

From screenwriting to montage, evidence to understand the evolution of audiovisual narratives

Del guion al montaje, evidencias para entender la evolución de las narrativas audiovisuales

Javier Segundo Olarte Triana

Universidad Nacional de Colombia, Colombia

Abstract

In today's world, image first and then sound have managed to dominate communication, consolidating a broad and complex language, this phenomenon being the genesis of individual and collective narratives; Therefore, all reflection, in this sense, will help to better understand how to advance in the creation and understand the design of audiovisual stories. Although the cinematographic narrative has been studied, there are still several questions to be resolved in relation to the content of the expanded narratives and the subtle connections between the script and the montage, therefore every effort to reveal these connections is important in order to glimpse grammatical structures, models and particularities in two stages of audiovisual production that are presented as different but that are basically complementary and equivalent. The text presents the grammatical bridges between script and montage, definitive to understand the transformations of the audiovisual story, taking as a starting point two works, Intolerance (Griffith 1916) and Napoleón (Gance 1927), different films that marked transformations in the audiovisual story and they are presented as a turning point to what we know today as complex narratives (Simons) that go beyond the regular forms of the story itself, this phenomenon being more and more vast and exciting. In summary, the text tries to answer the question, What relationship exists between script and cinematographic montage, and what impact has it had on the evolution of audiovisual narratives?

Keywords: Complex Narratives, Moving Image, Film Montage, Script, Storytelling.

Introducción:

El cine ha cambiado sustancialmente desde su invención en el siglo XIX. Parte de la transformación obedece a unas narrativas que vinculan de formas distintas al espectador, con narrativas enmarañadas e híbridas, apropiándose de elementos estructurales de las narrativas expandidas, con aportes significativos por parte de los guionistas y también atendiendo los artilugios de montajistas. El trabajo actual, presenta algunos ejes comunes entre montaje y guion, develando así pistas acerca de la manera como ha evolucionado la narrativa audiovisual, reconociendo estructuras cada vez más complejas e híbridas y retando la atención del espectador.

Dado que el cinematógrafo de los hermanos Lumière cumplió 125 años, un hito histórico que se consagró

como el inicio del cine, es pertinente entender el curso de la historia. Pero la génesis del cine tiene un punto de partida en las películas de los hermanos Lumière, aunque no se reduce a la aparición del cinematógrafo pues ya había varios experimentos con la imagen previos al acontecimiento en el Boulevard de los Capuchinos en París. Los experimentos de William Horner quien inventó el Zoótropo (1834), Edward Muybridge (1872), el cronofotógrafo de Étienne-Jules Marey (1877), fueron la antesala a un momento de cambio para el arte y el espectáculo (Crary 1999). De todos modos, las imágenes proyectadas por el cinematógrafo fueron la iniciación para entender otras formas narrativas y de organización del relato. Las reacciones florecieron desde la ingenuidad y la incredulidad, pero llama la atención que la sorpresa frente a la gran pantalla también llevó a la audiencia a descubrir que había otras formas narrativas distintas a las habituales de la época, lo anterior motivó a creadores a explorar y estudiar el arte naciente, acudiendo a los recursos narrativos del invento visual.

El propósito de este texto es presentar algunas transformaciones en la narrativa audiovisual en periodos específicos de la historia y establecer indicadores relacionales entre guion y montaje cinematográfico, conexiones de lenguaje y estrategias compartidas que permitieron al cine encaminar sus propios cambios. De igual forma, se busca revelar a través de ejemplos precisos la forma como el montaje brindó elementos del relato que tomó la narrativa y que comparten, siendo fundamentales para dar espacio a estructuras innovadoras del relato audiovisual, hasta llegar a un panorama amplio, diverso y expandido, propiciando la complejidad.

Para empezar, el cine se ha transformado y la gente ya no sale corriendo al ver un tren arribando a una estación, como sucedió en 1895. Ha mutado, pero la sorpresa persiste. Hoy ante una experiencia de cine inmersivo que lleva a la audiencia a experimentar las vivencias de los “mojados” cruzando la frontera norteamericana, en realidad virtual 360, tal y como sucede con la obra de Carne y Arena (González 2017), los espectadores hoy también salen atónitos luego de la inmersión audiovisual. Es decir, la imagen movimiento sigue atrayendo al espectador, seduciéndolo, hipnotizándolo a través del relato. Los cambios y transformaciones en el lenguaje han sido constantes, favoreciendo que los intercambios entre los medios a través de narrativas sean permanentes, vinculando al espectador en la línea de interacción dependiendo del tipo de relato. Lo anterior, se argumenta en la idea de que se producen más adaptaciones, estructuras y

extensiones narrativas donde se combinan diferentes medios, formatos y plataformas.

Dicho lo anterior, el lenguaje se ha enriquecido con estrategias, convenciones y elementos narrativos especialmente retomados de la literatura, tal y como lo hicieron directores como David W. Griffith y Abel Gance, quienes lograron hacer ese tránsito entre lenguajes y formas narratológicas complejas, para adaptarlas a la gran pantalla. De otra parte, la imagen ha tomado componentes de la plástica, la arquitectura o la pintura para acomodarlos a la estética visual (Canudo 1923). Un aspecto clave, se centra en la forma como el cine se apropió del tiempo y el espacio, dos dimensiones que son la base del montaje cinematográfico, particularmente de la continuidad narrativa, mejor conocida como *raccord*¹, por su nombre en inglés.

El montaje cinematográfico nació como una necesidad técnica para articular los fragmentos de material recolectado durante las filmaciones en los sets. En un principio fue una etapa de la producción delegada a secretarías o mujeres del equipo técnico que cosían o unían esos fragmentos con diferentes materiales (Villain 1994). Pero fue la escuela rusa la que le dio un giro determinante al montaje, vinculando la fase técnica al proceso narrativo, hasta llegar a catalogarlo como pieza fundamental del lenguaje cinematográfico (Pudovkin 2006). Luego de los aportes de la escuela rusa, el montaje se entendió como fragmento determinante de toda obra audiovisual, pues incide contundentemente en la historia y por ende en la narrativa. Es el conector articulador de la dimensión espacio-tiempo, eje de la progresión y cohesionador de la continuidad, y es uno de los aspectos que estudiaremos a continuación como elemento sustancial de las formas narrativas contemporáneas.

Por lo anterior, es fundamental hacer un recuento en la relación existente entre guion y montaje cinematográfico, dos fases que se presentan en toda creación audiovisual, a veces en momentos opuestos, pero siempre complementarios. Del guion a la sala de montaje, un trasegar creativo y estructural que pareciera ser incompatible pero que en el fondo y a título de Joan Marimon (1960) ofrece dos caras y estados de la toda creación audiovisual. Para comprender esta relación y exponer los ejes de conexión entre la narrativa y el montaje es imperativo tener un punto de partida y así entender el recorrido, la transformación de los procesos de realización anteriormente mencionados. Por lo anterior, el punto de partida se remite a la primera mitad del siglo XX, cuando se gestaron las bases del montaje cinematográfico, las transformaciones en la forma del relato en la construcción del guion.

Del montaje de acciones paralelas a la Polyvision, innovación y cambio en las narrativas

Varios autores señalan a David Wark Griffith como el padre del cine, Kevin Brownlow y David Grill hicieron un recuento de sus aportes, destacando las contribuciones

sustanciales al lenguaje cinematográfico (1993). Hasta el propio Chaplin sostuvo que fue el maestro de todos, pues le dio al cine del carácter artístico que necesitaba. Incluso Frank Capra dijo: “Griffith pasó del relato corto de una duración de unos cuantos minutos en *The Great Train Robbery* de Porter (1903) a una obra descomunal de tres horas con *Intolerance* (1916). Todo lo que se añadió después, sonido, color, efectos son solo adornos” (Brownlow, Grill 1993).

A Griffith le interesaba mucho la innovación. Su paso por la *Biograph*² fue definitiva, incluso apareció en varios filmes cortometrajes como actor y guionista. Ya como director en la compañía, Griffith hizo innovaciones narrativas conociendo muy bien al espectador de entonces, dotando sus historias de mayor intensidad y suspenso. El director innovaba en la técnica, alternando planos, modificando la continuidad narrativa y generando suspenso al espectador. Por ejemplo, en la película *The Musketers of Pig Alley* (1912) perfecciona la relación entre actor, cámara y suspenso. Los actores al acercarse y trasegar por un callejón se desplazan sigilosamente y se acercan al lente de la cámara sin hacer notar su presencia. La sutileza, la tensión y la frialdad en la puesta en escena caracterizaron el trabajo de Griffith. El otro componente sugestivo fue el uso de la profundidad de campo, las salidas y entradas de cuadro de los personajes, que proporciona a la escena un aparente punto de resolución de la obra y por ende, la relación estructura narrativa y montaje empiezan a mostrar conexión interdependiente. En el cortometraje en mención, se vislumbra la forma cómo guion y montaje articular momentos categóricos de la obra. Aunque no se tiene claridad sobre el montajista de este cortometraje, se puede deducir que fue James Smith, montajista predilecto de Griffith quien trabajaría con él entre 1909 y 1931, quien incidió en la forma estructural de la edición.



Figura 1 / *The Musketers of Pig Alley* (1912)

Al consolidar el legado de la literatura al cine, Griffith se dio cuenta de la fuerza de la cámara para comunicar emociones, sensaciones y sentimientos. El uso del plano, el emplazamiento, la escala del plano para él fueron los retos definitivos y así comprender la importancia del relato audiovisual. El montaje le brindó la alternancia tiempo-espacio necesarias para ajustar la progresión de las historias. Griffith quería

hacer obras de mayor duración, trasladar el relato de la novela y acomodarlo al nuevo formato del cine con mayor intensidad, pero la *Biograph*, sostenía que los cortometrajes eran más rentables y comerciales, esta discrepancia lo llevó a su retiro de la compañía que le había permitido realizar más o menos 450 cortometrajes.

El 8 de febrero de 1915, el director norteamericano con otra compañía, estrena una película innovadora y polémica, *The Birth of a Nation*, una obra que cambió el curso de la historia del cine y su relación con el público. Inspirada en un drama subversivo escrito por Thomas Dixon titulada *The Clansman*, relata la historia de un reverendo que describe la relación entre el norte y el sur con una fuerte tendencia racista. El filme es el primer largometraje norteamericano, con duración de 193 minutos. Otro reto en producción fue la duración de la filmación y las locaciones para la inmensa obra. Lillian Gish relata: “esto fue una odisea pues era la primera vez que nos enfrentábamos a una obra de tal envergadura y donde la tensión en el plató es desmesurada (Brownlow, Grill 1993). Cabe recordar que ya existía para ese momento un largometraje australiano rodado en 1906, titulado *The story of Kelly Gang (Tait)*, obra que conoció Griffith pero que tuvo poca exhibición y pésima aceptación por parte de la audiencia. Griffith retoma la experiencia australiana, le da un giro a la atención del público, su mayor reto, pues pasa de obras de corta duración a un largometraje en un solo salto, acudiendo a su basta experiencia en el cortometraje y a la polémica obra con la que iniciaría su carrera en el largometraje, siendo esta película que acudía a una temática discriminatoria entre el sur y norte para generar controversia y atraer a la masa.

Otro antecedente a la obra de Griffith, es la película del italiano Giovanni Pastrone titulada *Cabiria* (1914). Los aportes de Pastrone a la cinematografía fueron definitivos para el trabajo de Griffith, quien se sintió maravillado por su obra. La trama principal se centra en la historia de una niña secuestrada, *Cabiria*, en el marco de una erupción del Monte Etna, atroces rituales religiosos en Cartago, la caminata alpina de Aníbal, la derrota de Arquímedes de la flota romana en el Sitio de Siracusa. El filme se destaca por ser la primera película en la que hace su debut el personaje de larga duración Maciste, como personaje protagónico. Según Martin Scorsese (1980), “en este trabajo Pastrone inventó la película épica y merece crédito por muchas de las innovaciones que a menudo se atribuyen a D.W. Griffith y Cecil B. DeMille, como los movimientos de la cámara, el dolly y la alternancia de los planos. Entre ellos estaba el uso extensivo de una cámara en movimiento, liberando así el largometraje narrativo de la mirada estática” (Brownlow, Grill 1993).

En 1916, Griffith filma *Intolerancia*, considerada la película colosal más costosa hasta ese momento con una inversión cercana a los dos millones de dólares. Griffith, inicialmente filmó cuatro relatos, tres de ellos relacionados con la historia de la humanidad, pero cambió de opinión y estructuró *Intolerancia*, alternando los cuatro episodios y los articuló acudiendo a un poema de Walt Whitman, representado en una imagen

de una mujer que mece una cuna. Con *Intolerancia*, Griffith, aplica las estrategias narrativas que encontró en Charles Dickens, los ejes temporales y las bases del montaje paralelo y alterno. Es una obra donde se transgrede constantemente el tiempo y el espacio sin que se conecten nunca, salvo por la imagen simbólica de la madre con la cuna, siendo la base del montaje las acciones paralelas.

La película de 2016, propone un trabajo de montaje innovador, con escenas de montaje alterno en cada uno de los episodios, secuencias de persecución, fluidez y diversidad en la escala de planos y el rescate en el último minuto (*happy end*), cohesionando así una base sólida para el lenguaje cinematográfico. Entre otros aportes tenemos, el uso del close up y el primer plano como ejes de tensión dramática, siendo sustancial a la hora de montar sus historias. El cambio de plano y de punto de vista en Griffith suceden no por razones físicas, como lo hacía Edwin S. Porter, lo hace por razones dramáticas. La idea de Griffith sobre el montaje, se centra sobre el ánimo y la atención del espectador de modo acumulativo. Griffith divide la acción del espectador en un número determinado de componentes, que reagrupa luego para construir una escena. “El objetivo de este método es, primero dar sentido al relato en profundidad: la variedad de detalles permite una pintura más viva y convincente de la situación, y segundo el director tiene una posición más ventajosa para guiar las emociones y reacciones del espectador” (Reisz 1960, 22).

Tal y como afirma Melvin Stokes, el montaje era “una tarea hábil y muy difícil” porque Griffith casi nunca trabajaba de acuerdo con el guion mientras rodaba los largometrajes (Cullen, Stokes 2007). Griffith disfrutaba tanto trabajando con Smith que a menudo se le podía encontrar trabajando con él en la sala de edición. James Smith, montajista de Griffith hizo aportes medulares a las estructuras narrativas pues entendió la dimensión espacio-tiempo, en la vía de dotar mayor progresión narrativa a las historias.

Posterior a las innovaciones de Griffith, aparecería Abel Gance, quien inicia en la industria cinematográfica como actor y guionista. Luego de una experiencia preliminar con Max Linder en el filme *Au secours* (1924), Gance rodó su obra más significativa *Napoleón* (1927), convirtiéndose rápidamente en obra emblemática del cine silente. Gance invirtió dos años en la realización de la película, que recrea la primera parte de la biografía de Napoleón Bonaparte, desde su infancia hasta la campaña de Italia, en 1796, y que pretendía ser el inicio de un proyecto de seis largometrajes sobre la vida de Napoleón, nunca acabados.

En *Napoleón*, Gance hizo alarde de innovaciones técnicas: una escena de persecución muy bien diseñada visualmente, por ejemplo, está rodada con una cámara situada en el lomo de un caballo al galope, antecedendo muchos años al *steadycam*³ que usaría Stanley Kubrick en *El Resplandor*, obviamente sin la pericia ni los aditamentos tecnológicos. La escena inicial del filme, la batalla de bolas de nieve, fue rodada por un operador cámara en mano, algo completamente

inusual en la época. Para las secuencias de la tormenta en alta mar y la disputa en la convención, colgar la cámara como un péndulo, moviéndose de un lado a otro, alterando así la atención de la audiencia en ese momento histórico.

Para el clímax final de la película, la campaña de Italia de 1796, Gance utilizó un sistema panorámico especial, con tres pantallas y tres proyectores, al que denominó *Polyvision*, que le permitía también mostrar tres acciones simultáneas a forma de tríptico, un antecedente de las videoinstalaciones y el mapping del siglo XX. Al director francés, se le han reconocido las innovaciones de Gance en las técnicas del cine. Además de sus aventuras multipantalla, la *Polyvision*, exploró también el uso de la superposición de imágenes, los primeros planos extremos y la edición rítmica rápida, e hizo que la cámara fuera móvil de formas poco ortodoxas. También hizo los primeros experimentos con la adición de sonido a la película y con la filmación en color y en 3-D. Había pocos aspectos de la técnica cinematográfica que no buscara incorporar en su trabajo, y su influencia fue reconocida por contemporáneos como Jean Epstein y más tarde por los cineastas franceses de la Nueva Ola. Bien lo describe Kevin Brownlow, “con sus producciones mudas, *J'accuse*, *La Roue* y *Napoléon*, Abel Gance hizo un uso más completo del medio que nadie antes o después, fue un innovador con la imagen”. (1983, 34)

Tras presentar *Napoléon*, Abel Gance señalaba que una gran película es como un puente de sueños, tendido desde una época hasta otra” (1983, 46). El tiempo le ha dado la razón, se ha consagrado como una de las películas más innovadora desde la perspectiva del montaje-narración, con variaciones narrativas que evidencian la genialidad del autor. Pero, tal vez la novedad se centra en el uso del sistema *Polyvision*, una técnica de tres cámaras rodando simultáneamente que daba lugar a una concepción panorámica de la imagen, marcando el precedente del *Cinerama* y el *Cinemascope*.



Figura 2. Fotograma *Napoléon*. (1927)

Las formas narrativas y el montaje han propiciado cambios esenciales en la interacción con el espectador. Griffith y Gance tuvieron experiencias similares, objetivos comunes al propiciar cambios en

la narrativa que a futuro darían la razón. La extensión de sus obras, la búsqueda incesante de interacción con el público, la estructura narrativa que invitaba a la alternancia, a la no linealidad, a pensar la lógica cinematográfica de maneras no convencionales, y al uso del montaje cinematográfico como eje de las emociones y la continuidad, siendo parte activa de la creación. El montaje fue determinante por tanto Gance como para Griffith, a quienes se les atribuye la transferencia de conocimiento de la literatura al cine en buena medida.

Los dos cineastas demostraron la potencia narrativa del cine, la capacidad de convocatoria y la versatilidad que permite el montaje cinematográfico. Para Griffith, el montaje era una forma de re escritura del relato tal y como lo sostienen Schickel, Strocks y el propio Smith su montajista. En otras palabras, la sala de edición se convirtió en el laboratorio de co-creación para el director de Kentucky, mientras que Gance, experimento con la polifonía de las imágenes hacienda que el espectador visualizara imágenes simultáneas en la pantalla, pero que cognitivamente acudiera a un montaje dialéctico interior.

En síntesis, Gance y Griffith son precursores no solo del lenguaje audiovisual, si no también de las narrativas complejas, pues la forma de estructurar el relato obedeció a una intención de cautivar al espectador, propiciando la inmersión y presentando una obra sólida y sugestiva.

Montaje Dialéctico y Cine Soviético.

“Desde mi punto de vista, el montaje no es una idea compuesta de fragmentos colocados uno detrás de otro, sino una idea que nace del enfrentamiento entre dos fragmentos independientes”
(Eisenstein 2003, 56).

En cuanto al montaje, es conveniente explicar la noción técnica y creativa. Técnicamente es un proceso en el cual se yuxtaponen planos previamente grabados o filmados para dar continuidad y sentido a una secuencia audiovisual. También es un asunto creativo, gracias al cual se expresa el artista, el temperamento y las emociones inherentes a la obra, a través de la sucesión deliberada de escenas, del ritmo que determinan los planos y de la cadencia con que suceden las imágenes. Esto se logra mediante la organización de planos que por sí mismos tienen un valor relativo, pero que, combinados según un cierto orden y una cierta duración, producen un efecto global e independiente (Zubiatur 2005, 93).

Al hablar de montaje, también se habla de narración pues es la primera función orgánica del montaje, ayudar a que la narración fluya, lleve al espectador la idea y el sentido. La otra función es la expresiva, la sensorial que apunta a organizar el material de forma que se pueda expresar las emociones. Dominique Villain define el montaje como: “dar forma a una materia que está ahí, que se mueve, que se expresa, dar la forma conveniente” (Villain 1994, 11). El montaje

es conjugación de movimientos, en el espacio y en el tiempo. Si se admite que la belleza exige ordenación y armonía, no se puede negar que los movimientos necesitan ritmo, y el ritmo es orden en el tiempo (Sánchez 2003, 60).

Después de definir el montaje como un procedimiento que “presupone la fragmentación de la realidad y describe la fase de la construcción de una obra (Bruger 1984, 73), es inminente entender las vertientes del montaje y los alcances del mismo. Se ha entendido el montaje como ensamble de fragmentos y una técnica de collage, para algunos autores (Murch, Ondaatje, Fernández, Bordwell), poderosa arma estética para subvertir convenciones artísticas desgastadas, generando la impresión de un mundo multifacético y de unidad dispersa debido al uso de materiales provenientes de distintos campos semánticos. Perspectiva corroborada por el director y montajista Johan Söderberg, quien sostiene que el montaje es el laboratorio de experimentación para dar ritmo y cadencia a las imágenes (2015). En otras palabras, el montaje es música en movimiento. Su serie *Read my Lips* (2003) es evidencia de la manera poderosa cómo con el uso creativo del montaje permite resignificar los discursos de líderes políticos desde Hitler hasta Tony Blair. En las películas *Surplus* (2003) y *Videocracy* (2009) y *Metropía* (2009), se evidencia la forma multifacética de la obra y la poesía de las imágenes y el sonido, ausentes de palabra hablada, dotando así de significado a todas sus ideas y permitiendo que la emoción emerja. Sus películas están marcadas por la consonancia con la fluidez melódica y pareciera que el montaje va de la mano de la partitura de sus piezas musicales, replicando así el ejercicio de Eisenstein y Prokofiev en 1937.

Ahora bien, para explicar el montaje dialéctico, primero hay que comprender la noción que tenía Sergei Eisenstein acerca del montaje. Él estableció la idea del conflicto o choque, como característica compositiva de la obra de arte de vanguardia, que se correlacionaba con la forma de organizar los componentes verbales con los que trabaja el montaje. Una idea de correlación entre lenguaje escrito y visual (2003). Parte de este principio copulativo, de similitud correspondiente a las intenciones parejas de la imagen entre la literatura y el cine. Eisenstein, llega a esta idea luego de estudiar las obras de Griffith, pues en ambos es el principio copulativo el substancial: el choque de realidades ajenas que sucede en la frase, transcurrir literario y en el montaje cinematográfico, transcurrir de la cadencia de imágenes. Se contienen, así, literatura y cinema, a la realidad de la interpretación dialéctica del arte, y, en consecuencia: al principio dialéctico del movimiento. Desde la perspectiva de Eisenstein, es el montaje que se encarna el conflicto o choque de fuerzas, como principio elemental y esencial de toda obra de cinematográfica y de todas las formas de arte.

El principio dialéctico del movimiento al que se refiere Eisenstein, es debatido en su libro *La Forma*

del Cine (2003), plantea allí la necesidad de repensar el tratamiento del montaje concebido por los teóricos del cine soviético contemporáneos a él. Para Lev Kulechov, el montaje consistía en la particularidad de construir significado partiendo de la yuxtaposición de planos disonantes, que generaban nuevos significados. A este fenómeno se le conoció como el “Efecto Kuleshov”. Otro aporte de Kuleshov fue la configuración del espacio cinematográfico a partir de la teoría de la geografía creativa. De manera casi paralela, aparece Vsevolod Pudovkin, quien fundó las bases del montaje encadenado. Según Pudovkin, la edición no es simplemente un método de unión de escenas separadas de escenas, sino que es un método que controla la guía psicológica del espectador. Las cinco técnicas de la edición de Pudovkin que componen el montaje encadenado son: el contraste, el paralelismo, el simbolismo, la simultaneidad y el leit motive. Cada una de estas técnicas están en el arsenal de cada editor y se utilizan en prácticamente todas las películas, hechas en todo el mundo. Del mismo modo, Dziga Vertov expuso su teoría del montaje contenido. Vertov exploró las posibilidades del montaje, ensamblando fragmentos de película sin tener en cuenta su continuidad formal, temporal, ni lógica, buscando sobre todo un efecto poético que pudiera impactar a los espectadores. Su objetivo era captar la “verdad” cinematográfica, montando fragmentos de actualidad de forma que permitieran conocerse una verdad más profunda que no puede ser percibida por el ojo humano. Según el propio Vértov, “fragmentos de energía real que, mediante el arte del montaje, se van acumulando hasta formar un todo global”, permitiendo “ver y mostrar el mundo desde el punto de vista de la revolución proletaria mundial” (2009).

Para Kuleshov, Pudovkin, y Vertov, la teoría del montaje central es la idea de yuxtaposición de planos, pues preconizaba el ordenamiento lineal de los elementos mínimos (fotogramas) en una secuencia que puede visualizarse, por analogía, como la construcción de una pared ladrillo por ladrillo (Hayward 2005, 338). Es decir, que se recurría a presentar un avance progresivo, sin tropiezos. Frente a esto, Eisenstein sostiene que la suma de fotogramas genera una amalgama conflictiva, antes que un producto armonioso, que anula la posibilidad de una construcción ininterrumpida de las partes del film. Este fenómeno se caracteriza por generar la organicidad del conjunto a partir de una confrontación antitética de las partes (Zegarra 2012, 384)

The shot is [...] an element of montage. The shot is a montage cell. Just as cells in their division form a phenomenon of another order, the organism or embryo, so, on the other side of the dialectical leap from the shot, there is montage. By what, then, is montage characterized and, consequently, its cell – the shot? By collision. By the conflict of two pieces in opposition to each other [...] As the basis of every art is conflict (an ‘imagist’ transformation of the dialectical principle). The shot ... must be considered from the viewpoint of conflict. (Eisenstein 1949, 37–38)

Para Pudovkin el montaje se establecía *a priori*, es decir, en el guion escrito, mientras Eisenstein defenderá el montaje *a posteriori*, utilizado para expresar mediante el choque de imágenes todos los conflictos posibles.

El término Dialéctica, al que acude el montaje en cuestión, tiene la acepción de dos ideas, digamos a una tesis y a la otra antítesis, y el resultado que se da mediante su choque o yuxtaposición, ya que son imágenes cinematográficas. Ese resultado es la nueva idea que surge del montaje dialéctico, y es lo que los formalistas rusos pretendían, es decir, generar una idea en el espectador, "guiarlo" a pensar esa idea mediante el choque de esas dos imágenes. Vale la pena resaltar el carácter conflictivo de la imagen cinematográfica, expresado en una mecánica dialéctica, para ponerlo en práctica en su propio ejercicio poético. Sin embargo, esta hipótesis no hace ninguna conexión con el montaje dialéctico, con el cual debe emparentarse indefectiblemente.

Como ejemplo práctico de montaje dialéctico acudimos al filme cubano *Plaf o Demasiado miedo a la vida* (Tabio 1988). La película comienza con un aviso en pantalla del Instituto Cubano del Cine (Icaic), en el que se informa a la audiencia que la película se ha realizado en un tiempo récord para estrenarla en conmemoración al "Día de los Creadores de Cine". El primer plano de la película muestra a dos jóvenes amantes que se besan en el sofá un mes antes del día de su boda, se ve al revés, lo que obliga al proyccionista a disculparse, quien dice que no es su culpa y explica que el carrete de apertura debe devolverse al laboratorio para ser reparado y revisado. Luego, la película reinicia el mismo día de la boda de la pareja. La naturaleza de la película se establece así desde el principio. Estamos viendo una película, sobre la realización de películas, un metarrelato. Y el plano invertido, determina que estamos ante un relato que retará permanentemente al espectador, una obra que inicia "patas arriba".

El filme rompe los cánones del buen trato de la imagen, acude a momentos muy transgresores. Por ejemplo, en una escena aparece todo el equipo de rodaje reflejado en un espejo en el momento en que en que se abre una puerta de un armario. Se le informa a la audiencia que existen fallas técnicas con el color y el sonido. También aparece un pseudo-director, contando una parte del guion que no se pudo rodar por un accidente del protagonista, lo que obligó a cancelar el rodaje de la escena. Incluso al final de los créditos, el proyccionista retoma el primer rollo y lo proyecta, rompiendo así la linealidad de la historia y proponiendo así una mirada dialéctica. Una alteración en la estructura clásica, donde el inicio se presenta luego de los créditos y el montaje se utiliza para intensificar el relato, modificando el orden.

Volviendo a Eisenstein, propone un montaje de base ideológica, donde la realidad que exponía la película no debía ser una reproducción de "la realidad", sino que su reflejo también se volviera una forma de juzgar y comprender en profundidad la realidad misma, presentar al film como un discurso

articulado. Una forma conceptual muy consecuente con el movimiento artístico al cual se vinculaban estos cineastas era el formalismo ruso, un movimiento fuertemente literario, con ideas revolucionarias en su materia. Los principales referentes del cine ruso, del cual Lenin declaró: "De todas las artes, el cine es para nosotros la más importante" (Reguillo 1998, 13).

Eisenstein planteó un nexo entre el montaje dialéctico y el funcionamiento de la conciencia humana, la cual operaba, según su criterio, por mecanismos de choque. Todos los productos del intelecto humano, incluyendo los del lenguaje y el discurso, incluyendo la poesía entre ellos, se encuentran sujetos a una ley universal de la dialéctica, con lo cual se propone una triada de cine, lenguaje y pensamiento. (Selig 1989, 342-43).

Como hemos visto hasta acá, la propuesta de los teóricos y cineastas soviéticos tuvieron una incidencia importante en la evolución de la narrativa. Entre otras, el montaje poético de Vertov, las teorías de Kuleshov, el montaje encadenado de Pudovkin fueron la base de un movimiento emergente que dio como luz, formas novedosas de contar las historias. Eisenstein consolidó una propuesta vanguardista, distante de la de sus conciudadanos, planeta allí la necesidad del tratamiento del montaje, es decir, posicionó al montaje como fase creativa, intelectual y da como resultado un "producto estético que rompe con la unidad de las reglas espaciales y temporales establecidas" (Zegarra 2012, 391), Una forma de subversión al orden establecido, en y desde el montaje, que impulsó formas experimentales en la creación derivando así en estructuras narrativas innovadoras.

Formas narrativas variadas, nomenclatura y significado.

Las narrativas que cambian los paradigmas siempre han sido catalogadas como extrañas y ajenas a las audiencias más conservadoras, en este campo existe una serie de obras cuya nomenclatura varía dependiendo de las convenciones y estructuras en el guion y el montaje. Entre todas las tipologías de las narrativas audiovisuales, el presente trabajo estudiará películas no lineales, filmes de caminos bifurcados (forking-path films), películas de juegos mentales (mind game), y filmes de rompecabezas (puzzle films). Este universo de filmes con variadas estructuras, permitirá entender mejor la evolución de las narrativas y visualizar una arista de la expansión del relato audiovisual, siempre de la mano del guion y el montaje.

Las narrativas no lineales, fragmentadas, bifurcadas o no convencionales no son nuevas. Han derivado de obras patrimoniales en la literatura. Jorge Luis Borges escribió sobre laberintos, paradojas, sueños y fantasías, a menudo tratando a los seres humanos como un rompecabezas a resolver. La influencia de Borges en el cine, por lo tanto, se extiende más allá de la seriedad tensa y, de hecho, se ha filtrado en la corriente principal. Una referencia la hace Christopher Nolan, un autor prolífico que cita a Borges como el

mayor ejemplo en su película de 2010 *Inception*, una película que toma la noción borgesiana de controlar el paisaje onírico de alguien y le da un aspecto físico. Nolan afirma “la verdad es que tomó estos conceptos filosóficos increíblemente extraños y los convirtió en cuentos cortos muy digeribles. Creo que su escritura se presta naturalmente a una interpretación cinematográfica porque se trata de eficiencia y precisión, la esencia de una idea” (2018). Sin embargo, en la obra de Nolan, se evidencia el impacto trepidante del montaje al alternar el relato de los sueños subsecuentes uno dentro del otro, creando así empatía y usando el montaje alterno tal como lo hizo Griffith en *Intolerancia* en 1916. Es decir, en la obra de Nolan se ve claramente el poder narrativo del montaje y la vía para cautivar al espectador presentando una obra a modo de metarrelato, de forma similar como lo hizo Griffith en su momento.

No linealidad y fracturas en el tiempo.

Desde la invención del cine, varios directores han tratado de apropiarse de las estrategias narrativas de la literatura, aplicándolas en la gran pantalla. Se he experimentado con la narrativa interrumpida como técnica empleada para desarticular el orden cronológico, y así llegar a transgredir el tiempo. Lo que tipifica a estas obras es la deconstrucción de la linealidad, viajando adelante o atrás en el tiempo y subvirtiendo la noción del espacio subsecuentemente. La interacción con el espectador se crea al exigir mayor atención y concentración, una actitud activa, presente y reflexiva. Una suerte de juego narrativo que trastoca la continuidad de la obra. Una de los primeros filmes no lineales fue *El Perro Andaluz* (1929) de Luis Buñuel. Sin embargo, definir una obra como no lineal presenta un reto, pues en la estructura se puede acudir a analepsis⁴ frecuentes o prolepsis⁵ dentro de la historia lineal y eso tiene a confundir los dos conceptos.

Como ejemplo, citaremos la película japonesa *Harakiri* (Kobayashi, 1962). La película narra la historia unos samuráis en 1630, que tras un largo período de paz después del final de las guerras civiles con el establecimiento del Shogunato Tokugawa, miles de guerreros se encuentran sin amo y reducidos a la pobreza y el desamparo. Según dictaba el *Bushidō* o código samurái, una honrosa salida a tal situación era el ritual de suicidio conocido como *seppuku* o *harakiri*. Pero estos acontecimientos no se muestran de manera lineal. El filme está articulado a partir de las declaraciones de los testigos de las dos diferentes líneas narrativas que se aprecian: la de Hanshirō y la de los integrantes de la casa Iyi. Para la composición del proceso diegético se recurre a ese conjunto de analepsis que configuran una narración no-lineal. En el filme, lo contado por cada línea temporal corresponde a la verdad absoluta, la misión del espectador no es tanto la identificación de lo verídico como el establecimiento de un listado de prioridades. Conocer qué parte de lo narrado es lo más relevante para comprender el desenlace definitivo.

Se identifica la importancia del proceso de montaje para una película como *Harakiri*, en la que se observa una clara y marcada diferenciación entre el tiempo real y el tiempo cinematográfico. Observamos el presente en el que se desarrolla la historia principal, y el pasado, correspondiente a las acciones acontecidas con anterioridad a esa acción principal. Para el caso del tiempo pasado, roba el protagonismo momentáneamente al presente, y no sólo por el hecho de que la narración divague por las acciones pretéritas de los personajes, sino porque conforme transcurre la historia, estamos más seguros de la relación entre dos hombres, Hashiro y Kaguye, que llegaron al mismo lugar por diversos caminos, para correr una suerte idéntica.

De acuerdo con Bordwell las narrativas no lineales, son narraciones multilineales que pueden ser entendidas desde las tramas complejas (2002, 91) Por otra parte Elsaesser y Buckland objetan esta hipótesis por considerarlas insuficientes para comprender la complejidad narrativa y por tanto controvertien igualmente la concepción clásica de la trama aristotélica. En otras palabras, el tradicional esquema principio-nudo-desenlace correspondía a una trama simple, siendo de fácil comprensión para el público. Por tanto para introducir otros nuevos conceptos de causalidad a la trama, ya no dependen de las acciones de los personajes, sino que están por encima de ellos y se les impone desde afuera, alterando sus destinos.

Siendo así, se infiere luego de las posturas de Bordwell, Elsaesser y Buckland, que el papel del montaje ha sido determinante. Retomando ideas de Griffith y Eisenstein se aclara el panorama revelador de la alternancia de las escenas, la progresión en la continuidad con el uso de elipsis, el flashforward o el flashback que comprometen al espectador en un viaje inmersivo donde se reta permanentemente la atención y la capacidad reflexiva.

Puzzle films

Los puzzle films han sido obras que desafían permanente al espectador, algunas veces la complejidad ha hecho que se pierda en el relato o simplemente se distancie, llevándolos a abandonarla. Este tipo de películas desafían a la audiencia con historias inusuales, enmarcadas en lógicas poco ortodoxas. Obras que en palabras de Warren Buckland tienen posibilidades interpretativas aparentemente infinitas (2014).

“It can be great intellectual fun to engage with films that are admirably impenetrable in whole or in part, made by writers, directors, and producers willing to break out of traditional molds without entering the rarified zone of avant-garde...” (, 2014, 479).

Son películas con estructuras que trastocan el curso del tiempo y el espacio, creando un vaivén continuo. Los filmes de rompecabezas se conforman e implican no linealidad, bucles temporales y líneas espacio-temporales fracturadas y a veces inconclusas.

Obedecen a estructuras laberínticas que recorre el espectador, muchas veces con pistas falsas, niveles de ambigüedad altos, plagados de vacíos y coincidencias manifiestas. La complejidad de los filmes puzzle, opera en dos niveles: el de lo narrado y el de la narración. Su esencia radica en “enfatanizan la complejidad en el acto de contar una historia simple y volverla compleja” (Buckland, 2009: 6). El montaje determina en parte la forma estructural, la complejidad y el nuevo orden.

La sociedad del semáforo (Mendoza, 2010), Yo soy otro (Campo, 2008) y el Colombian Dream (Aljure, 2006) también son películas colombianas que se estructuraron como películas de rompecabezas. En esta categoría se destaca el largometraje de Atom Egoyan titulada Ararat (2002), que narra de forma enredada la historia de la masacre de Van, durante el genocidio Armenio. Una obra cuestionadora de la noción de autoridad y verosimilitud de los acontecimientos históricos, pues mientras unos personajes sustentan los hechos, los otros, turcos, desmienten toda participación en tal genocidio. Filme construido de un modo propio y enmarañado, ofrece distintos niveles históricos y geográficos, alternando puntos de vista y referentes de autoridad y, por último, hibridando lo ficcional con lo documental. En esta obra, el montaje supone el film mismo, pues acude a la mezcla de material, una amalgama entre lo real y lo ficcional, dotando al relato de claves de entramado para luego ser reveladas a quien la ve. Pero en este collage que es Ararat, el montaje será crucial para el resultado final en el que está en juego no sólo una estética sino una decisión del realizador que define el alcance mismo del filme, es decir una toma de posición.

Una película colombiana que componen una mirada similar a la de rompecabezas, es *180 Segundos* (Giraldo, 2012). El director pensó la película desde el montaje siendo una obra no lineal, dialéctica y fragmentada. Giraldo sostiene: “Al escribir 180 Segundos entendía, casi desde el primer momento, que se iba a tratar de una película fragmentada, donde el montaje tenía que ser totalitario, es decir, todo iba a girar en torno a un concepto de montaje. Escribí el guion en desorden, buscando indagar en el concepto de yuxtaposición: ubicar a un personaje en su momento de vida más tranquilo y relajado, por ejemplo, cuando habla con un amigo o su hermana mientras come, y luego cortar, directamente, a ver esa misma persona en su momento de total crisis, una crisis vital. El resultado de unir esos dos momentos fue único e intenso. Por ello, todas las historias que había ido construyendo a lo largo de años, me permitían jugar con el concepto y armar el guion de esa manera”

En la reflexión de Giraldo, emerge la idea del nuevo orden y la discontinuidad pues la primera parte de la película es una anarquía de situaciones sin orden aparente, que tras veinte minutos de estar sometido a este bombardeo, empieza a entrar en el código del fraccionamiento. La trama de la película es confusa, extraña para el espectador, pero se va aclarando al final luego de conectar consecuentemente todas las líneas narrativas a modo de rompecabezas.

Juegos Mentales.

Los filmes de juegos mentales (Mind-game films), han sido todo un fenómeno narrativo desde 1990 con películas como *Fight Club* (1999) o *Primal Fear* (1996) entre muchas otras. Estas películas desafían la capacidad lectora del espectador, al presentar relatos retorcidos, universos paradójicos, líneas narrativas cruzadas y revuelven la trama, desafiando las formas tradicionales narrativas presentando así múltiples posibilidades de lectura e interpretación. Las películas de juegos mentales presentan historias sobre las crisis en el mundo, en el cuerpo y en la mente humana, además de temas relacionados sobre el conocimiento y formas subjetivas de la vida el mundo. El efecto enmarañado de sus tramas sugiere un conflicto para el espectador entre lo que experimenta y sabe acerca cuestionando su propia realidad. Es sugestiva la forma de presentación de la trama y reduce su progresión al momento de alternar las escenas quebrando la noción de tiempo-espacio de la linealidad. En palabras de Elsaesser, filmes que, por su complejidad narrativa, violan el pacto garante de la triada linealidad-causalidad-raccord (Loriguillo 2014)

A la categoría de juegos mentales, corresponden películas que tiene por objetivo desorientar, mentirle y engañar a los espectadores, jugando precisamente con una línea narrativa que se va enredando para terminar en un punto nuevo e indescifrable. Según Elsaesser, es un intento ambicioso por generar una tendencia innovadora en el cine contemporáneo (Simons, 2008). Algunas veces son relacionados con un enfoque psicológico y psicoanalítico, asociando el tema con problemas y patologías de los protagonistas como la paranoia, la esquizofrenia y la amnesia, totalmente consecuentes con las problemáticas de la conciencia y la subjetividad que se viven actualmente. (Simons, 2008, 26).

“La búsqueda de la fluidez narrativa tiende a reducir las películas a los negocios habituales” sostiene Buckland (Cita), cuestionando así la narrativa clásica, todo lo contrario, presentan este tipo de películas donde la historia se sumerge en la espesura de la causalidad invertida. La no linealidad, las líneas argumentales coexistentes y otra suerte de acertijos por resolver, que exhorta al espectador a comprometerse regulando así la interacción.

En los filmes “business-as-usual” (Buckland, p 21, 2014), gravitan hacia estructuras convencionales con caminos bifurcados de fácil resolución, los filmes de juegos mentales son una provocación y un desafío para la audiencia. “En una trama de rompecabezas los eventos no están simplemente entretreídos, sino enredados” (Buckland, 2014, 3). Las películas de juegos mentales ya no respetan el contrato común entre obra y espectador “que las películas no mienten”. Ahora se presentan como obras poco fiables, con planos y escenas mentirosas, mundos paralelos inseparables del nivel de superposición, que no revelan la verdad ni un estado único de verdad de las cosas al espectador. (Simons, 2008). Es pocas palabras, el

mundo canónico del cine se ha replanteado y las leyes se están quebrantando.

Así define Elsaesser a estas obras que quiebra cerebros enredados y complejizados.

Mind-game films at the narrative level, offer —with their plot twists and narrational double-takes— a range of strategies that could be summarized by saying that they suspend the common contract between the film and its viewers, which is that films do not “lie” to the spectator, but are truthful and self-consistent within the premises of their diegetic worlds, that permit, of course, “virtual” worlds, impossible situations, and improbable events. (2009: 19-20)

El montaje es una forma narrativa y de pensamiento, se ha venido argumentando a lo largo del texto, por tanto en este tipo de filmes la alternativa del montaje alterno o paralelo de las estructuras son evidencia de la susceptibilidad de su apariencia. Desde Griffith, la importancia de la alternancia del tiempo-espacio en la narración evidenciaron la manera de propiciar la interacción con el espectador, siendo una estrategia que seduce y reta pero que también confunde, como indicativo de una relación diferente. El montaje cinematográfico hace un aporte sustancial a este tipo de filmes pues presenta otra forma de secuenciar y vincular la información relevante de la historia (Elsaesser, 2008, 10). Una forma de alternancia y progresión que dinamiza el relato, y a la vez establece una nueva lógica disruptiva pero eficiente adaptando un enfoque psicológico de juegos mentales. En otras palabras, la mente humana no piensa en forma lineal, no se sueña siempre bajo una lógica racional, lo que asume el montaje es una organicidad distinta en las formas de presentación narrativa, las apropiación, el aparente desorden se reorganiza para ser presentado un nuevo orden con una lógica cinematográfica variable.

Conclusiones

El montaje como fase en toda creación audiovisual merece un enfoque holístico al momento de teorizar. Siendo la etapa en la que se consolida el material audiovisual tal cual lo verá el público y gozando de un potencial creativo propio de sus funciones narrativas, adquiere una posición esencial. Se ha relegado a una fase, a veces puramente técnica e instrumental. Distintos autores han evidenciado su fortaleza a la hora crear las historias, dotando a los montajistas de un capital similar al de los guionistas.

El montaje puede comunicar estética, filosofía, ideología y estados de ánimo, tal como lo han expresado varios autores a lo largo del texto. El montaje permite una exploración constante en el campo de la estética y a la vez se cohesionan con la narrativa, siendo el laboratorio de verificación de las historias, es la etapa de consolidación de la historia y al ser así, se aclaran las falencias y aciertos en la construcción del relato.

Como el cine “comercial y oficial” ha adoptado estructuras narrativas y herramientas estéticas de las propuestas teóricas más provocadoras e innovadoras

en el montaje, las próximas generaciones estarán acostumbradas a un “lenguaje audiovisual complejo”. Ahora se evidencia una clara apropiación de estas estructuras audiovisuales complejas a nivel masivo, generando de rebote un escenario idóneo para el consumo cultural intelectual desde los medios populares a partir de propuestas en y desde el montaje.

La ausencia de una nomenclatura común y unificada para la descripción de las narrativas complejas da buena cuenta de la popularidad de la que goza entre los teóricos y a la vez de la disparidad de conceptos en la vía de unificar criterios. Sin embargo, Elsaesser, Bucklan, Littschwager, Simons, Tseng y Varotsis, coinciden en algo, que la irrupción de este tipo de films no es un fenómeno aleatorio. En plena era digital, las películas se enfrentan a entornos culturales y sociales cada vez más complejos, concordantes con sus lógicas de pensamiento, que dan reflejo a diversas y variadas posibilidades creativas. Por tanto, unificar criterios, elevar una categorización unificada es una tarea que está por hacer lo que abre espacios para la investigación a las teorías del audiovisual.

La creación audiovisual es de por sí un acto complejo. Es entonces que la relación entre guion y montaje es definitivo, estrecho y consecuente en la evolución de las narrativas. No es un fenómeno aleatorio y casual. Como lo expresó Eisenstein, el montaje es una fase de pensamiento y elucubración narrativa que ha dotado de versatilidad a las narrativas, complejizándolas y a la vez innovando el lenguaje permanentemente.

Notas Finales

¹ Raccord. El uso de la palabra *raccord* proviene del francés, aunque se utiliza habitualmente también en todo el mundo. El *raccord* o continuidad en el cine es fundamental en la relación que se establece entre dos planos consecutivos, o entre los planos de una misma escena. En cada escena, normalmente cada plano debe tener relación con el siguiente. Y cuando decimos “cada plano”, en realidad nos referimos a lo que vemos en el plano. Por ejemplo, esperamos que no haya cambios en el decorado, los objetos de arte, la posición de los actores, etcétera. Salvo que se haga de forma deliberada e intencionada.

² Biograph. Biograph Company, anteriormente American Mutoscope Company y American Mutoscope and Biograph Company, uno de los principales estudios cinematográficos estadounidenses en los primeros días del cine, fundado como American Mutoscope Company en 1895.

³ Steadycam. Es un estabilizador de cámara, compuesto por un brazo vertical que conecta la cámara con un soporte. El cuerpo del operador de cámara, queda unido a la estructura de la Steadycam por medio de un arnés. En este sistema es posible llevar la cámara de cine o televisión atada al cuerpo del operador y de esta forma, el movimiento de plano que percibe el espectador, es similar al punto de vista subjetivo del personaje. Cuando se rueda en cine o televisión con una Steadycam, se consiguen movimientos más directos, reales y dinámicos para el espectador.

⁴ La analepsis o escena retrospectiva también se le conoce con el nombre en inglés *Flashback*, es una técnica narrativa utilizada en el cine para alterar la secuencialidad cronológica de la historia, conectando los diversos momentos del relato y trasladando la acción al pasado con el fin de evocar momentos significativos y desarrollar el carácter de un personaje. Como ejemplos en el cine podemos citar el *Doctor Zhivago* (año) de Davide Lean

⁵ la prolepsis es un movimiento narrativo de prospección. Es decir, avanza al futuro, la narración anticipa situaciones del futuro con respecto del presente de la historia, de forma tal que expone acontecimientos que ocurrirán más tarde. Se le conoce con el nombre en inglés de Flashforward, que corresponde a una breve proyección en el futuro. La prolepsis puede usarse para mostrar parte del final de una obra en el primer capítulo, para atrapar al lector ante la falta de información referente a los sucesos que irán desencadenándose. Un ejemplo es *Arrival* (2016) y la película de Sidney Pollack *They shoot horses, don't they?* (1969)

Bibliografía

Buckland, Warren. Introduction: Puzzle Plots. *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema*, edited by Warren Buckland (Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2009), pp. 1–12.

Buckland, Warren. *Puzzle Films: Complex Storytelling in Contemporary Cinema* (Malden, MA: Wiley-Blackwell, 2009) Warren Buckland, ed., *Hollywood Puzzle Films* (New York, NY: Routledge, 2014)

Elsaesser, Thomas. 2008. The mind-game film. In *Puzzle films: Complex storytelling in contemporary cinema*, ed. Warren Buckland. Oxford: Wiley-Blackwell.

Hayward, Susan, 2005. *Cinema Studies: The Key Concepts*, 2nd edn (London: Routledge).

Loriguillo, Antonio. Sorolla, Teresa. (2014) *Hacia una normalización de los mind-game films*

Rey-Reguillo, Antonia del. (1998). "Emergencia, apogeo y decadencia del cine soviético de montaje", conferencia pronunciada en la Universitat de Barcelona, *Semana de la Cultura Eslava*.

Sánchez, Rafael (2003). *Montaje cinematográfico. Arte en movimiento*. Buenos Aires. La Crujía.

Selig, Michael, 1989. 'Passion and Politics: Eisenstein and Montage', en Katherine Hoffman (ed.),

Collage: Critical Views (Ann Arbor, MI: UMI Research Press), pp. 339–53.

Simons, Jan. (2008) *Complex narratives*, *New Review of Film and Television Studies*, 6:2, 111-126, DOI: 10.1080/17400300802098263

Sivori, Luciano (2018). *Universo borgiano: las referencias a Borges en el cine*. Versión online en <https://altapeli.com/cine/las-referencias-a-borges-en-el-cine/>

Vertov, Dziga. *Memorias de un cineasta bolchevique*, Capitán Swing Libros, 2009.

Zegarra, Cristian. 2012. *Eisenstein y Westphalen: collage y montaje dialéctico cinematográfico en una propuesta poética de vanguardia (1930–1935)*

Zubiaur, Francisco Javier (2005). *Historia del cine y otros medios audiovisuales*. Navarra. EUNSA.