señala que el principal problema que tiene el cine es el de la incapacidad para reproducir la tridimensionalidad de un ambiente real. Avances tecnológicos como el cine 3D intentan imitar esta sensación de realidad, sin embargo no hacen más que dejar en evidencia esta carencia. Finalmente, Romano propone analizar cómo reacciona el espectador a la totalidad de las imágenes teniendo en cuenta los puntos anteriores. Por ejemplo la audiencia no percibe a una persona como un gigante solo porque esté en primer plano, sino que inconscientemente le atribuye un tamaño específico. Ya que a fin de cuentas las imágenes poseen un carácter de realidad puesto que se tratan de una copia del mundo real que crean a su vez un nuevo mundo con un espacio y un tiempo propio. (Romano, 1965).

El segundo proceso que se puede señalar es el de la comprensión y memorización. A lo largo de los años, y desde los comienzos del cine, se puso en duda si éste constituía un lenguaje universal. Meliés fue uno de los primeros en experimentar con este fenómeno, seleccionando tres films diferentes con el mismo contenido pero cada uno con un montaje diferente. Por ejemplo, el primero estaría constituido solo por planos generales, el segundo alternaría planos generales con primeros planos y planos detalle, y el tercero contaría con los mismos elementos que los anteriores, agregándole algunos fundidos y un ritmo más rápido. Estos films se exhibirían a niños de cuatro, ocho y doce años, para descubrir las principales etapas del desarrollo de este proceso psicológico. Como resultado, Meliés afirmaba lo siguiente. “Un film muy articulado y rico en planos resulta más accesible para el pensamiento del joven espectador” (1954, p. 227).

El siguiente fenómeno que experimenta el espectador es el de la participación o identificación. En esta instancia el individuo entabla una relación más estrecha con los sucesos que ocurren en el film al punto de vivirlos en carne propia. Según Francesco Casetti (1993), la participación consta de distintos niveles. El espectador puede permanecer indiferente como también puede identificarse completamente con alguno de los actores de la historia. En este último caso, surgen preguntas acerca de cómo el observador puede olvidarse completamente de sí mismo para ponerse en el lugar de otro. Un ejemplo muy claro de ello puede encontrarse en el libro *El sujeto en la pantalla* de Arlindo Machado (2009), en el cual se analiza el film *Los amantes crucificados* (1954) de Kenji Mizoguchi. En el siglo XVII, un servidor del emperador es acusado de traidor y escapa con la esposa del soberano. Ambos tienen motivos que justifican su fuga. El protagonista falsificó documentos para ayudar a un amigo para saldar una deuda y la mujer pretende huir de su marido, el cual es violento e infiel. La huída ocurre casi por casualidad, ni si quiera ellos mismos saben, hasta más adelante que están destinados a amarse. Sin embargo, son sorprendidos siempre, en situaciones comprometedoras a los ojos de los otros personajes, del emperador, de la ley, de los jueces, etc. Pese a esto, son absolutamente inocentes desde el punto de vista del espectador.

Nosotros, los espectadores, testigos mudos e invisibles, vemos a los amantes (aunque todavía no lo son) hablándose muy unidos y tomándose las manos, pero percibimos la nobleza de sus gestos, la mutua solidaridad frente al infortunio y también la ingenuidad casi irritante de estas criaturas incapaces de darse cuenta – ya que solo se miran el uno al otro- de que sus gestos equívocos están siendo interpretados erróneamente por quienes las vigilan en la sombra de la noche. (Arlindo Machado, 2009. p 92).

Todo esto puede darse debido a tres razones. La primera, gracias a la habilidad del montajista, la manera en que yuxtapuso y alternó los planos, la banda sonora que escogió o si decidió incluir un silencio, etc. La segunda razón es debido a los actores y su personalidad. El espectador no solo se identificará con el héroe o la heroína, sino que también puede ponerse en la posición del antagonista o simplemente puede sentirse atraído por un personaje secundario. Las películas del género de suspenso apelan

mucho a este recurso de cambiar constantemente de mirada entre víctima y victimario. Les da un plus que permite a la audiencia sentir una mezcla de seguridad y fragilidad, ya que si sólo existiera la sensación de que todo está bien, la historia sería muy monótona. Un ejemplo de lo que se acaba de analizar es la película *Batman, The dark knighth* (2008), de Christopher Nolan, donde el fiscal de la ciudad Harvey Dent busca erradicar el crimen en la ciudad encerrando a todo tipo de criminales. Hasta que uno de ellos, el *Guasón*, quien es el antagonista principal, logra quebrarlo asesinando a su prometida. En ese momento Harvey pierde la cabeza. En consecuencia, dominado por la ira y el odio se convierte en un criminal demente que jura venganza hacia *Batman* por no salvar a su novia. En esta secuencia, el espectador cambia radicalmente la sensación de seguridad que tenía cuando el fiscal era un hombre bueno, a una de total ansiedad y desconfianza por no saber que es capaz de hacer el nuevo enemigo que tiene ahora el héroe de la historia.

Por último, la tercera razón por la cual se produce la participación es básicamente por la actitud, la cultura, los sentimientos y las vivencias de cada espectador que asiste a la sala. La cual es un lugar de aislamiento, de comodidad y de abandono del cuerpo, lo cual refuerza aún más las condiciones descritas anteriormente.

En todos los fenómenos que se analizaron anteriormente, el montaje tiene un papel determinante. Gibson aclara la importancia de las técnicas de edición y realización. “Las modalidades de movimiento de la cámara, que son análogas a las del sistema cabeza – cuerpo del individuo, son una guía de primer orden para la composición de una película” (1979, p. 289). Cuando el profesional corta y ordena las tomas, le permite al espectador ubicarse en un espacio y tiempo determinado y a su vez entender la historia que el director quiere contar cargándola de emociones y sentimientos gracias a diferentes técnicas y herramientas. Siguiendo con esta línea también puede nombrarse a Houchberg y Brooks (1978), quienes mediante diferentes estudios llegaron a la conclusión de que un factor a vencer para lograr que los fenómenos psicológicos

nombrados anteriormente se desarrollen con normalidad es la bidimensionalidad de la pantalla. Estos dos estudiosos explican que esta dificultad puede regatearse mediante movimientos de cámara dentro de la escena para que los elementos que la componen se vean en perspectiva. Para ello, el realizador deberá utilizar herramientas como el carro y la dolly los cuales permiten sentir a la audiencia la correcta sensación de tridimensionalidad espacial.

Para concluir, vale destacar una afirmación de Francesco Casetti, haciendo alusión al film *El ojo de la aguja* (1981) de Richard Marquand.

Percibimos no solo los procesos cognitivos sino también las palpitaciones, frecuencia respiratoria, tensión muscular, etc. que acompañan nuestra experiencia de espectadores; y descubrimos que las escenas que nos producen miedo, aumentan nuestra temperatura emocional y estimulan el recuerdo, mientras las escenas de tristeza bajan esa temperatura y se olvidan con mayor facilidad. (1993, p.122).

Esto quiere decir que los realizadores de una película, y en especial los montajistas, manipulan el discurso audiovisual de manera tal que casi inconscientemente modelan un tipo de espectador, un espectador que se adaptará o no, a la estrategia de comunicación que plantee el profesional.

5.2. El espectador modelo.

Toda obra de arte construye un espectador. No necesariamente un espectador real, empírico, pero sí uno conceptual, un modelo previsto por el autor de tal obra.

(González Ferro, 2011. p. 63).

Para comenzar, es válido aclarar, como se describió antes, que un montajista al momento de ordenar los planos, además de darles un sentido a cada uno, aplica también una estrategia de comunicación con el espectador.

Para ello, el profesional debe tener en cuenta una serie de códigos que puede compartir o no con la audiencia. Por ejemplo, en la serie *El puntero*, una condición fundamental para entender la historia, más allá del modo en que el montajista arme la secuencia, es la

comprensión de la jerga de la villa o los sectores marginales. Un elemento que puede causar confusión en algunos espectadores que no compartan estos valores.

La película *Nueve Reinas* (2009) de Fabián Bielinsky es un ejemplo muy claro de lo que se describió anteriormente, ya que, al estrenarse en Argentina este film fue un éxito rotundo. Tanto que tuvo una *remake* en Estados Unidos llamada *Criminal* protagonizada por John K. Reilly y Diego Luna. En esta adaptación, la trama es igual a la de la original, dos estafadores a los cuales se les presenta la oportunidad de ganar muchísimo dinero en poco tiempo. Lo único que varía es el escenario y el móvil para hacerse ricos, en lugar de Buenos Aires la historia se sitúa en Los Ángeles y las estampillas de la película original, son cambiadas por un dinero extraño. Sin embargo, esta adaptación no tuvo el éxito que se esperaba simplemente por el hecho de que el público norteamericano no comparte los mismos códigos, ni vivían en el mismo contexto social de corralito e inflación que los argentinos. Además, y volviendo a hacer hincapié en los códigos, en la producción argentina el idioma y la jerga son más un nexo que una separación como se puede ver en el film estadounidense en el cual un protagonista es mexicano y el otro norteamericano.

Según Humberto Eco hay que tener en cuenta que:

El código no es una entidad simple, sino a menudo un complejo sistema de sistemas de reglas, y que para 'descodificar' un mensaje verbal se necesita, además de la competencia lingüística, una competencia circunstancial diversificada, una capacidad para poner en funcionamiento ciertas presuposiciones. (1999, p.77).

Es decir, el montajista al momento de trabajar en un proyecto, siempre pondrá en práctica consciente o inconscientemente conocimientos que supuestamente el espectador debería tener y por ello, de este tipo de factores depende la aceptación o el rechazo total o parcial de la película.

Más allá del lenguaje y los códigos que deben manejar los realizadores, no hay que descuidar otra gran cantidad de elementos que hacen más fácil la lectura o la

comprensión de un film para los espectadores como la puesta en escena, la dirección de arte, la puesta de cámara, el sonido y sobre todo, el montaje.

Por otra parte existen casos como la película de Pablo Giorgelli, *Las acacias* (2011), en la cual a diferencia de otras *Road movies*, en las que la música tiene un rol protagónico en este caso no existe. Esta película significaba todo un riesgo para los realizadores ya que contaba con solo tres personajes, de los cuales uno era un bebe, encerrados en la cabina de un camión por más de 80 minutos y como se mencionó anteriormente, no hay banda sonora en todo el film. Por ello, y para contrarrestar esta ausencia, el director y el montajista optaron por planos extensos en donde el espectador puede situarse en un espacio y tiempo real y además enfocarse plenamente en los gestos, las miradas, la manera de relacionarse de los personajes mediante un conector o nexos que sería el bebe de la actriz principal.

Sin embargo, muy distinto sería el caso de *Across the Universe*, (2007) de Juli Taymor en la cual la banda sonora y los diálogos son la base en la que se apoya la narración de la historia, además de contar con una puesta en escena, cámara y luces que influyen directamente en la totalidad del film, logrando que el espectador sienta lo que el montajista y los realizadores quieren hacerle sentir o entender.

Quando hablo con un amigo estoy interesado en detectar la intención del hablante y cuando recibo una carta estoy interesado en darme cuenta de lo que el escritor quiso decir ... Cuando un texto se produce no para un único destinatario sino para una comunidad de lectores, el autor sabe que será interpretado no según sus intenciones, sino según una compleja estrategia de interacciones que también implica a los lectores. (Eco, 1997, p.72).

Es por eso que, como se mencionó anteriormente, el montajista y el director se encargan de construir un espectador modelo manipulando los códigos y el lenguaje de la historia que se quiere contar. Por ejemplo, en un film siempre hay cosas que no se dicen o no están marcadas de forma explícita y tienen que ser entendidas por el espectador para que no se produzcan confusiones. Es aquí donde entra en juego el papel del montajista, tal cual como se puede apreciar en la película *El bonaerense* (2001) de Pablo Trapero, en

la cual en ningún momento se aclara que el protagonista principal, *Zapa*, será engañado por su patrón haciéndolo cómplice de un robo. Sin embargo, gracias al montaje y la edición propuesta por el profesional, y mediante la manipulación del tiempo de los hechos, la audiencia construye lo que acaba de suceder mediante movimientos cooperativos, activos y conscientes.

Este y muchos aspectos más se deben a que en el cine, a diferencia de la radio o un texto, los realizadores cuentan con un mayor grado de manipulación gracias a las diferentes técnicas y elementos de montaje como la banda sonora, duración y tamaño de los planos, entre otros, que se describieron los capítulos anteriores. También, cuentan con el plus de que el espectador puede guiarse por los gestos, tono de voz, miradas, etc. Para comprender mejor una historia. Por ejemplo, en el film de Lucrecia Martel *La mujer sin cabeza* (2008) se pueden apreciar planos que se relacionan directamente con el nombre de la película, ya que durante el transcurso de la historia la protagonista cambia su corte y color de cabello, como también así, abundan planos con parte de su cabeza fuera de campo los cuales tienen una carga muy grande de tristeza o angustia.

De esta manera, la directora logra que el espectador obtenga una lectura mas clara del film. (González Ferro, 2011).

En fin, lo descrito hasta aquí es un ejemplo de cómo el cine construye su propio modelo de espectador ya que este último depende de un film para constituirse, para tener una identidad y para tener una opinión. Por ello es necesario hacer hincapié en una subdivisión que existe en este amplio espectro de la relación cine – espectador.

5.2.1. Espectador casual vs Espectador entusiasta.

Para el siguiente subcapítulo se realizará un recorte en cuanto al público que se va a analizar. Basando el marco teórico en escritos de la Licenciada Viviana Weissmann, Elena Olivera y Pelzel, entre otros se toma al espectador argentino como modelo

estableciendo una división entre espectadores casuales y espectadores entusiastas, para describir sus comportamientos, características y factores que los afectan al momento de ver un film.

Para sustentar los conceptos que se expondrán, se hace énfasis en el escrito de la Licenciada Viviana Weissmann, *¿Es la crítica un predictor del éxito de una película?* (2008). En este texto, se toma como base un modelo de estudio utilizado en E.E.U.U. para medir, explicar y predecir el éxito de un film en términos de audiencia del público argentino. A partir de una base de datos compuesta por 137 películas de origen local y extranjero estrenadas entre 2005 y 2007, y, teniendo en cuenta variables como el género (comedia, drama, ciencia ficción, etc.), la crítica recibida por los principales diarios del país según el Instituto Verificador de Circulaciones,(Clarín, La Nación y Ámbito Financiero), la clasificación (si es apta para todo público, para mayores de 13, mayores de 18, etc.), el origen, (si es doméstica o extranjera), la fecha de estreno, nominaciones al Oscar, obtención del premio Oscar y nominación al premio Cóndor, ya que estos últimos son una aproximación o versión local de los premios de la Academia que se entregan en E.E.U.U.

Haciendo énfasis los aspectos que más respectan a este ensayo, los resultados del estudio de la Licenciada Weissmann revelan los siguientes conceptos claves del espectador argentino:

- Al igual que en E.E.U.U. en Argentina existe una relación entre las críticas que recibe un film y el éxito en el mercado que esta tenga. Se observa que en el caso de las películas de origen local de género dramático hay una relación muy fuerte entre el índice de la crítica y la cantidad de espectadores.
- Por otro lado las películas de género no dramático (comedias, acción y animadas) cuentan con un promedio de alrededor de 268.000 espectadores más que los films de género dramático. Los films de animación encabezan el ranking seguidas por las películas de acción, quedando en el tercer lugar las comedias. Este no es un dato menor

ya que la mayoría de las películas de animación y acción que se estrenan en Argentina son de origen extranjero.

Otra variable que es importante destacar y que refuerza lo que se señaló al principio del subcapítulo es que las películas de origen local que logran la mayor cantidad de audiencia son aquellas que tienen una performance baja en los premios Cóndor a diferencia de lo que sucede con las películas ganadoras del Oscar.

Es interesante resaltar que, de las 26 películas nacionales, 22 tuvieron nominaciones para un Cóndor de Plata. Sin embargo, 3 de las 4 películas que no tuvieron nominación para el Cóndor de Plata, se encuentran entre las 4 películas nacionales de la muestra que tuvieron un mayor número de espectadores (arriba de 730.000 espectadores, más del doble del promedio de 360.262 de las películas nacionales. Weissmann (2008)

A partir de estos resultados y retomando algunos fragmentos del Capítulo tres, queda a la vista que el público argentino es en su mayoría un espectador casual, el cual se limita sólo a ver películas de su género preferido, que contenga información fácil de memorizar efectos especiales y secuencias dinámicas o graciosas. A diferencia de el espectador entusiasta, que por su parte, busca ante todo la historia. Sea el género que fuese y teniendo en cuenta el nombre del director como garantía de calidad.

Este tipo de espectadores se encuentra más predispuesto a asumir su papel de público en el film y dejar que el montajista despierte su curiosidad, los seduzca y sorprenda haciéndolo participe de un juego o de un enigma. Elena Oliveras (2008). Como por ejemplo en *La vie en rose* (2007) de Oliver Dahan en la cual la actriz Marion Cotillard encarnando a la cantante francesa Édith Piaf, llama a su amante Marcel para que viaje en avión hacia donde ella se hospeda. A la mañana siguiente, cuando despierta, se encuentra con la presencia de éste despertándola. Enseguida, ella le dice que tiene un regalo y deja la habitación para buscarlo. Sin embargo, en el camino se ven las caras de los asistentes y amigos de la protagonista con un aire de tristeza enorme. Al no encontrar el regalo, Edith pierde la calma y comienza a gritarles, y al verlos tan estáticos y nerviosos pregunta si todo está bien. Acto seguido, sus compañeros le dicen que el avión

donde viajaba su amante se estrelló, en ese momento la protagonista regresa rápidamente a su cuarto buscando a Marcel al cual no encuentra. Sumida en una tristeza enorme continúa caminando por los pasillos de la casa llamándolo, paralelamente y de menor a mayor comienza a sonar la canción *L'hymne à L'Amour*. Hasta que un momento dado, la cámara gira 180 grados y nos encontramos con un escenario y la actriz caminando hacia él para cantarles la canción que se nombró anteriormente.

Este es, sin dudas, un claro ejemplo de un montaje que contiene una carga poética extraordinaria ya que, por un lado, en la escena descrita se utilizó un plano secuencia, es decir, el montajista jugó con la felicidad y la tristeza de la audiencia sin usar un solo corte. Y por el otro es destacable como se utilizó la canción como transición para pasar de un escenario a otro sin crear ningún tipo de confusión.

Anteriormente se mencionó que el espectador entusiasta le daba mucha importancia a los realizadores de los films, teniendo muy presente el estilo de cada uno, por ejemplo el de *Tim Burton*. Cualquier aficionado sabría que trabaja siempre con los mismos actores y sabría también los colores, la escenografía y hasta el vestuario utilizado por este. El espectador casual también tendrá en cuenta algunos de estos aspectos ya que se trata de un director altamente reconocido, al igual que sus actores, caso de *Johnny Depp*. Sin embargo, no reconocerá ni valorará aspectos artísticos o poéticos como ciertos tipos de luces y tonos o alguna toma o movimiento de cámara específico quitándole, de este modo un cierto plus de emociones y sensaciones que pueda llegar a contener. Por ejemplo, en *La lista de Schindler* muchos espectadores casuales han dejado de verla o ni si quiera lo han hecho por el simple hecho de ser en blanco y negro y durar una cantidad de tiempo considerable.

Otro aspecto a destacar es la subjetividad con la que se maneja cada uno, ya que para el casual, una película debe ser una fuente de placer instantánea, algo popularizado y de fácil comprensión que sirva solo de entretenimiento. En cambio el entusiasta busca sentirse un poco más cerca de la película y de esa manera reconocer los recursos

artísticos que se utilizaron, relacionar conceptos y ahondar en sus significados. (Oliveras. 2008). De este modo tendrá una opinión un poco mas formada acerca del film que haya visto y sabrá reconocer si los diálogos son buenos, si los actores cumplen su papel o si tiene un buen montaje. En fin, para un espectador casual, lo que el cine ofrece no es más que un juego ingenioso y una herramienta para incrementar la fama del artista con efectos que serán favorables en el mercado. Sin embargo para el espectador entusiasta una película se presenta como un problema a resolver, planteándole todo tipo de preguntas o interrogantes ya que este tipo de audiencia agrega competencias individuales.

La película de Jennifer Kent *The Babadook* (2014), la cual basa su trama en la vida de Amelia que luego de perder a su marido en un accidente debe educar sola a su hijo Samuel, que vive bajo la amenaza de un monstruo que aparece en sus sueños y amenaza con matarlos. Cierta día un libro de cuentos llamado *The Babadook* aparece en la casa de los protagonistas y Samuel deja en claro que el Babadook es la criatura de sus pesadillas, lo cual lleva al niño a tener conductas violentas y tornarse incontrolable. Dejando a su madre cada vez mas cansada y sin otra opción que medicarlo. Sin embargo, Amelia comienza a sentir cada vez más, una presencia oscura que la lleva a pensar que las pesadillas de su hijo de verdad son reales.

Este es un film que deja en evidencia la diferencia entre los dos tipos de espectadores que se describen en este subcapítulo. Por ejemplo, un espectador casual que tiene la seria intención de ver una típica película del género de terror, saldrá decepcionado y tendrá una crítica negativa acerca de la película tal como sucedió en Argentina.

No obstante, un espectador entusiasta valorará la fotografía y las muy buenas actuaciones de los protagonistas. Podrá entender que no es solo una simple historia sino un relato audiovisual acerca de los demonios internos que acechan a la protagonista al enfrentar la muerte de su marido convirtiendo al *Babadook* en el recuerdo de su pérdida, lo que lleva a su hijo a verse afectado también.

Todos estos aspectos se deben a que las sociedades actuales están atravesando un período de cambio o transición en su ritmo habitual, lo que ocasiona una nueva manera de mirar cine. Avances tecnológicos como el cine 3D, nuevas cámaras que permiten plasmar imágenes en una calidad increíble o la utilización de animaciones con software complejos que crean escenarios asombrosos junto a las nuevas herramientas de manipulación del montaje, dan lugar al nacimiento de nuevas maneras de observar un film.

Los realizadores, y sobre todo los montajistas buscan que el espectador sea un espectador activo, que interactúe cada vez más sumergiéndolo en una especie de juego en cual debe usar su razonamiento y deducir una serie de hechos buscando así, romper con la linealidad del relato. Esto puede observarse en dos ejemplos muy representativos como *Memento* (2000) de Christopher Nolan o *Irreversible* (2002) de Gaspar Noé. Otro realizador y montajista que también juega con la interacción o participación inconsciente de la audiencia es David Lynch el cual en su film *Mulholland Drive* (2001) cuenta una cierta historia, sin embargo, de repente esta historia cambia totalmente. Aunque los actores siguen siendo los mismos, las locaciones también, pero los nombres y los roles de los personajes están cambiados y el público se encuentra con detalles en la decoración que le dan ciertas pistas y datos para resolver lo que está ocurriendo, sumado a que en el DVD original se incluyen diez pistas para develar el misterio.

Este tipo de películas hacen, como se mencionó antes, que el espectador se vuelva activo, pero no sólo en el momento de la proyección si no que, en estos tiempos con la aparición de las redes sociales, blogs, Youtube etc. El espectador se vuelve dinámico en cualquier momento, creando artículos en internet acerca de ciertas películas y ciertas escenas, analizándolas y debatiendo buscándoles un nuevo sentido o interpretación. (Pelzel, 2009).

5.3. El camino hacia un montaje más interactivo. *Corre Lola, corre.*

El film que se analizará a continuación, es sin dudas, el ejemplo más claro del inicio del cine con un cierto porcentaje de interactividad, ya que si bien no interactúa directamente con el espectador, este puede observar las distintas opciones que tienen los personajes para cambiar los resultados o finales de la historia.

La película, narra la historia de los novios *Manni* y *Lola*. En el comienzo, el protagonista pierde una bolsa con dinero de un mafioso, quien le amenaza de muerte si no lo devuelve en un determinado lapso de tiempo. Por ello decide que si *Lola* no recupera el dinero en veinte minutos, él robará un supermercado. El film consta de tres episodios, en donde los personajes y los sucesos se repiten, sin embargo, éstos aparecen o interactúan de diferentes maneras en cada secuencia. Un ejemplo es el vidrio que se rompe, si no es a causa de la ambulancia que lo embiste, es ocasionado por un grito de *Lola*.

El factor que hace de este film una pieza tan particular es un gran montaje. La mayoría de los elementos de la película, incluyendo la banda sonora, la cual tiene un ritmo muy acelerado que le da al espectador la sensación de ansiedad ante lo que ocurre, dotando velocidad al relato y haciendo alusión al poco tiempo con el que cuenta la protagonista junto a los créditos iniciales, están totalmente integrados al tema que trata la historia y hace énfasis en la manera en que se cuenta ésta. Sus tres repeticiones, con finales diferentes. Todo esto sumado al uso y combinación de paneos a alta velocidad, los planos cortos y las angulaciones de cámara que le dan al film una estética de videoclip. Un formato muy novedoso que al público le gusta consumir por sus características dinámicas.

Se toma como ejemplo esta película ya que propone un viaje lleno de sensaciones y emociones al espectador. Al ser un film con mucha información que debe procesarse en tan poco tiempo, es probable que deba ser vista varias veces.

Además, fue el primer gran aporte a la rama del cine que interactúa con el espectador, ya que, como se mencionó antes, aunque el espectador no tenga incidencia o poder para cambiar los hechos de la historia, se puede permitir sentir la sensación de diversidad en el relato. (Pelzel, 2009).

5.3.1 El espectador como protagonista.

A partir del ejemplo analizado anteriormente es válido señalar cómo el espectador, con el correr de los años, adquirió la responsabilidad de decidir cómo se desarrolla y termina una historia, lo cual acentúa aún más los procesos psicológicos como la percepción o la identificación, procesos que se describieron en el subcapítulo 4.1.

La digitalización del cine fue uno de los principales protagonistas en este proceso, ya que hoy en día la mayoría de films interactivos son para la web o DVD.

Youtube, por ejemplo, hoy en día le da al usuario la posibilidad de incluir en los videos links con hipertextos que, al clickearlos, conducen a otro video. Así se abre un abanico de posibilidades de contar miles de historias con miles de finales diferentes, y lo más importante, basado en una interfaz sencilla que facilita el acceso a casi cualquier persona con acceso a la web.

Un ejemplo es el de *Bangarang!* de Morgane Borzee (2012) en el cual mediante una cámara subjetiva el espectador se pone en la piel de un personaje que se encuentra en su departamento leyendo. Paralelamente, se ve a una persona con aspecto agresivo caminando por la calle, la secuencia continúa alternando planos con el protagonista camino al baño y el agresor sacando un arma y subiendo las escaleras del edificio.

De repente, se escucha el sonido de la puerta abriéndose, en ese instante el usuario se encuentra con tres opciones: *Escondarse en la bañera*, *Escondarse detrás de la puerta* y *Esto no es real*. Haciendo click en la primera y en la tercera, el asesino descubrirá al protagonista y lo asesinará, eligiendo la opción *Escondarse detrás de la puerta* el

espectador podrá escapar de esa situación para encontrarse con el próximo desafío hasta lograr huir por completo.

Este es, sin dudas, uno de los ejemplos más claros a la hora de hacer vivir en primera persona la historia al espectador, ya que la interactividad, sumado a la cámara subjetiva que sitúa al usuario en el espacio y tiempo del personaje, logran un nivel de verosimilitud realmente altos. Aunque, en fin, sea cual sea el soporte, un texto, un cine, la pantalla de un televisor, el espectador siempre será sometido a algún proceso psicológico que, en mayor o menor medida, causará el rechazo o la aceptación de una obra o realización ya que, como se menciona antes toda obra de arte construye un espectador. El formato en el cual se exhiba mutará respecto al contexto y la sociedad ya que estos están en continuo cambio y evolución. Mucho depende también, de la estrategia que planteara el autor o el montajista en el caso de este ensayo.

Estos conceptos presentes en este capítulo culminan este ensayo, en el cual se abordaron temas referidos a la evolución del montaje con respecto a los nuevos espectadores, la aparición de nuevas maneras de montar en vivo como en la TV, o la aparición del cine en los videojuegos y como éstos aspectos han influido en la manera de manipular las emociones y sensaciones del espectador.

Conclusiones.

El cine puede servir tanto como para entretener como para transmitir un mensaje, o simplemente mostrarnos algo que el realizador siente. Una de las herramientas indispensables y a su vez más importante es el montaje. Gracias a él una misma secuencia de imágenes puede tener cientos de significados o sentidos causando una reacción en el espectador acompañada por un sentimiento o emoción. En fin, puede utilizarse con diversos fines u objetivos, todos ellos regidos por un código que el realizador articula en base a la audiencia seleccionada.

Este proyecto de graduación nació con la intención de promover el interés de los realizadores o interesados en el cine en la práctica del montaje y sus técnicas. Además de cómo aplicar éstas en diferentes géneros y soportes para causar emociones y sensaciones en el espectador. Para ello se articularon capítulos acorde a la temática y al target destinado.

Por ejemplo, para familiarizar al lector con la historia del montaje y la edición, se articuló un primer capítulo que significó un repaso de los primeros montajistas y como éstos crearon las primeras técnicas de manipulación y comprensión de una historia, empalmando, cortando rollos manualmente y marcando así un antes y un después en este oficio. Al respecto, realizadores como Mèliè y Porter fueron los primeros y los más destacados de comienzos de 1900. Uno gracias a la aparición de los primeros efectos especiales y otro por la inclusión de dos historias que se desarrollan paralelamente, presentando dos tomas que no estaban relacionadas, y una vez compaginadas lograban entenderse psicológica y emotivamente, algo que era totalmente impensado para la época.

Aunque, sin dudas, quien sentó las bases de la cinematografía moderna y cambió para siempre la forma de contar una historia fue David Griffith, director de una tendencia muy

comercial, pero que también fue el primero en darse cuenta de la importancia psicológica de la edición.

El director y montajista norteamericano logró que la audiencia viva en carne propia lo que sucedía en una secuencia, utilizando infinidad de recursos que él mismo descubría. La escena del asesinato de Lincoln es una de las más importantes de su carrera, al igual que su estilo de convencer al espectador acerca de su lucha contra los negros ya que a pesar de ser un excelente director, era extremadamente racista. Y tal como se puede apreciar en *El nacimiento de una nación*, mediante sutiles cortes, planos y secuencias hizo pensar que las personas de raza negra son crueles y despiadadas. Además el principal aporte que se le reconoce a Griffith es el corte invisible, el cual hace que la acción continúe sin interrupciones. Es decir, escondía el corte para que la audiencia no se diera cuenta y olvidara de este modo que estaba viendo una película.

Este estilo de Griffith sirvió de inspiración a jóvenes directores soviéticos como Pudovkin, Kulechov o Eisenstein. Los cuales tomando como base al realizador norteamericano, descubrieron un modo popular de representar su lucha revolucionaria y llegar a sectores que otros modelos de propaganda no podían alcanzar.

El capítulo se basa principalmente en los autores Ken Dacyger y Enrique Pulencio Mariño quienes, además de describir algunas de las técnicas utilizadas por los primeros montajistas, ofrecieron un panorama del contexto en el cual vivían y trabajaban, siendo éste un condicionante muy grande para la mayoría de ellos

Introducir al lector en lo que fueron los primeros años de la cinematografía y el montaje en sí es de gran importancia ya que, gracias a personalidades como Porter, Melie, Pudovkin y Griffith entre otros, el cine fue encaminándose hacia lo que hoy conocemos, teniendo como bases fundamentales los conocimientos aportados por los realizadores antes mencionados.

Gracias a ellos también comienzan a coexistir nuevas variantes de cómo contar una historia que según el modo en que fuesen narradas producirían diferentes sentimientos en la audiencia. Es aquí donde nacen los géneros, como es el caso de la comedia con *El regador regado* (1895) de los hermanos Lumiere o la acción de la mano de Porter con *Asalto y robo al tren* (1903) y Griffith con *El nacimiento de una nación* (1915), entre otros. Por ello, para el segundo capítulo se partió del conocimiento de autores como Ken Dacyger y Pablo Naranjo Enriquez, quienes describen como se componen los diferentes géneros y las técnicas para montar, por ejemplo, una comedia con su infinidad de variantes, donde el montajista es uno de los principales responsables de que un chiste o un gag se entienda y cause el efecto deseado en el espectador que es sin dudas, hacerlo reír. Por otro lado, existen otros géneros como el suspenso en el cual el montador deberá ser más inteligente a la hora de montar y contar una historia ya que debe mantener en vilo al espectador el mayor tiempo posible hasta el desenlace, valiéndose también de herramientas importantísimas como el sonido. Al ser un elemento tan determinante, sin dudas merece un capítulo aparte donde, al igual que en el capítulo uno es preciso repasar su historia en los films, su aparición y como los montajistas comenzaron a hacer de él una herramienta de manipulación.

Aunque al principio fue rechazado por pensar que se perdería una cierta magia propia del cine mudo, poco a poco esta herramienta se ganó un lugar indiscutible en la industria cinematográfica. Retomando aspectos del capítulo dos, es válido mencionar que muchos géneros como la comedia, se nutrieron de este elemento y fue sin dudas un antes y un después en su historia. Ya sea en series como *Los tres Chiflados* o la recordada película *Cantando bajo la lluvia*, por nombrar solo algunos de los ejemplos más claros de cómo algunos realizadores supieron aprovechar al máximo las ventajas de la sonorización.

Es muy importante también, la utilización y aplicación de herramientas de montaje que son utilizadas en casi la mayoría de los films como el sonido ambiente, el cual debe ser utilizado con mucho cuidado ya que un mal empleo o aplicación generará desconcierto y

confusión. El capítulo tres nos da también la pauta de que existen tres elementos claves que sirven para complementar aun más las imágenes y lograr comprender en mayor medida una historia. Estos son los planos sonoros, la banda sonora y los silencios. Todos aportan, en mayor o menor medida, un sentido que refuerza lo que el espectador está viendo y al film en general, favoreciendo la comprensión de gran parte del relato. Todos estos elementos, sumados al entorno donde el espectador se encuentra el cual refuerza aun más la atención y concentración hacia los elementos anteriormente descritos hacen que la audiencia sufra una diversidad de procesos psicológicos que van desde la percepción hasta la comprensión y memorización, pasando también por la participación o identificación con alguno de los personajes. Este último sin dudas es uno de los procesos más interesantes ya que en él radica tanto la actitud de los personajes, la habilidad de montajista para darle cierta participación y las características culturales propias del espectador, el cual no es solo alguien que está sentado frente a la pantalla, sino que es quien articula y organiza el relato que le plantea el realizador. Pero, ¿Hay un único espectador? La verdad es que no. Como se mencionó antes, el espectador se construye a si mismo dependiendo de la manera que los realizadores manejen el lenguaje de una producción. Lo más parecido que puede llegar a suceder es que los espectadores coincidan en su interpretación acerca de un film, conformando así, un modelo de espectador de esa película.

Por otro lado se llega a la conclusión de que, sea cual sea el soporte en el que se exhiba un film o una secuencia, los procesos psicológicos descritos en el capítulo cuatro se activarán en mayor o menor medida, y aunque el espectador no sienta las emociones al mismo nivel que lo haría en un cine, con lo que eso implica, este podrá comprender el mensaje planteado por los realizadores, que es en fin uno de los objetivos principales del montaje. Como se mencionó anteriormente el formato en el cual se exhiba cambiará constantemente con el correr de los años respecto al contexto y la sociedad ya que estos

están en evolución constantemente. Steven Spielberg hace alusión a este concepto y a como el montaje se volvió cada vez más rápido, el director afirma:

Los chicos han crecido viendo televisión y MTV y los anuncios, no sólo pueden procesar la información más rápido y entender las imágenes, sino que así lo exigen. La generación de los años ochenta de MTV de algún modo creó este estilo de edición. Y la edición rápida no se inventó ahora o con MTV. Fijense en lo que hizo Lou Lombardo en Grupo salvaje. A veces la tecnología más avanzada en una película realmente te sacude. Pero mantener ese estilo a esa velocidad por dos horas y media, como un metrónomo es un poco, bueno, quizá para mí porque me estoy poniendo viejo pero es un poco debilitante. A mis hijos no los afecta. Porque mis hijos crecieron con avisos de 30 segundos, MTV VH1 y juegos de video. Una generación que ha aprendido a absorber información a una velocidad antes inconcebible. (Steven Spielberg, *The cutting edge the magic of movie editing*, 2004)

Esto tiene que ver con la evolución del montaje, la aparición de nuevos espectadores, de nuevas maneras de montar en nuevos formatos como los videojuegos, quienes adoptaron muchísimos aspectos del cine, lo cual puede verse reflejado en las cinemáticas, las cuales cuentan con movimientos de cámaras, encuadres, velocidad y ritmo similares a los de cualquier film. Y es aquí donde nacen los interrogantes acerca de si estas nuevas maneras de ver un producto audiovisual reemplazarán al cine en los años venideros ya que cada vez son más las plataformas en las cuales se puede ver una película y jugar un videojuego. El acceso a la información ya no es un problema tampoco, hoy en día cualquier usuario puede ver una película o una serie por internet.

Sin embargo y a pesar de todos estos avances la gente seguirá yendo al cine a modo de *ritual*, el sentarse en una sala aislada y oscura que permita despojarse de el espacio y el tiempo tendrá siempre un atractivo único para los amantes del cine. Y respondiendo al interrogante antes planteado, la verdad es que la gran diversidad de plataformas audiovisuales y la pantalla grande van a poder seguir conviviendo al igual de lo que sucedió con la televisión o la radio, ya que ambos se nutren mutuamente.

Volviendo a hacer mención de lo que marcaba Spielberg y, por otro lado, también a lo analizado en el capítulo cinco acerca de la televisión, queda claro que el montaje en el caso del cine o la edición en el caso de la TV, a pesar de tener muchos aspectos que los

diferencian, los dos rubros comparten el hecho de ser la última faceta de la producción de un producto audiovisual, sea una película, un noticiero, una serie o una cinemática para un videojuego.

Montar las tomas de un film o editar una noticia para la TV es ordenar y darle un sentido al material crudo con el fin de lograr que el espectador reciba el mensaje y que éste genere en él algún tipo de sensación o sentimiento.

Tanto montajistas como editores tienen la tarea de manipular material audiovisual para montar una historia. Pese a que las herramientas que utilice cada uno sean diferentes, la esencia del trabajo es la misma.

Lista de referencias bibliográficas.

- Bassa, J y Freixas, R. (1993) *El cine de ciencia ficción. Una aproximación*. Buenos Aires: Editorial Paidós.
- Beiro Padilla. H. (Agosto 2010). (Internet) *El subtexto y los silencios*. Recuperado el 10 de Noviembre 2013, disponible en: <https://hermanbeiro.wordpress.com/2010/08/10/el-subtexto/>
- Beltrán, R. (1991) *Ambientación Musical*. Madrid: Editorial IORTV.
- Bettetini G. (1975) *El cine: Lengua y escritura*. México. Editorial: Fondo de cultura económica.
- Bollaín, I. (2003) *Como hacer Cine 3*. Madrid: Editorial Fundamentos.
- Candalaf, L. S. (2011) *El suspenso en Truffaut y Hitchcock*. Buenos Aires. Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/365_libro.pdf
- Carrasco Campos, A. (2010) *Teleseries: géneros y formatos. Ensayo de definiciones*. Citado en: Quintana Montenegro E. (2011) *Web series y narrativa audiovisual: análisis de Malviviendo*. Tesis de maestría.
- Casetti, F. (1993) *Teorías del cine*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Centro – Museo Vasco de Arte Contemporáneo. (2009) *El nacimiento de una Nación*. Araba.
- Chiari, N. (2010) *Cine y videojuegos*. Buenos Aires. Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/314_libro.pdf
- Chion, M. (1993) *La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. París. Editions Nathan.
- D'espósito L.(2014) *Todo lo que necesitas saber sobre cine*. Buenos Aires: Ediciones Paidós.
- Dacynger, K. (1999). *Técnicas de edición en cine y en video*.Barcelona: Guedes.
- Dall' Asta, Mónica (1998). *La articulación espacio – temporal del cine de los orígenes*. Madrid: Cátedra.
- Domingo, A. (2012, 11) *La Verosimilitud En El Cine*. BuenasTareas.com. Recuperado el 16 de Octubre, 2013, disponible en: <http://www.buenastareas.com/ensayos/La-Verosimilitud-En-El-Cine/6218591.html>
- Dyer, R. (1982). *Dixon, Griffith, and the Southern legend : a cultural analysis of The birth of the ation*.Nueva York: Dutton.

- Eco, U. (1993) *Lector in Fábula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Barcelona. Editorial Lumen.
- Elbert, L. (1985). *Eisenstein Pudovkin*. Montevideo: Cinelibros.
- French P. (1978) *Westerns*. Buenos Aires: Ediciones Tres Tiempos.
- Gàrin, X. (1998). *S. M. Eisenstein: El cine que pudo ser*. Tenerife.
- Gibson, J.J. (1979) *Motion Pictures and Visual Awareness*. En: *The Ecological Approach to Visual Perception*. 1979, pág. 298)
- Giles, H. (Agosto 2012).(internet).*El fin de San Petersburgo, Vsevolod Pudovkin, 1927*. Recuperado el 17 de Octubre de 2013, disponible en:http://cineytrabajo.wordpress.com/2012/08/22/el_fin_de_san_petersburgo/
- Gómez Tarin, Francisco Javier (como Garín Xavier), *S.M. Eisenstein: El otro centenario*. En Revista *Disenso*, núm. 24, Sociedad de Estudios Canaria Canarias Crítica, La laguna, 1998. p. 5.
- González Ferro, E. (2011) *El espectador modelo. Identificación y espectador en el nuevo cine argentino*. Buenos Aires. Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/374_libro.pdf
- Hart. S. W. (1916) ;Citado en: Albert Astre, G, Patrick Hoarau, A. (1975) *El universo del Western*. Madrid: Editorial Fundamentos.
- Hochberg J.; Brooks V. (1978) *The perception of moving images*. Citado en: Casetti F.
- Jameson R.T. (1994) *They Went Thataway: Redefining Film Generes*. California: Mercury House.
- Machado A. (2009) *El sujeto en la pantalla: La aventura del espectador, del deseo a la acción*. Barcelona: Gedsa.
- Marimon, J. (2014) *El montaje cinematográfico. Del guión a la pantalla*. Barcelona: Universidad de Barcelona.
- Mariño, E. (2008). *El cine: Analisis y estetica*. Medellin.
- Martínez, E. (Agosto 2007).(internet).*Alfred Hitchcock. Director, guionista, creativo y productor*. Recuperado el 11 de Octubre de 2013, disponible en:<http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/figurashitchcock.htm>
- Mascelli.J.V. (1998). *Los cinco principios basicos de la cinematografia. Manual del montador de cine*. Barcelona: Bosch. .
- Metz, C. (1977) *El significante imaginario*. Barcelona: Paidós.
- Mitry, J. (1978) *Estética y psicología del cine*. Madrid. Siglo veintiuno de España editores, S.A.

- Naranjo Enríquez, P. (2011). El suspenso psicológico: Cómo manipular al espectador mediante el montaje. Buenos Aires. Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/archivos/230.pdf
- Oliveras, E. (2008) *Estética, la cuestión del arte*. Buenos Aires: Emecé.
- Pelzel, F. (2009) *El cine interactivo. La evolución del cine hacia un nuevo medio de comunicación*. Buenos Aires. Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/archivos/2053.pdf
- Plaza, P. (Director). (2009). *Rec 2*. [DVD]. L'Hospitalet.
- Prósper, J. (2004) *Elementos constitutivos del relato cinematográfico*. Valencia: Editorial Universidad Politécnica de Valencia.
- Rabiger, M. (2005) *Tratado de dirección de documentales*. Madrid: Neografis, S.L.
- Raiz, K. (1953) *Técnica del montaje cinematográfico*. Citado en: Jimenez Lima, M. A. (2010) *Presentación de significados diferentes de un audiovisual, mediante el proceso y técnica del montaje cinematográfico*. Puebla: Universidad de las Américas Puebla.
- Ramio, R. (1985). *Fuentes y documentos de cine. La estética. Las escuelas y los movimientos*. Barcelona: Fontamara.
- Rincón, O. (2002). *Televisión, video y subjetividad* (1ª Edición). Bogotá: Grupo Editorial Norma.
- Rodríguez Ponferrada B. (2012) *Visualizar el sonido y oír la imagen. El audiovisual como unidad narrativa*. Buenos Aires. Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/archivos/1655.pdf
- Rodríguez Ponferrada, B. (2012) *Visualizar el sonido y oír la imagen. El audiovisual como una unidad narrativa*. Buenos Aires. Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/archivos/1655.pdf
- Romano D. (1965) *L'Esperienza cinematográfica*. Citado en: Casetti F. (1993) *Teorías del cine*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Romero Filliat, J.M. (2011) *M de música, del oído a la alquimia emocional*. España. Editorial Alba.
- Rosello Dalmaur, R. (1981) *Técnica del sonido cinematográfico*. Madrid. Forja.
- Rubio Alcover A. D. (2006) *La postproducción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y narrativos*. Tesis doctoral.
- Sánchez J.L. (Julio 2013).(internet).*Las luces de la ciudad, de Charles Chaplin*. Recuperado el 02 de Noviembre de 2013, disponible en: <http://suite101.net/article/luces-de-la-ciudad-de-charles-chaplin-a8888#.VO9IKPmG8xs>

- Simone R. (2012) *Melies, el precursor del cine de ciencia ficción*. Buenos Aires. Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/400_libro.pdf
- Spielberg, S. (Director). (2004). *The cutting edge: The magic of Movie Editing*. [DVD]. Wendy Apple.
- Thompson, R. (2001). *Manual del montaje*. Madrid: Plot.
- Torregrosa, D. (1998). *La vision cinematografica de D.WGriffith*. Madrid.
- Vallet, J. (Agosto 2010) (internet). <http://www.artecreha.com>. Recuperado el 20 de Octubre de 2013, disponible en: http://www.artecreha.com/Miradas_de_cine/dw-griffith-qel-nacimiento-de-una-nacionq.html
- Weissman, V. (2008) *¿Es la crítica un predictor del éxito de una película? Determinantes del nivel de audiencia de cine en Argentina*. Buenos Aires. Universidad de Palermo. Disponible en: <http://www.palermo.edu/economicas/cbrs/pdf/critica.pdf>
- Wendy Apple. (Dirección). (2004). *"The Cutting Edge: The Magic of Movie Editing"* [Documental].

Bibliografía

(1993) *Teorías del cine*. Madrid: Ediciones Cátedra.

Alejandro Amenabar . (Dirección). (2001). "Los otros" [DVD]. España, E.E.U.U: Las producciones del Escorpión, Sogecine, Cruise - Wagner Productions.

Barberis A. (2011). *Fundación de la música en el cine*. Buenos Aires. Universidad de Palermo. Disponible en:
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/archivos/377.pdf

Bassa, J y Freixas, R. (1993) *El cine de ciencia ficción. Una aproximación*. Buenos Aires: Editorial Paidós.

Beiro Padilla. H. (Agosto 2010). (Internet) *El subtexto y los silencios*. Recuperado el 10 de Noviembre 2013, disponible en: <https://hermanbeiro.wordpress.com/2010/08/10/el-subtexto/>

Beltrán, R. (1991) *Ambientación Musical*. Madrid: Editorial IORTV.

Benitez Panchi, V. (2012). *Los niños y la TV*. Buenos Aires. Universidad de Palermo. Disponible en:
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/archivos/546.pdf

Bettetini G. (1975) *El cine: Lengua y escritura*. México. Editorial: Fondo de cultura económica.

Bollaín, I. (2003) *Como hacer Cine 3*. Madrid: Editorial Fundamentos.

Candalauft, L. S. (2011) *El suspenso en Truffaut y Hitchcock*. Buenos Aires. Universidad de Palermo. Disponible en:
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/365_libro.pdf

Caparrós, J (1999). *El cine de nuestros días (1994-1998)*. Madrid: Editorial RIALP, S.A.

Carrasco Campos A. (2010) *Teleseries: géneros y formatos. Ensayo de definiciones*. Citado en: Quintana Montenegro E. (2011) *Web series y narrativa audiovisual: análisis de Malviviendo*. Tesis de maestría.

Casetti, F. (1993) *Teorías del cine*. Madrid: Ediciones Cátedra.

Centro – Museo Vasco de Arte Contemporáneo. (2009) *El nacimiento de una Nación*. Araba.

Chiari N. (2010) *Cine y videojuegos*. Buenos Aires. Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/314_libro.pdf

Chion, M. (1993) *La audiovisión: introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. París. Editions Nathan.

- D'espósito L.(2014) *Todo lo que necesitas saber sobre cine*. Buenos Aires: Ediciones Paidós.
- Dacynger, K. (1999). *Técnicas de edición en cine y en video*.Barcelona: Guedes.
- Dall' Asta, Mónica (1998). *La articulación espacio – temporal del cine de los orígenes*. Madrid: Cátedra.
- Discovery International (2007). *La Era del Videogame* [DVD]. Estados Unidos: Discovery Channel.
- Domingo A. (2012, 11) *La Verosimilitud En El Cine*. BuenasTareas.com. Recuperado el 16 de Octubre, 2013, disponible en: <http://www.buenastareas.com/ensayos/La-Verosimilitud-En-El-Cine/6218591.html>
- Dyer, R. (1982). *Dixon, Griffith, and the Southern legend : a cultural analysis of The birth of the ation*.Nueva York: Dutton.
- Eco U. (1993) *Lector in Fábula. La cooperación interpretativa en el texto narrativo*. Barcelona. Editorial Lumen.
- Eisensteins S. (1986) *La forma del cine*. México D.F: Editorial Siglo xxi
- Elbert, L. (1985). *Einsenstein Pudovkin*. Montevideo: Cinelibros.
- French P. (1978) *Westerns*. Buenos Aires: Ediciones Tres Tiempos.
- Gàrin, X. (1998). *S. M. Eisenstein: El cine que pudo ser*.Tenerife.
- Gibson, J.J. (1979) *Motion Pictures and Visual Awarwness*. En: *The Ecological Approach to Visual Perception*. 1979, pág. 298)
- Giles, H. (Agosto 2012).(internet).*El fin de San Petersburgo, Vsevolod Pudovkin, 1927*. Recuperado el 17 de Octubre de 2013, disponible en:http://cineytrabajo.wordpress.com/2012/08/22/el_fin_de_san_petersburgo/
- Gómez Tarin, Francisco Javier (como Garín Xavier), *S.M. Eisenstein: El otro centenario*. En Revista *Disenso*, núm. 24, Sociedad de Estudios Canaria Canarias Crítica, La laguna, 1998. p. 5.
- González Ferro E. (2011) *El espectador modelo. Identificación y espectador en el nuevo cine argentino*. Buenos Aires. Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/374_libro.pdf
- Griffith, D. (Director). (1915). *El nacimiento de una Nación* [DVD]. E.E.U.U: D. W. Griffith & Epoch.
- Hart. S. W. (1916) ;Citado en: Albert Astre, G, Patrick Hoarau, A. (1975) *El universo del Western*. Madrid: Editorial Fundamentos.
- Hitchcock A. (Dirección). (1948). *La soga* [DVD]. Los Ángeles: Transatlantic Pictures.

- Hitchcock A. (Dirección). (1954). *La ventana indiscreta* [DVD]. Los Ángeles: Paramount Pictures.
- Hitchcock A. (Dirección). (1960). *Psicosis* [DVD]. Los Ángeles: Shamley Pictures.
- Hochberg J.; Brooks V. (1978) *The perception of moving images*. Citado en: Casetti F. (1993) *Teorías del cine*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Jameson R.T. (1994) *They Went Thataway: Redefining Film Generes*.California: Mercury House.
- Kirchman Barrio, E. G. (2011) *Luz, cámara...Bush!* Buenos Aires. Universidad de Palermo. Disponible en:
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/343_libro.pdf
- La Flecha (2007). Las películas basadas en videojuegos son un negocio muy rentable para Hollywood. La Flecha. Recuperado el 10 de diciembre de 2014 de:
<http://www.laflecha.net/canales/videojuegos/noticias/las-peliculas-basadas-envideojuegos-son-un-negocio-muy-rentable-para-hollywood>
- Lumiere, A. y Lumiere L. (Dirección). (1895). *El regador regado* [Película].
- Lumiere, A. y Lumiere L. (Dirección). (1895). *Llegada del tren a la ciudad* [Película].
- Machado A. (2009) *El sujeto en la pantalla: La aventura del espectador, del deseo a la acción*. Barcelona: Gedsa.
- Marimon, J. (2014) *El montaje cinematográfico. Del guión a la pantalla*. Barcelona: Universidad de Barcelona.
- Mariño, E. (2008). *El cine: Analisis y estetica*.Medellin.
- Martínez, E. (Agosto 2007).(internet).*Alfred Hitchcock. Director, guionista, creativo y productor*. Recuperado el 11 de Octubre de 2013, disponible en:
<http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/figurashitchcock.htm>
- Mascelli.J.V. (1998). *Los cinco principios basicos de la cinematografía. Manual del montador de cine*. Barcelona: Bosch. .
- Mèliè, G. (Dirección). (1902). *Viaje a la luna* [DVD]. Francia: Star.
- Metz, C. (1977) *El significante imaginario*. Barcelona: Paidós.
- Mitry J. (1978) *Estética y psicología del cine*. Madrid. Siglo veintiuno de España editores, S.A.
- Mitry, J. (1978) *Estética y psicología del cine*. Madrid. Siglo veintiuno de España editores, S.A.
- Naranjo Enriquez, P. (2011). *El suspenso psicológico: Cómo manipular al espectador mediante el montaje*. Buenos Aires. Universidad de Palermo. Disponible en:
http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/archivos/230.pdf

- Oliveras, E. (2008) *Estética, la cuestión del arte*. Buenos Aires: Emecé.
- Pelzel F. (2009) *El cine interactivo. La evolución del cine hacia un nuevo medio de comunicación*. Buenos Aires. Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/archivos/2053.pdf
- Peter Farrelly, Bobby Farrelly. (Dirección). (1995). *Tonto y re tonto* [DVD]. Los Ángeles: New Line Cinema.
- Plaza, P. (Director). (2009). *Rec 2*. [DVD]. L'Hospitalet.
- Porter, E.S. (Dirección). (1903). *Vida de un bombero americano* [DVD] E.E.U.U: Edison Manufacturing Company.
- Prósper, J. (2004) *Elementos constitutivos del relato cinematográfico*. Valencia: Editorial Universidad Politécnica de Valencia.
- Pudovkin, V. (Director). (1926). *La madre* [DVD]. U.R.S.S: Mezhrabpmfilm.
- Rabiger, M. (2005) *Tratado de dirección de documentales*. Madrid: Neografis, S.L.
- Raiz, K. (1953) *Técnica del montaje cinematográfico*. Citado en: Jimenez Lima, M. A. (2010) *Presentación de significados diferentes de un audiovisual, mediante el proceso y técnica del montaje cinematográfico*. Puebla: Universidad de las Américas Puebla.
- Ramio, R. (1985). *Fuentes y documentos de cine. La estética. Las escuelas y los movimientos*. Barcelona: Fontamarrá.
- Rincón, O. (2002). *Televisión, video y subjetividad* (1ª Edición). Bogotá: Grupo Editorial Norma.
- Rodríguez Ponferrada B. (2012) *Visualizar el sonido y oír la imagen. El audiovisual como unidad narrativa*. Buenos Aires. Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/archivos/1655.pdf
- Romano D. (1965) *L'Esperienza cinematografica*. Citado en: Casetti F. (1993) *Teorías del cine*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Romero Filliat, J.M. (2011) *M de música, del oído a la alquimia emocional*. España. Editorial Alba.
- Rosello Dalmaur, R. (1981) *Técnica del sonido cinematográfico*. Madrid. Forja.
- Rosello Dalmaur, R. (1981) *Técnica del sonido cinematográfico*. Madrid. Forja.
- Rubio Alcover A. D. (2006) *La postproducción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y narrativos*. Tesis doctoral.
- S.Porter, E. (Dirección). (1903). *Asalto y robo al tren* [DVD]. E.E.U.U: Edison Company.

- Sánchez J.L. (Julio 2013).(internet).*Las luces de la ciudad, de Charles Chaplin*. Recuperado el 02 de Noviembre de 2013, disponible en: <http://suite101.net/article/luces-de-la-ciudad-de-charles-chaplin-a8888#.VO9IKPmG8xs>
- Simone R. (2012) *Melies, el precursor del cine de ciencia ficción*. Buenos Aires. Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/400_libro.pdf
- Spielberg, S. (Director). (2004). *The cutting edge: The magic of Movie Editing*. [DVD]. Wendy Apple.
- Thompson, R. (2001). *Manual del montaje*. Madrid: Plot.
- Torregrosa, D. (1998). *La vision cinematografica de D.WGriffith*. Madrid.
- Truffaut, F. (2007) *El cine según Hitchcock*. Buenos Aires- Madrid: Editorial Alianza.
- Vallet, J. (Agosto 2010) (internet). <http://www.artecreha.com>. Recuperado el 20 de Octubre de 2013, disponible en: http://www.artecreha.com/Miradas_de_cine/dw-griffith-gel-nacimiento-de-una-nacionq.html
- Villanueva Estefanía (2012) *La narrativa audiovisual de los efectos especiales en los videoclips*. Buenos Aires. Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/proyectorgraduacion/archivos/538.pdf
- Villasboas Inca (2011). *El discurso fílmico*. Buenos Aires. Universidad de Palermo. Disponible en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/336_libro.pdf
- Weissman, V. (2008) *¿Es la crítica un predictor del éxito de una película? Determinantes del nivel de audiencia de cine en Argentina*. Buenos Aires. Universidad de Palermo. Disponible en: <http://www.palermo.edu/economicas/cbrs/pdf/critica.pdf>
- Wendy Apple. (Dirección). (2004). *"The Cutting Edge: The Magic of Movie Editing"* [DVDI]. Reino Unido: A.C.E, British Broadcasting Corporation.

