

:: 2. La composición y los nuevos tipos de montaje. De Eisenstein a Manovich.

Montaje horizontal y
vertical. Estrategias
discursivas.

La composición y los nuevos tipos de montaje. De Eisenstein a Manovich.

Objetivo:

El objetivo principal de este apartado teórico es que adquieras ciertas nociones sobre el hecho audiovisual contemporáneo, concretamente sobre la composición y los nuevos tipos de montaje.

Resumen:

En este artículo abordamos otras maneras de narrar, alejadas del mainstream de Hollywood. Partimos de la definición de *montaje vertical o simultáneo* de Sergei Eisenstein para llegar a la era digital donde este tipo de montaje se hace más evidente con la fórmula de *cortar y pegar* que nos propone Lev Manovich y que encontramos en la composición digital.

:: Te propongo que leas primero el artículo que viene a continuación y después amplíes la información leyendo los libros que se citan a pie de página y visionando los vídeos que se nombran en el artículo.

"Como se hizo evidente, a principios de los ochenta, para críticos como Jameson¹, la cultura ya no trataba de «hacer algo nuevo». En vez de eso, el reciclaje y la cita interminables de los contenidos, los estilos artísticos y las formas del pasado, se convirtió en el nuevo «estilo internacional» y en la nueva lógica cultural de la sociedad moderna. En vez de reunir nuevos documentos de la realidad, la cultura se encuentra de lo más atareada remodelando, recombinando y analizando el material mediático ya acumulado."²

¹ Para Fredric Jameson, la posmodernidad es "un concepto de periodización, que tiene por función relacionar el surgimiento de nuevos rasgos formales en la cultura con la aparición de un nuevo tipo de vida social y un nuevo orden económico", en MANOVICH, Lev, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*, Paidós, Barcelona, 2008. p. 185.

² *Ibidem*. p.185-186.

(...) *dos secuencias cualesquiera, al yuxtaponerse, se combinan sin remedio mutuamente en otro concepto que surge de la yuxtaposición como algo cualitativamente nuevo.*

Sergei Eisenstein³



Hanna Höch, *Corte con el cuchillo del pastel*, 1919

El Vídeo experimental y el Motion graphics recurren a montajes que se alejan de la pura linealidad narrativa, experimentando dentro del plano-cuadro y dentro de la secuencia temporal y espacial.

Por ello nos interesa el montaje vertical o simultáneo, próximo a los presupuestos vanguardistas del collage, frente al **montaje temporal** que ha representado durante todo el siglo veinte el modo de hacer de Hollywood. El montaje temporal siempre ha estado ligado a la narrativa lineal dentro del cine clásico, es decir, al **Modo de Representación Institucional**. Imágenes que se suceden en la secuencia temporal, unas detrás de las otras, construyendo un significado a partir de fragmentos independientes de la realidad. Es lo que normalmente conocemos por montaje de una película y define el lenguaje cinematográfico tal como lo entendemos. En palabras de Manovich, a propósito del montaje temporal:

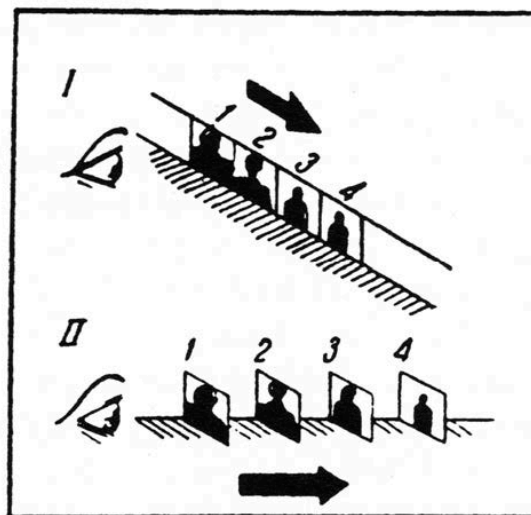
³ EISENSTEIN, S.M., *Hacia una teoría del montaje*. Volumen 2, Edición Michael Glenny y Richard Taylor, Ed. Paidós, Barcelona, 2001, p. 53.

*"El cine niega que la realidad que muestra a menudo no existe fuera de la imagen filmica, a la que se llega fotografiando un espacio ya de por sí imposible, que ha sido montado a base de maquetas, espejos y matte paintings, y combinado luego con otras imágenes por medio del positivado óptico. Finge ser un simple registro de una realidad que ya existe, tanto para el espectador como para sí mismo."*⁴

Por tanto, el cine eliminó toda referencia a sus orígenes en el artefacto, y dejó las técnicas decimonónicas como la construcción manual de las imágenes, al "pariente bastardo del cine" (Manovich): la **animación**. Ésta pone en primer término su carácter artificial, donde su lenguaje visual está más cerca de lo gráfico que de lo fotográfico.

Frente al montaje temporal, por el que realidades distintas forman momentos consecutivos en el tiempo, encontramos el **montaje vertical o simultáneo**, opuesto al primero, "con realidades distintas que contribuyen como partes de una misma imagen."⁵ Sergei Eisenstein (1898-1948) en sus escritos sobre teoría cinematográfica ya empleó la metáfora de un espacio con muchas dimensiones sobre el **montaje**. Santos Zunzunegui define el montaje, en sentido amplio:

"puede ser considerado como la operación destinada a organizar el conjunto de los planos que forman un film en función de un orden prefijado. Se trata, por tanto, de un principio organizativo que rige la estructuración interna de los elementos filmicos visuales y/o sonoros."⁶



Eisenstein, esquema de simultaneidad

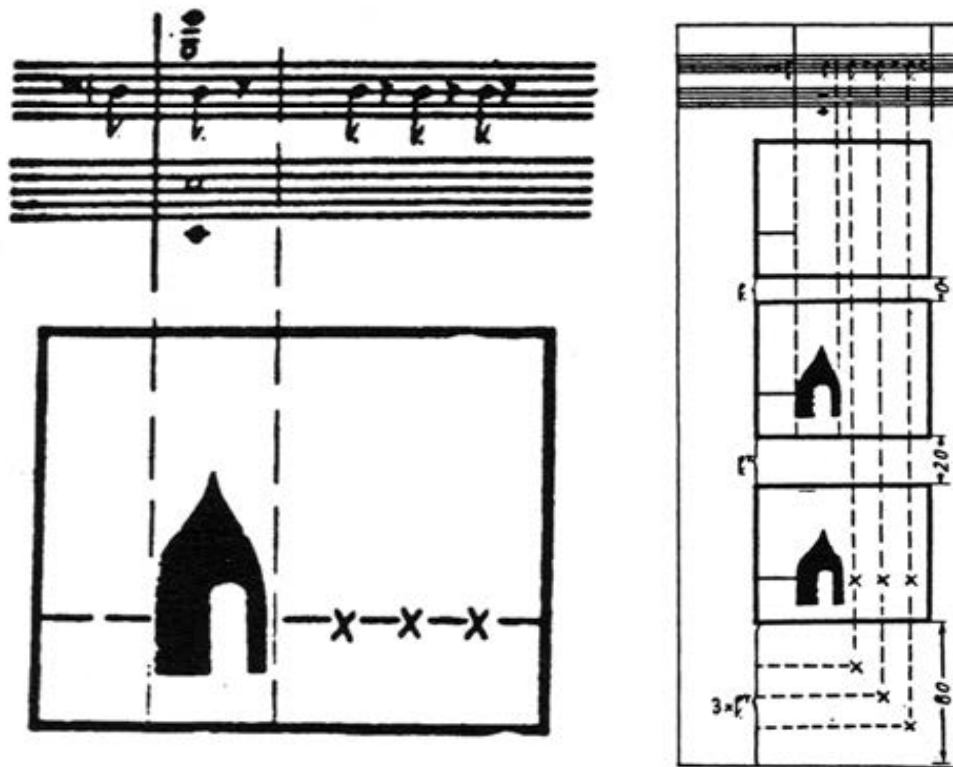
⁴ *Ibidem.* p. 372.

⁵ *Ibidem.* p. 205.

⁶ ZUNZUNEGUI, Santos, *Pensar la imagen*, Ediciones Cátedra/Universidad del País Vasco, Madrid, 1989.p. 161.

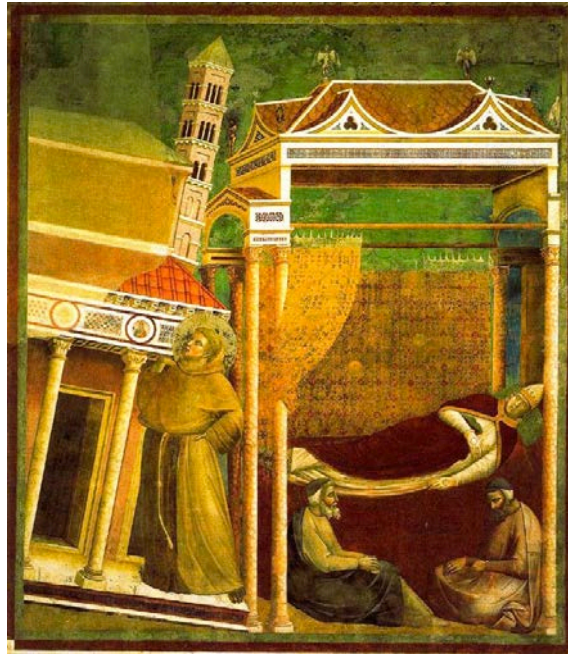
Siguiendo a Eisenstein, vemos cómo la yuxtaposición de **dos secuencias de montaje no se asemejan a su suma sino a su producto**. Eisenstein equipara el montaje vertical al lenguaje musical:

“Todos conocemos más o menos el aspecto de una partitura musical. Hay un determinado número de pentagramas en la página, un pentagrama para cada instrumento. Cada instrumento desarrolla su parte en un movimiento que avanza en horizontal. Sin embargo, un factor no menos importante y decisivo es el vertical: la interacción musical entre los diversos elementos de la orquesta en cada compás. Así, el movimiento hacia delante en vertical, que atraviesa toda la orquesta y se mueve horizontalmente, crea el movimiento armónico completo de toda la orquesta.”



Eisenstein, esquema de simultaneidad.

Como hemos comentado, el montaje temporal sustituyó todos los demás modos de narración existentes siglos atrás. En la cultura europea la narrativa espacial (que entronca directamente con el montaje simultáneo) desempeñó un papel primordial. Giotto presentaba varios acontecimientos distintos dentro de un mismo espacio, ya fuese en el mismo espacio de la ficción de una pintura o un espacio físico que el espectador pudiese reunir todo a la vez, como es el caso de los frescos de la Basílica de San Francisco de Asís (Umbría, Italia). Pintó una serie de frescos sobre la vida de San Francisco a ambos lados de la nave central, en una serie de conjuntos de tres paneles situados en cada nave de la iglesia. Cada uno de los acontecimientos narrativos está encuadrado por separado, pero se reúnen en la mirada del espectador.



Giotto, *El sueño de Inocencio III*, 1290-1300

Por ello entendemos que el concepto de «recorrido del ojo» era difícil de separar de la imagen física y Giotto realiza una representación literal del recorrido del Papa Sergio, narrando los acontecimientos y de esta manera percibe la secuencia el espectador por medio de la lectura del cuadro. Eisenstein también nos habla del recurso empleado en una fase primitiva de la pintura: “[...] este mecanismo se empleaba sobre todo para indicar la secuencia temporal de varias escenas que en aquellos días solían representarse en un solo lienzo, aunque hubieran ocurrido en momentos diferentes.”



Zbigniew Rybczynski, *New Book*, 1975

El Renacimiento inauguró una nueva era donde la lógica de la imaginería basada en los objetos y en cómo el ojo ve el mundo -en palabras de Viola- iba a eclipsar otro tipo de narraciones como la antes citada. La ruptura con la perspectiva renacentista no llegaría hasta entrado el siglo XX, determinada por el collage y el fotomontaje en las Vanguardias Históricas. De hecho, todas estas vertientes análogas al montaje simultáneo buscan una misma finalidad: albergar en una sola imagen una multiplicidad de realidades que comparten un mismo espacio/tiempo. Nosotros pensamos que existe una cierta analogía entre la ruptura de la temporalidad en cine, definida por el montaje simultáneo y la ruptura de la perspectiva renacentista.



Bill Viola, *The Voyage*, 2002

Sin embargo, es en el cine experimental, el cine expandido y posteriormente en el videoarte y las instalaciones audiovisuales donde se recurre a montajes que se apartan de la pura linealidad narrativa, pudiendo experimentar dentro del plano-cuadro y dentro de la secuencia temporal y espacial.

Por tanto, frente al montaje temporal propio del cine tradicional encontramos el montaje espacial, donde varios planos son accesibles de forma simultánea. Es por ello que el tiempo narrativo se percibe de forma distinta, donde diferentes fragmentos pueden pertenecer a tiempos y espacios diferentes, presentándose simultáneamente, construyendo una realidad temporal no secuencial. Podemos entonces apuntar que la narración secuencial es propia del cine clásico, mientras que la narración espacial es propia de la pintura de retablo, de las pantallas divididas y las yuxtaposiciones del vídeo experimental, de los cómics y la animación, de la pantalla de ordenador, etc.

En palabras de Peter Greenaway, quien ha experimentado con el montaje espacial en sus obras: *“En general, a diferencia de la narración por secuencias del cine, el espectador puede acceder a todos los ‘planos’ de la narrativa espacial a la vez.”*

Este tema no solo ha interesado a los teóricos del cine y de los medios de comunicación, sino que filósofos y críticos como Foucault, Jameson o Deleuze también han reflexionado sobre ello.

“Lo que parece haberse roto es el círculo que llevaba del plano al montaje y del montaje al plano, constituyendo uno la imagen-movimiento y el otro la imagen indirecta del tiempo. Pese a todos sus esfuerzos (sobre todo los de Eisenstein), la concepción clásica no conseguía expulsar la idea de una construcción vertical recorrida en los dos sentidos y donde el montaje operaba sobre imágenes-movimiento. En el cine moderno se observó con frecuencia que el montaje estaba ya en la imagen, o que los componentes de una imagen implicaban ya el montaje. Ya no hay alternativa entre el montaje y el plano (en Welles, Resnais o Godard). Unas veces el montaje pasa a la profundidad de la imagen, otras se achata: ya no pregunta cómo se encadenan las imágenes sino <<¿qué es lo que la imagen muestra?>>”

Gilles Deleuze⁷

En los años noventa, con el cambio a los medios informáticos, estas técnicas marginales pasaron al centro. A medida que la tecnología digital estaba sustituyendo a la antigua, la lógica del proceso cinematográfico comenzaba a redefinirse. La nueva lógica de la composición digital ampliaba sus intereses hacia el espacio (y no solamente su interés por el tiempo como en Eisenstein). Lev Manovich plantea que la vanguardia acabó materializándose en el ordenador⁸, concretamente con la acción de «**cortar y pegar**», la más básica de las operaciones que uno puede efectuar con los datos digitales. En palabras de Manovich:

“Se trata de una operación que vuelve insignificante la distinción tradicional entre medios espaciales y temporales, a partir del momento en que podemos cortar y pegar fragmentos de imágenes, regiones del espacio o trozos de una composición temporal exactamente de la misma manera. Es asimismo «ciega» a las tradicionales diferencias de escala: podemos cortar y pegar un único píxel, una imagen o toda una película digital de igual modo. Y por último, es una operación que vuelve también insignificantes las diferencias tradicionales entre los medios: el «cortar y pegar» puede aplicarse lo mismo a textos que a imágenes fijas y en movimiento, o a sonidos y objetos en tres dimensiones.”⁹

La composición digital se utiliza para crear espacios virtuales totalmente integrados, aunque no es su único objetivo. Los límites entre los distintos mundos no tienen por qué ser borrados, ni tienen la necesidad de que coincidan en perspectiva, escala e iluminación. Frente a estos efectos invisibles, las capas pueden conservar sus identidades independientes, sin estar fundidas en un solo espacio. Además, los distintos mundos pueden chocar semánticamente en vez de formar un único universo. Tenemos ejemplos en la superposición de imágenes y la pantalla múltiple de los cineastas vanguardistas de los años veinte, como *El hombre y la cámara* de Vertov o el *Ballet Mécanique* de Fernand Léger.

⁷ DELEUZE, Gilles, *La imagen-tiempo: Estudios sobre cine 2*, Paidós, Barcelona, 1987. p.64-65.

⁸ Recordemos, como apunta Manovich, "que no nos comunicamos con un ordenador sino con la cultura codificada en forma digital". *Ibidem* p. 120.

⁹ EISENSTEIN, S.M., *Hacia una teoría del montaje*. Volumen 2, Edición Michael Glenny y Richard Taylor, Ed. Paidós, Barcelona, 2001, p. 114.



Fernand Léger, *Ballet mécanique*, 1924

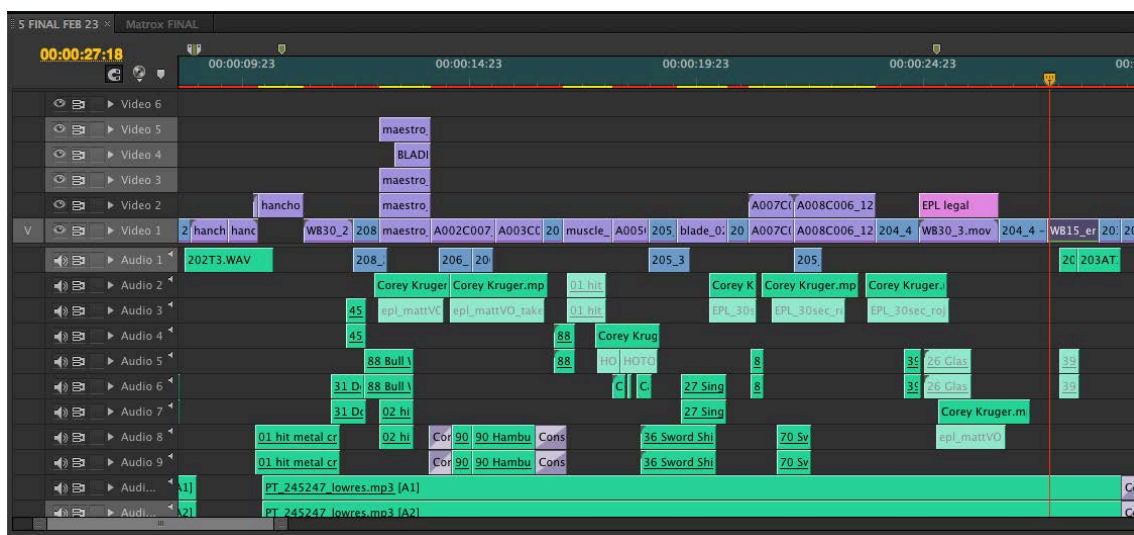


Dziga Vertov, *El hombre de la cámara*, 1929

Vertov "demuestra que es posible convertir los «efectos» en un lenguaje artístico cargado de sentido. ¿Por qué sucede que en [...] los videoclips los efectos son sólo efectos, mientras que en manos de Vertov cobran sentido?" [...] Las técnicas que emplea Vertov se pueden utilizar para descodificar el mundo, mostrándonos las posibilidades que ofrece la cámara.¹⁰

¹⁰ MANOVICH, Lev, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*, Paidós, Barcelona, 2008. p. 31.

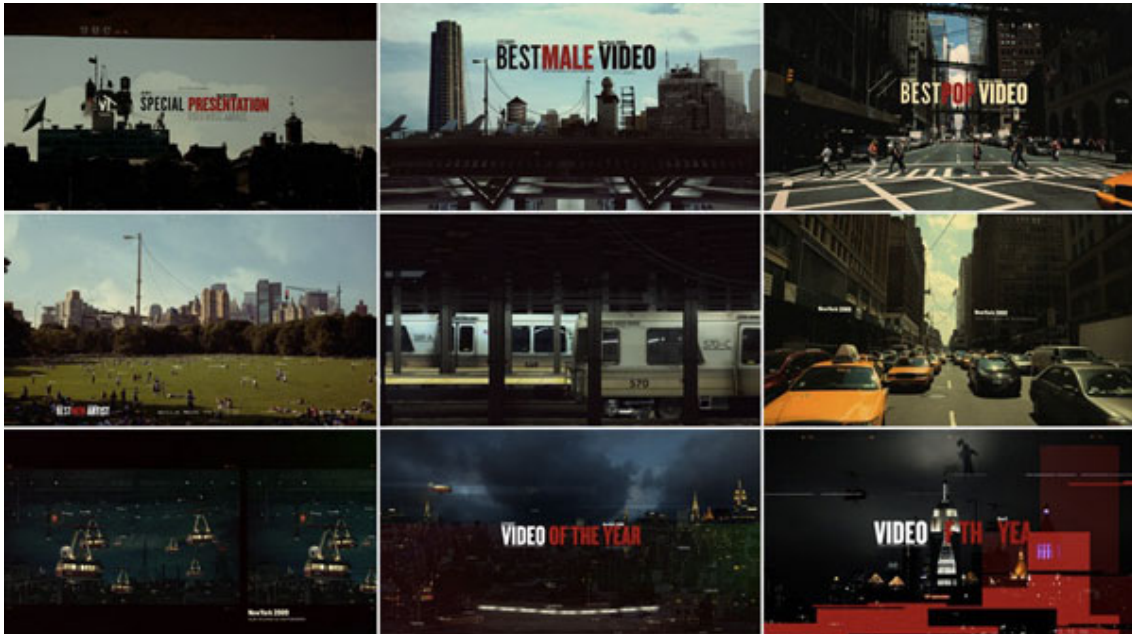
En la era digital, el artista puede manipular con facilidad el material digitalizado como un todo, como por ejemplo pintar los fotogramas con la tableta gráfica gracias al ordenador. Por ello, el cine deja de estar encerrado en lo fotográfico para abrirse a lo pictórico. También a nivel compositivo, podemos interpretar estos cambios, este montaje vertical como una extensión de las técnicas de animación de acetato (las imágenes compuestas se mezclan en profundidad, en paralelo unas a otras como los acetatos en la truca). Lo que para el cine tradicional eran excepciones se ha convertido en las técnicas normales que se emplean hoy día, contenidas en el propio diseño de la tecnología, como podemos observar en la interfaz del programa de composición digital *After Effects*.



Timeline (línea de tiempo) de *After effects*

En la interfaz de After effects, la dimensión horizontal representa el tiempo, mientras que la vertical representa el orden espacial de las diferentes capas que componen cada imagen. "El usuario de After effects coloca secuencias de imágenes de tamaños y proporciones en un marco mayor. Al romper con las convenciones de los viejos soportes de las imágenes en movimiento, la interfaz de After effects asume que los elementos individuales que integran una imagen en movimiento puedan moverse, rotar y cambiar de proporción libremente a lo largo del tiempo".¹¹

¹¹ *Ibidem*. p. 214.



Prologue, MTV Video Music Awards 2009

En la actualidad, a modo de conclusión, podemos observar el regreso de las técnicas precinematográficas que se ven mostradas en los trabajos de motion graphics. Estas prácticas que estaban en la periferia pasan al centro, obras vanguardistas desde Léger a Godard, que combinan lo cinematográfico, lo pictórico y lo gráfico, empleando metraje de acción real y animación en el interior del plano, yuxtaponiendo texto e imagen filmada. La época actual quizá sea sobre todo la época del espacio. En palabras de Foucault:

"Estamos en la época de lo simultáneo, estamos en la época de la yuxtaposición, en la época de lo próximo y lo lejano, de lo uno al lado de lo otro, de lo disperso. Estamos en un momento en que el mundo se experimenta, creo, menos como una gran vida que se desarrolla a través del tiempo que como una red que une puntos y se entreteje."

De los espacios otros "Des espaces autres"