



## CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO

Asignatura: M1

Cátedra: Szmukler

Año Académico: 2018

Promoción: Directa Carga horaria: 60 hs. Curso: Anual

### PROGRAMA

#### • Propuesta de la Cátedra

El montaje puede ser abordado básicamente desde dos perspectivas: como operación técnica o como dispositivo de construcción de sentido. Abordado como operación técnica está situado al final del proceso de realización de una película y contempla, a su vez, dos aspectos: el uso de las herramientas tecnológicas de compaginación de imagen y sonido y el criterio de ensamblaje de los distintos fragmentos del film otorgados por el rodaje o grabación. El primero de estos aspectos aparece vinculado al avance técnico y tiene, por lo tanto, un fuerte dinamismo. Las herramientas con las que cuenta el montajista se extienden y diversifican día a día y es fundamental para el profesional mantenerse actualizado. El segundo aspecto se refiere al modo de organización de los fragmentos en relación a la continuidad (dramática, plástica, psicológica, de movimientos, de miradas); es decir, las técnicas de edición para constituir una determinada fluidez, a las que se conviene en llamar *raccord*. Todas estas técnicas están determinadas por sus funciones en relación a la construcción de sentido. Y es aquí donde los límites del montaje se vuelven difusos, porque al ser la instancia final de la puesta en escena y el lugar donde todo se organiza y adquiere su sentido definitivo tiene, de algún modo, incumbencia en todos los aspectos de la puesta en escena.

Entendemos al montaje como "momento" privilegiado de la puesta en escena. Momento que abarca desde la propia concepción de la idea hasta el último proceso de dosificación de color o de mezcla de sonido y que consiste en la organización de todos los recursos significantes y todos los niveles de construcción de sentido que, por las necesidades de la realización audiovisual, deben fragmentarse no sólo en tomas, sino también en tareas específicas que serán abordadas por técnicos especializados en áreas diversas. El realizador concibe su obra como totalidad y por necesidades prácticas debe fragmentarla, el montaje es la instancia en la que los diversos fragmentos se reintegran a la totalidad que los trasciende y les otorga sentido.

#### • Objetivos

- Que los alumnos conciban al montaje como un proceso de integración de fragmentos en una totalidad que los integra, que se sustenta en ellos y a su vez los determina.
- Que los alumnos asimilen la sintaxis audiovisual básica.
- Que los alumnos adquieran las herramientas técnicas necesarias para la edición de piezas audiovisuales.
- Que los alumnos comprendan que el montaje comienza en el momento de la planificación de la fragmentación en tomas.
- Que los alumnos adquieran los recursos básicos de control de la espacialidad y temporalidad de las piezas audiovisuales.
- Que los alumnos dominen el software necesario para la edición de piezas audiovisuales.

#### • Modalidad pedagógica

La materia no está orientada sólo hacia la formación de montajistas, sino también a la de directores y guionistas y, en realidad, a todo aquél interesado en dominar más profundamente el lenguaje cinematográfico más allá de su área de formación privilegiada.

Tratándose del primer nivel de la materia debemos comenzar desde cero, asumiendo que hay alumnos que empiezan a cursar sin conocimientos previos. Concentraremos nuestra atención en dotar a los alumnos de los rudimentos básicos de la sintaxis audiovisual y fundamentalmente cinematográfica, así como de los recursos de técnicas audiovisuales básicas necesarios (manejo de *raccord*, criterios de corte, tipos de transiciones, nociones de elipsis y manejos temporales elementales) y del manejo de software de edición que les permita realizar sus trabajos.

Se trata de una materia técnica, con desarrollo de aspectos teórico-prácticos. Se alternan las clases prácticas en formato de taller con las clases teóricas de carácter expositivo, tratando de ilustrar cada concepto con ejemplos audiovisuales. Dado que la intención es formar realizadores, el eje de la



## CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO

Asignatura: M1

Cátedra: Szmukler

Año Académico: 2018

Promoción: Directa Carga horaria: 60 hs. Curso: Anual

materia está constituido por los trabajos prácticos, que organizan el recorrido por los temas teóricos así como la dosificación del dictado de los aspectos técnicos y tecnológicos. De esta manera, se intenta que el alumno perciba tanto a la teoría como a los recursos técnicos siempre asociados a las necesidades expresivas de sus trabajos y no como fines en sí mismos. Concebimos a la teoría como un proceso de reflexión en vínculo directo con la práctica de realización, como momento de un proceso único.

Hay muchos ejercicios y trabajos prácticos de diferente jerarquía y de complejidad creciente. Algunos son grupales, otros en pareja, y el trabajo final es individual, dependiendo de criterios pedagógicos y de complejidades de producción. Algunos de ellos se desarrollan en clase, pero la mayor parte se desarrolla afuera, teniendo en clase devoluciones completas por parte del cuerpo docente, trabajando en comisiones de alrededor de 20 alumnos con el material producido por ellos como material de estudio y análisis.

- **Contenidos**

### **Unidad Temática 1:**

#### **Elementos de la sintaxis audiovisual.**

Toma, plano, escena, secuencia. Tamaños de plano. Angulaciones. Cámara subjetiva. Movimientos de cámara. Travelling, panorámica, tilt, movimientos con grip, cámara en mano, Dolly, steady-cam. Guión literario, guión técnico, planta, story board, animatic. Principales transiciones. Corte. Fundidos. Sobreimpresiones. Split screen. Manejos temporales elementales. Elipsis. Flashback. Flashforward. Focalización. Punto de vista. Fuera de campo. Voz en off.

### **Unidad Temática 2:**

#### **El concepto del Montaje.**

Historia de los procedimientos de representación audiovisual. Irrupción del montaje como procedimiento. Necesidad y casualidad. Noción de fragmentación visual. Vínculo entre todo y partes. Participación del espectador. Diversidad de elementos de vinculación entre fragmentos. Plano y contraplano. Montaje interno y montaje externo. Relaciones entre ambos. Montaje como procedimiento narrativo. Principios de manipulación dramática mediante el montaje. Montaje alterno y paralelo. Función del montajista. Integración en el equipo. El montaje desde la planificación.

### **Unidad Temática 3:**

#### **Montaje interno.**

Organización visual. Principios perceptivos. El cuadro cinematográfico. Relación entre todo y partes al interior del cuadro. Tensiones plásticas del cuadro. Fragmentación interna. Relación y dependencia recíproca entre figura-fondo. Concepto de pregnancia. Principio de regularidad. Principio de simplicidad. Noción de equilibrio. Sectores del cuadro. Pesos compositivos. Tamaño, forma, textura, contraste, temperatura color, luz. Recorridos de miradas. Los planos en profundidad. Control mediante lentes. Profundidad de campo. Movimiento interno. Movimientos perceptivos. Recorridos de miradas. El montaje mediante movimientos de cámara. Entradas y salidas de cuadro. Relación con el fuera de cuadro.

### **Unidad Temática 4:**

#### **Montaje externo.**

Criterios de fragmentación. Principios del raccord. Ejes de acción. Ejes de posición-miradas. Angulaciones correspondientes. Corte sobre el eje. Cortes en movimiento. Progresión de planos. Planos de cobertura. Inserts. Principios de falseamiento espacial. Principio de continuidad. Las distintas continuidades: narrativa; dramática; espacio-temporal; de acciones; de decorado, utilería, vestuario y maquillaje; de luz y de sonido. La continuidad en piezas audiovisuales no narrativas. Continuidad plástica. Articulación visual-sonora. Montaje de video-clip. Montaje documental. Montaje con voz en off.



**CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO**

**Asignatura: M1**

**Cátedra: Szmukler**

**Promoción: Directa Carga horaria: 60 hs. Curso: Anual**

**Año Académico: 2018**

**Unidad Temática 5:**

**Teorías del montaje.**

Montaje y producción de sentido. El efecto Kuleshov. Montaje narrativo. Montaje Lírico (V. Pudovkin). Montaje de ideas (Dziga Vertov). Montaje intelectual (Eisenstein). Montaje de atracciones.

**Unidad Temática 6:**

**Software de edición.**

Formatos de archivo, codecs, preseteos en función de formatos de video. Diferencia entre formatos y codecs. Tipo de formato y codecs más usados. Definiciones de cuadros por segundo, resolución, proporción, etc. Preseteos en funciones de formatos de video o cámaras. Los Software más usados. En Adobe Premiere y en Final Cut. Como crear un proyecto. Espacio de trabajo. Área del proyecto. Ventana de Visualización. Ventana de Edición. Línea de tiempo. Visualización de Audio. Herramientas. Como exportar una Edición. Formatos de Salida de video y audio. Finish.\_



**CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO**

**Asignatura: M1**

**Cátedra: Szmukler**

**Promoción: Directa Carga horaria: 60 hs. Curso: Anual**

**Año Académico: 2018**

• **BIBLIOGRAFIA**

**Obligatoria**

CALDEIRO, MARTÍN / ANDREÓN, GISELA - **Material de cátedra.**

CHION, MICHEL, **La audiovisión**, Paidós, 1998.

EISENSTEIN, SERGEI - **La forma del cine**, Siglo veintiuno editores, 1986.

EISENSTEIN, SERGEI - **Reflexiones de un cineasta**, Artiach editorial, 1970.

FAROCKI, HARUN - **Desconfiar de las imágenes**, Caja Negra editoriales, 2013.

GALASSE, DANILO - **Montaje con montajes**, Corregidor, Buenos Aires, 2006.

JURGENSON, ALBERT / BRUNET, SOPHIE, **La práctica del montaje**, Gedisa, Barcelona, 1992.

MITRY, JEAN - **Estética y psicología del cine**, 2 vol., Siglo veintiuno de España Editores, 1989.

MORIN, EDGAR - **El cine o el hombre imaginario**, Paidós comunicación, 2001.

MURCH, WALTER / ONDAATJE, MICHAEL - **El arte del Montaje**, Plot Ediciones, 2007.

MÜNSTERBERG, HUGO - **El cine. Un estudio psicológico**, Más libros más libres, Bs As, 2005.

PONCE, ALBERTO - **La película manda**, Eduntref, 2013

RUSSO, EDUARDO - **Diccionario de cine**, Paidós, 1998.

SÁNCHEZ, RAFAEL - **Montaje, arte de movimiento**, Aquis Gran Ediciones, 1990.

SZMUKLER, ADRIÁN - **Montaje: ejes de acción / ejes de mirada**, www.grupokane.com.ar.

**Recomendada**

ANDREW, DUDLEY, **Las principales teorías cinematográficas**, Ediciones Rialp, 1993.

ARNHEIM, RUDOLF, **Arte y percepción visual**, EUDEBA, 1971.

BAZIN, ANDRÉ, **Qué es el cine?**, Ediciones Rialp, 1990.

EISENSTEIN, S. M., **Hacia una teoría del montaje**, Paidós Comunicación, Barcelona, 2001.

FARETTA, ANGEL, **Espíritu de simetría**, Editorial Djaen, 2007.

PERKINS, V. F., **El lenguaje del cine**, Editorial Fundamentos, 1990.

ZUNZUNEGUI, SANTOS, **Pensar la imagen**, Ediciones Cátedra, Madrid, 1998.

• **FILMOGRAFIA**

**"As Seen Through a Telescope"** - G. A. Smith - 1900

**"Blow Out"** - Brian De Palma, - 1981

**"Calles de fuego"** - Walter Hill, - 1984

**"Cautivos del mal"** - Vincente Minnelli, 1952

**"Cine-Ojo"** - Dziga Vertov - 1924

**"Drácula"** - Francis Ford Coppola - 1992

**"Duro de matar"** - John McTiernan - 1988

**"El acorazado Potemkin"** Sergei Eisenstein - 1925;

**"El ciudadano"** - Orson Welles - 1941

**"F for fake"** - Orson Welles - 1973

**"Cinco obstrucciones"** - Lars Von Trier - 2003

**"Histoire(s) du cinema"** - Jean-Luc Godard - 1988

**"Inception"** - Christopher Nolan - 2010

**"Infielmente tuya"** - Preston Sturges - 1948

**"La ley de la calle"** - Francis Ford Coppola - 1983

**"La madre"** - Vsevolod Pudovkin - 1926

**"Life of an American Fireman"** - Edwin S. Porter - 1903

**"Matrix"** - Hnos Wachowski - 1999;

**"Octubre"** - Sergei Eisenstein- 1927

**"The cutting edge: the magic of movie editing"** - Wendy Apple, 20041

**"The Girl and Her Trust"** - David Wark Griffith - 1910

**"The Truman Show"** - Peter Weir - 1998

**"Those Awful Hats"** - David Wark Griffith - 1909



## CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO

Asignatura: M1

Cátedra: Szmukler

Año Académico: 2018

Promoción: Directa Carga horaria: 60 hs. Curso: Anual

### • Pautas de evaluación

Para aprobar la materia los alumnos deberán tener aprobados con 4 ó más el trabajo práctico final y los parciales, que son de carácter eliminatorio, y haber entregado los otros 2 Trabajos prácticos y los 4 ejercicios en tiempo y forma.

En caso de tener desaprobado el trabajo practico final y/o los parciales hay una única fecha de recuperatorio por cada uno. En caso de no aprobar el recuperatorio de cualquiera de ellos, desaprobarán la materia.

Los trabajos prácticos son obligatorios y llevarán nota, se promediará con las demás, pero en caso de desaprobarlos no afectarán la aprobación de la materia en tanto que el promedio final supere la nota de aprobación (4). No tienen instancia de recuperatorio.

Los ejercicios son obligatorios y llevarán nota, que se promediará con las demás, pero en caso de desaprobarlos no afectarán la aprobación de la materia en tanto que el promedio final supere la nota de aprobación (4). No tienen instancia de recuperatorio.

La nota final surgirá del promedio de 4 notas:

Nota 1	TP FINAL	Mínimo 4 (para aprobar), máximo 10.
Nota 2	Promedio de los 4 parciales	Mínimo 4 c/u (para aprobar), máximo 10.
Nota 3	Promedio de los 2 Trabajos prácticos	0 a 10 (Sin recuperatorio)
Nota 4	Promedio de los 4 Ejercicios	0 a 10; para aprobar la materia deben haber sido entregados en tiempo y forma

En el caso de no entregar alguno de los Trabajos prácticos en tiempo y forma, el alumno tendrá la oportunidad de entregarlo antes del trabajo practico siguiente, si así no lo hiciera quedara fuera de la materia.

En el caso de no entregar alguno de los Ejercicios en tiempo y forma, la nota correspondiente será 0.

### • Reglamento de Cátedra

Para aprobar la materia los alumnos deberán asistir por lo menos al 75% de las clases tanto teóricas como prácticas y presentar en tiempo y forma la totalidad de ejercicios y trabajos prácticos, en caso contrario quedarán libres.

Los alumnos que por el motivo que sea dejan de asistir a clase en algún momento de la cursada quedarán libres cuando superen el 25% de inasistencias, en caso de que en ese momento el promedio de sus evaluaciones esté por debajo de la línea de aprobación, o tenga desaprobado algún parcial se le dará por deaprobada la materia.

En caso de desaprobar alguna de las evaluaciones señaladas en el apartado anterior que requieran un mínimo de 4 para ser aprobadas, deberán presentarse a instancia de recuperación. En caso de no aprobar esta segunda instancia desaprueban la materia.

### • Listado de docentes

Con su correspondiente cargo y ubicación en el curso, aún los docentes ad-honorem.

Adrián Szmukler, Profesor titular

Martín Caldeiro, Profesor adjunto



**CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO**

**Asignatura: M1**

**Cátedra: Szmukler**

**Promoción: Directa Carga horaria: 60 hs. Curso: Anual**

**Año Académico: 2018**

Gisela Andreón, Jefa de trabajos prácticos  
Jonathan Plaza, Ayudante de primera  
Julieta Pini, Ayudante de primera  
Camila Levy-Daniel, Ayudante de primera  
Agustina Caldirola, Ayudante de primera  
Santiago Moyano, Ayudante de primera  
Yael Lefcovich, Ayudante de segunda  
Paula Rossi, Ayudante de segunda





## CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO

Asignatura: M1

Cátedra: Szmukler

Promoción: Directa Carga horaria: 60 hs. Curso: Anual

Año Académico: 2018

### GUIA DE TRABAJOS PRACTICOS

#### Ejercicio 1

##### Grupal (4 a 6 alumnos)

- En horario de clase y con la coordinación de los docentes los alumnos deberán salir a registrar 1 plano general fijo de aproximadamente 15 segundos y hacer un contraplano (de tamaño a elección de los alumnos) que responda, complemente, continúe, contradiga o amplíe lo generado en el plano anterior.
- En el mismo campo del plano general, además, deberán realizar otros 4 planos de tamaños diferentes con algún grado de conexión o hilo que los vincule entre sí y con el plano general inicial. Puede o no estar vinculado al contraplano del punto a.
- En el mismo espacio del plano general, narrar una acción en continuidad con 6 a 10 planos detalle.

#### Ejercicio 2

##### Parejas (De ser grupo de 5, podrán ser tres.)

A cada pareja se le asignará un fragmento de película -que tenga como mínimo 10 puestas de cámara- del que deberán realizar guión literario, técnico, plantas y story board.

#### Ejercicio 3

##### Parejas (De ser grupo de 5, podrán ser tres.)

Grabar una situación de seguimiento y/o persecución: A vigila a B, lo sigue durante un trecho con una intencionalidad manifiesta, se le va acercando hasta detenerlo, lo interpela o enfrenta y hay un desenlace.

#### Ejercicio 4

##### Grupal (4 a 6 alumnos)

Realizar dos situaciones de falseamiento de espacio en un mismo espacio. Es necesario una acción y/o recorrido que justifique el espacio ficcional.

Por ejemplo: generar un pasillo, cambiar de lugar una puerta o pared, sumar pisos, recorrido laberíntico, etc. Se deberá acompañar con una toma en panorámica de 360° de la locación utilizada.

### TRABAJO PRACTICO 1

#### Grupal (4 a 6 alumnos)

Grabar una escena que derive en pelea entre dos personajes cuerpo a cuerpo (tacos de billar, espadas, violencia familiar, pandillas con navajas, golpes de puño, manopla, etc) con un tercer personaje que los mira y está involucrado de alguna manera. Debe haber por lo menos un par de golpes por lado, cambios de posición, alturas, pausas, miradas y/o diálogos.

Habrán dos pre-entregas antes de la entrega final:

- técnico, plantas y story board (dibujado o fotográfico);
- primer corte de edición.

### TRABAJO PRÁCTICO 2

#### Parejas (De ser grupo de 5, podrán ser tres.)

Realizar el tráiler de una película ficticia.

Debe haber una variación significativa sobre la historia de la o las películas utilizadas, construyéndose entonces el tráiler de una película nueva. Si bien puede ser conveniente usar una película de base es lícito también incorporar material de otras películas (por ejemplo con el mismo actor, situación, etc.) pero teniendo en cuenta que ambos materiales deben empatar entre sí con total fluidez. En todos los casos es fundamental diseñar una estrategia narrativa para presentar la película haciéndola atractiva a un espectador que desconoce todo de ésta. Eligiendo el espectador objetivo al que se apunta, se debería poder introducirlo en el tipo de conflicto, tono, género, y época en



## **CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO**

**Asignatura: M1**

**Cátedra: Szmukler**

**Promoción: Directa Carga horaria: 60 hs. Curso: Anual**

**Año Académico: 2018**

que se desarrolla la acción. Dejando, claro está, gran cantidad de elementos abiertos que solo se cerraran al ver el filme.

En este tráiler deberán utilizar obligatoriamente al menos uno (pueden ser ambos) de los siguientes dos recursos:

- Montaje alterno o paralelo.
- Voz en off. El sentido que se desprenda debe ser claramente dependiente de la relación entre voz e imagen; ninguno de los dos deben ser autónomos.

Podrán además sumar los siguientes procedimientos optativos:

Video sobre música, buscando una unidad plástica y temática definida para lo que se podrán utilizar todos los recursos de posproducción.

Raccord elíptico. Armar una escena en continuidad narrativa pero intercalando cortes (no menos de 3) que elipsen fragmentos breves de la acción sin anular la unidad temporal de la escena.

En cualquiera caso deberá tener por lo menos 10 cortes realizados por los alumnos. Se pueden aplicar cualquier recurso de posproducción, tanto de tratamiento de la imagen como del sonido, pero no grabar o utilizar imágenes que no sean de películas de largometraje estrenadas comercialmente.

- Duración máxima 3 minutos. Duración sugerida entre 1 y 2 minutos.

### **TRABAJO PRACTICO FINAL**

#### **Individual**

Al alumno se le entregará un guión y el material grabado a partir de ese guión. En base a eso editará un cortometraje de una duración máxima de 3 minutos, de carácter narrativo, lógica consistente con un universo autónomo y que goce de cierta unidad dramática y espacio-temporal.

Deberán realizar el mejor corto narrativo posible según su criterio y tendrán total libertad de recursos y de empleo de procedimientos narrativos y formales, pudiendo utilizar cualquiera de las tomas del bruto (Incluso las colas eliminadas o excedentes de filmación), incluir y agregar sonidos (música, efectos, ambientes, diálogos utilizados en los brutos o nuevos, voces en off, doblaje, etc.), modificar colores y texturas (por ejemplo pasarlo de color a blanco y negro), variar la estructura temporal (recurriendo a elipsis, flashbacks, flashforwards, montaje paralelo, estructuras circulares y cíclicas, etc.), y utilizar filtros, transiciones y otras aplicaciones técnicas sobre el material. No se podrá incluir material adicional al otorgado.

Adrián Szmukler  
Profesor Titular  
Leg. 137.405