



Culturas



EL AUDIOVISUAL EN LA ESCUELA

CAJA DE HERRAMIENTAS PARA HACER AUDIOVISUAL EN EL AULA

Guía No. 7

El montaje



El montaje es un proceso en el que se seleccionan y ordenan las imágenes, planos y audios para darle un ritmo propio y coherencia al relato audiovisual. En esta guía se propone explorar el montaje audiovisual de manera práctica en el salón de clase.

Al realizar las actividades propuestas en esta guía, se busca fortalecer las siguientes competencias:



1. Comprensión de la importancia del montaje en las producciones audiovisuales.



2. Identificación de los diferentes recursos que ofrece el montaje para el manejo del tiempo.

¿Qué es el montaje audiovisual?

El montaje es la fuerza creativa de la realidad fílmica y la base del arte cinematográfico. Se trata de una fase posterior al rodaje y consiste en el proceso cuidadoso de seleccionar y organizar las imágenes y audios que se grabaron y unirlos de acuerdo con el guion para reconstruir el tiempo y el espacio de la historia, para dar continuidad y sentido a la narración audiovisual. En esta etapa trabajan juntos el productor, el director y el editor en la estructuración del relato audiovisual.

No se trata solamente de unir fragmentos de imágenes y sonidos; se busca producir significado a partir de la relación de los elementos visuales y sonoros para generar ritmo, fuerza, emoción y continuidad narrativa. En el montaje, además, se solucionan errores del rodaje, se trabaja con el color y la luz de las imágenes ya grabadas y se agregan transiciones y efectos. Asimismo, se define la banda sonora con la mezcla

del sonido directo, los efectos sonoros y la música. Gracias al montaje, se reconstruye el tiempo y el espacio de la historia en la necesidad de darle fluidez a la narración.

Es un error pensar en el montaje como una etapa final, a la que se llega después de la grabación; debe estar siempre presente en la mente del creador audiovisual: en el guion y la planificación del rodaje o grabación y durante el proceso de captura de las imágenes.

Dado que es frecuente que cuando se presentan errores durante las grabaciones se diga que se arreglarán en la edición, es fundamental tener claridad en que no se puede hacerse milagros en la edición; no se hacen milagros: no es posible solucionarlos si son graves, como que una imagen sin foco o un sonido inaudible. No se podrá editar lo que se capturó mal y, mucho menos, lo que no se grabó.

¿Edición y montaje son lo mismo?

Edición y montaje son términos similares, pero no dan cuenta de lo mismo. La edición se refiere al **proceso mecánico y técnico** para el ordenamiento de las imágenes y el audio, mientras que el montaje se define como el **proceso narrativo y creativo** que

busca la fluidez y la continuidad de la historia. La etapa de posproducción se inicia con la edición y después se pasa al montaje, que en ese proceso creativo no se reduce a ordenar o reconstruir espacios, sino a crear espacios inexistentes en la realidad.

¿Qué es eso de la yuxtaposición?

La yuxtaposición consiste en juntar dos o más planos que individualmente tienen un sentido propio, para generar un tercer significado, autónomo y diferente, que no estaba presente antes en cada imagen por separado. Por ejemplo, si se muestra el rostro de un niño sonriente y luego la imagen de un carrito de helados, se infiere que el niño está viendo el carrito y está contento porque seguramente va a comerse uno.

La secuencia primer plano del sujeto + plano subjetivo es una de las bases de la cinematografía, porque provoca una interpretación activa en el público; en la mente del espectador la yuxtaposición se carga de sentido. Este principio fue expuesto por el cineasta soviético Lev Kuleshov, y por eso lleva su nombre. Puede verse la secuencia original en: [Efecto Kuleshov](#).

Aquí, [el maestro del cine Alfred Hitchcock explica el efecto Kuleshov](#).

Actividad práctica 1: Efecto Kuleshov con imágenes fijas

Tiempo

60 minutos.

Materiales y recursos

Salón, sillas, mesas. Fotos recortadas de revistas o periódicos con publicidad, cartulina, pegante, colores, tijeras y papel.

Propósito:

Comprender cómo el contexto modifica la interpretación.

✓ Desarrollo:

1. Formar grupos de tres o cuatro integrantes.
2. De la revista o periódico, cada grupo debe seleccionar una imagen de rostro con expresión neutra y recortar diferentes imágenes de contexto (comida, paisaje, diferentes situaciones).
3. Los grupos deben yuxtaponer el rostro con otras imágenes para crear diversos contextos.
4. Presentar las secuencias a otros estudiantes y discutir el efecto que se consigue.
5. Reflexión: ¿Cómo cambia la interpretación del rostro según el contexto? ¿Qué emociones perciben los espectadores?



Efecto Kuleshov. Fuente: Google.

Yuxtaposición, imágenes ilustrativas

Otros principios del montaje son:

☀ **Continuidad:** Garantiza que las acciones fluyan de forma lógica y sin interrupciones perceptibles, al dar coherencia temporal y espacial a la escena.

☀ **Ritmo:** Velocidad con que se suceden los planos. Un ritmo rápido puede generar tensión o dinamismo; uno lento, calma o introspección.

☀ **Relación emocional:** El montaje guía las emociones del espectador según el orden y duración de los planos.

☀ **Relación gráfica:** Implica generar atención a la composición visual (líneas, formas, colores y movimientos).

☀ **Relación sonora:** El sonido también se monta y puede transformar o reforzar lo que se ve. Ello directamente en el impacto narrativo.

Actividad práctica 2: Pasando revista, secuencias con recortes de revistas y periódicos.



Tiempo

60 minutos.



Materiales y recursos

Salón, sillas, mesas. Fotografías familiares o fotos recortadas de revistas, cartulina, pegante y colores.



Propósito:

Comprender la construcción narrativa a través de la secuencia.

 Desarrollo:

1. Se conforman grupos de tres o cuatro integrantes, que deben idear una historia corta, en la que ocurran una persecución y un hallazgo.
2. Cada grupo hace un listado ordenado de las acciones que ocurren en su historia sin olvidar los sucesos comunes: la persecución y el hallazgo.
3. El grupo selecciona un conjunto de fotografías de las portadas de revistas, publicidad o periódicos para ilustrar cada una de las acciones que ocurren en su historia.
4. Los estudiantes deben crear una lectura lineal pegando las fotos de revista y los recortes sobre una cartulina para contar de manera visual la historia.
5. Cada grupo expone su historia. Los asistentes contrastan las imágenes de cada una con el relato de su grupo.
6. Todo el grupo analiza la manera en que las diferentes historias abordaron los elementos comunes y se identifican las más originales.
7. Preguntas orientadoras: ¿Qué historia cuenta la secuencia? ¿Las secuencias visuales logran comunicar de manera acertada los relatos? ¿Cómo cambiaría el significado si reordenamos las fotografías?

Actividad práctica 3: Puro cómic

 Tiempo

60 minutos.

 Materiales y recursos

Sillas y mesas. Revistas, papel, colores, lápices, pegante.

 Propósito:

Identificar las relaciones entre planos y secuencias.

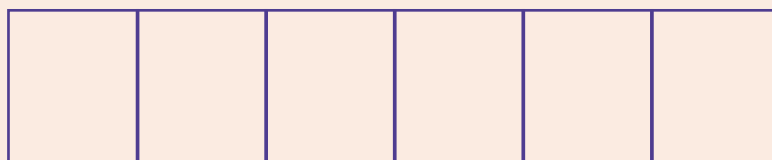
✓ Desarrollo:

1. Cada estudiante debe inventar una historia simple que pueda contarse en seis imágenes: la rutina para ir al colegio, el viaje al mercado, la jornada de clase, etc. Se sugiere consultar la guía No. 4, sobre

el lenguaje cinematográfico, para que los participantes puedan tenerla como referencia.

2. Los estudiantes deben crear un cómic o historieta con seis imágenes. Se recomienda iniciar haciendo un esquema con un rectángulo dividido en

seis segmentos iguales. En cada uno, los estudiantes deben dibujar una imagen de su historia; deben hacerlo sin repetir tipos de plano.



Esquema de viñetas

3. En un segundo momento, los estudiantes deben revisar las imágenes y crear una segunda versión de la historia alterando el orden de las viñetas.

4. Cada estudiante analiza si le hacen falta imágenes a su relato para que la narración visual sea coherente. En caso afirmativo, puede agregar dos imágenes.

5. Una vez se tengan finalizadas las secuencias visuales, se abre un espacio para que los participantes expongan los relatos,

las dificultades que tuvieron y cómo las solucionaron.

6. Todo el grupo analiza las historias a partir de estas preguntas: ¿Cuáles fueron los cambios en las historias desde el primer esquema en el rectángulo? ¿Los relatos fueron continuos y comprensibles? ¿Se evidencian fallas o vacíos en las historias? ¿Las nuevas imágenes agregadas al final mejoraron la comprensión de los relatos? ¿Alguna historia aprovechó el efecto Kuleshov?

El tiempo en el montaje

Los recursos del montaje manipulan el tiempo en el audiovisual y permiten alterar la secuencia y duración de los acontecimientos para construir relatos más dinámicos y expresivos, en el interés de que la narración audiovisual controle el flujo de información y el ritmo de la historia.

Estas técnicas reorganizan la cronología del relato para revelar información clave en

momentos estratégicos. Su función principal es identificar los diferentes tiempos que suceden en la historia de los personajes, para ayudar a los espectadores a entender mejor las motivaciones, conflictos o antecedentes de la trama. A continuación, se mencionan los principales efectos para la manipulación del tiempo en el montaje.



Foto: Fundación @mataepelo 2025

Efectos del tiempo por duración	Aceleración Cámara rápida: Las imágenes están más rápidas y las acciones duran menos que en el tiempo real.	Ralentización Cámara lenta: Las imágenes se mueven a menor velocidad que en la realidad.	Time lapse Técnica fotográfica que permite mostrar rápidamente sucesos que suceden a velocidades muy lentas, como la salida del sol al amanecer. Se logra obturando un fotograma de manera espaciada (cada minuto, p. ej.).
Efectos del tiempo por orden cronológico	Flashback Salto de la narración del presente al pasado. Se usa para que el espectador conozca hechos que explican situaciones, actitudes o emociones de los personajes que le dan sentido a la historia, como en el caso de un anciano que recuerda su infancia cuando ve un juguete de madera. Tras su uso, la narración vuelve al presente.	Flashforward Salto de la narración del presente de la acción al futuro. Se utiliza para que el espectador conozca algo que no saben los personajes, como en el caso de una pareja joven que por primera se toma de la mano, y luego se les ve ya mayores en su casamiento. Tras su uso, la narración vuelve al presente.	
Efectos por avance del tiempo	Elipsis Omisión de partes de la acción que no son necesarias para su comprensión. Estos pequeños o grandes saltos temporales hacen avanzar la acción, como cuando un paisaje cambia de verano a invierno.		

Actividad práctica 4: El tiempo corre al revés: empezando por el final



Tiempo

60 minutos.



Materiales y recursos

Salón amplio. Se establece un espacio para el escenario y el público.



Contexto:

El cuerpo constituye el primer instrumento narrativo; es el vehículo de las emociones que se experimentan. Esas manifestaciones expresivas funcionan principalmente como un medio para

la expresión corporal. La capacidad de identificar estos mecanismos corporales resulta fundamental para comenzar a conectar con las técnicas narrativas audiovisuales.



Propósito:

Explorar cómo el *flashback* puede estructurar una narrativa.



Desarrollo:

1. Se conforman grupos de cinco o seis estudiantes. Cada equipo recibe una situación dramática final:

- ☀ Un personaje que llora.
- ☀ Un personaje que celebra.
- ☀ Un personaje que huye.

2. Los equipos deben crear una secuencia de cuatro escenas que explique cómo se llegó a esa situación, con la condición de

que las representen en el orden cronológico inverso: se empieza por el final. Si el personaje huye, la primera escena mostrada será el momento inmediatamente anterior al final, y el relato avanzará con esa misma lógica, hasta llegar al origen del conflicto. Cada escena debe durar máximo dos minutos y debe conectarse de manera lógica con la anterior, que en hechos cronológicos es posterior.

3. Elementos clave: Cada transición temporal debe marcarse con un gesto corporal específico. Los estudiantes deben mantener la coherencia emocional entre las escenas. Se debe evidenciar la evolución psicológica del personaje en sentido inverso a la historia.

4. Para finalizar, los estudiantes analizan las mejores representaciones temporales.

Encuesta para el grupo: ¿qué se debe tener en cuenta para contar una historia que empieza por el final?

Transiciones

Dos planos pueden editarse según la necesidad narrativa o expresiva:

Corte: Es la yuxtaposición de las dos imágenes.



Fuente: Video encuentro de circulación 2024. DACMI



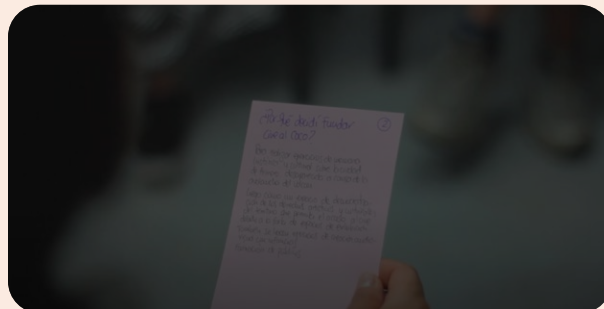
Fuente: Video encuentro de circulación 2024. DACMI

Disolvencia o encadenado: Una imagen se desvanece lentamente para dar paso a otra, que se sobreimpone poco a poco.

Fundido: La imagen desaparece lentamente, hasta que la pantalla se queda en un color, casi siempre negro.



Fuente: Video encuentro de circulación 2024. DACMI



Fuente: Video encuentro de circulación 2024. DACMI

Tipos de montaje

Montaje lineal

Es el más habitual. En él se sigue una narración que desarrolla escenas en orden cronológico. Por ejemplo, en *Up*, tras la muerte de Ellie, el señor Fredricksen y Russell viajan a Cataratas del Paraíso en la casa que flota gracias a numerosos globos de helio. La historia progresa siempre hacia adelante en el tiempo.

Montaje alterno

Se muestran acciones de personajes en lugares diferentes que ocurren de manera simultánea. Es muy frecuente que las narraciones terminen por encontrarse en un mismo lugar. Ello se ve en *Buscando a Nemo*: mientras Nemo conoce a otros pe-

ces en el acuario del odontólogo y trata de escapar, se muestran las peripecias de Marlin y Dory en su búsqueda en el océano. Las historias avanzan en paralelo en diferentes espacios y convergen al final.

Montaje paralelo

Muestra diferentes acciones que no ocurren al mismo tiempo, aunque se muestran simultáneamente para que el espectador pueda asociar ideas narrativas. Ocurre en la secuencia del final de *Coco*: Miguel y Héctor luchan por ayudar a Mamá Coco a recordar a su padre, mientras se muestran escenas en el mundo de los muertos con la urgencia de evitar que Héctor desaparezca.

Actividad práctica 5: Reto: Historias de un minuto

Tiempo

120 minutos.

Materiales y recursos

Salón, escritorios. Dispositivos: celulares o computadores. Proyector de video conectado al computador y amplificación de sonido, si es posible. Acceso a internet.



Contexto:

En esta época digital, los jóvenes no solamente consumen contenido audiovisual; ya se han convertido en prosumidores activos que crean, modifican y comparten material multimedia. Esta actividad está pensada para potenciar las

competencias digitales y las habilidades de creación audiovisual gracias a herramientas gratuitas disponibles en internet, como Cap Cut, Canva, Kapwing o Clipchamp.



Propósito:

Desarrollar competencias digitales para la creación de contenidos audiovisuales.



Desarrollo:

1. Se organizan grupos de tres estudiantes. Cada uno debe elegir un tema que interese a la clase: el acoso escolar, la ansiedad, la convivencia en el colegio con los estudiantes de inclusión, etc., y debe realizar y editar una historia de un minuto sobre la cuestión seleccionada.
2. Cada grupo debe elaborar un esquema que identifique las imágenes y los planos audiovisuales que componen la historia que van a contar en una narración que dure exactamente un minuto.
3. Todos los grupos pueden grabar con sus celulares pequeños clips de video. En caso de no tener dispositivos, pueden usarse imágenes descargadas de internet.
4. Los grupos editan una historia creativa de un minuto a través de plantillas gratuitas de video en alguna de las plataformas mencionadas. Deben contar con al menos una hora para este proceso.
5. Una vez finalizada la edición, cada grupo exhibe su contenido y recibe retroalimentación sobre la narración y la calidad de la edición.

Recursos:

Plataformas de edición gratuita en internet:

<https://www.capcut.com/es-es/tools/online-audio-editor>

<https://www.canva.com/>

<https://www.kapwing.com/es/video-editor>

<https://clipchamp.com/es/video-editor/>

Bancos de imágenes, videos y sonidos gratuitos:

<https://pixabay.com/es/>

<https://www.pexels.com/es-es/>

https://commons.wikimedia.org/wiki/Main_Page

<https://pxhere.com/>

Pixabay ofrece más de 2,3 millones de imágenes, videos y música libres de derechos.

Pexels es un banco con gran variedad de imágenes y videos en HD (alta definición), gratuitos para cualquier uso, sin pedir atribución.

Wikimedia Commons es un archivo multimedia global que ofrece imágenes, videos e incluso grabaciones de audio, así como muchas etiquetas por tema e idioma. Es muy adecuado para proyectos educativos.

Pxhere es un banco de fotos gratuito bajo licencia Creative Commons Zero (CC0) que puede usarse sin restricciones. Está disponible en español.

Referencias

Camarero, Emma. El montaje audiovisual. Teoría y práctica.

Franco, Fernando. Narrativa y lenguaje cinematográfico.

Glosario

Aceleración (cámara rápida): Efecto visual en el que se aumenta la velocidad de reproducción de una grabación; por cuenta de ello, las acciones duran menos que en el tiempo real. También se logra si se graba a una tasa menor de fotogramas por segundo y se reproduce a velocidad normal.

Elipsis: Recurso narrativo que consiste en la omisión consciente de partes de la acción que no son significativos para la comprensión de la historia. Estos pequeños o grandes saltos temporales hacen avanzar la narrativa.

HD: Siglas de *High Definition* (Alta Definición). Se refiere a una resolución de video que ofrece gran nitidez y detalle visual (comúnmente desde 1280x720 píxeles en adelante).

Progresión narrativa: Desarrollo y avance de la historia a través de la secuencia organizada de acontecimientos; cada elemento contribuye al desarrollo de la trama y los personajes.

Prosumidores: Personas que, además de consumir contenidos, también los producen y comparten activamente, especialmente en medios digitales y redes sociales.

Ralentización (Cámara lenta): Técnica que se usa para proyectar imágenes a menor velocidad de la que ocurre en la realidad. Se usa para crear efectos dramáticos o estéticos específicos.

Ritmo de narración: Velocidad y cadencia con la que se desarrolla una historia audiovisual. Se controla a través de la duración de los planos, las transiciones y el montaje.

Secuencia: Unidad narrativa compuesta por varias escenas, organizada bajo un criterio dramático, que relata un acontecimiento de principio a fin, que ocurre en varios lugares y momentos.

Tiempo real: Duración de los acontecimientos, tal como ocurren en la realidad, sin aceleración ni ralentización. Sirve como referencia para los efectos temporales en el montaje.

Transición temporal: Paso o cambio de un momento temporal a otro en la narrativa audiovisual, que debe marcarse de manera clara para mantener la comprensión del espectador.

Viñeta: En el contexto del montaje audiovisual educativo, se refiere a cada cuadro o imagen individual de una historieta o cómic que se utiliza para enseñar conceptos de secuencia narrativa.

Yuxtaposición: Técnica fundamental del montaje que consiste en la generación de un significado autónomo a partir de poner juntos dos o más planos que individualmente tienen sentido propio.



Culturas

