

MONTAJE: EX BORNIA

montaje:

proceso de organizar y ensamblar secuencias de imágenes y sonidos de manera que se cuente una historia de forma efectiva. etapa después del rodaje y antes de la postproducción, donde se seleccionan y unen los planos grabados para construir la narrativa visual. puede manipular el ritmo, la tensión y las emociones de la audiencia, influyendo en cómo se percibe y se vive la historia.

praxis del cine: burch

decoupage: *planificación* detallada de la secuencia de planos y escenas de una película antes de su rodaje. organización lógica y coherente de los elementos visuales y temporales de una película para garantizar una narrativa fluida y efectiva. contiene todas las indicaciones técnicas que el realizador juzga necesario poner en el papel, lo que permite a sus colaboradores seguir su trabajo en el plano técnico y preparar el suyo en función de aquel.

raccord:

se refiere a la continuidad en el cine entre planos consecutivos.

- **mirada:** se asegura que la dirección de la mirada de un personaje en un plano concuerde con la dirección de la mirada en el plano siguiente. para mantener la ilusión de que los personajes se están mirando o interactuando entre sí de manera coherente, si un personaje está mirando hacia la derecha en un plano, el personaje con el que se supone que está interactuando debería estar mirando hacia la izquierda en el plano siguiente y viceversa.
- **dirección:** mantiene la coherencia espacial entre dos planos, como la dirección en la que un personaje parece moverse o mirar. si un personaje sale caminando por la derecha en el próximo plano deberá entrar por la izquierda.
- **posición:** se refiere a la disposición de los elementos en la escena y es importante que no haya cambios en su distribución.
- **aprehensión retardada:** es una discontinuidad que no se percibe inmediatamente, sino después de unos segundos, cuando el espectador se da cuenta de que el tiempo, el lugar, o ambos, son diferentes a lo que inicialmente parecían.

a nivel de los *objetos*: maquillaje, vestuario y decorados

a nivel de *espacio*: mirada, dirección y posición

a nivel *espacio tiempo*: velocidad, interpretación y pausas

a nivel de *sonidos*

relaciones temporales: elipsis

salto en el tiempo; la omisión o supresión de parte del contenido de la continuidad temporal de un plano.

- **elipsis medible o definida:** el espectador puede medir el tiempo que paso entre un plano y otro
- **rigurosamente continuo:** sucede al mismo tiempo
- **elipsis indefinida:** el espectador debe ayudarse de algo externo para darse cuenta de ese salto en el tiempo
- **retroceso (pequeño):** medible
- **flashback (retroceso indefinido):** contrapuesto a la elipsis indefinida, requieren de algo externo o caracterización que nos de cuenta de lo que pasa

relaciones espaciales:

- continúo: el espacio se lee en un mismo lugar
- próximo: está cerca; ya sea por el sonido, por la estructura, hay similitudes estéticas
- discontinuo: un espacio que no tiene nada que ver con el siguiente

como analizar un film: casseti di chio

el análisis de la representación en el cine se centra en: la *colocación* y la *determinabilidad*. la **colocación** se refiere al tiempo puntual de un acontecimiento, mientras que la **determinabilidad** se relaciona con tres condiciones de existencia del espacio fuera del cuadro: no percibido, imaginable y definido.

la **película** es un objeto que comunica mediante códigos e instancia de narración. es una expresión de un lenguaje, una representación.

la **representación** es el reemplazo de algo que no está presente que al mismo tiempo permita ser entendido, evocado cuando un espectador lo observa.

- acto de representar: conjunto de acciones que se realizan para crearlo
- producto o resultado de esas operaciones que crean la representación (lo importante, que es la película, una narración)

toda representación debe crear una referencia clara con lo que queremos representar. que sus elementos y componentes frente a un espectador lo dejen entender lo que buscamos mostrar, eso es reconstruir el mundo.

también existe la posibilidad de poner énfasis en la representación en si misma; las decisiones que tomo para presentarlo tienen características que le son propias, creando un mundo propio.

uno puede hacer una película en la que el mundo parezca ser el *mundo real* y otra en la que marcamos diferencias que vuelven particular e interesante el *mundo que creamos* en la representación:

- hay películas de autor (tim burton, tarantino, nolan) que son identificables y comunes.
- hay un discurso donde las imágenes sean documentales, sin actores, pero con la manera de montarlas se aleje del mundo real.

niveles de representación:

nivel de contenidos: tenemos la sensación de que algo nos está descubriendo, sentimos a alguien o algo, rasgos dedicados a realizar esta o aquella acción vestidos de esta o aquella manera, objetos ocupando el espacio. PUESTA EN ESCENA

nivel de modalidad: lo que vemos y sentimos se nos aparece de una forma peculiar; el escenario en su totalidad o sólo en detalles, sencilla los individuos o se los abandona, hay objetos al fondo o que se llevan al primer plano. PUESTA EN CUADRO

nivel de los nexos: el escenario ya ha acogido otras situaciones y acogerá otras, los individuos prosiguen con sus acciones e inauguran nuevos comportamientos obligándonos a imaginar qué van a hacer seguidamente. unen a una imagen con otra que la precede o que la sigue. PUESTA EN SERIE

niveles sobre los que se articula la imagen filmica:

puesta en escena: contenidos representados en la imagen y nace de la labor de setting. se refiere a la creación del mundo representado en la pantalla a través de la preparación, filmación y montaje. consiste en definir el escenario, situar la cámara y organizar los encuadres para dar coherencia y consistencia al universo visual. se trabajan elementos como objetos, personas, paisajes, gestos, palabras y situaciones para construir un mundo complejo en la pantalla.

categorías de funcionamiento:

- **informantes:** elementos que definen en su literalidad cuando se pone en escena (edad, constitución física, carácter del personaje, género, etc...) ofrece las indicaciones de base para comprender el mundo en escena.
- **indicios:** nos conducen hacia algo implícito (el lado oculto de un carácter, el significado de una atmósfera, etc...) son más difíciles de identificar puesto que nos permiten una representación menos definida.
- **motivos:** unidades de contenido que se van repitiendo como situaciones o presencias emblemáticas para reforzar la trama principal.
- **temas:** sirven para definir el núcleo principal de la trama (posición central) indican la unidad de contenido en torno a la cual se organiza el texto y el film.
- **arquetipos:** unidades de contenido relacionadas al universo de la cultura de la película.
- **claves:** referencias al mundo del autor (marcas)
- **figuras:** temas que se tratan en el cine como la mirada o el encuadre.

puesta en cuadro: surge de la filmación fotográfica y se relaciona con la modalidad de presentación de los contenidos en la pantalla. se refiere a la forma en que se presenta y se captura visualmente el mundo representado en la pantalla. define el tipo de mirada que se proyecta sobre ese mundo y cómo es captado por la cámara. se centra en cómo se relaciona con los elementos construidos en la puesta en escena.

- **dependiente:** la cámara muestra espacios y personajes, cuando se mueve lo hace para describirlos o seguir al personaje. está ligada al contenido.
- **independiente:** se toman decisiones arbitrarias.
- **estable:** la presentación de los contenidos se define y se mantiene constantemente.
- **variable:** variedad de tomas y la heterogeneidad de soluciones cambian a lo largo de la película para adaptarse a diferentes situaciones.

puesta en serie: se basa en el trabajo de montaje y se refiere a las relaciones que cada imagen establece con las anteriores y siguientes. donde se unen físicamente dos imágenes para crear una secuencia coherente. se establecen relaciones entre los elementos representados y sus mundos, que se extienden a lo largo de toda la película. se centra en la continuidad narrativa y visual que se logra al enlazar las diferentes escenas de la película.

asociaciones:

- **identidad:** imágenes relacionadas porque es la misma imagen repitiéndose de manera distinta.
- **proximidad:** imágenes relacionadas por representar elementos distintos formando parte de la misma situación.
- **transitividad:** imágenes relacionadas por representar dos momentos de una misma acción.
- **analogía y contraste:** imágenes relacionadas por representar respectivamente elementos similares, no idénticos y elementos confrontables, no opuestos.
- **acercamiento:** imágenes relacionadas por se contigua a ella en la serie temporal.

ejes del espacio: el espacio cinematográfico se estructura a través de la dialéctica entre el campo y fuera de campo, abarcando no solo la determinación del cuadro, sino también todo el encuadre como unidad fílmica que va de un corte a otro del montaje. el **movimiento** se refiere a la movilidad de los bordes y en el interior de la imagen, donde la cámara y la figura en movimiento interactúan creativamente para dar forma y dinamismo al espacio representado en la pantalla.

eje in/off: oposición entre estar dentro o fuera de los límites del cuadro, lo que afecta la percepción de la presencia en la imagen.

colocación: 6 posibles lugares

determinabilidad:

- no percibido: lo que no se ve tampoco importa.
- imaginable: está fuera del encuadre, pero nosotros lo completamos.
- definido: espacio off pero que se mostró antes o se mostrará.

sonido:

- in: fuente encuadrada. diegético.
- off: fuente no encuadrada. diegético.
- over: se escucha por encima de la imagen, pero los personajes no la escuchan. diegético o extradiegético.

eje estático/dinámico: se relaciona con la distinción entre estar inmóvil o en movimiento en la pantalla, influyendo en la sensación de estabilidad o cambio.

- estático fijo: cámara quieta, lo encuadrado no se mueve.
- estático móvil: cámara quieta, lo encuadrado se mueve.
- dinámico descriptivo: la cámara se mueve para describir el contenido o seguir un personaje.
- dinámico expresivo: la cámara se mueve para indicarle al espectador que mirar.

eje orgánico/disorgánico: se centra en la conexión y unidad de los elementos en la imagen, contrastando con la desconexión y dispersión, lo que afecta la cohesión del espacio representado.

- plano/profundo: no hay fondo y hay 1 plano de interés/distintos niveles de imagen de interés.
- unitario/fragmentado: todo está en un mismo lugar, historia cohesiva y bien integrada/no se logra entender todo, hay partes desconectadas o no lineales.
- centrado/excéntrico: hay un claro punto focal/la atención se dispersa o se aleja de un centro obvio.
- cerrado/abierto: la trama es resuelta y hay conclusión/ la trama está abierta y deja la especulación e interpretación al público.

campo y fuera de campo: los bordes de la imagen se dividen en campo y fuera de campo. el *campo* es lo que está dentro de los límites visibles de la imagen y *fuera de campo* abarca lo que está más allá de esos límites, sugiriendo la existencia de un espacio más amplio fuera de la vista. permiten jugar con la percepción y la imaginación del espectador.

ejes de tiempo:

colocación: se refiere al tiempo que se resuelve en la datación puntual de un acontecimiento. se enfoca en el desarrollo en un momento específico.

devenir: es un tiempo constante y fluido, irreductible a los instantes que lo constituyen. se centra en el desarrollo a lo largo del tiempo. sensación perceptiva de lo que transcurre.

Tiempo como colocación «Se desarrolla en...» — época — año — período	Tiempo como devenir «Se desarrolla por...» — orden — duración — frecuencia
---	---

orden: las formas de orden determinan la disposición de los acontecimientos en el flujo temporal y sus relaciones de sucesión. el orden en el cine puede influir en la percepción del tiempo y la narrativa, creando diferentes sensaciones.

- tiempo circular: se caracteriza por una sucesión de eventos ordenados de tal manera que el punto de llegada coincide con el de origen, creando un ciclo continuo e ininterrumpido. ejemplos incluyen películas donde la historia regresa al punto inicial al final.
- tiempo cíclico: similar al circular, pero con la diferencia de que el punto de llegada es análogo pero no idéntico al de partida, generando variaciones en cada repetición.
- tiempo lineal: determinado por una sucesión de eventos ordenada de modo que el punto de llegada es siempre distinto del de partida, siguiendo una progresión continua u homogénea. es común en la mayoría de las películas, con una narrativa que avanza de un instante a otro.

vectorial: se sigue un orden continuo y homogéneo. es *progresivo* si la sucesión procede hacia adelante o *inverso* si la sucesión procede hacia atrás.

no vectorial: orden dishomogéneo, fracturado. rupturas dadas por recuperaciones del pasado como flashbacks o como anticipaciones del futuro como flashforwards.

- tiempo anacrónico: se caracteriza por una sucesión de eventos que no siguen un orden cronológico lineal, interrumpiendo la secuencia temporal de manera no homogénea. puede incluir flashbacks, flashforwards o saltos temporales que desafían la linealidad tradicional de la narrativa.

duración: se refiere a la extensión temporal de los eventos representados en la pantalla.

- real: es la extensión efectiva del tiempo; toma el tiempo que demanda la acción.
- aparente: sensación perceptiva de esa extensión.

normal: la extensión temporal de la representación de un acontecimiento coincide con la duración real del mismo acontecimiento.

- plano secuencia: es una toma continua de un acontecimiento sin cortes, lo que garantiza la continuidad espacial y temporal de la representación. se caracteriza por su duración natural y absoluta, mostrando un evento de manera ininterrumpida.
- escena: es un conjunto de planos concebidos y montados para crear una relación artificiosa entre el tiempo de la representación y el de lo representado. las escenas unen imágenes de manera que una precede o sucede a otra, formando una unidad narrativa. las escenas son fundamentales en la construcción de la película y en la transición entre diferentes momentos de la historia.

anormal; se da cuando la amplitud temporal de la representación de un acontecimiento no coincide con la del propio acontecimiento.

contracción:

- recapitulación: consiste en resumir o repetir brevemente eventos anteriores en la narrativa para recordar al espectador ciertos aspectos relevantes. puede ser una recapitulación ordinaria, que utiliza procedimientos normales de montaje, o una recapitulación marcada, que destaca ciertos elementos de manera más evidente.

- **elipsis:** se refiere a la omisión de una porción de tiempo en la narrativa, creando un salto temporal que puede ser utilizado para acelerar la historia o generar suspenso. puede ser una elipsis de mínima incidencia, que apenas se percibe, o una elipsis marcada que se nota más claramente.

dilatación:

- **extensión:** ocurre cuando el tiempo de la representación es mayor que el tiempo real del acontecimiento representado. la extensión busca enfatizar ciertos aspectos de la narrativa o crear un impacto emocional en el espectador. puede manifestarse a través de efectos como el *ralentí*, que consiste en filmar a una velocidad de cuadro más rápida de lo normal y luego reproducir el metraje a una velocidad de cuadro estándar. los *insertos* que son tomas que se insertan en la edición de un video o película para mostrar detalles importantes dentro de una escena, la *vuelta atrás* conocido como flashback y el *montaje alternado*, técnica de edición que intercala dos o más escenas, generalmente para mostrar eventos que ocurren simultáneamente en diferentes lugares.

- **pausa:** se produce cuando se detiene el flujo temporal en la narrativa, como en un fotograma fijo donde la acción se congela mientras la proyección continúa. la pausa puede utilizarse al final de una película antes de los créditos finales para crear un efecto específico.

frecuencia: se refiere a la repetición de un evento o suceso a lo largo de la narrativa.

- **frecuencia simple:** representa un evento que ocurre una sola vez en la narrativa, sin repeticiones. ejemplo: un suceso único en la trama de una película.

- **frecuencia múltiple:** se refiere a un evento que se repite varias veces en la narrativa, mostrando la misma situación en diferentes ocasiones. ejemplo: una escena que se repite con variaciones en distintos momentos de la película.

- **frecuencia repetitiva:** implica la repetición de un evento de manera constante y regular a lo largo de la narrativa, creando un patrón recurrente. ejemplo: un elemento que se repite en cada acto de la película de forma predecible.

- **frecuencia frecuentativa:** combina la repetición constante de un evento con variaciones sutiles en cada repetición, generando un efecto acumulativo. ejemplo: una secuencia que se repite con pequeñas modificaciones en cada iteración.

Tiempo como devenir		
Ejes de organización		Categorías analíticas
Orden		<ul style="list-style-type: none"> — circular — cíclico — lineal —acrónico
Duración (aparente)	normal	<ul style="list-style-type: none"> — natural absoluta — natural relativa
	anormal	<ul style="list-style-type: none"> — resumen — elipsis — extensión — pausa
Frecuencia		<ul style="list-style-type: none"> — simple — múltiple — repetitiva — iterativa/frecuentativa

regímenes de la representación:

analogía absoluta: se basa en representar la realidad de manera fiel y directa, limitando al máximo los artificios visuales. ejemplos incluyen la representación de elementos como puertas, escaleras, día y noche, o la relación entre humanos y máquinas de forma realista y sin adornos.

analogía construida: se construyen representaciones que van más allá de la realidad, utilizando elementos simbólicos o abstractos para comunicar conceptos. los objetos en escena no son válidos por sí mismos, sino por el significado que se les otorga a través de la representación.

analogía negada: se caracteriza por distanciarse de la realidad y operar desde una perspectiva más abstracta o simbólica. se utilizan asociaciones que implican sustituciones o equivalencias entre elementos, creando una representación que no se apega directamente a la realidad.

montaje cinematográfico: rafael sanchez

tipos de continuidad:

real: se refiere a la continuidad de la acción real en una película, donde se busca mantener coherencia temporal y espacial.

filmica: es una reconstrucción en pantalla de la continuidad real, donde se pueden fraccionar y rearmar secuencias para crear un ritmo visual.

temática: se enfoca en la coherencia temática y estilística de una película, buscando una lógica visual en el discurso cinematográfico.

movimientos internos y externos: los movimientos *internos* son aquellos que registra el film y perciben dentro del recuadro durante la toma, los movimientos *externos* son los que nacen de los cortes y transiciones entre una toma y otra.

movimiento progresivo: se refiere a un movimiento que avanza o progresa de manera constante en una toma, mostrando cambios o desplazamientos continuos.

movimiento de pulsación constante: es un tipo de movimiento interno en una toma donde no hay progresión, sino que se mantiene constante dentro de la misma zona, creando una sensación de pulsación constante sin cambios significativos.

ritmo interno y externo: el *interno* está determinado por la velocidad de los movimientos en pantalla y la forma en que se detienen, influenciado por la acción dramática de los personajes o movimientos visuales. el *externo* se refiere al ritmo que surge del montaje y la duración de las tomas, afectando la percepción del ritmo interno y la cohesión de la escena en su totalidad.

INTERNOS

ritmo de los movimientos dramáticos: se centra en la acción de los personajes, determinado por la velocidad de sus movimientos y la forma en que se detienen, generando un ritmo interno basado en la acción dramática.

ritmo visual: está determinado por la velocidad de desplazamiento de la cámara, como en los movimientos de paneo, tilt o p, creando un ritmo visual interno que se combina con los ritmos visuales y dramáticos de las tomas adyacentes.

- **paneo**: movimiento de cámara que nos permite describir escenarios con objetos estáticos que no entran en un encuadre clásico. la cámara no se mueve, tiene que estar sujeta a un trípode para realizar movimientos horizontales o verticales sobre su propio eje.
- **travelling**: consiste en desplazar una cámara montada sobre unas ruedas para acercarla o alejarla al sujeto u objeto que se desea filmar.

travelling de profundidad de aproximación: la cámara se desplaza desde un plano lejano a otro más cercano.

travelling de profundidad de alejamiento: la cámara se aleja de un objeto o sujeto encuadrado desde cerca.

travelling paralelo: la cámara acompaña el objeto o sujeto lateralmente.

travelling circular: la cámara gira 360 grados alrededor del objeto o sujeto.

travelling divergente: modifica la perspectiva del espectador distorsionando la relación entre la cámara y el objeto o sujeto.

grúa: se utiliza el eje vertical y se pueden conseguir distintas combinaciones de movimientos.

dron.

cambio del ritmo interno (alteración rítmica): modificación del ritmo en una película a través de pausas, que pueden ser progresivas o de diferentes duraciones, influyendo en la percepción del ritmo interno de la toma y la velocidad de los sujetos en movimiento.

pausas: momentos de detención en una toma filmica que influyen en el ritmo interno y externo de la escena, pudiendo ser al inicio, final o durante la acción para crear efectos de tiempo y movimiento.

subdivisión de una toma e intercalación: consiste en dividir una toma en trozos y mezclarlos con otras tomas para generar efectos de vacilación o suspenso en la narrativa visual.

sound-flow y overlapped dialogues: métodos para alterar el ritmo interno mediante cortes, donde el sound-flow es un parlamento que cae sobre el rostro de otro personaje, y los overlapped dialogues son trozos de texto superpuestos para crear la sensación de urgencia en la comunicación.

recorridos: se refiere a los desplazamientos de los sujetos en una escena, donde el corte puede influir en mantener, reducir o suprimir los recorridos para modificar el ritmo y la cohesión visual de la acción.

hay leyes que señalan en la *región permisible* y la *región prohibida* de donde situar la cámara; hay que elegir y determinar la ***dirección general de la filmación*** o punto de vista general.

zona de cuadro: área visible dentro de los límites de la pantalla o del marco de la cámara. espacio donde se colocan los sujetos y objetos y se planifica su movimiento.

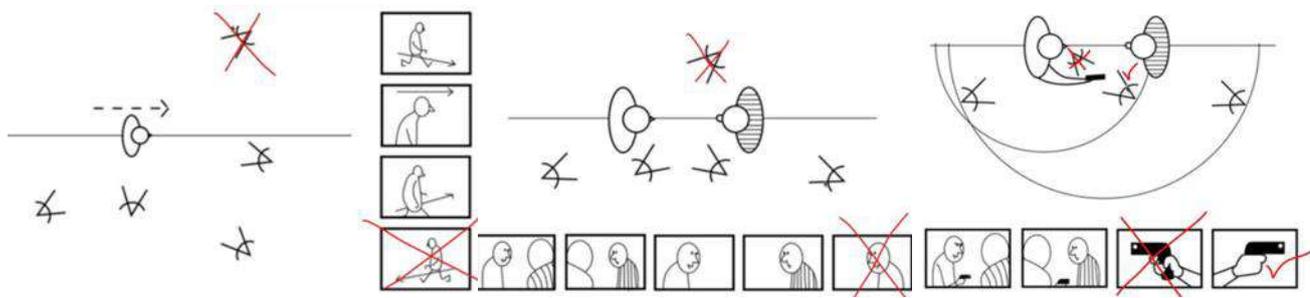
dirección de movimiento: forma en que se editan las tomas para asegurar una transición fluida y lógica entre los movimientos de los sujetos o de la cámara.

movimiento intencional: tipo de relación que se crea entre un sujeto y un punto dado (otro sujeto).

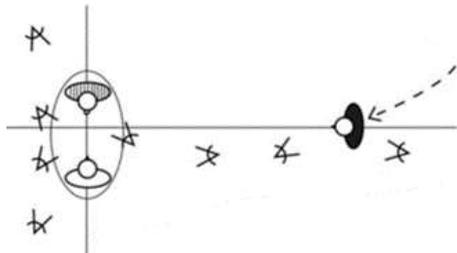
eje de cámara: línea recta imaginaria que une el centro o cruce de diagonales del rectángulo del fotograma con el centro del paisaje real abarcado por la cámara.

eje de acción: es una *línea imaginaria* que se traza sobre la dirección de la acción. crucial para mantener la coherencia visual y evitar confundir al espectador con la dirección de los movimientos o miradas en pantalla. divide el espacio del rodaje en 2. las cámaras se pueden ubicar en el lado verde, porque en edición del lado rojo no se podría usar a menos que se pase por el medio antes.

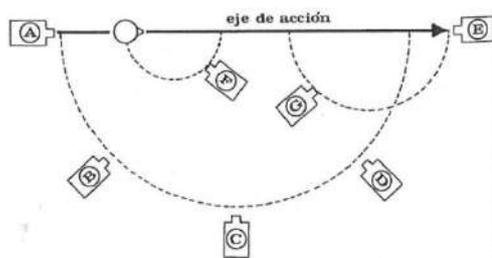




cualquier elemento que se desplaza está trazando un eje y condicionando el espacio fílmico de toda la acción posterior en ese espacio.



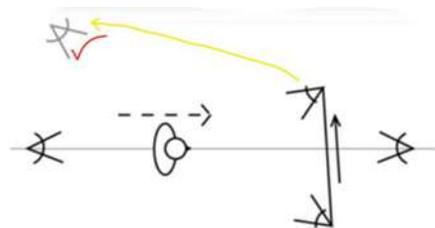
ley 180 grados: cámara ubicada en un punto del semicírculo o de las infinidad de semicírculos; tiene su centro en el eje de acción y apunta hacia adentro. también conocida como *salto de eje*, es una guía para mostrar la relación espacial entre dos o más personajes en una escena.



al situar la cámara, ya estás eligiendo un lado del eje. para que la relación de planos sea correcta entre los personajes, debes evitar saltar esa línea imaginaria. si te saltas el eje, la secuencia puede volverse confusa para el espectador.

sí se aleja de la cámara o se acerca en el medio del eje, es un plano neutro y nos deja incluir planos registrado del otro lado del eje. fiable de nexos para registrar tomas de ambos lados, haciendo que parezca que va hacia el mismo lugar.

para **cambiar de lado** hay que hacer un travelling, pasando por el punto medio sí o sí.

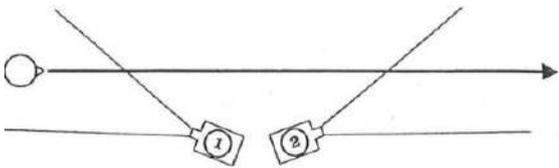


movimiento de rectilíneo del sujeto:

viaje de rectilíneo en tomas opuestas (reverse shots): dos puntos de vista opuestos en casi 180 grados. son posiciones quietas y extremas de una panorámica sobre un sujeto que pasa sacando el momento en que la cámara se mueve. **plano contraplano.**

toma 1: sujeto camina hacia una puerta.

toma opuesta: la cámara se coloca al otro lado de la puerta, mostrando al actor acercándose y entrando.



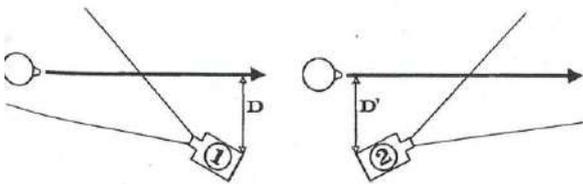
salida y entrada a cuadro en reverse shots:

toma 1: sujeto camina de frente hacia una puerta y sale por el lado derecho.

toma opuesta: sujeto entra a cuadro por el lado izquierdo y se aleja de espaldas.

viaje largo: al sujeto se lo deja salir totalmente del cuadro unos pocos fotogramas y en la otra escena cuando termina el recorrido comenzará pocos fotogramas antes de que el sujeto entre a cuadro.

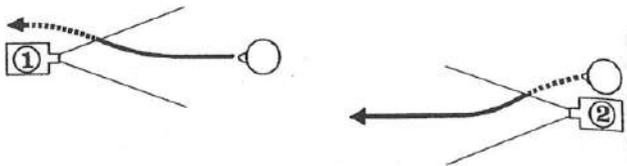
viaje ininterrumpido: la primera toma deberá ser cortada por el compaginador aun cuando se dé parte del sujeto pocos fotogramas antes de desaparecer y la toma siguiente se comenzará con el sujeto dentro de cuadro. es necesario anotar la **distancia** entre la cámara y el recorrido con que el sujeto sale el cuadro para observar esa misma distancia en la entrada a cuadro de la toma siguiente.



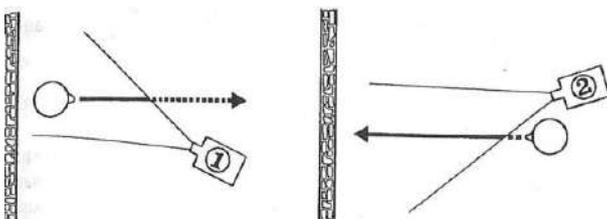
salida y entrada a cuadro en head-on y tail-away: el sujeto viene de frente y sale de cuadro cerca de la cámara y entra a cuadro y se aleja de espaldas.

- **head-on:** cuando un personaje o elemento se mueve directamente hacia la cámara. la “entrada a cuadro” sería cuando el personaje aparece en la escena acercándose frontalmente hacia la cámara. la “salida de cuadro” sería cuando el personaje se aleja de la cámara, pero aún se mueve en dirección hacia ella, eventualmente desapareciendo de la vista del espectador.

- **tail-away:** se refiere a cuando un personaje o elemento se mueve alejándose de la cámara, dándole la espalda. la “entrada a cuadro” podría ser un personaje que entra en la escena de espaldas a la cámara y se aleja. la “salida de cuadro” sería cuando el personaje se ha movido lo suficiente como para salir del encuadre, siempre de espaldas a la cámara.

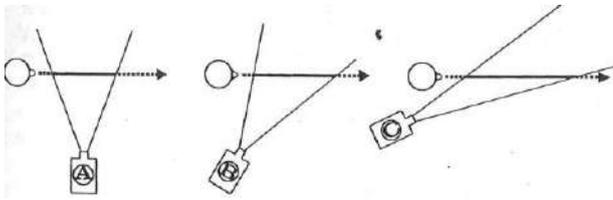


falseo de la puesta en escena: no siempre se filma un viaje rectilíneo con pivoteo de cámara sobre el mismo sitio por qué no siempre los backgrounds de las tomas continuas se encuentran realmente uno frente al otro.

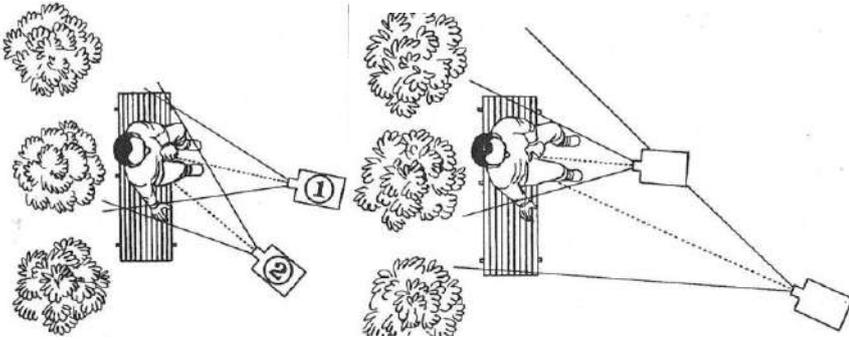


viaje rectilíneo en tomas contiguas: mostrar un movimiento continuo y coherente a través de varias tomas.

cross-screen: cuando la cámara adopta un ángulo demasiado cruzado sobre el recorrido el sujeto, este logrará entrar y salir del cuadro la misma toma. no muestra el background.



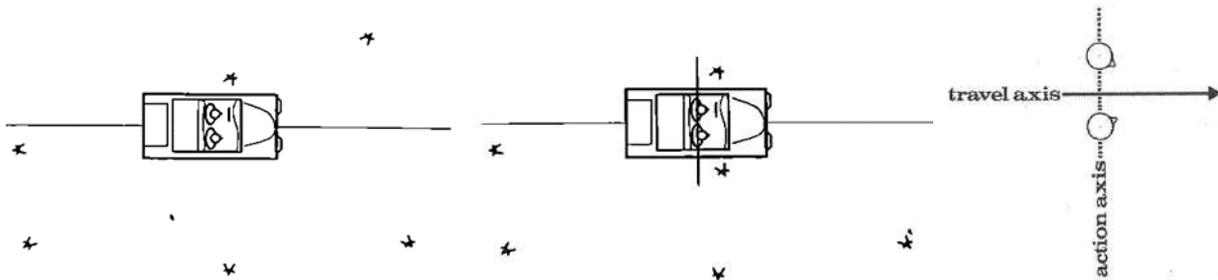
jump-cut: salto innecesario. se produce cuando el cambio de ubicación de cámara es tímido y un poquito distinto que no se justifica si es menor a los 40 grados. se justifica si además del nuevo ángulo se cambia la distancia o plano.



viaje o travesía en cross-cutting: los llamado acciones paralelas en los tratados de argumento. es cross-cutting en el montaje. se alternan escenas en casa con escenas de viaje que están ocurriendo a la vez.

vehículo en viaje:

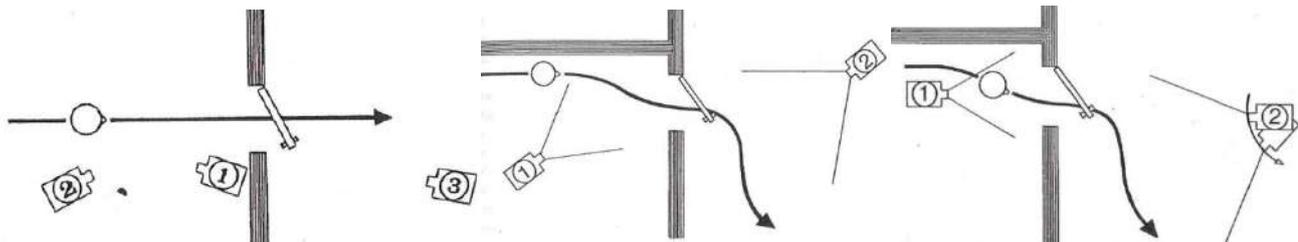
2 ejes de acción:



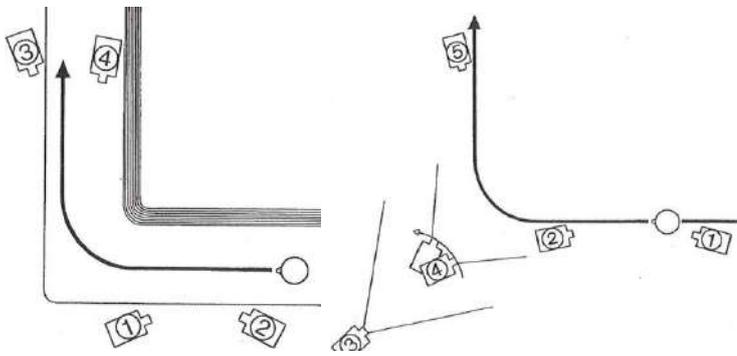
paisaje desde vehiculo: mostrar primero el interior del vehículo, luego los pasajeros que miran y por último lo que mira.

persona mira pasar el vehiculo: un observador quieto gire la cabeza para seguir el paso a un automóvil. Esto es salvado intercalando las tomas ya que el observador y el vehículo no están juntos en un mismo cuadro sino que en posiciones opuestas.

paso por puertas:



movimiento curvilíneo del sujeto: se mueve siguiendo una trayectoria curva. no se filma a través de la curva ni desde dentro de la curva.



posiciones de cámara sobre sujetos quietos: decimos sujetos quietos para significar que no se trata de describir el recorrido de un sujeto móvil.

angulaciones correspondientes: es un tipo de posición de cámara con que suele describirse un diálogo llamado *opposing shots*. se las llama correspondientes porque una toma y su ángulo con respecto al eje de acción se corresponde con la toma siguiente en igual ángulo sobre el otro personaje en diálogo.

angulos identicos: *correspondientes simetricias*.

el modo clásico de introducir una escena es comenzar por *establishing shot*, con la cámara alejada de los actores para entregar una visión de todo el escenario. a medida que la acción y el diálogo se intensifica se acerca más el eje óptico con el eje de acción; comenzando un juego de angulaciones correspondientes que se divide en 3 clases de *close-ups*:

- tres cuartos: muestra un solo personaje en 45° de angulación.
- over shoulder: toma de un rostro con parte de la cabeza y los hombros del otro sujeto. angulo de espalda.
- point of view: rostro captado desde muy cerca desde el punto de vista del otro personaje casi sobre el mismo eje de acción o línea de sus miradas. toma subjetiva.

miradas y nivel de cámara: cámara objetiva

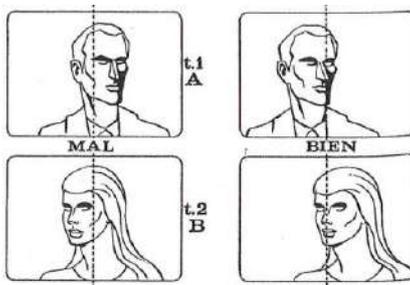
- nivel normal: termino medio de la altura-ojos en el comun de la gente (1.60)
- nivel alto y bajo: se aplica a angulos lo suficientemente acentuados en inclinacion de cámara como para que las líneas verticales dejen su paralelismo y aparezca en perspectiva.

si ambas personas están de *pie* y son de igual altura la cámara estará a nivel normal.

si ambos están *sentados* se comienza por nivel normal y se va bajando de nivel a medida que se pasa a angulaciones correspondientes.

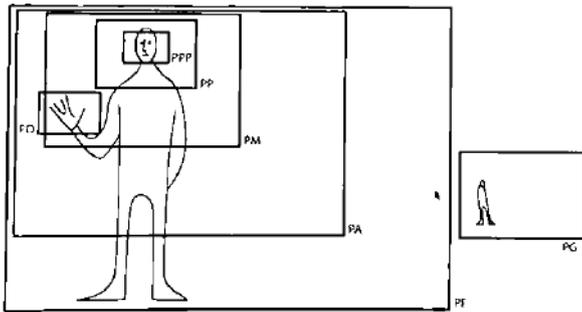
si uno está de *pie* y otro *sentado*, la persona de pie debe mirar por debajo de la cámara y la que está sentada por encima.

zona de cuadro: los *close-ups* son composiciones que encuadran un rostro sólo pero no deben ser colocados absolutamente centrados y si el personaje se expresa por gestos seguro se desplazara un poco pero no puede ser brusco. cada personaje debe conservar su propia zona y un rostro nunca se debe superponer sobre el de otro.



clase:

planos:



- plano general: presenta un entorno o un paisaje de grandes dimensiones.
- plano entero: muestra a un elemento entero y a su entorno. tiene un valor descriptivo
- plano americano: plano medio algo más largo que toma como referencia la figura humana. el límite superior de este encuadre está a unos centímetros de la cabeza, mientras que el límite inferior está a la altura de las rodillas del personaje.
- plano medio: encuadra al sujeto por la cintura, aunque el rango puede ir desde la rodilla hasta el pecho.
- plano detalle: se centra en una parte muy concreta del cuerpo, o de un objeto. es un plano expresivo/narrativo.
- primer plano: recogería el rostro y los hombros.
- primerísimo primer plano: abarca un rostro desde el mentón hasta la parte de arriba de la cabeza. transmite más intimidad y confidencialidad que el primer plano.
- plano con referencia de: hay más de un personaje en cuadro, pero con distinta relevancia
- plano con desarrollo: cambio de enfoque. un plano funciona como dos, pero se cambia de foto.
- plano subjetivo: muestra la acción desde el punto de vista de un personaje. la cámara actúa como los ojos de la persona.
- plano objetivo: muestra la acción desde un punto de vista neutral, sin asociarse con la perspectiva de ningún personaje en particular.