

TEMA 11: Edición y posproducción

TEMA 11

2

I. EL MONTAJE

Elidir

Tipos de montaje

El tiempo

Transiciones

Continuidad

Ritmo

En la práctica

Soluciones de continuidad

II. EDICIÓN

Funciones

Fases

Videos relacionados

I. EL MONTAJE

“El montaje es la fuerza creativa de la realidad fílmica y la base del arte cinematográfico” (Pudovkin, 1915)

Es un proceso creativo del que depende la fuerza y el ritmo de la pieza audiovisual.

Podemos inventar, crear espacios y tiempos inexistentes en la realidad, y es precisamente esto en lo que consiste la “magia del montaje”.

Debemos diferenciar “edición” de “montaje”:

- Edición → cuando nos referimos al proceso mecánico-técnico.
- Montaje → cuando hablamos del proceso narrativo-creativo (decisiones que implican la construcción de la narración).

- El montador o montadora, es un técnico o técnica pero también crea, en íntima colaboración con el director o directora o realizador o realizadora, un discurso articulado y concreto.
- Tanto la planificación, los desgloses de realización, como la puesta en escena se realizan anticipando el montaje.
- El montaje está implícitamente presente, por tanto, durante la preproducción y la grabación o el rodaje.

ELIDIR

*Elidir no es suprimir,
sino sobrentender, sugerir*

- Se ha dicho que **el cine es el arte de la elipsis**, pues se trata de una actividad artística y, como tal, selecciona determinados elementos y los ordena para conseguir un relato.
- Un relato audiovisual es un discurso aparentemente continuado pero, en realidad, **fraccionado en una sucesión de planos (trozos de espacio y tiempo)**.
- Lo que hace posible, sobre todo, que los espectadores y las espectadoras reciban esa sucesión fraccionada de planos como algo **fluido** es el **montaje en continuidad**.
- El montaje de continuidad supone que los espectadores y las espectadoras sepan relacionar dos planos aunque haya **elipsis**.
- Este *sobrentendimiento*, la **elipsis**, hace necesaria una **gramática**, un conjunto de normas establecidas para que se pueda entender el relato audiovisual sin confusión.

- Los espectadores y las espectadoras deben estar orientados y saber dónde se ubican las cosas y personajes que no están en el plano pero sí en la escena, deben tener todo el tiempo la referencia del **fuera de cuadro**, el **espacio-off**, y de aquello que se **elide**.
- Estas reglas no son arbitrarias.
- Las reglas del montaje académico (o lo que es lo mismo, clásico) surgen de la necesidad de que el espectador comprenda, de respetar unas dimensiones espaciales, una perspectiva y una orientación.

TIPOS DE MONTAJE

- A lo largo de la historia, diferentes autores y autoras han analizado y clasificado los diferentes tipos de montaje según diferentes parámetros.
- En función de la **idea o el significado**, el montaje trata de construir significados conceptuales nuevos mediante la articulación de las imágenes. Así el montaje, puede ser:
 - NARRATIVO
 - DESCRIPTIVO
 - EXPRESIVO
 - SIMBÓLICO

MONTAJE NARRATIVO

Este tipo de montaje tiene por objeto relatar una acción, desarrollar una serie de acontecimientos, ya sea cronológicamente o mezclándolo con saltos al futuro o al pasado. Debemos distinguir cuatro tipos de montaje narrativo:

- **Montaje lineal:** Acción única relatada en secuencias según un orden cronológico.
- **Montaje invertido:** Montajes en los que no se relatan las acciones según el orden cronológico.
- **Montaje alternado:** Relato simultáneo de varias acciones también simultáneas que acaban confluyendo.
- **Montaje paralelo:** Relato alternado de varias acciones que no tienen por qué ser simultáneas ni tienen que confluir. Son los espectadores y las espectadoras quienes establecen la relación entre las acciones.

MONTAJE EXPRESIVO

Se trata de los montajes que buscan comunicar a los espectadores y a las espectadoras un determinado efecto además de relatar unas acciones. Es el uso más “artístico” del montaje.

- **Montaje ideológico:** Pretende utilizar las emociones, basándose en símbolos, gestos, etc.
- **Montaje creativo:** Es la operación de ordenar sin tener en cuenta una determinada cronología, sino como recurso visual.
- **Montaje poético:** Muy similar al creativo. Pretende una métrica, una estética determinada, ajena a la cronología y a la narratividad.

EL TIEMPO

En cine y en televisión, puede hablarse de tres clases de tiempo:

- **TIEMPO DE PROYECCIÓN-EMISIÓN (REAL).**
- **TIEMPO DE LA ACCIÓN** , duración de la historia contada.
- **TIEMPO DE LA PERCEPCIÓN** , duración sentida por el espectador o la espectadora, eminentemente variable y subjetiva.

Desde el punto de vista de la realización, los tiempos que nos interesan son el de la acción y el de emisión, es decir, el tiempo que dura la historia y del que disponemos para contarla:

■ **Condensado.**

Es la forma normal de la narración cinematográfica.

Hay una selección de los acontecimientos significativos de una historia.

Funciona la elipsis.

■ **Fiel.**

El tiempo narrativo y la duración de la narración coinciden.

Historia en tiempo real. Ejemplo: La soga, de Hitchcock.

■ **Abolido.**

Consiste en una reproducción del tiempo en la que hechos presentes, pasados y futuros de un mismo personaje coexisten en la narración sin solución de continuidad. Caos.

■ **Invertido.**

- Reconstruye una parte del pasado, abriendo un paréntesis en el tiempo presente de la narración (flash-back).

■ **Futuro.**

- Se trata de una incursión en el futuro, aunque éste no podemos conocerlo sino tan sólo imaginarlo o temerlo (flash-forward). Suele ser de difícil comprensión para el espectador y la espectadora.

■ **Dilatado.**

- Consiste en mostrar un hecho de breve duración en más tiempo, gracias al montaje, para acrecentar la tensión en el espectador o espectadora.

■ **Detenido.**

- Se congelan la imagen y el sonido para enfatizar la importancia de un momento decisivo. También puede usarse como signo de puntuación (cambio de secuencia).

TRANSICIONES

Para realizar el cambio de plano, es decir, cada cambio de punto de vista que ofrecemos, tenemos diferentes formas.

Podemos establecer la siguiente clasificación:

- **Corte:** Sustitución brusca de una imagen por otra. Se usa cuando la transición no tiene de por sí valor expresivo y corresponde a un cambio de punto de vista.
- **Fundido:** Se entiende como fundido el desvanecimiento de la imagen hasta dejar la pantalla en un solo color, generalmente en negro, o el proceso contrario. Suele usarse para separar las secuencias entre sí, expresando un importante cambio en la acción, el transcurso del tiempo o el cambio de lugar.

- **Encadenado:** Consiste en la sustitución de un plano por otro mediante sobreimpresión de cuadros. Suele emplearse para indicar el transcurso del tiempo. En ocasiones se usa para suavizar el cambio de tomas cuando se encadenan varios planos de un mismo sujeto.
- **Barrido:** Consiste en pasar de una imagen a otra mediante una panorámica muy rápida sobre fondo neutro, creando en la pantalla una imagen borrosa.
- **Cortinillas y efectos digitales:** Son sustituciones de una imagen por otra mediante deslizamientos progresivos de formas diversas u otros efectos visuales.

CONTINUIDAD

- Tenemos varias posibilidades para mantener la continuidad de una acción, enriqueciendo el ritmo del montaje. Para ello, es importante diferenciar:
- **Plano master:** Plano que comprende la escena completa grabada como si fuera un plano-secuencia que luego se va a cortar. Se hace para grabar un plano (normalmente general) de todo lo que pasa en la escena para evitar posibles fallos de raccord y asegurar que la acción tendrá continuidad. Para hacer el plano master hay que organizar y planificar la escena, quedando muy claros los ejes que se crean.
- **Insertos:** Planos cortos que se insertan en el plano master. Siempre deberían hacerse, se usen después o no. Los insertos agregan información necesaria que de otra manera no serían visibles o suficientemente clara. Pueden consistir en tomas de escucha o de reacción de los personajes.

- **Corte externo:** A diferencia del inserto, que nos muestra detalles importantes de la escena principal, los cortes externos nos sacan de la escena principal para agregar información relacionada a la historia pero que no se presenta en ese lugar.
- **Planos recurso:** Es conveniente grabar en cada escena algunos planos recurso, que consisten, en general, en planos escucha de los personajes, diferentes planos de la escena y los personajes,...En el momento de la grabación no se sabe si serán utilizados, pero pueden resultar imprescindibles a la hora de montar una secuencia logrando mayor continuidad y ritmo.
- **Solapar planos:** Encabalgamiento o montaje en ele, sonido-off. El sonido del plano precedente se desliza bajo el plano siguiente (o al revés). De esta manera se evita que el ritmo de diálogo se repita en el ritmo de imagen, el cambio de texto no coincide con el cambio plano de la imagen y el resultado es más fluido.

RITMO

- Podemos definir **el ritmo** de una obra audiovisual como *la impresión de dinamismo dada por la intensidad dramática, la duración de los planos y en último caso, por efecto del montaje.*
- El ritmo está relacionado con la cadencia de los acontecimientos, es decir, con la relación entre el tiempo de la proyección y el tiempo que dura la historia que estamos contando.

La creación y manipulación del ritmo depende de varios factores. La duración material y psicológica de los planos es vital en este sentido:

- Los planos de duración larga crean un ritmo lento.
- Los planos de corta duración crean un ritmo rápido.
- Una sucesión de primeros planos produce un ritmo de tensión dramática.
- Un paso de plano general a otro más cerrado puede producir una aceleración del acontecimiento gracias al aumento de tensión que ocasiona.
- Un paso de planos cortos a largos, puede producir tanto un efecto de hundimiento como de calma.

- **Ritmo constante:** Si montamos 2 o 3 planos de la misma duración, los espectadores y las espectadoras aceptan ese ritmo y les condiciona. Podemos acelerar ese ritmo, pero teniendo en cuenta que esto nos obliga a un desenlace inmediato de la secuencia.
- **La escala de tamaño de los planos:** Los espectadores y las espectadoras necesitan más tiempo para “leer” un plano general, pues muestra mayor información.
- **La iluminación:** Una sucesión de planos generales con imágenes amplias y luminosas dan una sensación de optimismo, al contrario que si se trata de imágenes con grandes sombras, tristeza.
- **La dinámica del movimiento:** tanto externo (por parte de la cámara), como interno (de los elementos o personajes). Los movimientos de la cámara colaboran en crear dentro del plano un ritmo que quizá la propia escena no tiene.

- Uno de los errores más comunes, es dar mayor duración de la necesaria a nuestra pieza audiovisual, creando piezas lentas y aburridas.
- El ritmo de la realización recae en el montaje, aunque el mejor montador del mundo no salva un guión aburrido.
- El ritmo de un producto audiovisual se gesta en el guión.
- El ritmo de las películas sufre un proceso constante de aceleración . Esto tiene su origen en una maduración del espectador o de la espectadora como lector de imágenes.
- El interés decae en cuanto la información esencial es captada y es estimulado cuando aparece una información nueva.

EN LA PRÁCTICA

- Hoy en día, la universalización del lenguaje audiovisual hace que casi cualquier persona haya visto una cantidad enorme de cine y televisión, y gracias a ello sea capaz de comprender un relato audiovisual como nadie lo habría hecho hace sólo unas cuantas décadas, y tenga una buena intuición aprendida de cómo contar cosas con imágenes.
- Esto es debido a la interiorización de las normas de composición y continuidad, respetadas (o no) en el montaje.
- El concepto de **continuidad** implica la **organización de los planos** para reconstruir o crear un evento en sus coordenadas espacio-temporales. Si a un montador o montadora le damos varias tomas, éste podrá cambiar el sentido de la acción según el orden en que las monte.

- A la hora de cortar o cambiar de plano debemos respetar el **movimiento interno del mismo**. Cuando cortamos, cortamos el movimiento interno, y al cortar ese movimiento creamos el ritmo.
- El **movimiento de los personajes** que caminan no pueden cortarse a mitad de plano, sino al principio o al final del movimiento, a no ser que encadenemos con el mismo movimiento en el plano siguiente.
- El **plano neutro** cobra una vida propia y para que el ritmo no se pierda debe tener el ritmo de los contiguos.
- Nunca debe cortarse un **movimiento secundario**. Por ejemplo: Si en una entrevista, pasa un coche por detrás, no deberíamos cortar hasta que salga de plano.
- Cuando se sigue un **movimiento fraccionado** en planos, si alguien o algo sale de cuadro en el siguiente plano debe entrar.

- Debería hacerse un **cambio gradual de planos** normalmente no se debe ir de un PG a un PP, sino que se pasa por un plano intermedio.
- Entre un plano y el siguiente debería una diferencia de al menos **30 grados** entre tales puntos de vista.
- Los espectadores y las espectadoras necesitan saber por qué suceden las cosas y un buen **guión** manifestado en un buen montaje explica las causas. Lo normal es responder: **causa-efecto**.
- Todo cambio de punto de vista, transición, ... funciona mejor cuando tiene una **motivo** narrativo claro.
- En el **montaje temático** las imágenes se montan basándose en un único tema central. El montaje no tiene la misión de contar una historia desarrollando una idea en un orden lógico, sino que se busca más un resultado emocional. Este tipo de montaje se utiliza en videoclips, publicidad, reportajes o documentales sobre un lugar o tema concreto...

SOLUCIONES A PROBLEMAS DE CONTINUIDAD

- Cuando el montaje está bien hecho, los espectadores y las espectadoras no perciben los cortes debido a los cambios de plano. Ni siquiera se perciben, son asumidos.
- Pero si estos cortes están dados a destiempo o intentando salvar errores, a veces pueden provocar problemas de continuidad, o llamar la atención del público.
- El mejor remedio es grabar bien, pero existen remedios para salir del paso.

- **Problemas de cambios de dirección. Salto de eje.**
 - La solución a la mayoría de los problemas de este tipo es la utilización de los **planos recurso e insertos**.
 - Podríamos también utilizar otro tipo de soluciones: **cambiar el orden de los planos, recortar los principios y finales o el efecto flip-flop** (muy utilizado en estos casos).

- **Cambios bruscos en el tamaño de la imagen.**
 - Si montamos un plano general seguido de un primer plano consecutivamente, se produce un salto bastante evidente.
 - La solución trataría de **insertar un plano intermedio** que haga la transición más suave.

- **Resituar la acción.**
 - De cuando en cuando es necesario volver al plano general para resituar al público en el espacio donde sucede la escena.

■ Salto de angulación.

- Este problema se produce al pasar de un plano a otro que es casi idéntico en cuanto a la posición de cámara y su tamaño.
- La solución (salvo respetar la ley de los 30°) es **insertar un plano de recurso**.
- Otra solución es pasar a un plano de tamaño muy distinto, en el que haya cambios notables en el encuadre, la angulación y la profundidad de campo.

■ Postproducción digital y continuidad.

- Los efectos digitales pueden resolver muchos problemas de continuidad.
- Podemos unificar planos de distinta procedencia (distintos formatos, calidades, iluminación, máscaras, filtros...) realizando un **“etalonaje”** unificando el aspecto con cualquier efecto que pueda enmascarar el problema.
- La clave está en **transformar un defecto en un efecto**.

Música y continuidad.

- Los fondos musicales suelen ayudar mucho a “envolver” las secuencias dándoles una unidad narrativa.
- En general, cuando se trate de locuciones o diálogos evitaremos el empleo de canciones, cuya letra puede distraer la atención del público.

Problemas técnicos en la continuidad

En la imagen → Al cambiar de plano pueden producirse cambios puramente técnicos en el balance de blancos, balance de color, exposición, definición, calidad,... Este tipo de problemas, suelen ser muy comunes cuando montamos planos grabados con cámaras con características técnicas diferentes.

Cuando trabajamos con multicámara, para eliminar este problema todas las cámaras deben ajustar su balance de color contra el mismo blanco y con la misma iluminación.

Las barras, el osciloscopio y vectorcopio son herramientas que nos serán de gran ayuda en este sentido.

- **En el sonido**→ los niveles de sonido, sonidos de fondo, reverberaciones,... pueden crear problemas de continuidad.
- Algunos problemas de estos se pueden minimizar en postproducción de sonido, pero no existen milagros.
- Los problemas de fondo se pueden minimizar con ayuda de *wildtracks*, músicas de fondo, ... por eso es conveniente grabar un plano master de sonido ambiente de cada escena para unificar fondos.
- Los diálogos deben grabarse lo más limpios posibles.
- Debemos tener cuidado con los cambios de sonido ambientes.

II. EDICIÓN

- Hoy en día han ido proliferando las ediciones no lineales, tanto a nivel profesional como a nivel doméstico. Aún así, existen características y técnicas comunes en todos los sistemas de edición no lineal.
- Básicamente todos los sistemas de edición no lineal son programas informáticos que almacenan información de video y audio digital en discos duros de gran capacidad y que nos permiten trabajar con ese material.
- Lo más característico del montaje no lineal es que nos permite romper la linealidad que nos impone el montaje tradicional.
- Un concepto fundamental para entender el montaje no lineal en disco duro es que mientras montamos, no estamos trabajando con imágenes grabadas en una cinta, y por lo tanto, no estamos realizando un proceso de copiado original.
- El montaje no lineal nos proporciona rapidez, eficacia y acceso aleatorio.

FUNCIONES DE LA EDICIÓN

- A pesar de que los equipos y las técnicas de edición cambian constantemente, las funciones básicas de la edición son las mismas:

1. combinar
2. recortar
3. corregir
4. construir

- **Combinar:** combinamos fragmentos de programa uniendo diferentes segmentos de video ya grabado para obtener una secuencia en condiciones.
- **Recortar:** ordenamos el material disponible para que nuestra grabación encaje en el tiempo estipulado o para eliminar material (ejemplo del incendio).
- **Corregir:** eliminamos fragmentos inaceptables de una escena o los reemplazamos por otros mejores. Este paso de la de edición puede ser simple, ceñirse a cortar unos segundos en los que el actor se ha equivocado o convertirse en un reto, porque nos encontramos con imágenes que difieren del resto, en temperatura de color, calidad de sonido, campo de visión, etc.
- **Construir:** lo más difícil, pero más satisfactorio, de las tareas de edición es construir un programa con una amplia cantidad de tomas. La edición ya no queda supeditada a la producción, sino que supone una fase muy importante.

LAS FASES DE LA EDICIÓN NO LINEAL

- Antes de empezar a editar es importante **organizar el proyecto** de trabajo, y es que , el **orden** es imprescindible cuando hablamos de editar.
- Para ello debemos:
 - Organizar y ordenar el material (cintas etiquetadas, listas de TCs ordenadas, ...).
 - Preparar el material para el proyecto (videos, audios, músicas, imágenes...) en los formatos que consideremos.
 - Configurar el proyecto en la aplicación informática que vayamos a utilizar (settings, carpetas, bins, ...).
- Aunque existen en el mercado multitud de aplicaciones de edición no lineal, las características y fases son comunes.

1. CAPTURAR Y ALMACENAR

- Para comenzar a editar los segmentos originales de video y audio se deben **transferir, capturar o importar** a los discos duros de un ordenador antes de comenzar a editar.
- La información que capturamos la **almacenamos** en el disco duro del ordenador o en discos duros externos.
- En esta fase **el orden** es fundamental, ya que siempre debemos guardar los archivos de una forma ordenada y organizada.
- Una vez que se ha capturado la información el sistema de edición los puede ubicar y presentar en cualquier orden, instantáneamente. Al estar las imágenes y los sonidos capturados, podemos ir instantáneamente a cualquier punto de la grabación en cualquier momento.

2. EDICIÓN Y POSTPRODUCCIÓN

- El proceso de edición consiste en memorizar los registros de cada uno de los planos o **clips** que se van a utilizar (órdenes de edición, puntos de entradas y salidas,...).
- La palabra **clip** se utiliza para nombrar a los trozos de video.
- La **interfaz** de las aplicaciones de edición no lineal tiene una serie de ventanas y áreas muy definidas, aunque varía según las marcas y modelos:
 - La ventana de proyecto.
 - La zona de presentación de las imágenes (material fuente).
 - La zona donde se llevan a cabo las decisiones de la edición.
 - La zona de la línea de tiempo, donde se representa gráficamente la secuencia que se edita.
- Cuando se **edita una secuencia**, el material se selecciona mediante marcas de entrada y salida o, simplemente, arrastrando con el puntero.

- **Ajustaremos la secuencia** “trimando”, introduciendo transiciones, ajustando el sonido, introduciendo rótulos, realizando correcciones de color, efectos de sonido e imagen,...
- Actualmente se tiende a la utilización de la **postproducción digital integrada**, que reúne en una única aplicación o entorno herramientas que hacen posibles todo tipo de procesos de edición y postproducción.
- Existen, de todas formas, **aplicaciones específicas** de las diferentes áreas de la postproducción: animación, modelado, etalonaje, compresión, grafismo, ...
- Una de las mayores ventajas de los sistemas de edición y postproducción no lineal consiste en la posibilidad de reordenación de planos o secuencias, y deshacer/rehacer las ordenes dadas.

3. VOLCAR O EXPORTAR

- Cuando ya tengamos acabado nuestro proyecto hemos de **generar un clip de vídeo a máxima resolución posible**. Este es el archivo que conviene guardar en lugar muy seguro, por duplicado si fuera necesario.
- Esta **es la última fase**. Consiste en la **transferencia** del montaje que se encuentra en el disco duro, **a cualquier otro soporte** externo (cinta, DVD, archivo contenedor...).
- ¿Pero y si lo queremos **compartir, difundir y/o distribuir**? Entonces, **según** a dónde y para qué queramos nuestro archivo, las **características del archivo** deberán ser diferentes y **adaptadas** a su fin.
- ¿Cómo? convirtiéndolo a **otro formato** que ocupe menos y sea más compatible aun perdiendo algo de calidad. Es el precio a pagar por la globalización. Si queremos que lo vea todo el mundo en internet ya podemos ir olvidándonos de vídeos que ocupan casi 1 GB por minuto de duración.

- Las aplicaciones de edición no lineal nos dan diferentes opciones de exportación, y también existen aplicaciones específicas para ello.

Videos relacionados

- Lecciones de Cine. La magia del cine (documental)
- <http://vimeo.com/23477396>
- Alfred Hitchcock, montaje (1964)
- http://www.youtube.com/watch?v=h3bpc_DvN4s
- Lenguaje cinematográfico 8 - El montaje
- http://www.youtube.com/watch?v=T7r_ybvyw0&list=PL8F0FD11D32299DB9
- Gonzalo Sebastián de Erice. Aspectos del montaje.
- <http://www.youtube.com/watch?v=Yv428KIKGtM&list=PL8F0FD11D32299DB9>