



Centre adscrit a la



Grau en Mitjans Audiovisuals

**ESTUDI I REALITZACIÓ DE DUES VERSIONS D'UN CURTMETRATGE: LA
VERSIÓ DEL DIRECTOR I LA VERSIÓ DEL MUNTADOR**

Memòria

ROGER MONLEÓN FERNÁNDEZ

TUTORA: ELENA FRAJ

CURS 2018-19



Dedicatòria

A ma mare.

Agraïments

A totes aquelles persones que han influenciat el meu criteri artístic.

Resum

Aquest estudi pretén entendre que és el muntatge cinematogràfic. Per tal d'assolir aquest objectiu, l'autor d'aquest treball ha assumit el rol de muntador dins d'un equip de treball similar a un de professional. Aquí doncs, hi ha reflectida una investigació sobre el muntatge i s'ha retratat el procés que s'ha dut a terme per generar el curtmetratge *Ínfima*. Per tal d'aprofundir al màxim en la investigació, s'han dut a terme dues peces audiovisual: una versió del director - per aprendre a implementar la seva visió - i una versió del muntador - per poder aplicar els conceptes teòrics apresos amb més llibertat-.

Resumen

Este estudio pretende entender que es el montaje cinematográfico. Para alcanzar este objetivo, el autor de este trabajo ha asumido el rol de montador dentro de un equipo de trabajo similar a uno de profesional. Aquí, pues, está reflejada una investigación sobre el montaje y se ha retratado el proceso que se ha llevado a cabo para generar el cortometraje *Ínfima*. Con el objetivo de profundizar al máximo en la investigación, se han llevado a cabo dos piezas audiovisuales: una versión del director – para aprender a implementar su visión – y una versión del montador – para poder aplicar los conceptos teóricos aprendidos con más libertad -.

Abstract

This survey pretends to understand that it is the cinematic montage. For such to attain this aim, the author of this work has assumed the role of editor in a squad of similar work at one of professional. Then, here there are an investigation on the montage and he process that has carried out to generate the short film *Ínfima*. For such to deepen at the maximum at the investigation, have carried out two audiovisual pieces: a version of the director - to learn at implementing his vision - and a version of the movie editor -to be able to apply the theoretic concepts learnt with more liberty-

Índex

Índex de figures	III
Índex de taules.....	VII
Glossari de termes	IX
1. Introducció.....	1
2. Marc teòric	5
2.1. Introducció	5
2.2. Conceptes.....	5
2.3. Breu història del muntatge	10
2.4. Aspectes tècnics, classificacions i conceptes.....	13
2.4.1. Tipus de tall.....	13
2.4.2. La llei de l'eix	14
2.4.3. <i>Raccord</i>	15
2.4.4. Efecte Kuleshov	15
2.4.5. Mètodes de muntatge d'Eisenstein i el muntatge d'atraccions	16
2.4.6. La gran pregunta: Quan tallar?.....	17
2.4.7. Muntatge Intern.....	17
2.4.8. La Taula de Prioritats de Murch i Les Forces d'Ocultació de Marimón.....	21
2.4.9. Conclusió.....	23
3. Objectius.....	25
3.1. Definició d'objectius i abast	25
3.1.1. Objectius Principals.....	25
3.1.2. Objectius Secundaris	25
4. Antecedents i anàlisi de referents.....	27
4.1. Introducció	27
4.2. Antecedents bibliogràfics	27
4.2.1. Antecedents principals	27
4.2.2. Antecedents bibliogràfics secundaris.....	29
4.3. Referents audiovisuals	29
4.3.1. Referents d'estil.....	29
4.3.2. Referents <i>flashbacks</i>	35

5. Metodologia.....	39
5.1. Introducció.....	39
5.2. Procés.....	39
5.2.1. Rodatge.....	39
5.2.2. Rol de D.I.T.....	39
5.2.3. Creació de <i>proxys</i>	40
5.2.4. Ordre.....	41
5.2.5. Selecció	43
5.2.6. <i>Rough cut</i>	43
5.2.7. <i>Fine cut</i>	44
5.2.8. <i>Master Final</i>	44
5.3. Estudi de les peces	44
5.3.1. Introducció	44
5.3.2. Estudi del <i>teaser</i>	45
5.3.3 Estudi del curtmetratge.....	53
5.3.4. Visió general de les dues versions: la versió del director i la versió del muntador	62
6. Anàlisi i resultats	65
6.1. Introducció.....	65
6.2. Anàlisi del <i>teaser</i>	65
6.3. Anàlisi del curtmetratge.....	66
6.3.1. Anàlisi dels canvis de la versió del director i la versió del muntador	66
6.3.2. Aspectes a destacar del curtmetratge: Versió muntador.....	82
6.4. Anàlisi general del curtmetratge: Versió muntador.....	87
6.4.1. Consignes	87
6.4.2. Anàlisi dels gràfics	88
7. Conclusions	93
8. Bibliografia.....	95
9. Filmografia	96

Índex de figures

Figura 2.2.1. Divina Trinidad. Font: Atienza, P. 2013. p.32	10
Figura 2.3.2.1. Esquema clàssic de càmeres. Font: elaboració pròpia	14
Figura 2.3.4.1. Efecte Kuleshov. Font: elaboració pròpia.....	15
Figura 2.3.7.1. Fotogrames de <i>Darbareye Elly</i> . Font: Farhady, Asghar. 2009.....	18
Figura 2.3.7.2. Fotogrames de <i>Darbareye Elly</i> . Font: Farhady, Asghar. 2009.....	18
Figura 2.3.7.3. Fotogrames de <i>Darbareye Elly</i> . Font: Farhady, Asghar. 2009.....	19
Figura 2.3.7.4. Fotogrames de <i>Darrere Elly</i> . Font: Farhady, Asghar. 2009.	20
Figura 2.3.7.5. Fotogrames de <i>Darbareye Elly</i> . Font: Farhady, Asghar. 2009.....	20
Figura 2.3.7.6. Fotograma de <i>Darbareye Elly</i> . Font: Farhady, Asghar. 2009.	21
Figura 4.3.1.1. Fotogrames <i>Låt den rätte komma in</i> . Font: Alfredson, Tomas. 2008	30
Figura 4.3.1.3. Fotogrames <i>Låt den rätte komma in</i> . Font: Alfredson, Tomas. 2008	32
Figura 4.3.1.4. Fotogrames de <i>Darbareye Elly</i> . Font: Farhady, Asghar. 2009.....	33
Figura 4.3.1.5. Fotogrames de <i>Darbareye Elly</i> . Font: Farhady, Asghar. 2009.....	34
Figura 4.3.3.5. Fotogrames de <i>Darbareye Elly</i> .Font: Farhady, Asghar. 2009.....	35
Figura 4.3.2.1. Fotogrames de <i>The Handmaid's Tale</i> . Font: Miller, Bruce. 2017.	36
Figura 4.3.2.2. Fotogrames <i>The Handmaid's Tale</i> . Font: Miller, Bruce. 2017.....	37
Figura 4.3.2.3. Fotogrames de <i>Forrest Gump</i> . Font: Zemeckis, Robert. 1994	37
Figura 4.3.2.4. Fotogrames de <i>Apocalypse now</i> . Font: Coppola, Francis Ford. 1979.....	38
Figura 5.2.4.1. Ordre de safates. Font: elaboració pròpia	42
Figura 5.3.2.1.1.1. <i>Storyboard</i> Ínfima. Font: Costas, Yago Ray. 2019.....	45
Figura 5.3.2.1.1.2. Esquema en planta del <i>teaser</i> . Font: elaboració pròpia	46
Figura 5.3.2.1.1.3. Accions del <i>teaser</i> . Font: elaboració pròpia.....	46
Figura 5.3.2.1.2.1. Línia emocional del <i>teaser</i> . Font: elaboració pròpia.....	47
Figura 5.3.2.1.2.2. Proposta de muntatge del <i>Teaser</i> . Font: elaboració pròpia.....	48

Figura 5.3.2.2.1. Fotogrames del <i>Teaser</i> Ínfima. Font: elaboració pròpia.....	49
Figura 5.3.2.3.5.1. Fotogrames del <i>Teaser</i> Ínfima. Font: elaboració pròpia.....	52
Figura 5.3.2.4.1.1. Fotogrames del <i>teaser</i> Ínfima. Font: elaboració pròpia.....	52
Figura 5.3.2.4.2.1. Fotogrames del <i>Teaser</i> Ínfima. Font: elaboració pròpia.....	53
Figura 5.3.3.1.1.1. Resum accions. Font: elaboració pròpia	54
Figura 5.3.3.1.2.1. Gràfica emocional. Font: elaboració pròpia	54
Figura 5.3.3.2.3.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia.....	55
Figura 5.3.3.2.3.2. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia.....	56
Figura 5.3.3.2.3.3. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia.....	56
Figura 5.3.3.2.3.4. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia.....	57
Figura 5.3.3.2.3.5. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia.....	58
Figura 5.3.3.2.4.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia.....	58
Figura 5.3.3.2.4.2. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia.....	59
Figura 5.3.3.2.6.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia.....	60
Figura 5.3.3.2.7.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia.....	60
Figura 5.3.3.2.7.2. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia.....	61
Figura 5.3.3.2.7.3. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia.....	61
Figura 5.3.4.1. Versió del director. Font: elaboració pròpia	63
Figura 5.3.4.2. Versió del muntador. Font: elaboració pròpia	63
Figura 6.2.1. Fotogrames <i>teaser</i> Ínfima. Font: elaboració pròpia.....	65
Figura 6.3.1.1.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia.....	66
Figura 6.3.1.2.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia.....	67
Figura 6.3.1.3.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia.....	68
Figura 6.3.1.4.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia.....	69
Figura 6.3.1.5.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia.....	70
Figura 6.3.1.6.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia.....	71

Figura 6.3.1.7.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia.....	71
Figura 6.3.1.9.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia.....	73
Figura 6.3.1.10.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia.....	74
Figura 6.3.1.11.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia.....	76
Figura 6.3.1.12.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia.....	76
Figura 6.3.1.13.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia.....	77
Figura 6.3.1.14.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia.....	78
Figura 6.3.1.15.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia.....	78
Figura 6.3.1.16.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia.....	79
Figura 6.3.1.17.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia.....	80
Figura 6.3.1.18.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia.....	81
Figura 6.3.1.19.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia.....	81
Figura 6.3.2.1.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia.....	82
Figura 6.3.2.2.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia.....	83
Figura 6.3.2.3.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia.....	84
Figura 6.3.2.4.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia.....	84
Figura 6.3.2.4.1.1 Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia.....	85
Figura 6.3.2.5.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia.....	86
Figura 6.3.2.6.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia.....	87
Figura 6.4.1.1. Versió director. Font: elaboració pròpia	90

Índex de taules

Taula 1.1. Nom i rol dels participants. Font: elaboració pròpia.....	1
Taula 2.4.8.1. Ordre de prioritats. Font: elaboració pròpia.....	22
Taula 5.5.2.1. Carpetes. Font: elaboració pròpia.....	40
Taula 5.2.4.1. Safates. Font: elaboració pròpia.....	42

Glossari de termes

<i>acting</i>	Terme recuperat de l'anglès que fa referència a la interpretació dels actors.
<i>clips</i>	Terme recuperat de l'anglès que fa referència a arxius d'imatge o de so digitals.
<i>decoupage</i>	Terme recuperat del francès que fa referència a la representació dels plans d'una peça audiovisual en forma de imatges.
<i>etalonatge</i>	Etapa de la post-producció cinematogràfica en la qual es crea una estètica visual en relació al color de les imatges.
<i>factura</i>	Tot allò que fa referència a els aspectes tècnics d'un producte audiovisual.
<i>flashback</i>	Tècnica narrativa en la qual s'exposa un fet que succeeix abans de la història principal que té relació directa amb ella.
<i>footage</i>	Terme recuperat de l'anglès que fa referència a arxius d'imatge o de so digitals.
<i>línia de temps</i>	Fa referència a la representació de forma gràfica dels plans en relació al temps dins d'un programa d'edició.
<i>pitch points</i>	Terme recuperat de l'anglès que fan referència als punts de màxima intensitat emocional d'una peça audiovisual.
<i>proxy</i>	Nom que se li dóna als arxius que es creen com a còpia de menys qualitat d'altres arxius superiors en aquest aspecte.
<i>script</i>	Terme recuperat de l'anglès que en l'entorn cinematogràfic fa referència al rol d'una persona que crea un document en el qual es reflecteixen tots aquells aspectes que cal destacar per la posterior edició del curtmetratge.
<i>teaser</i>	Terme que fa referència a la mostra d'un producte més extens.
<i>traveling</i>	Moviment de càmera en la qual es fixa sobre un suport situat en uns rails sobre els que es desplaça.

1. Introducció

El treball que es presentarà a continuació estudia un dels processos de la producció d'un curtmetratge: el procés de muntatge. Aquest treball, doncs, comprèn l'estudi i el retrat d'un procés aplicat a una peça real: el curtmetratge *Ínfima*. Tot i ser un treball de caràcter individual, aquí es plasma només una fase de la producció audiovisual, però la peça final comprèn un treball col·lectiu realitzat per altres persones que han adquirit la resta de rols necessaris per a poder produir una obra d'aquest caràcter.

A continuació s'adjunta una taula amb el nom dels participants i les participants juntament amb el seu rol dins la producció:

Yago Ray Costas	Direcció
Anna Portero	Producció
Christian Medrano	Guió
Ricard Pérez	So

Taula 1.1. Nom i rol dels participants. Font: elaboració pròpia.

Aquest treball, doncs, pretén fer un recorregut per la història del muntatge cinematogràfic i entendre les diferents tècniques per tal de plasmar-les a un producte real. Tanmateix, té l'afany d'endinsar-se i entendre la figura de muntador com a tal i, també, saber quin paper juga realment dins d'una producció com aquesta.

És per això que s'ha vist adient fer dues versions del mateix curtmetratge: una per saber implementar la visió d'un director; i una altra versió del muntador amb la finalitat és fer quelcom més teòric, no lligat a la visió personal d'una persona i així poder implementar de forma més lliure les tècniques apreses.

El treball doncs tindrà la següent estructura:

Primerament, es farà un estudi previ de les tècniques de muntatge existents i un recorregut històric, per tal d'entendre quina és la funció del muntatge cinematogràfic dins de l'audiovisual.

Posteriorment, és procedirà a fer un anàlisi dels referents de l'estil del curtmetratge per tal d'extreure conclusions aplicables a la realització de la peça.

Tot seguit es farà un retrat, tant del procés previ al muntatge, com de la seva pròpia execució. Cal esmentar que s'hi plasmarà tant el procés de realització del *teaser*, com el de la versió final del curtmetratge, i també, la versió final del muntador.

Finalment, es farà un anàlisi comparatiu de totes les versions generades per tal d'extreure'n conclusions.

A mode de nota, referent a la peça que es generarà, l'autor d'aquest treball es disculpa per no poder entregar una versió definitiva del curtmetratge. A causa de la demanda temporal del treball, s'ha fet impossible fer una versió final tenint en compte aspectes com la postproducció de so, la banda sonora o l'etalonatge de color. Tot i així, tots els aspectes relacionats directament amb el muntatge es poden considerar com a finals, no obstant això, la proposta quedarà oberta a fer nous muntatges en un futur.

En definitiva, aquesta investigació pretén conèixer que és realment allò que s'interpreta com a l'eina fonamental de la narració cinematogràfica. Tanmateix, pretén entendre un art basat en les subtileses i com a poc difícil i complicat de definir.

Pau Atienza, teòric i escriptor del llibre: *Teoria i evolució del muntatge: de la Moviola a Youtube* (Atienza, P. 2013) justifica la seva complexitat al·legant a la dualitat en la que es troba. Per una banda, es basa en uns mètodes tecnològics que no paren d'evolucionar i, per una altra, mai ha deixat de ser el llenguatge d'expressió principal del cinema. Explica que aquestes circumstàncies han dut al muntatge a tenir un corpus teòric i semiològic molt complex.

Aquest treball intenta enfrontar-se a aquest món amb una mirada poc experimentada en aquest àmbit per tal d'entendre, des d'aquest punt de partida, que és en sí el muntatge cinematogràfic.

El treball se situa en un context en el que la manera d'entendre el cinema i l'audiovisual està canviant a conseqüència de l'entrada del VOD i d'internet, que han fet que cada cop el medi sigui consumit i produït per més gent que no ha aprofundit en l'art cinematogràfic i que per altra banda, tampoc ha de fer-ho.

El llibre d'Atienza recull aquesta cita d'Orson Welles que definia així el muntatge:

“L’única posada en escena real es fa durant el muntatge. Les imatges per si soles no són suficients, són molt important però tan sols són imatges. L’essencial es la duració de cada imatge, el que segueix a cada imatge; a la sala de muntatge és on es fabrica tota l’eloqüència del cine”. (Atienza, P. 2013 p.30).

2. Marc teòric

2.1. Introducció

La finalitat del present treball es la d'aprendre a desenvolupar la funció de muntador dins d'un equip que realitzarà un curtmetratge. És per això, que cal entendre que és en sí el muntatge cinematogràfic.

Per dur a terme aquest objectiu, cal començar a investigar des de la base, entenent en un primer terme quin paper juga realment dins de la narrativa audiovisual. Després, es farà un recorregut pel seu desenvolupament històric i es plasmaran les tècniques d'aquest llenguatge.

2.2. Conceptes

Per començar, s'ha vist adient dur a terme una espècie de *collage* de cites per conèixer quina es la opinió de diferents artistes, teòrics o professionals sobre el muntatge cinematogràfic, amb la finalitat de poder extreure'n una primera definició molt general sobre el terme.

Aquest punt té la intenció de fer un simple recull de conceptes relacionats amb el tema. És per això que el text que acompanya a les cites només té la funció de clarificar aquells termes extrets, i establir relacions entre elles; en cap cas pretén fer un anàlisi de les pròpies cites.

A mode de nota, cal esmentar que diverses de les cites s'han extret del llibre: *Teoria i evolució del muntatge: de la Moviola a Youtube* (Atienza, P. 2013), és per això que, malgrat el nom de la persona que va generar la cita es manté, s'hi plasmarà l'any de publicació del llibre.

Per a començar des de l'arrel, cal conèixer quina es la definició de muntar com a verb. Que és el que implica l'acció de muntar? Doncs, com a punt de partida, es pressuposarà que l'acció que és duu a terme quan es munta és l'acció de tallar plans.

Relacionat justament amb la definició de tall cinematogràfic, cal detenir-se en un aspecte del llenguatge que resulta força interessant i que ajuda a extreure un primer concepte per a la definició.

Joan Marimón en el seu llibre: *El muntatge cinematogràfic: del guió a la pantalla* (Marimón, J. 2013), quan defineix el concepte de tall cinematogràfic ho fa de la següent forma: “*Unió de dos plans sense cap efecte òptic*” (Marimón, J. p.83).

Marimón utilitza la paraula unió. Si bé és cert que l'acció que duu a terme el muntador és la de tallar dos plans, l'autor està emfatitzant més el fet d'unir que de tallar. El cineasta Alfred Hitchcock, l'any 1964, en una famosa entrevista anava una mica més enllà:

“*Li'n diem tallar però no és exactament això, tallar implica separar quelcom li hauríem de dir acoblament, fer un mosaic. És unir quelcom per crear un tot. El muntatge significa la unió de diverses peces d'un film*”. (Hitchcock, A. 1964)

Per tant, es pot afirmar que en l'art cinematogràfic el verb tallar implica directament una unió. Doncs, dins del llenguatge audiovisual, més que tallar plans s'uneixen plans. D'aquí s'extreu un primer concepte per a la definició de muntatge: unió.

És interessant detenir-se una mica més amb la cita de Hitchcock. Abans però, cal esmentar que dins de la terminologia anglesa, en lloc d'utilitzar-se el verb editar o muntar, s'utilitza el terme *cutting* que traduït literalment és: tallar. És per això que el cineasta fa tant d'èmfasi en el termes de mosaic i d'unió. De fet, en aquesta mateixa entrevista diu que ell quan fa referència al muntatge no l'anomena *cutting* sinó *montage*, tal com és anomenat en francès. Hitchcock introdueix un seguit de termes com els de mosaic, d'unió, de peces i d'acoblament.

Aquest últims termes fan crear un imaginari més relacionat amb el concepte de construir una unitat mitjançant unes peces i ho separen del terme tall o crear una realitat a través de tallar-la.

Extreta aquesta primera idea de muntatge, cal anar més enllà i ampliar la definició centrant-se, potser, en esbrinar quin és el perquè d'aquestes unions.

Walter Murch, en el seu llibre: *En el moment del parpelleig* (Murch, W. 2013), esmenta el següent: “*No consisteix tant en ajuntar sinó en descobrir un camí...*” (Murch, W. p. 29)

Murch fa èmfasi en el fet de crear un camí, està dient que, per qüestions obvies, les unions han de tenir per força un sentit i totes les decisions preses han d'estar motivades a transmetre la idea que vol comunicar la peça audiovisual que s'està muntant. En el llibre de Pau Atienza es recull una cita del cineasta Vértov qui també fa una aclariment en el mateix sentit: “*El*

muntatge significa organitzar fragments del film en direcció a l'objecte filmic." (Atienza, P. 2013. p. 60).

D'alguna manera, Murch i Vértov estan fent referència a que el muntatge està afegint una finalitat a les imatges separades, un sentit. També en aquesta direcció, el cineasta Orson Welles, també en fa referència a la següent cita:

"L'única posada en escena real es fa durant el muntatge. Les imatges per si soles no són suficients, són molt important però tan sols són imatges. L'essencial es la durada de cada imatge, el que segueix a cada imatge; a la sala de muntatge és on es fabrica tota l'eloqüència del cine" (Atienza, P. 2013. p.. 30).

Welles, diu quelcom molt interessant, parla de que el muntatge es l'eloqüència del cinema. Es un terme si més no contundent. El cineasta afirma que el muntatge li afegix una nova dimensió a les imatges preses. Anant una mica més enllà, ja es pot començar a entreveure el gran pes que té el muntatge dins del llenguatge i la narrativa audiovisual. Welles, postula que és inclús la més important de les peces.

La cita del director també presenta dos conceptes importants per a la qüestió.

El primer està relacionat d'alguna manera amb un concepte que ja estava present a les cites de Vértov i Murch. Welles diu: *"...L'essencial...(és)...el que segueix a cada imatge..."* (Atienza, P. 2013. p.30). Els cineastes introdueixen el terme d'ordre. Afirment que muntar consisteix, entre d'altres accions, en ordenar imatges i que és justament aquest fet el que li dona el sentit a les imatges i el que fa que s'acabi creant quelcom nou. Vértov també ho afirma:

"Vàrem comprendre que la força bàsica del cine estava en el muntatge, perquè amb ell es possible tant fragmentar com reconstruir i finalment refer el material amb el que està fet el món" (Atienza, P. 2013. p. 59).

En definitiva, és justament el fet d'organitzar les imatges el que fa que se li afegixi aquesta nova dimensió de significat. Tal com afirmen ambdós cineastes, les imatges per si soles no tenen sentit, és justament les relacions que s'estableixen entre elles el que fa que es creï aquesta nova capa de significat i això es fa palès només pel simple fet d'unir-les. D'aquesta qüestió se'n parla més endavant (veure apartat 2.4.4.).

El segon terme que introdueix Welles és el de temps, afirma: “...*L’essencial és la durada de cada imatge...*” (Atienza, P. 2013. p.30). Doncs, també relaciona el muntatge amb el fet de decidir quan dura la imatge que s’està mostrant. Ja es pot afegir un nou terme a l’equació.

En aquest punt, es pot afirmar que, per dir-ho d’alguna manera, les eines amb les quals juga estrictament el muntatge són l’ordre dels plans i quan de temps duren.

Continuant pel camí d’aquest darrer terme és interessant contrastar el concepte proposat per Welles amb una cita de Jean Luc Godard, director: “*Si dirigir és una mirada, muntar es el batec del cor*” (Atienza, P. 2013. p. 29).

Godard introdueix el concepte ritme. El muntador Verna Fields també en fa referència:

“Per explicar una història hi ha una sensació de fluïdesa i una sensació de moviment. Un tall que està fora de ritme serà inquietant i ho notaràs, a no ser que vulguis que sigui així.” (Atienza, P. 2013. p.104)

Així doncs una altre concepte que també cal tenir en compte quan es munta i que forma part de la naturalesa del propi muntatge és el ritme. Quan s’edita, s’està jugant amb el temps i tenir-ho en compte alhora de crear una peça audiovisual és fonamental.

De fet Fields al·lega al potencial del concepte, afirma que per a que la narració funcioni cal tenir en compte que cada unió sigui feta en el moment correcte i que si s’aconsegueix es pot fer que un tall cridi l’atenció al fer que no segueix aquest ritme creat. De fet, el muntador hi va mes enllà, dient que és inclús inquietant.

Amb tot això, ja es pot fer un dibuix força generalitzat sobre el significat de muntatge. Fins aquí doncs, es pot dir que consisteix en unir diverses unitats fílmiques en un ordre en concret i dotar-les d’un ritme específic, amb la finalitat de crear quelcom amb un nou significat.

Nota: es proposa la paraula encaixar en lloc d’unir, quant a que s’interpreta que el concepte unir no implica intrínsecament fer-ho amb sentit. La paraula encaixar sí que conté implícitament aquesta idea. Tot i així, es mantindrà el concepte d’unir perquè no s’ha trobat cap professional o artista que ho recolzi o que en faci algun esment al respecte.

Per seguir endavant cal detenir-se en la següent cita de Vértov:

“Significa escriure quelcom cinemàtic amb els plans rodats” (Atienza, P. 2013. p.59)

Cal destacar que Vértov utilitza el terme: escriure i hi afegeix quelcom cinemàtic. Fent referència al concepte d’idioma: un idioma únic i específic del cinema. Amb tot això doncs,

es fa palès que el muntatge és un llenguatge i que, tot i que no es pot afirmar amb contundència de moment, es podria dir que el muntatge és el llenguatge del cinema, tret que és únic d'aquest medi.

Amb aquest últim terme es pot concretar un mica més la definició: El muntatge cinematogràfic és un llenguatge que, mitjançant la unió de diferents fragments audiovisuals, crea un nou significat a través de l'ordre i la durada dels plans.

Per acabar d'entendre quin és realment el paper del muntatge cinematogràfic dins del llenguatge d'aquest medi és interessant analitzar una reflexió que fa Pau Atienza en el seu llibre. L'escriptor, basant-se en una intervenció del guionista i director de Paul Schrader, afirma que els tres grans pilars cinematogràfics són: el guió, la direcció i el muntatge.

L'escriptor, amb la comparació de les següents dues cites proposa la següent analogia:

Jean-Luc Godard:

“Fer una pel·lícula per mi consisteix en superposar tres operacions: pensar, rodar i muntar, i tot això equival a una cosa, la direcció” (Atienza, P. 2013. p. 56)

Paul Schrader:

“Crec que hi ha tres passos per escriure un guió. Primer, has de tenir un tema, quelcom que vulguis dir. En el cas de ‘Taxi Driver’: la soledat. Després has de trobar una metàfora pel tema. A ‘Taxi Driver’ era el taxista, l'expressió perfecte de la soledat urbana. Després has de trobar una trama, que serà la part més senzilla del procés. Totes les trames estan fetes i son força senzilles, només has de repassar totes les possibles combinacions fins que la trama aconsegueixi mostrar perfectament el tema i la metàfora. Passes el tema per la metàfora i hauràs obtingut la trama” (Atienza, P. 2013. p.32).

Atienza proposa la següent figura que relaciona les fases de la creació audiovisual amb el seu concepte i objectiu, d'aquesta manera podem saber, doncs, quin és el paper del muntatge i saber quina és la seva funció dins la creació del llenguatge audiovisual.

La figura proposada per l'autor és la següent:

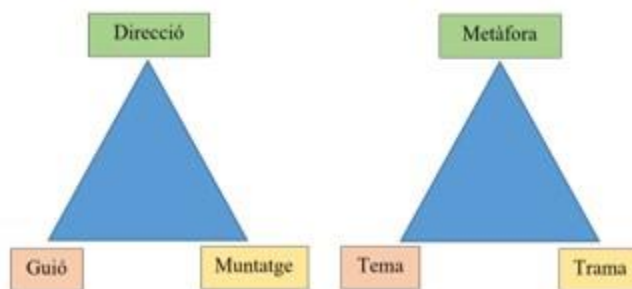


Figura 2.2.1. Divina Trinidad. Font: Atienza, P. 2013. p.32

L'autor equipara els següents conceptes: Proposa relacionar el guió amb el tema, d'alguna forma situa el guió com a base, com a punt de partida. El guió és el missatge que es vol transmetre amb el discurs cinematogràfic que s'està creant.

Fa el símil de direcció i metàfora. Es podria dir, doncs, que la direcció és el punt de vista o la manera, l'idioma amb el qual s'està transmetent el missatge. Com especificava Godard: *“la direcció és la mirada”* (Atienza, P. 2013. p.33)

Finalment, fa l'analogia entre muntatge i trama. L'escriptor està tractant el muntatge com a vehicle per transmetre el tema i la metàfora. El muntatge és el pas final, cohesiona la direcció i el guió i els hi dona forma, produint el total del discurs cinematogràfic.

Atienza arriba a la conclusió de que el muntatge està al servei de la forma i el fons del discurs, i proposa el concepte de coherència com a terme que millor defineix l'equilibri entre fons i forma. Afirmar doncs, que el muntatge és el que atorga coherència a la direcció i al guió.

Per finalitzar aquest apartat, es mostra la cita del director Warner Herzog, que retrata la importància del muntatge dins del llenguatge cinematogràfic: *“La combinació d'allò inconcebible és la forma de crear pel·lícules”* (Atienza, P. 2013. p.139)

2.3. Breu història del muntatge

Per entendre en profunditat que és el muntatge cal conèixer la seva història. D'aquesta manera es podrà saber quines han estat les seves transformacions i conèixer quines han estat les seves etapes. Així es podrà analitzar de forma crítica i analítica el punt en el qual es troba el muntatge actualment.

No es pretén que aquest punt sigui extens, es busca fer un repàs molt generalitzat de la història del muntatge per fer-se una lleugera idea de la seva evolució, per tant, s'ha pres com a referència només el llibre de Marimón: *El muntatge cinematogràfic del guió a la pantalla* (Marimon, J. 2012) que compren una explicació breu i concisa sobre la historia del llenguatge i ha resultat de gran utilitat per dur a terme aquest apartat.

L'escriptor fa la següent classificació:

Inici del muntatge per tall (1900)

Explica que al començament del 1900 es comença a experimentar amb canvis de pla i fragmentar la realitat. Els cineastes s'adonaven de que, el concepte de tall i el fet de fragmentar la realitat funcionava, però hi havia alguns talls que sorgien efecte i d'altres que desorientaven a l'espectador. Tot això comportà que es crees una teoria amb motiu d'invisibilitzar el tall amb l'objectiu de fer que l'espectador no es desorientés. Es quan es crea la llei de l'eix, explicada més endavant (veure apartat 2.4.2.). El film que dona pas al primer classicisme i la més representativa d'aquesta època segons Marimón és *Intolerance* (Griffith, D.W. 1916).

Abel Gance i les avantguardes (1915)

Marimón postula que el cineasta Abel Gance comença a experimentar amb el cinema i crea la que està considerada la primera pel·lícula experimental. Amb l'entrada de les avantguardes artístiques molts autors comencen a experimentar amb l'art cinematogràfic. Apart de plasmar avantguardes d'altres àmbits artístics també es busca crear una única pel cinema. Es per això que naixen moltes pel·lícules experimentals deslligades de qualsevol terme narratiu. Les pel·lícules més representatives d'aquesta època és *La roue* (Gance, A. 1923).

El cinema soviètic (1920)

Neix tota una generació de muntadors i muntadores que, tal com explica Marimón, són claus per a la història del muntatge. Son directors-muntadors i teòrics del cinema. Busquen explotar el màxim l'art cinematogràfic mitjançant el muntatge. Neixen multitud de teories com, L'Efecte Kuleshov de Lev Kulexhov, el concepte de Cine-ull de Dziga Vértov i els Mètodes de muntatge de Serguei Eisenstein explicat més endavant, (veure apartat 2). Les pel·lícules més representatives d'aquesta etapa són: *Bronenosets Potyomkin* (Eisenstein, S.

1925), Oktyabr (Aleksandrov, G. i Einsenstein, S. 1927) i *Chelovek s kino-apparatom* (Vértov, D. 1929).

L'entrada del so (1930)

Marimón exposa que amb el cinema mut s'estandarditza el procés de producció d'un film i neixen les sales de muntatge. Just en aquesta època pròspera del cine mut, irromp el so. Es produeix un gran canvi en l'edició, ja no cal intercalar inter-títols i fragmentar els films, sinó que comença a néixer el llenguatge tal com l'entenem avui en dia, amb diàlegs amb pla i contra-pla sense saltar-se l'eix. Tanmateix, l'escriptor afirma que comença a néixer un cert gust per a la sincronia entre imatge i so.

El cinema clàssic (1935)

El so s'instaura en el cinema i el muntatge. S'implanta el muntatge clàssic invisible, explicat més endavant (veure apartat 2.4.8.) i neixen els gèneres cinematogràfics. Segons Marimón la innovació del muntatge més rellevant d'aquesta època són les seqüències de muntatge de Slavko Vorkapic, destinades a narrar trajectòries extenses amb el menor temps possible, un recurs que encara s'empra avui en dia. En aquesta època, l'autor explica que es comencen a diferenciar diversos segells d'estil d'alguns autors com els de Hitchcock o John Ford.

Nous cinemes (1960)

Marimón explica que degut a l'estatus quo del cinema clàssic comencen a néixer nous estils de cinema que trenquen amb aquest cinema clàssic. Desapareix la narració clàssica internacional i es fa un cine més nacional, amb noves corrents artístiques que, segons Marimón, transformen en norma tot allò que el muntatge invisible clàssic prohibia. Es vulnera el temps, el muntatge és més ràpid, més llarg, amb imatges més subliminals, etc. El llenguatge invisible clàssic passa a ser només la base. La pel·lícula més rellevant d'aquesta època segons l'autor és: *À bout de souffle* (Godard, J.L. 1960).

Els anys setanta (1970)

En aquest cas, Marimón explica que tots els aspectes de l'anterior època s'exageren i es massifiquen. Apareixen els subgèneres, noves cotes de cinema independent i molts més segells personals de directors. L'autor afirma que definir aquesta època és molt complicat degut a que l'expansió i diversificació del cinema és exponencial. Marimón també destaca la invenció del format del videoclip, que també té grans repercussions dins de la concepció del muntatge.

L'era digital (1990)

La irrupció del digital, segons Marimón, no es pot avaluar des del present perquè encara està en plena efervescència. Diu que es equiparable a la irrupció del so. Neixen nous conceptes de muntatge com: els vídeos de curta durada d'internet, es popularitzen les sèries i neix la narrativa transmedia, els *mash-ups* i la remescla.

2.4. Aspectes tècnics, classificacions i conceptes

A continuació es procedirà a fer un recull de tots aquells conceptes i definicions de caràcter més tècnic, per tal de crear un imaginari de les eines que emprà el muntatge i poder plasmar-les al curtmetratge.

2.4.1. Tipus de tall

Marimón, al seu llibre fa una primera divisió dels tipus de tall engloba els següents talls dins la categoria de transicions clàssiques. Són:

Tall

Ho defineix com la unió de dos plans sense cap efecte òptic.

Fosa

Explica que es tracta d'un efecte òptic de transició a on la imatge, en un període de temps concret, passa cap a negre o des de negre (o qualsevol altre color). Normalment, s'empra per separar capítols, afirma.

Encadenat

En aquest cas, escriu que es com una fosa però en lloc de passar a negre (o qualsevol altre color) s'encadena amb alguna altre imatge. Defensa que en el cinema clàssic, normalment, es feia servir per mostrar el pas del temps o introduir un *flashback* o bé com a recurs preciosista.

Escombrat

Ho defineix com una panoràmica accelerada que, en el moment de la seva màxima velocitat, pren la forma d'una taca. Exposa que aquest recurs té una doble funció: la de mostrar un canvi de tema o d'espai i la d'aportar cert dinamisme a l'escena. També comenta que actualment s'empra com a efecte visual i no com a transició.

Cortineta

Ho refereix com un efecte òptic de postproducció que consisteix en fer desaparèixer una imatge mentre és substituïda per la següent adoptant alguna forma. Actualment, és un recurs que s'empra molt poc.

2.4.2. La llei de l'eix

Es prendrà com a referència el llibre escrit per Ken Dancyger: *La tècnica dels films i l'edició de vídeo* (Dancyger, K. 2011). L'escriptor postula que abans d'entendre que és la llei de l'eix cal conèixer el que és l'eix d'acció. Explica que és una línia imaginada traçada d'un personatge a un altre. És a dir, si dos personatges estan mantenint una conversació la línia quedaria traçada de la següent forma:

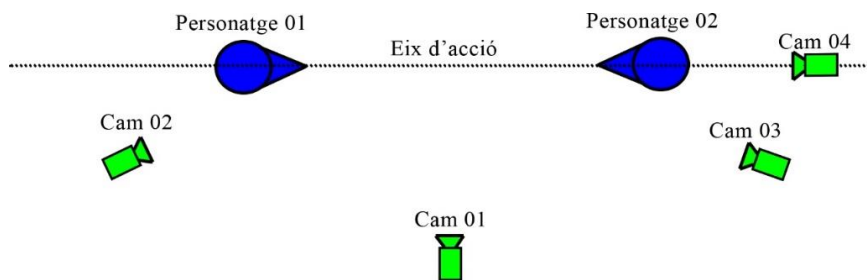


Figura 2.3.2.1. Esquema clàssic de càmeres. Font: elaboració pròpia

En un esquema clàssic de càmeres es situarien les càmeres en la mateixa posició en les que estan les càmeres 01, 02, 03 a l'esquema. La càmera 01 faria un pla general, mentre que les càmeres 02 i 03 estarien per fer el pla i contra-pla respectivament. Dancyger, explica que la llei de l'eix permet posicionar la càmera a una banda en concret, ara bé, si a partir d'un tall es passa directament a l'altre banda aquesta llei s'incompleix i l'espectador queda desorientat, degut a que s'ha fet una mala construcció de l'espai.

En el cas que es vulgui saltar a l'altre banda, l'autor afirma que s'hauria d'intercalar un pla amb la càmera situada sobre la línia de l'eix (tal com es representa la càmera 04 a la imatge). També, es pot saltar muntar un pla amb un moviment de càmera que travessi aquest eix.

Marimón, al seu llibre fa una analogia d'aquesta llei amb el descobriment de la perspectiva a l'art pictòric. Explica que aquesta llei és molt important degut a la quantitat de cops que es fa servir.

2.4.3. Raccord

Marimón defineix el *raccord* com un llistat d'incongruències que afecten a la continuïtat del film, que es fan paleses quan es presenten en els tres aspectes següents:

Sobre els actors o el decorat

Quan afecten al vestuari o als objectes. Els objectes canvien de lloc al tallar o alguna peça de roba està diferent col·locada en el pla anterior. També es pot apreciar en l'actuació dels actors, la posició corporal de l'actor canvia de un pla a un altre.

Sobre la llum o el so

Quan canvia notòriament algun aspecte de la llum o el so de pla a pla. La intensitat d'ambdós aspectes ha de romandre igual dins l'escena

Amb la posició de càmera

Quan l'eix es saltat. Marimón explica que tots aquests errors poden fer que l'espectador s'abstregui de la pel·lícula. Tot i així, afirma que si la intensitat emocional de la pel·lícula està ben gestionada aquests errors s'invisibilitzen sempre i quan no siguin molt exagerats.

2.4.4. Efecte Kuleshov

L'efecte Kuleshov fa referència a la nova capa de significat que adquireixen les imatges només pel fet de ser ajuntades. Pau Atienza, al seu llibre *Historia i evolució del muntatge audiovisual* (Atienza, P. 2013), en fa referència. Exposa que és la definició de muntatge més pura, ja que amb lo únic que s'està jugat és amb el muntatge en el seu sentit més primitiu.

Kuleshov, cineasta rus, exemplificava aquesta juxtaposició amb el següent exemple. Proposava unir un primer pla d'un actor sense cap expressió amb un plat de sopa. Posteriorment, unia el mateix pla amb un taüt. Afirmava que l'expressió de l'actor era diferent depèn del pla que el precedia.



Figura 2.3.4.1. Efecte Kuleshov. Font: elaboració pròpia

Hitchcock en una famosa entrevista proposava un altre situació per exemplificar l'efecte. El cineasta ajuntava un pla a on ell somreia amb un pla d'uns nens jugant, després unia el mateix pla amb una dona amb roba interior. Explicava llavors, que el vell passava de ser un home entranyable a un vell pervertit.

2.4.5. Mètodes de muntatge d'Eisenstein i el muntatge d'atraccions

El teòric del cinema i cineasta Sergei Eisenstein, en un assaig de 1923 va proposar el concepte de muntatge d'atraccions. A grans trets, el concepte fa referència al fet d'agrupar una realitat segmentada per tal d'aconseguir la màxima emoció en l'espectador. Va proposar diferents maneres d'agrupar els plans. Ell els va anomenar mètodes. Són els següents:

Muntatge mètric

Basa aquest estil de muntatge en crear una unitat de temps específica i muntar les imatges sempre respectant la mateixa longitud del pla, sense tenir en compte el contingut del pla. Explica que la tensió es creada quan trenques aquesta unitat de temps, ja sigui allargant o acurtant un o més plans.

Muntatge rítmic

Va un pas més enllà de l'anterior mètode. Refereix que ara el contingut del pla té el mateix pes que la durada del pla. El ritme i la tensió venen donats tan com per la durada del pla com pel ritme intern de cada quadre.

Muntatge tonal

La unió de plans del muntatge tonal va més enllà que el mètode de muntatge rítmic, per decidir l'orde i la duració també es tenen en compte altres conceptes com el que Eisenstein denominava so emocional i reflexions que fa el propi muntador. És aquest to o mode el que determina el ritme de muntatge.

Muntatge harmònic

Aquest muntatge va més enllà que els altres tres anteriors. De fet, és una barreja d'aquests. S'introdueix el concepte d'harmonia que té a veure amb tenir una concepció més global. Ara, per prendre una decisió es tenen compte el ritme, les idees conceptuals i la emoció.

Muntatge intel·lectual

És l'últim mètode i és la conjunció de tots els altres mètodes. Ara a la selecció se l'afegeix el concepte de simbolisme.

2.4.6. La gran pregunta: Quan tallar?

La pregunta postulada emmarca una resposta molt complicada. Tot i que amb la investigació feta fins ara ja s'han delimitat una sèrie de normes o aspectes que cal tenir en compte alhora de muntar, tals com: el ritme, la llei de l'eix o el *raccord*, encara queden molts més paràmetres que cal valorar. De fet, aquests paràmetres són tants com pel·lícules hi ha, perquè cada cas és diferent i, com ja s'ha explicat, aquell bon muntatge és aquell que s'adequa al que la pel·lícula vol transmetre i inclús està bé saltar-se les normes explicades anteriorment en post d'aconseguir-ho.

Walter Murch s'atreveix a respondre la pregunta proposant un ordre de prioritats el qual s'explicarà més endavant. Abans però cal veure que és el muntatge intern, un aspecte més que cal tenir en compte alhora de tallar.

2.4.7. Muntatge Intern

El muntatge intern és aquell tipus de muntatge que es produeix justament quan no hi ha tall. És aquell muntatge que està intrínsec dins de la pròpia imatge. És la pròpia temporalitat de les imatges en moviment la que fa que, tenint en compte els aspectes que es plasmaran a continuació, fan que es creï un muntatge cinematogràfic sense la necessitat del tall.

A continuació s'enumeraran els diversos aspectes que, segons Marimón, determinen aquest tipus de muntatge. S'exemplificarà amb fotogrames de la pel·lícula *Derbayere Elly* (Fahardi, Asgar. 2009) que és un referent de muntatge.

Composició

És la manera amb els quals estan disposats els elements a la pantalla i que duen a l'espectador a fer una lectura visual del que està dins del quadre. La disposició d'aquests elements determinarà l'ordre de lectura temporal.



Fotograma 01



Fotograma 02

Figura 2.3.7.1. Fotogrames de *Darbareye Elly*. Font: Farhady, Asghar. 2009.

Com per exemple, com es pot observar a la imatge, la disposició dels diferents personatges al fotograma 01 fan que l'enquadre tingui una lectura determinada. Els dos personatges més propers a la càmera tanquen el pla i fixen l'atenció al centre d'aquesta, a més, la mirada dels dos personatges masculins traça una línia diagonal que es creua amb la dona que està més il·luminada i que duu el vestit blau. Aquesta composició duu a l'espectador a que primer miri a la dona amb el vestit blau i després recorri la vista per la resta del pla.

Al fotograma 02 es pot observar com hi ha un element que destaca sobre la resta que és el cotxe, això es produeix pel color. En aquest cas l'espectador mira primer el cotxe i després mira l'entorn.

Profunditat de camp

Això es produeix quan hi han dues o més accions narratives simultànies en el mateix pla.

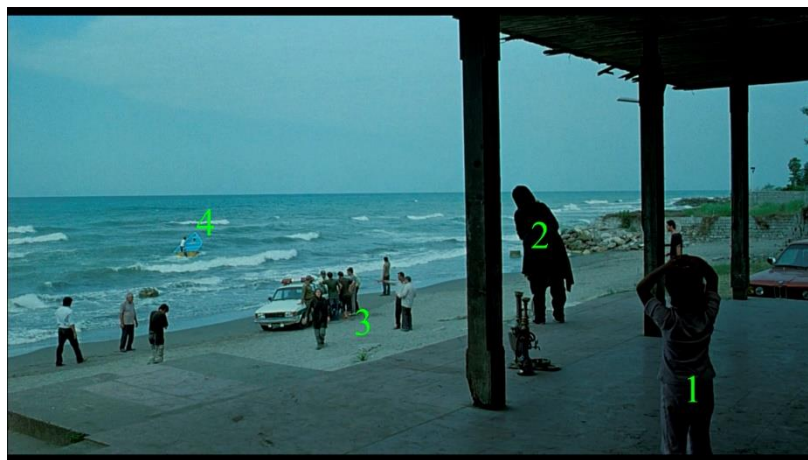


Figura 2.3.7.2. Fotogrames de *Darbareye Elly*. Font: Farhady, Asghar. 2009.

Com es pot apreciar, al fotograma s'observen fins a 4 capes d'accions simultànies. Per una banda hi ha l'acció que està fent l'infant marcat amb el número 1, mentre el personatge numero 2 manté una conversació amb la dona que s'acosta a càmera. A més, hi ha també una acció al cotxe de policia i al fons una llanxa que marxa.

Es pot condensar molta informació en un sol pla simplement composant la imatge adequadament. En aquest cas en comptes de fer 4 talls, el director ha decidit mostrar-ho tot en una sol pla.

Enfoc

Aquesta tècnica consisteix en transfocar entre els elements del quadre. Les lents de les càmeres permeten mantenir determinats subjectes borrosos i d'altres nítids en el pla. Per tant, aquest element es pot fer servir per fer destacar varis subjectes dins la mateixa presa. Quan el focus passa d'un element a un altre se li'n diu transfocar, tal com es veu a l'exemple:



Figura 2.3.7.3. Fotogrames de *Darbareye Elly*. Font: Farhady, Asghar. 2009.

Al fotograma de la dreta el personatge marcat amb el número 1 està desenfocat i la mirada de l'espectador es dirigeix als dos personatges del fons (número 2) que mantenen una conversa. Quan el personatge 1 intervé, es fa transfocus. D'aquesta manera es crea un pla nou sense la necessitat de tallar. Marimón però, ho considera el recurs més artificial.

Blocking

Aquest terme fa referència a les noves composicions que es creen només amb el canvi de posicions dels personatges.



Figura 2.3.7.4. Fotogrames de *Darrere Elly*. Font: Farhady, Asghar. 2009.

Com es pot observar al *decoupage* d'exemple es pot veure com es creen fins a 4 composicions noves només perquè els personatges s'han mogut, de fet, es un exemple bastant il·lustratiu perquè inclús es canvia de tipologia de pla, doncs del fotograma 3 al 4 es passa d'un pla americà a un pla mig, només perquè el personatge s'acosta a càmera.

Moviment de càmera

Tal com el seu nom indica aquest aspecte contempla el moviment que fa la càmera en pla i les noves composicions que es creen dins deixant la transició entre enquadre i enquadre.



Figura 2.3.7.5. Fotogrames de *Darbareye Elly*. Font: Farhady, Asghar. 2009.

Al *decoupage* d'exemple es pot veure com es creen fins a 6 composicions i, per tant, plans diferents, sense la necessitat de tallar.

Fora de camp

Un aspecte que no està lligat tan directament amb la composició però que cal tenir en compte és el fora de camp. Marimón afirma que aquest aspecte es fa palès quan està succeint quelcom que no s'està enquadrant però ho intuïm pel so o perquè ja s'ha mostrat abans.



Figura 2.3.7.6. Fotograma de *Darbareye Elly*. Font: Farhady, Asghar. 2009.

En el fotograma mostrat, podem observar com un personatge mira enrere, al que està succeint a fora de pla. En aquest cas, pel so sabem que són dos infants jugant, tot i així, el director no ens ho mostra. Marimón, afirma que és una eina molt potent però que s'ha d'utilitzar bé i amb sentit.

2.4.8. La Taula de Prioritats de Murch i Les Forces d'Ocultació de Marimón

Un cop s'ha analitzat el pla i es creu necessari fer un tall, és important conèixer els dos conceptes proposats en el títol d'aquest apartat: la Taula de Prioritats de Murch i les Forces d'Ocultació de Marimón. Tal i com ja s'ha comentat, saber el moment idoni per tallar és molt complicat i cada cas es diferent, tot i així, Murch i Marimón proposen una sèrie d'aspectes i tècniques que poden ajudar a respondre la qüestió.

Walter Murch, en el seu llibre: *En el moment del parpelleig* (Murch, W.2003) proposa el següent:

Primer de tot explica el concepte de continuïtat tridimensional. El defineix com la base del muntatge teòric on la decisió del moment de tall rau en l'acció i la posició del personatge. És a dir, si un personatge travessa una porta a l'habitació A, el següent pla serà des de l'habitació B, amb el personatge amb la mateixa posició que al final del primera pla.

Seguidament Murch, recomana que oblidem aquesta regla i afirma que el què hem de prioritzar en primer terme és l'emoció. Diu que el què realment acaba recordant l'espectador no són els aspectes tècnics, ni l'argument, sinó que només recorda com s'ha sentit. Per tant,

Murch proposa que es plantegi la següent pregunta: Com volem que se senti l'espectador? La respon proposant la següent taula que situa l'ordre de prioritats a seguir a la hora de fer un tall:

CONCEPTE	PERCENTATGE
Emoció	51%
Argument	23%
Ritme	10%
Direcció de la mirada	7%
Pla Bidimensional de la pantalla	5%
Espai Tridimensional de l'acció	4%

Taula 2.4.8.1. Ordre de prioritats. Font: elaboració pròpia

Si analitzem la figura es pot observar com hi ha dos elements que tenen molt més pes que la resta: emoció i argument. De fet, si es sumen els percentatges dels tres primers conceptes es pot observar que l'emoció, l'argument i el ritme sumen 84% envers al 16% dels tres últims termes, que fan referència a aspectes més tècnics.

Murch, afirma que si es fa un tall que produeix l'emoció adequada, fa avançar l'argument i es rítmicament satisfactori, però no compleix alguna dels altres termes, l'espectador no notarà cap incidència en el tall.

En definitiva, el que proposa Murch, és que es prioritzï l'aspecte més artístic i emocionals del film per sobre dels aspectes més purament tècnics. En la mateixa línia, William Hornebeck, muntador, fa el següent aclariment a la cita extreta del llibre d'Atienza:

“Em sabia greu el fet de que ell ho filmava tot des de un angle, i de sobte movia la càmera a un altre lloc, i filmava un pla curt, i jo sempre li posava pegues. A ell no li importava, deia ‘El públic ja sap que la càmera sa mogut!’ No ho considerava un error.” (Atienza, 2013. p.73).

Murch i Hornbeck defensen, doncs, que en el muntatge cal ficar-se sempre en el punt de vista de l'espectador i que cal pensar com s'està sentint en cada moment. I si en algun

moment s'està davant de dues opcions de tall, en les quals en un es manté l'emoció però no la continuïtat tècnica i en l'altre opció, no es manté l'emoció però si tots els aspectes tècnics, que sens dubte escollim la primera opció. Clar està, però, que sempre que es pugui complir amb tot molt millor.

Per altre banda, Joan Marimón en el seu llibre *el Muntatge cinematogràfic: del guió a la pantalla* (Marimon, J. 2013) fa una reflexió sobre com invisibilitzar un tall. Proposa tres mètodes dos de principals i un de secundari:

Primer, afirma que cal prioritzar les raons narratives i les raons dramàtiques, és a dir la informació i la emoció. El segon mètode que proposa, el relaciona amb les accions dels personatges, explica que si el tall es produeix just en el moment que un personatge fa un moviment o s'aprecia la intenció de que en farà un, el tall també quedarà ocult.

La raó secundària que proposa és la d'encavalcar el tall amb el so. Explica, que si fas que el so del següent pla comenci a sonar en el primer dels dos plans també faràs que el tall no es noti i quedi el més natural possible, per molt que siguin pocs fotogrames abans.

Marimón afirma que quan es compleixen aquestes, 'tres forces d'ocultació' que és com les anomena, el tall serà perfecte.

Per tant, de moment es pot respondre a la pregunta: Quan tallar? De la següent forma.

Primer es necessari analitzar el muntatge intern del pla i si cal tallar. Després es necessari prioritzar per davant de tot les raons dramàtiques i emocionals del film, tenint sempre en ment el que està sentint l'espectador. Si el tall reuneix les raons artístiques adients però hi ha alguna errada tècnica l'espectador no se n'adonà. Si a més aconseguim complir les tres 'forces d'ocultació' proposades per Marimón es podrà doncs procedir a fer el tall.

2.4.9. Conclusió

El muntatge, com a últim procés de la realització cinematogràfica, té la responsabilitat de tenir en compte tots els departaments que s'engloben dins de l'audiovisual. Doncs el muntatge cinematogràfic és un llenguatge molt abstracte i difícil de definir degut a tots els aspectes que cal tenir en compte. Això l'han dut a ser la eina més complexa d'aquest art.

El muntador o muntadora, té el privilegi i la responsabilitat de fer que l'espectador valori i entengui la finalitat de la peça, aquella que el director ha escollit. Es per això, que la persona

muntadora ha de ser plenament conscient de tots els processos artístics que involucren una producció audiovisual per tal de plasmar-los de la forma més eficient possible.

Totes les variants transmeses en aquest estudi, impossibiliten una investigació més específica sobre el muntatge del curtmetratge que es durà a terme a la part aplicada d'aquest treball, ja que es podria dir que el muntatge és un llenguatge únic i que cada decisió de tall es específica de cada obra.

S'ha procurat fer un recull de tot allò que s'extralimita purament al muntatge per tal d'entendre'l i poder-ho tenir en compte alhora d'aplicar-ho. A més, s'ha investigat sobre el seu paper i el pes que té dins de la producció audiovisual.

3. Objectius

3.1. Definició d'objectius i abast

3.1.1. Objectius Principals

Aquest grup d'objectius serveixen per definir la direcció de la part teòrica i la part aplicada del treball. Aquest es desenvoluparà en tres direccions: Investigar i entendre que és el muntatge cinematogràfic, aplicar els coneixements adquirits a un curtmetratge real i aprendre a desenvolupar el rol de muntador en un equip professional.

- Analitzar la història del muntatge cinematogràfic, contrastant les teories clàssiques per tal de saber com s'apliquen a l'actualitat i així poder implementar-les a un curtmetratge.
- Dur a terme el rol de muntador durant les etapes de preproducció, producció i postproducció d'un curtmetratge.
- Generar dues versions de muntatge d'un mateix curtmetratge.

3.1.2. Objectius Secundaris

Aquest grup d'objectiu comprenen aquelles tasques que s'assoliran de retruc mentre s'estiguin duent a terme els objectius principals. No deixen de ser però, igual d'importants. També s'engloben dins les tres direccions a les que apunta el treball.

- Aprendre quin paper juga el rol de muntador durant les etapes de preproducció, producció i postproducció d'un curtmetratge.
- Aprendre a treballar amb un director, saber entendre i implantar la seva visió i quan i com imposar les idees del muntador pel bé del resultat final del curtmetratge.
- Conèixer els paràmetres amb els quals s'articula el muntatge per poder implementar-les al curtmetratge i poder fer-n'hi l'estudi.
- Augmentar la fluïdesa i els coneixements del software d'edició: *Adobe Premiere Pro CC 2018*.

4. Antecedents i anàlisi de referents

4.1. Introducció

En aquest apartat s'explicaran aquells antecedents que s'han investigat per a dur a terme l'estudi d'aquest treball. Posteriorment, es farà un anàlisi dels referents audiovisuals escollits juntament amb el director i s'analitzaran els aspectes relacionats amb el muntatge per tal de plasmar-los al curtmetratge.

Aquest apartat doncs es dividirà de la següent forma: primerament es farà un llistat dels antecedents bibliogràfics escollits, acompanyats d'una explicació amb les raons per les quals s'ha escollit. Després es procedirà a exposar els referents del curtmetratge també amb una explicació de les raons, analitzant algunes escenes per extreure'n conclusions.

4.2. Antecedents bibliogràfics

4.2.1. Antecedents principals

Com a antecedents principals s'han escollit 5 llibres:

El muntatge cinematogràfic: del guió a la pantalla de Joan Marimón (Marimón, P. 2013).

Aquest llibre resulta interessant perquè analitza el muntatge des d'un punt de vista tècnic. Té una primera part en la qual reflexiona sobre què és el muntatge, classifica les diferents tipologies de tall i en destaca el que cal tenir en compte quan es munta. La segona part d'aquest llibre resulta remarcable pel fet de que es centra en discernir entre què diferencia el muntatge de diferents tipologies d'escenes.

És un llibre de caire tècnic que ajudarà a saber quines son les eines amb les quals s'articula el muntatge i poder crear un ventall de possibilitats tècniques alhora de muntar Ínfima.

Val a dir, que el llibre fa forces referències a l'evolució d'un projecte des del guió fins a la versió final de la peça audiovisual. Aquest fet també es vol treballar en profunditat.

També es farà servir la classificació de tipologies de muntatge que proposa l'autor, a més d'uns esquemes de relació entre la intensitat emocional del guió i el muntatge que seria interessant aplicar a l'anàlisi, a l'hora d'estudiar les diverses versions de muntatge del curtmetratge (s'apliquen en l'apartat 5 i 6).

Història i evolució del muntatge cinematogràfic de Pau Atienza (Atienza, P. 2013).

Aquest llibre fa un recorregut històric del cinema basant-se específicament en el muntatge cinematogràfic. S'ha seleccionat com a referent per tenir una perspectiva històrica del llenguatge que estudia aquest treball.

Cal destacar el primer terç del llibre. L'escriptor el dedica a fer una introducció sobre el que és el muntatge a partir de diferents cites o reflexions de diversos cineastes. Això es tindrà en compte per a l'estudi del marc teòric.

Finalment, s'analitzarà una teoria que reflexa el llibre que fa referència a quin és el paper del muntatge, en contraposició al paper del guió i la direcció, ja que pot ser d'utilitat.

La tècnica de l'edició del vídeo i cine: historia, teoria i pràctica de Ken Dancyger (Dancyger, K. 2011).

Aquest altre llibre es farà servir com a suport i com a comparació alhora d'analitzar les classificacions tècniques del muntatge del primer llibre *El muntatge cinematogràfic: del guió a la pantalla* (Marimón, P. 2013).

Explica de forma detallada les tècniques del muntatge alhora que fa un recorregut històric molt detallat del muntatge. A més, al final es centra en analitzar escenes d'algunes pel·lícules i també resulta d'interès.

En el moment del parpelleig: Un punt de vista sobre el muntatge cinematogràfic de Walter Murch (Murch, W. 2003).

Aquest llibre consta d'un seguit de reflexions sobre el muntatge cinematogràfic redactades per un dels grans muntadors cinematogràfics de tots els temps, Walter Murch.

És interessant per dos motius: s'agafarà com a referència una classificació que proposa sobre que s'ha de prioritzar a l'hora de fer un tall. També és interessant a l'hora de saber quin paper desenvolupa un muntador dins d'un equip de treball.

Teoria de l'edició del film i el vídeo de Michael Frierson (Frierson, M. 2018).

És un llibre que fa un anàlisi del muntatge a través de les diferents corrents artístiques del cinema. És d'àmbit més aviat tècnic però que també és interessant per a contrastar aspectes referents a la història del muntatge.

4.2.2. Antecedents bibliogràfics secundaris

L'art del muntatge: Una conversació entre Walter Murch i Michael Ondaatje de Michael Ondaatje (Ondaatje, M. 2007).

Aquest llibre no se centra tant en el muntatge cinematogràfic sinó que recull la transcripció de les conversacions entre Walter Murch i Michael Ondaatje. És un llibre de caire més general sobre el cinema, tot i que fa també un èmfasi especial en el camp del muntatge atès que un dels protagonistes és Walter Murch, muntador i teòric molt important.

El cine-ull de Dziga Vértov (Vértov, D. 1974).

Aquest llibre està escrit per un dels cineastes més importants del cinema soviètic. Tot i que no parla tan específicament del muntatge cal també tenir-hi en compte, ja que l'autor va ser un dels grans experimentadors del muntatge.

El sentit del cine de Sergei Eisenstein (Eisenstein, S. 1974).

Aquest és un cas similar a l'anterior. Eisenstein és un dels cineastes més importants del cinema i un dels grans representants a del cinema soviètic. En aquesta etapa es teoritzava molt sobre el muntatge i tenir en compte aquest llibre també pot ser interessant per al treball.

4.3. Referents audiovisuals

4.3.1. Referents d'estil

Låt den rätte komma in (Alfredson, Tomas. 2008)

Aquesta pel·lícula és la principal referència temàtica del curtmetratge, ja que l'argument és molt semblant. És una pel·lícula de Suècia, que explica la història d'un nen i una nena en un entorn social desestructurat que fan un pla per fugir de la seva família, a més la nena és un vampir.

El curtmetratge busca retratar una situació semblant però sense els trets fantàstics. És per això que aquesta pel·lícula actua com a referents, a més que com reflexa la crítica, té una direcció extraordinària.

Per tant, es busca crear una atmosfera similar a la proposada per la pel·lícula, ja que en els dos casos es cerca l'equilibri entre fer quelcom dur i brutal, però amb moment tendres fruits

de la relació entre els dos personatges, que com viuen situacions molt dures només troben un refugi en la seva relació.

El que té més sentit doncs, és buscar situacions similars entre la pel·lícula i el curtmetratge i analitzar el muntatge d'aquestes escenes. Les situacions que s'analitzaran seran els diàlegs ja que són situacions que en ambdós casos succeeixen. Primer, s'analitzarà un diàleg del film que no guarda molta relació amb el curtmetratge però que servirà per extreure'n unes primeres conclusions. Després, s'analitzaran un parell de situacions que casen més amb Ínfima.

El primer diàleg és el següent:



Figura 4.3.1.1. Fotogrames *Låt den rätte komma in*. Font: Alfredson, Tomas. 2008

Com es pot observar és una escena que consta de 7 plans. El que cal destacar de l'escena és l'ús de la tipologia de plans. Com es pot apreciar, l'escena comença amb un pla general que s'intueix que té la funció d'introduir l'escena i contextualitzar a l'espectador mostrant

l'espai. Després, es talla a un pla mig a on el personatge femení seu al costat i s'inicia el diàleg. Tot seguit es passa al pla 3 que és encara més tancat. Finalment, s'introdueix un últim pla molt tancat de la noia.

Com es pot observar, el director introdueix tots els plans que s'utilitzaran posteriorment d'una forma esgraonada, passant d'un pla general a un primer pla gradualment. Un cop fet el primer pla, la tipologia dels plans 1 i 2 ja no es tronaran a utilitzar i el muntador acabarà de muntar l'escena amb els altres plans. Es podria dir que s'ha pres aquesta decisió perquè un cop contextualitzada la situació, l'important és la relació dels dos personatges i el context ja no és rellevant, això també fa que sigui una escena més íntima.

De fet, aquesta escena resulta especialment rellevant pel fet de que, el director, un cop ha introduït tots els plans, acaba l'escena amb un moviment de càmera que engloba tots els primers plans ja mostrats excepte un, el primer pla del noi (pla 7C). Aquest pla, destaca per sobre de la resta per aquest fet, a més, és un pla en el qual només veiem com aquest personatge mira a la noia fixament, ens mostra l'atracció que aquest personatge sent per l'altre. El moviment de càmera també emfatitza aquesta sensació, puix que dona la sensació de que el noi l'estigui resseguint amb la mirada.

Aquest pla també duu a fer una altre reflexió sobre el muntatge d'aquesta escena i és el fet d'observar en quins moments es canvia de pla. El muntador, sempre enquadra l'infant que parla excepte en dues situacions: una és en el pla 4 a on part de la línia del noi està en off i l'altre és just el pla 7C, a on només es mostra la reacció de l'infant enquadrat, que fa que aquest pla destaquí més i tingui més significat.

Una altra escena que convé analitzar és la següent:



Figura 4.3.1.2. Fotogrames *Låt den rätte komma in*. Font: Alfredson, Tomas. 2008

És una escena de curta durada que s'ha decidit destacar per la semblança amb les situacions del curtmetratge. L'escena mostra com els dos personatges parlen amb codi Morse a través de la paret. No mostra una conversa s'encera sinó l'inici d'aquesta. Tot i així, es pot veure com l'escala de tipologies de plans també es manté.

Aquesta escena també serveix per fer veure a l'equip d'Ínfima que per crear una situació així, no cal ser molt complexos ni molt evidents amb la direcció i el muntatge, sinó que mostrant simplement com els personatges s'acosten a la paret, la situació ja s'entén amb claredat.

Una altre escena que també hi guarda una mica de relació és la següent: (cal esmentar que el *decoupage* d'aquesta escena s'ha acurtat i només s'hi mostren els plans rellevants per aquest anàlisi).



Figura 4.3.1.3. Fotogrames *Låt den rätte komma in*. Font: Alfredson, Tomas. 2008

És una escena a on es mostren els dos protagonistes parlant a través d'un vidre. De nou, s'observa l'escala de plans. Aquí però, el salt és més brusc ja que es passa d'un pla americà a un primer pla, tot i així, cal dir que hi ha un petit *travelling in* en aquest primer pla. Referent a l'escala de plans, també cal destacar com el director i el muntador acaben l'escena amb el camí invers, passen d'un primer pla a un pla mig amb un moviment de càmera i el *bloking*, trencant ja amb el moment íntim creat amb els primers plans.

Un altre aspecte destacable d'aquesta escena és l'ús que es fa dels plans de reacció. El muntador sempre enquadra al personatge que parla, tot i així, molts cops deixa silencis entre línia i línia per mostrar la reacció de l'altre infant, això es pot veure en els plans 4 5 i 6. El personatge femení parla, es canvia de pla mostrant la reacció del nen i després es passa al pla 6 i la noia segueix parlant.

Darbareye Elly (Farhady, Asghar. 2009)

Si *Låt den rätte koma in* (Alfredson, Tomas. 2008) era un referent temàtic degut a la semblances narratives, *Darbareyes Elly* (Farhady, Asghar. 2009) actua com a referent de factura i de realització, donat que a aquest nivells la proposta és molt semblant. Coincideixen en el fet de que en ambdós casos s'ha decidit no usar trípod i rodar totes les escenes en càmera en mà.

Farhady no usa tant la tipologia de plans sinó que a les seves pel·lícules adquireix molta importància el *blinking* i el moviment de càmera de cada pla i es fa el muntatge a partir d'això.

Per retratar-ho s'ha decidit analitzar una part de la següent escena que mostra una situació molt tensa i actua com a referent per les parts del curtmetratge que també ho són.



Pla 1



Pla 2



Pla 3



Pla 4



Pla 5



Pla 6

Figura 4.3.1.4. Fotogrames de *Darbareye Elly* . Font: Farhady, Asghar. 2009.

L'escena mostra un seguit de plans pràcticament mitjos en la seva totalitat en el que el moviment de càmera i els canvis de pla són molt bruscos. El muntador i el director creen una situació molt caòtica a través d'uns canvis de pla molt ràpids, cap dels plans dura més

de dos segons. El muntador s'ajuda dels moviments de càmera bruscos per canviar de pla, és a dir, la majoria de plans comencen i acaben amb un moviment bruscat.

Referent aquest *decoupage*, també cal tenir en compte el so. A aquest nivell l'escena és molt caòtica, se senten crits i el so del mar. Cada canvi de pla el precedeix algun crit o alguna línia de diàleg del següent pla. Un altre fet que ajuda a invisibilitzar el pla i a no desubicar a l'espectador és que el director mostra sempre a algun personatge en el pla i el contra-pla, és a dir, es pot observar com a la majoria de plans hi apareix el personatge amb la jaqueta grisa amb ratlles taronges, en aquest cas, aquest personatge està també tenint la funció de fer saber a l'espectador a on està situada la càmera en cada moment.

Tots aquests elements ajuden a crear una escena molt caòtica però també orgànica i que manté a l'espectador situat en tot moment.

També cal destacar la següent escena per dos aspectes que es recullen a continuació.



Figura 4.3.1.5. Fotogrames de *Darbareye Elly*. Font: Farhady, Asghar. 2009.

Un d'aquests aspectes és l'ús dels plans de reacció, ja que tenen molta presència en el còmput general de l'escena. Aquesta, consta d'un monòleg del personatge que apareix en el pla número 1. Tot això per fer conscient a l'espectador de la gravetat i la importància que tenen les línies de diàlegs dins la narrativa. El pla 2 i 4 són plans de reacció.

Aquesta escena també evidencia el fet de que el muntatge s'ha d'adaptar a cada situació i que depèn molt de cada pla i cada moment. Això es veu en l'últim pla, ja que, tot i que *Darbareye Elly* és una pel·lícula amb molts canvis de pla i amb un muntatge força dinàmic, (inclús en moments que no hi ha tensió) el muntador i el director, en aquesta escena han decidit mantenir un pla (el número 7) durant quasi un minut, tot i ser una situació molt tensa. Això li aporta realisme a l'escena, fa que l'espectador es fixi en el que està dient el personatge i fa notar que el muntatge es quelcom molt versàtil i que cal ser conscient de la importància del pla i de cada escena.

A mode de curiositat, s'ha decidit analitzar una altres escena d'aquest film degut a la raresa del muntatge. En aquesta pel·lícula un personatge desapareix, doncs bé, aquest *decoupage* mostra l'últim moment on veiem aquest personatge.



Figura 4.3.3.5. Fotogrames de *Darbareye Elly*. Font: Farhady, Asghar. 2009.

S'ha decidit ressaltar aquesta escena, ja que juga amb el muntatge d'una forma peculiar. Es mostra al personatge jugant amb un estel, el director i el muntador tallen entre plans que són molt semblants com es pot observar a la imatge. Junt amb el so creen una sensació de confusió. En aquest cas la pel·lícula conté un muntatge més expressiu i artístic que mitjançant *jump-cuts* trenca amb totes les normes establertes a favor de transmetre una sensació en concret.

4.3.2. Referents *flashbacks*

El curtmetratge d'Ínfima conté un *flashback*. Per tant, també cal analitzar *flashbacks* d'altres obres per veure quins recursos utilitzen. Cal fer menció al fet de que no s'ha trobat una situació d'exemple semblant al curtmetratge en el que es fa un *flashback* a una situació que ja s'ha mostrat anteriorment, però es planteja des d'un altre punt de vista. S'analitzen escenes

que mostren el passat d'algun personatge que no s'ha vist encara. Tot i així, és útil analitzar-los per saber amb que es pot jugar.

The Handmaid's Tale (Miller, Bruce. 2017. Episodis 4 i 6))

A continuació, s'analitza una escena d'un capítol d'aquesta sèrie. De l'escena cal destacar-ne el següent:



Figura 4.3.2.1. Fotogrames de *The Handmaid's Tale*. Font: Miller, Bruce. 2017.

El *flashback* es produeix en el tall del pla 1 al pla 2. Allò que destaca més és l'ús del codi de colors, que de fet serà una constant en tota la sèrie, que serveix com a eina per a que l'espectador identifiqui que es tracta d'un *flashback*. El *flashback* passa a través d'un tall simple. El que també s'observa és que la situació narrativa i de composició del pla és molt semblant, és a dir, veiem com la protagonista posa la mà a la panxa d'una embarassada i es talla a un pla a on s'observa una mà subjectant els peus d'un nadó, per tant es fàcil deduir que es tracta de les mans de la protagonista.

Un altre aspecte que cal destacar de l'escena és el muntatge, hi ha una sèrie de *jump-cuts*, semblants a la última escena analitzada de *Dabareye Elly*. En el pla cinc observem la cara de la protagonista. És llavors quan ja es fa evident que es tracta d'un *flashback*.

El següent exemple també es similar:



Figura 4.3.2.2. Fotogrames *The Handmaid's Tale*. Font: Miller, Bruce. 2017.

Podem veure com el codi de colors és manté. Tot i no ser una situació narrativa tan semblant com a l'exemple anterior, sabem que és un *flashback* perquè se'ns mostra a la protagonista pràcticament al moment, per tant l'espectador sap que és el passat.

En aquest cas però, per introduir el *flashback* el tall és precedit pel so d'un cotxe que s'inicia en el pla 1 i adquireix el punt d'intensitat sonora més alt just en el moment del tall.

Forrest Gump (Zemerckis, Robert. 1994)

Una altre pel·lícula en el que hi ha un *flashback* rellevant per analitzar és aquesta pel·lícula de Robert Zemerckis.

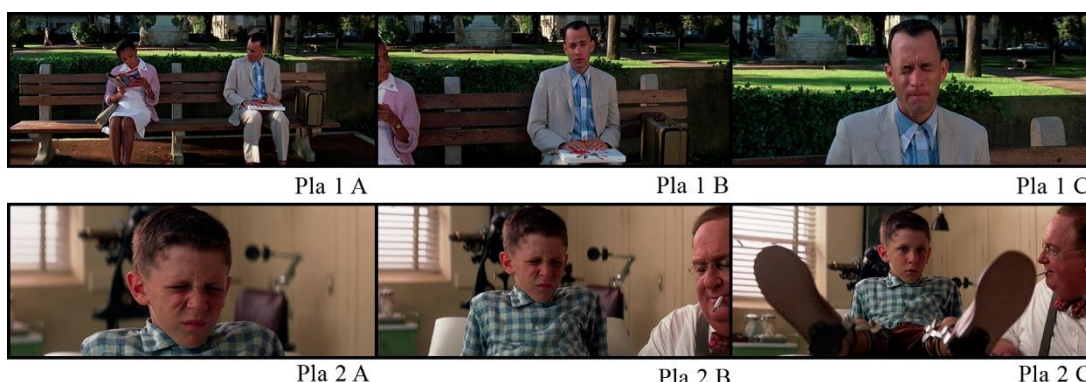


Figura 4.3.2.3. Fotogrames de *Forrest Gump*. Font: Zemeckis, Robert. 1994

Com es pot observar a la figura anterior l'espectador identifica al moment que es tracta d'un *flashback* per l'*acting* de l'actor i el moviment de càmera. És una manera molt simple i original de fer un *flashback* que fa notar la importància de la composició i l'*acting* a l'hora de fer un *flashback*. En aquest cas també es fa un tall simple.

Apocaliypse now (Coppola, Francis Ford. 1979)

Un altre exemple també molt famós és el de l'inici d'aquesta pel·lícula de Francis Ford Coppola.

Després de mostrar-nos un somni relacionant la guerra de Vietnam amb el personatge que apareix en el primer pla, es fa una fosa a negre i es va a la primera escena del *flashback*.

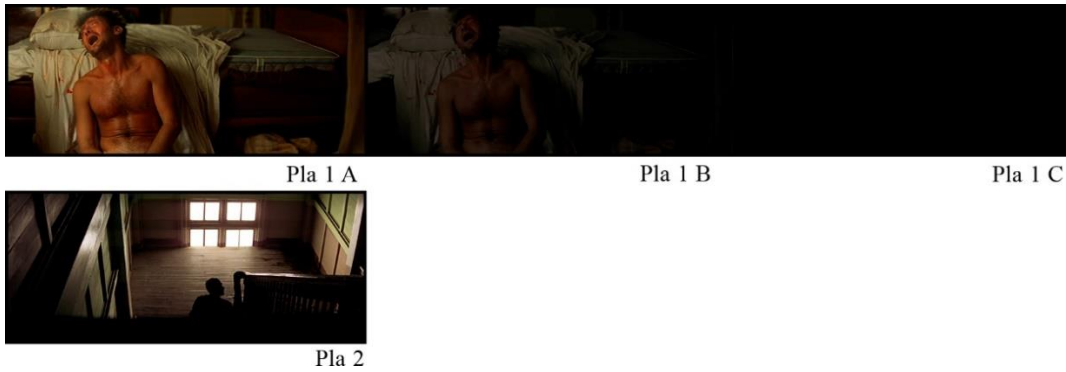


Figura 4.3.2.4. Fotogrames de *Apocalypse now*. Font: Coppola, Francis Ford. 1979.

5. Metodologia

5.1. Introducció

En aquest apartat es farà un retrat del procés que s'ha seguit per la realització del muntatge del *teaser* i de les dues versions del curtmetratge. A continuació es plasmaran totes aquells passos que s'han seguit tan per muntar el *teaser* com per muntar el curtmetratge.

En aquest apartat no es farà cap anàlisi sinó que només es pretén deixar constància de tot allò que ha calgut fer per a la realització de les dues peces.

5.2. Procés

A continuació s'exposaran quins han estat els passos que s'ha dut a terme per a la realització del *teaser* i del curtmetratge. El procés seguit ha estat pràcticament idèntic en ambdós casos, tret d'algunes diferències que s'exposaran més endavant.

5.2.1. Rodatge

Marimón al seu llibre fa èmfasi sobre el fet de mantenir la mirada fresca de les imatges i recomana que el muntador o muntadora mai estigui al rodatge del film, tot i així, al ser un treball en grup, de baix pressupost i universitari això no s'ha pogut complir, ja que es necessiten força col·laboradors per a que surti un bon producte. Així doncs, suposant que s'havia de ser partícip del rodatge, es van escollir aquells rols que estaven més lligats amb la post-producció i el muntatge.

Els rols van ser els d'*Script*, ja que acaba creant un document que al final és una eina que utilitza el muntador o muntadora i el de DIT, perquè és qui gestiona i ordena el material enregistrat que després farà servir el muntador o muntadora.

5.2.2. Rol de D.I.T

Tot i que s'està fent un estudi sobre el muntatge i la funció de DIT no forma part d'aquest procés, s'ha vist adient fer una breu explicació del procés per les repercussions que en aquest cas ha tingut a l'hora de muntar el curtmetratge.

El programa seleccionat per a fer el procés de bolcatge de les targetes ha estat el programari *Davinci Resolve* que entre d'altres funcions està preparat per a fer còpies de targetes. El

motiu pel qual s'ha seleccionat *Davinci Resolve* és perquè té la capacitat de fer còpies a dues destinacions diferents amb el mateix temps de durada que a una sola. Això permet economitzar el temps de rodatge.

Tan en el cas del *teaser* com en el cas del curtmetratge es va fer el bolcatge a 3 discs durs. Als dos primers es feia la còpia des de la targeta i al tercer es feia una copia de tot el material enregistrat de cada jornada des de qualsevol dels dos discs durs anteriors.

A continuació s'adjunta una taula amb les carpetes creades a cada memòria i la seva funció:

CARPETA	FUNCIO
Audio	S'hi dipositen els arxius d'àudio enregistrats
Documents	Destinada a desar tots aquells documents que s'han generat durant el procés com: el guió, l'ordre de rodatge, l'script...
<i>Footage</i>	A on s'hi fa el blocatge de les imatges enregistrades. Es crea una carpeta per jornada i a dins d'aquesta el material es diposita en una carpeta per cada targeta bolcada.
Projectes	S'hi desen tots els projectes dels softwares de cada departament de postproducció, en aquest cas: Color, muntatge i so.
<i>Proxys</i>	S'hi bolquen els <i>proxys</i> creats amb les mateixes carpetes i les mateixes nomenclatures que la carpeta <i>footage</i> .
<i>Renders</i>	Totes aquelles exportacions fetes de cada departament tan de prova com la final.

Taula 5.5.2.1. Carpetes. Font: elaboració pròpia

5.2.3. Creació de *proxys*

Un cop rodat el material, cal fer la creació dels *proxys*, transformar els arxius en cru de la càmera en un altre format menys pesat i per tan més manejable per a facilitar la edició.

Al *teaser* es va rodar amb la càmera *BlackMagic 4k* que cedeix l'equip de lloguer de la Universitat, Serrat. Aquesta càmera genera uns arxius en format, *BlackMagic.raw.dng*. Al curtmetratge es va llogar la càmera *RedEpic 6k*, que genera uns arxius *red.raw*. En ambdós

casos es van generar *proxys* amb els mateixos paràmetres, que són els següents: còdec: DNHR LB, format: .mp4 i resolució: 720p.

Aquests paràmetres permetran dur a terme una edició el més fluid possible, ja que són uns arxius molt poc pesats amb un còdec recomanat per a l'edició atès al seu baix índex d'errors. Tanmateix, tenen la qualitat necessària per poder treballar amb uns arxius relativament semblants al màster final.

Aquest procés es va dur a terme de nou amb el software *DaVinci Resolve* que està plenament capacitat per fer aquesta operació. Els arxius generats es van desar a la carpeta *proxys*, amb el mateix ordre i la mateixa nomenclatura que a la carpeta *footage*.

5.2.4. Ordre

Abans de començar a parlar sobre aquest procés cal aclarir alguns aspectes que fan referència al procediment de realització de les dues peces.

La nomenclatura de les carpetes no pot variar en cap cas ja que pot haver-hi conflictes a l'hora de que altres departaments treballin amb altres softwares amb el material original. És per això que el canvi de nom de cada clip i l'organització d'aquests es fa dins del software d'edició, que no modifica el material original.

Tanmateix, com el procés de renderització no es farà amb el mateix software amb el que s'edita, a l'edició es treballa directament amb els *proxys*. Un cop acabada l'edició es genera un arxiu en format *.xml* per a fer el procés de renderització amb un altre software, ara sí amb els arxius originals. És per això que sota cap concepte s'han de modificar els noms i l'ordre dels arxius de les carpetes originals.

A mode d'anotació, també cal fer esment a que el software seleccionat per a l'edició no treballa amb carpetes sinó amb safates. Tot i que la seva funció és la mateixa cal emprar aquest últim terme.

El software amb el qual es va fer l'edició del curtmetratge i del *teaser* és *l'Adobe Premiere Pro*. Es va importar el material d'imatge i d'àudio al mateix programa i es va procedir a ordenar el material en safates. La imatge següent mostra quin ha estat l'ordre seleccionat:

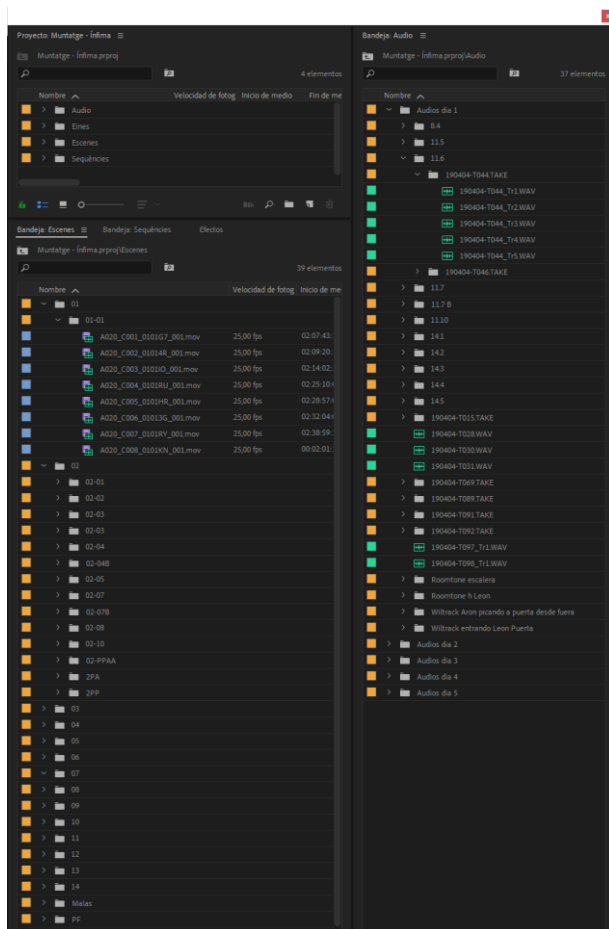


Figura 5.2.4.1. Ordre de safates. Font: elaboració pròpia

A continuació s'adjunta una taula amb el nom de les safates creades i la seva funció. S'explica el cas del curtmetratge, perquè el cas del *teaser* fou idèntic.

SAFATA	FUNCIÓ
Àudio	Conté els arxius d'àudio
<i>Footage</i>	Conté els arxius de vídeo
Eines	Aquesta carpeta va ser creada per disposar-hi tot aquell material creat dins del projecte, com petites correccions de color o sons de referència, entre d'altres recursos
Seqüències	Contenen totes aquelles seqüències creades per a fer la edició

Taula 5.2.4.1. Safates. Font: elaboració pròpia

L'ordre que es va seguir dins de cada safata fou el següent:

- Pel que respecte a la safata d'eines i seqüències no es van crear sub-safates sinó que es va dipositar el material directament.
- Pel que fa referència a la carpeta d'àudio l'ordre i la nomenclatura del material original es va mantenir igual dins del projecte. La persona encarregada del so del curtmétratge va ordenar els arxius per dies de rodatge. Dins d'aquestes carpetes, va agrupar els arxius de cada presa en subcarpetes diferents amb el nom corresponen a cada presa.

Dins la safata de *footage* es va seguir el següent ordre:

- Primer de tot es va crear una safata per a cada escena. Dins d'aquestes es van crear unes altres safates amb el nom de cada pla. Dins d'aquestes ultimes safates es van importar els clips de totes les preses de cada pla respectivament.
- Val a dir que es va decidir fer la sincronització d'àudio a la mateixa línia de temps de cada seqüència i no sobre els arxius importats. D'aquesta manera només es sincronitzaven aquelles preses seleccionades.

5.2.5. Selecció

Seguidament es va procedir a la selecció d'aquelles preses que s'adeqüessin més al muntatge.

El programa *Adobe Premiere Pro CC* permet també etiquetar els clips i les safates amb etiquetes de colors. Això permet fer una primera selecció visual. En aquesta direcció es van etiquetar de color vermell totes aquelles preses que degut a errors tècnics de càmera o de so no eren servibles, també es van etiquetar amb el mateix color aquelles preses que per *acting* eren inútils. Totes aquestes característiques es van extreure de la partida de càmera de l'script.

Després de fer aquesta primera selecció, tenint en compte l'opinió del director, els aspectes destacats a l'estudi previ al guió i aspectes de *raccord* es van seleccionar els clips que a priori funcionarien millor en el muntatge.

5.2.6. *Rough cut*

Es va procedir a fer un *rough cut* de tot, que és una primera versió de muntatge a on simplement s'encadenen els diferents plans per fer-se una idea de les possibilitats de muntatge.

Es va sincronitzar l'àudio de les peces seleccionades. Es van ordenar els clip seleccionats anteriorment tenint en compte que l'acció dels personatges tingués continuïtat.

5.2.7. Fine cut

Finalment, es va generar una proposta de muntatge final, refinant els talls i seleccionant aquelles preses que narrativament funcionaven millor i dotant a la peça de ritme.

Les diferents versions van estar contrastades amb el director, se'n van fer un total de 7.

Finalment, es va procedir a fer la versió del muntador.

5.2.8. Master Final

Un cop feta la versió final del director només va caldre generar un *.xml* per a que la persona encarregada del color i del render pogués dur a terme la seva funció. També es va generar un arxiu *.odf* per a que la persona encarregada de la postproducció de so pogués treballar. Al mateix temps es va generar un render de baixa qualitat per a que aquesta persona la tingués com a referència.

5.3. Estudi de les peces

5.3.1. Introducció

Tot seguit es retrataran totes aquelles accions que es van seguir per entendre cada peça.

S'hi inclou un anàlisi previ, a on s'analitza el material del que es disposa abans de tenir les imatges enregistrades. Aquest apartat es divideix en altres dos subapartats: un anàlisi tècnic (té la funció de conèixer bé quines són les accions de la història i que passa a cada una de les escenes) i un altre anàlisi més centrat en les parts artístiques i emocionals de la història (té com a objectiu ser conscient de quins són els punts de més o menys intensitat emocional de la història per tal de tenir-los en compte de cara al muntatge).

En aquest apartat també s'inclou una anàlisi de les imatges enregistrades, una anàlisi de les decisions de tall preses i finalment una darrera anàlisi de les versions finals de muntatge.

5.3.2. Estudi del *teaser*

5.3.2.1. Estudi previ

5.3.2.1.1. Estudi tècnic

Al tractar-se d'un *teaser* de molt curta durada i amb una sola línia de diàleg, el director i el guionista van dur a terme el següent *storyboard*:

Com es pot observar es tracta d'una peça composta per tres plans:



Figura 5.3.2.1.1.1. *Storyboard* Ínfima. Font: Costas, Yago Ray. 2019.

El primer es un pla general amb un *travelling in* a on es mostra un passadís. De la porta lateral dreta més pròxima a la càmera apareix una noia que recorre el passadís i entra a la porta lateral dreta que està més lluny.

El segon pla es també un *travelling in*. La càmera se situa ara en una posició de 90 graus cap a l'esquerra respecte el pla anterior enquadrant la última porta en la que ha entrat la noia. El personatge camina fins la paret de l'habitació, s'ajup, dona uns cops i diu: *¿Estàs ahí?*

El tercer pla és un primer pla fixe a on, apart de la cara de la noia, també s'enquadra el puny. El personatge pica a la paret i diu la línia de diàleg.

L'esquema en planta plantejat és el següent:

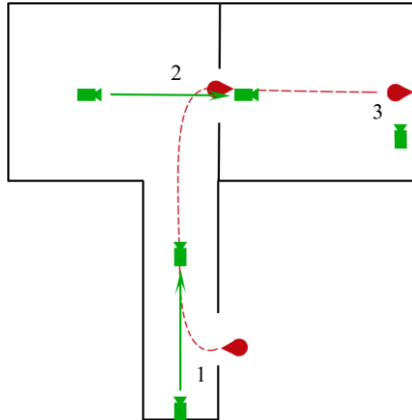


Figura 5.3.2.1.1.2. Esquema en planta del *teaser*. Font: elaboració pròpia

Les accions que es duen a terme en el pla són les següents:

Es mostra el passadís	Apareix perosntage	Recorregut 01 (passadís)	Para i entra a la segona porta	Recorregut 02 (habitació)	Arriba a la paret	S'ajup	Pica a la paret	Diàleg	Espera la resposta		

Figura 5.3.2.1.1.3. Accions del *teaser*. Font: elaboració pròpia

5.3.2.1.2. *Estudi artístic i emocional*

Al *teaser* no hi ha quasi narrativa sinó que només se'ns mostra una situació que suscita a l'espectador a fer-se un seguit de preguntes. Els moments en els quals es presenten aquests preguntes coincideixen amb els punts de màxima intensitat emocional de la peça. Amb el muntatge doncs es procurarà emfatitzar aquests moments.

Una línia emocional que s'adequaria bastant a la peça seria la següent:

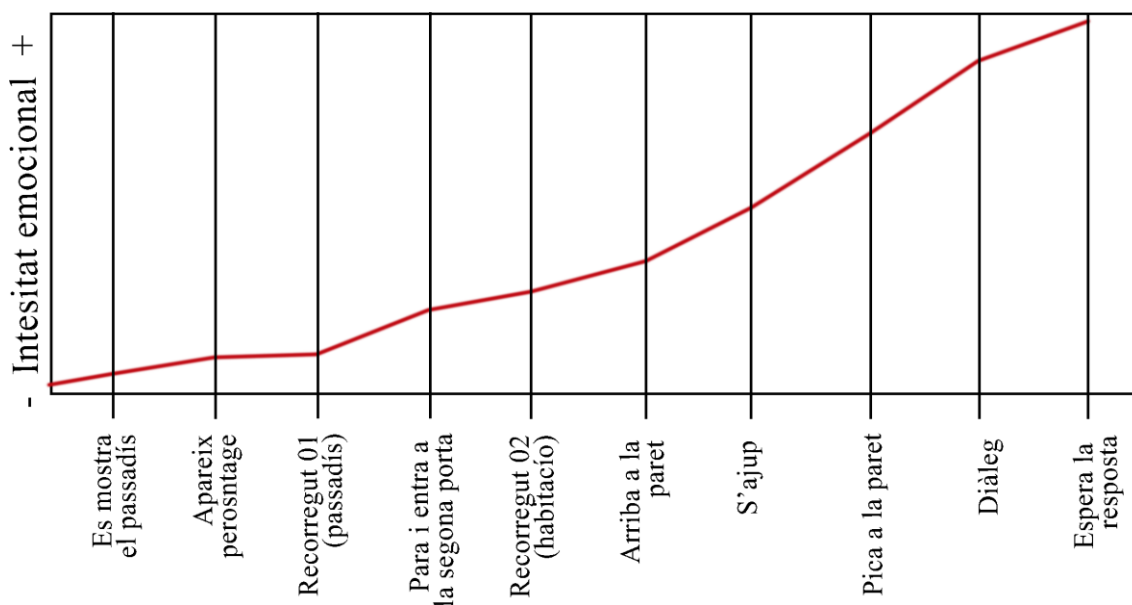


Figura 5.3.2.1.2.1. Línia emocional del *teaser*. Font: elaboració pròpia

Com es pot observar es busca plasmar una línia emocional ascendent quasi exponencial.

Tindríem un primer punt clau quan apareix el personatge. L'espectador es pregunta: qui es aquest personatge? Seguidament el personatge comença a fer el primer recorregut cap a l'habitació, l'espectador es planteja dues preguntes: Cap a on va? Quines són les seves intencions? De cop para i entra a l'habitació. Ara ja sabem cap a on es dirigeix, però cal saber que vol fer al lloc, per tant, se segueix sense saber quines són les seves intencions.

Aquí es proposa un altre punt clau, l'espectador veu com el personatge, ja dins de l'habitació, segueix la seva marxa cap a la paret. L'espectador es pregunta de nou per les intencions del personatge. El personatge arriba a la paret, para i s'ajup. La intensitat emocional segueix pujant ja que l'espectador segueix sense saber quines intencions té el personatge i aquest té un comportament enigmàtic.

Tot condueix a un tercer punt clau, el personatge pica a la paret i pronuncia la línia de diàleg, el *teaser* acaba. Això deixa el *teaser* en el seu punt més alt quant a intensitat emocional. Tot i que les altres preguntes ja han estat resoltes, doncs ja sabem quines eren les intencions del personatge, es presenten dues preguntes finals més importants: qui hi ha a l'altre costat i per a què vol parlar la protagonista amb ell.

Partint de la base de la proposta de l'*storyboard* i tenint en compte tot l'anterior, un bon lloc per a situar els talls de les escenes serien els següents:

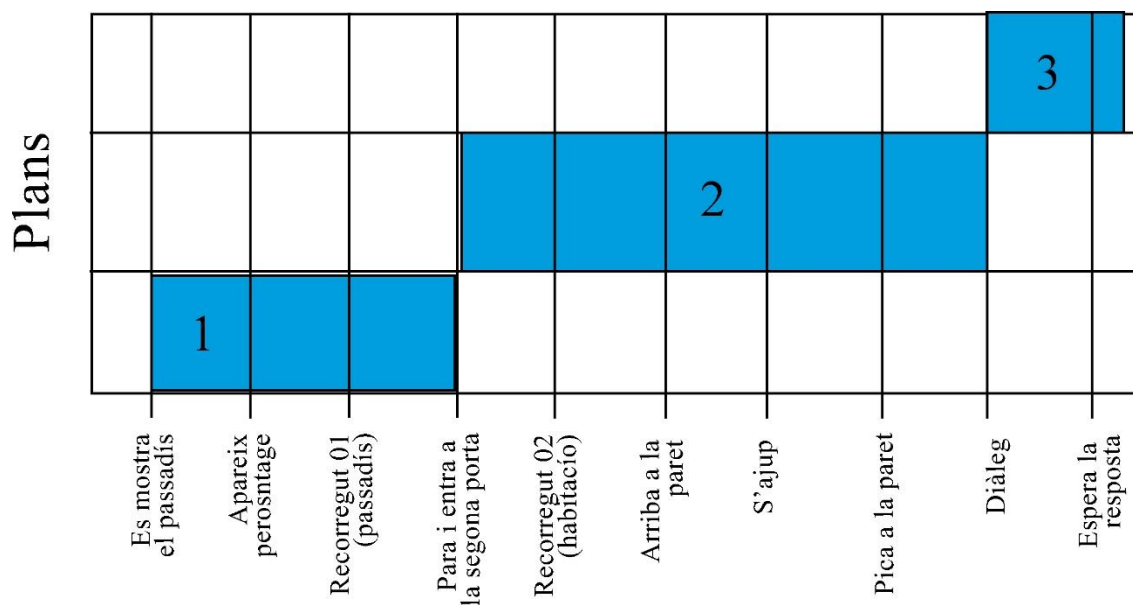


Figura 5.3.2.1.2.2. Proposta de muntatge del *Teaser*. Font: elaboració pròpia

Es proposa un primer tall quan la protagonista s'atura per entrar a la porta i un segon tall abans de que digui la línia de diàleg. Cal esmentar que fora interessant tenir en compte el moment en que acaba el *teaser*. Després de que la protagonista digui la seva línia de diàleg, l'espectador esperarà a que hi hagi una resposta, allargar aquest moment final pot ser bo per a crear una cert tensió que pot ser beneficiosa per al to del *teaser*.

Cal saber doncs quines possibilitats ens dona el metratge del que es disposarà finalment, però es partirà d'aquesta base.

5.3.2.2. Anàlisi del material

Per a fer el muntatge primer de tot cal mirar quines són les possibilitats que ofereix el material enregistrat per a saber amb que es pot jugar.

En el següent *decoupage* es mostren els clips que s'han rodat:

Clip 01



Clip 02



Clip 03



Figura 5.3.2.2.1. Fotogrames del *Teaser* Ínfima. Font: elaboració pròpia

Com es pot observar hi ha un primer clip que cobreix totes les accions del principi fins que el personatge entra a l'habitació i comença a fer el recorregut 2. Hi ha un segon clip que cobreix totes les accions des de que el personatge està parat debat de l'habitació fins la fins al final del *teaser* i finalment un altre pla que va des de que el protagonista està ajupit fins el final. Això obre un ventall de moltes possibilitats.

5.3.2.3. Decisió de tall

Abans de tot cal tenir en compte els dos següents aspectes:

Tots els talls han de ser fets en post de crear una atmosfera que casi amb el to del *teaser*, procurant que cada tall sigui el més invisible possible o que si es fa notar estigui justificat a nivell de ritme i/o de narrativa.

Tanmateix no cal oblidar la construcció d'espais. El personatge fa un recorregut que l'espectador, en aquest cas, ha d'entendre per tant la decisió de tall també ha de tenir en compte aquest aspecte.

5.3.2.3.1. Tall 0

Cal decidir primer de tot en quin moment comença el *teaser*. El primer clip comença uns 4 segons abans de que la protagonista entri en pla. El director vol incloure el títol de la peça sobreimprès al principi, fet que s'haurà de tenir-ho en compte. Tanmateix aquests 4 segons

juguen a favor de la creació de l'atmosfera, la introducció de l'espai i la introducció de la banda sonora ja que el travelling ja ha començat i és el primer pla.

5.3.2.3.2. Tall 1

Per temes de continuïtat en l'acció ens trobem davant d'un tall que s'ha de dur a terme obligatòriament a partir de que el personatge para davant de l'habitació. Partint d'aquesta base doncs tenim les següents possibilitats.

- Fer el tall quan el personatge para
- Fer el tall quan el personatge està parat
- Fer el tall quan el personatge comença a caminar
- Fer el tall mentre el personatge està caminant
- Fer el tall un cop el personatge ha entrat a l'habitació

Les tres primeres opcions queden descartades en un primer moment degut al moviment de càmera. El *travelling in* comença quan l'actriu comença a caminar i al venir d'un pla a on ja hi ha un *travelling in* el tall crida massa l'atenció i juga en contra de la continuïtat i la creació de l'atmosfera.

La penúltima opció juga a favor de la creació de l'atmosfera, atès que de totes les opcions és la que fa que el tall passi més desapercbut. Tot i així fa que es descarti fer un muntatge més expressiu, que sí ho permet la última opció.

Aquesta darrera opció de tall permet afegir més intriga al muntatge i emfatitzar un dels punts claus a nivell emocional de la peça. L'espectador s'està fent la pregunta d'on es dirigeix la protagonista des que apareix. Si esperem a que la protagonista desaparegui, l'espectador es preguntarà a on s'ha dirigit i hi afegirem certa tensió al no respondre aquesta qüestió al moment. Tanmateix, val a dir que aquesta opció permet dilatar una mica més el temps al no tenir un element a la pantalla que segueixi una continuïtat. Ara bé, aquest tall, tot i que narrativament és molt potent, fa que el tall es noti i això pot fer que l'espectador es distregui, juga en contra de la creació de l'atmosfera. Tot i així se li proposarà al director sincronitzar aquest tall amb algun element rítmic de la banda sonora, per tal d'invisibilitza'l una mica.

5.3.2.3.3. Tall 2

En aquest cas tenim les següents opcions.

- Fer el tall just després de que s'ajupi

- Fer el tall quan està ajupida
- Fer el tall quan pica
- Fer el tall entre el moment que pica i diu la línia de diàleg
- Fer el tall mentre diu la línia de diàleg
- Fer el tall després de la línia de diàleg
- No fer cap tall

En principi no es contempla l'opció de no fer el tall. Mostrar la cara del personatge fa que s'empatitzi més amb ella i afegeix intensitat emocional.

Abans d'enfrontar-se a aquest tall cal tenir en compte que serà un tall que l'espectador notarà per la tipologia de pla, perquè és el primer cop que se li veu la cara a la protagonista i és un pla fixe venint d'un *travelling in*.

Partint d'aquesta base la situació és molt similar a l'anterior.

Podem encadenar accions i invisibilitzar el tall, unint els clips mentre pica o diu la línia de diàleg. O bé, podem augmentar la tensió dilatant el temps, tallant abans o entre les dues accions esmentades.

5.3.2.3.4. Tall final

Cal tenir en compte que es disposen de tres segons finals després de que el personatge digui la línia de diàleg.

Es pot tallar en sec just al final de la frase o mantenir més el temps. Se li proposarà al director de fer encaixar aquest tall final amb un element musical similar al de l'anterior tall.

5.3.2.3.5. Fine cut

Finalment s'ha optat per les següents opcions:

- Tall 0: Deixar els 4 segons
- Tall 1: Dilatar el màxim l'acció tallant quan ja ha entrat
- Tall 2: Fer el tall després de que piqui i just abans de que digui la línia de diàleg
- Tall Final: Tallar en sec després de la línia de diàleg

És a dir, els següents talls:



Figura 5.3.2.3.5.1. Fotogrames del *Teaser* Ínfima. Font: elaboració pròpia

5.3.2.4. *Master del teaser*

5.3.2.4.1. *Master de la versió del director*

Després de contrastar amb el director el *fine cut* s'ha modificat el següent:

Al tall 1 s'encadenarà l'acció de caminar per fer el tall invisible, tot i així es mantindrà el cop rítmic a la banda sonora sincronitzat amb el tall. Respecte al tall 2 es mantindrà a la mateixa posició tot i que el director ha demanat que la dilatació de temps no sigui tan exagerada. Doncs, s'ha acotat una mica més d'un segon el pla que precedeix al tall 2. La decisió del tall final també s'ha mantingut.

Els talls doncs queden així:



Figura 5.3.2.4.1.1. Fotogrames del *teaser* Ínfima. Font: elaboració pròpia

5.3.2.4.2. Master de la versió del muntador

Respecte a la versió del *fine cut* s'ha mantingut el tall 01 però s'ha agafat el tall 02 de la versió del director.

És a dir que ha quedat així:

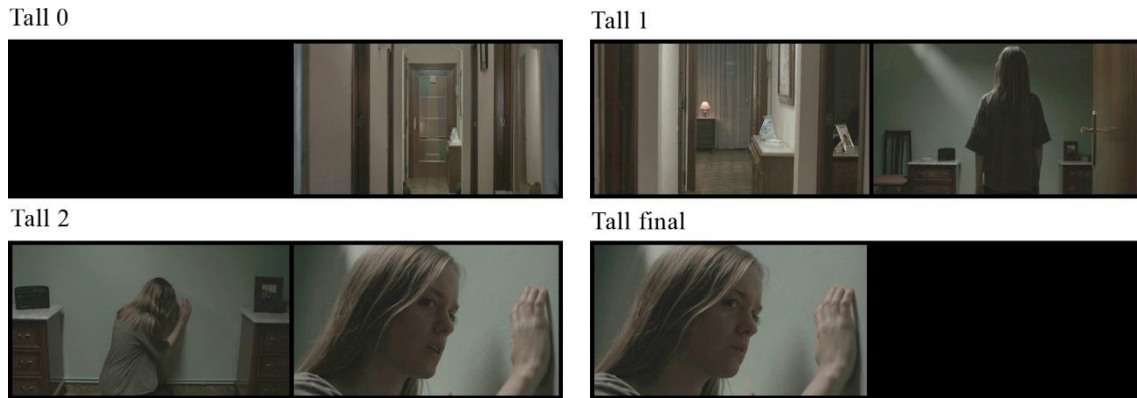


Figura 5.3.2.4.2.1. Fotogrames del Teaser Ínfima. Font: elaboració pròpia

5.3.3 Estudi del curtmetratge

5.3.3.1. Anàlisi previ

5.3.3.1.1. Anàlisi tècnic

A partir del guió literari s'ha dut a terme el següent esquema que recull totes les accions del curtmetratge:

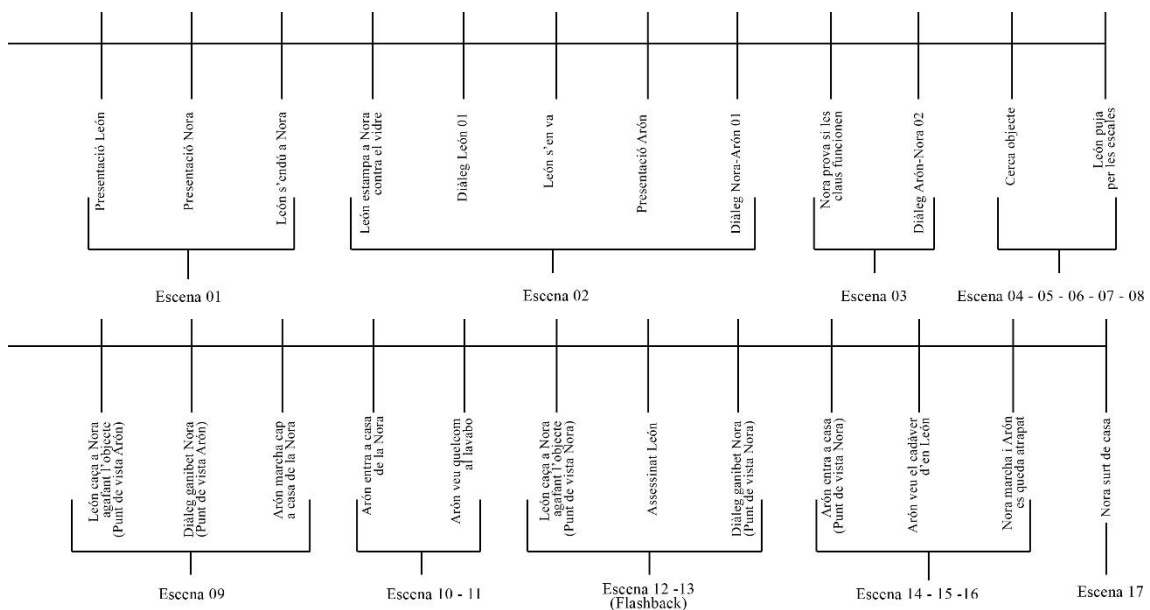


Figura 5.3.3.1.1.1. Resum accions. Font: elaboració pròpia

Aquest esquema dona una visió global i resumida de l'estructura del curtmetratge. S'ha resumit en 24 accions repartides en 17 escenes. A l'esquema s'han ajuntat varies escenes.

5.3.3.1.2 Anàlisi artístic i emocional

Ara tal com es va fer amb el *teaser* cal construït un esquema emocional per tal d'entendre quina és la intensitat emocional de cada moment, es proposa el següent:

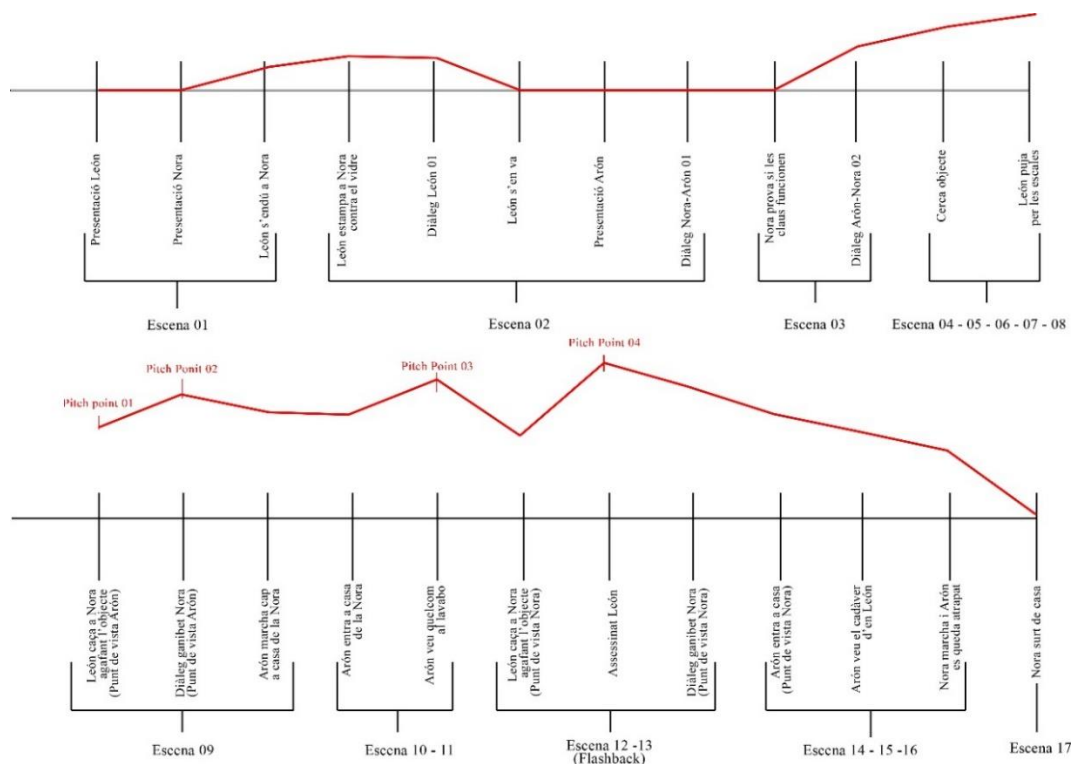


Figura 5.3.3.1.2.1. Gràfica emocional. Font: elaboració pròpia

Com es pot observar hi ha una primera part que serveix més de presentació i una segona part a on el gràfic emocional es dispara i a on està la intensitat emocional més alta. Hi ha cinc *pitch points* al curtmetratge, es a dir, que hi ha 4 punts en el curt que són molt importants a nivell emocional els quals se'ls hi haurà de prestar molta atenció alhora de muntar-los.

5.3.3.2. Anàlisi del material i decisió de tall

5.3.3.2.1. Introducció

Un cop amb les imatges rodades cal analitzar cada escena, ara però amb el material ja sobre la taula.

A continuació, es plasmaran quines han estat les decisions preses per a cada escena enregistrada. Tot i que les explicacions estaran acompanyades d'un suport visual per poder fer una explicació més concreta, es recomana seguir la explicació mentre es visualitza la peça.

En aquest apartat només es mostren les decisions que s'han pres a l'hora de muntar, es a l'apartat d'Anàlisi de resultats (veure pàg. 67) a on s'analitzen i es justifiquen les aquestes decisions.

Aquí només es mostra l'anàlisi del procés de l'última versió de muntatge de la versió del director. La que es presenta al disc d'aquest treball. És la versió numero 7 de muntatge. Pel que respecte a la versió del muntadors, tots els canvis estan redactats i analitzats a l'apartat d'anàlisi de resultats (veure pàg. 67) donat que són modificacions fetes sobre la versió que es presenta a continuació.

5.3.3.2.2. Escena 01

El director del curt va decidir gravar aquesta primera escena amb un pla seqüència, doncs, per part del muntador només cal seleccionar aquell pla que funcioni millor a nivell de muntatge intern i d'*acting*, sincronitzar el so i afegir-lo a la línia de temps.

5.3.3.2.3. Escena 02 i 03

Aquesta escena és molt llarga així que s'anirà explicant pas per pas.

L'escena comença amb l'acció del personatge de León que estampa a la Nora al vidre de la seva habitació, la llença al terra i tanca la persiana. Aquesta acció està coberta des de dos angles com es mostren a la imatge següent (veure imatge 5.3.3.2.3.1.).

Enquadre 1



Enquadre 2



Figura 5.3.3.2.3.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia

S'ha decidit fer una combinació entre ambdós plans, per tal de fer un muntatge amb talls ràpids i donar una sensació d'agressivitat. Això s'explica amb més detall a l'apartat 6, més endavant.

Quan Nora està a terra, León diu una línia de diàleg i marxa de l'habitació. Aquesta acció ha estat rodada des de dos punts de vista. Els següents:

Enquadre 1



Enquadre 2



Figura 5.3.3.2.3.2. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia

De nou, s'ha decidit combinar els dos plans amb molts talls per transmetre aquesta sensació d'agressivitat. S'han fet els talls encadenant accions o sons. Per exemple, per passar de la situació anterior s'ha aprofitat el cop de so que fa la persiana al tancar-se per sincronitzar-la amb el tall de l'enquadre 1. També s'aprofiten els moviments que fa León d'agafar un jersei i llença'l per anar combinant els dos enquadres.

Abans d'entrar al primer diàleg entre Nora i Aarón, el pare marxa de la casa i Nora va a la porta de l'habitació a mirar-ho, després torna a la paret i s'inicia la primera línia de diàleg ja esmentada. Els plans que cobreixen aquesta acció son els següents:

Enquadre 1



Enquadre 2



Enquadre 3



Figura 5.3.3.2.3.3. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia

L'enquadre número 1 és el mateix punt de vista que l'anterior imatge (veure imatge 5.3.3.2.3.2.) Nora gateja i abandona el pla. Per aquesta acció tenim un altre pla (enquadre 2, veure imatge 5.3.3.2.3.3.) en el que veiem com Nora comença a gatejar i va fins la porta i es queda mirant. Finalment tenim un últim pla general a on s'aprecia com Nora va des de la porta a la paret de nou.

El que s'ha fet es utilitzar l'enquadre 1 per a que es vegi com Nora comença a gatejar, aleshores es talla a l'enquadre 2 fins que va a la porta i espera que el pare marxi i després, es fa un últim tall cap a l'enquadre 3 per veure com Nora va a la paret.

Pel que respecte als dos diàlegs que tenen els personatges d'Aarón i Nora, en ambdós casos es disposava sempre d'un pla general des de darrera i un primer pla. Tanmateix, algunes parts del diàleg han estat cobertes també amb un pla mig. Els enquadres estan representats a la imatge 5.3.3.2.3.4.

Per muntar els diàlegs, s'ha optat per utilitzar els primers plans. Tot i així en alguns moments també s'han emprat els plans mitjos. Els plans generals s'han utilitzats només al principi dels dos diàlegs per introduir la situació i poder anar tancant el pla mica en mica.

Enquadre 01



Enquadre 02



Enquadre 03



Enquadre 04

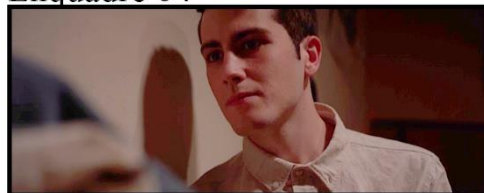


Figura 5.3.3.2.3.4. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia

Pel que fa a les dues accions que hi ha entre mig del diàleg, s'han muntat mantenint sempre la continuïtat en l'acció i els plans que es mostren al curtmètratge són els únics que cobrien aquestes accions, per tant, s'han utilitzat aquests plans. Els plans als que es fan referència són els de la imatge 5.3.3.2.3.5.

Enquadre 01



Enquadre 02



Enquadre 03



Enquadre 04



Figura 5.3.3.2.3.5. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia

5.3.3.2.4. Escena 04 – 05 – 06 – 07 - 08

Després d'un pla de transició al passadís s'entra dins l'habitació de León. En aquesta escena hi ha un primer diàleg entre Nora i Aarón que ha estat muntat amb els únics plans que estaven disponibles.

La següent part de l'escena consta d'uns *jump-cuts* de com Nora va buscant per l'habitació un objecte fins que el troba. Mentre ho busca hi ha dos diàlegs entre Aarón i Nora i s'introdueix un pla a on León està pujant per les escales. S'ha decidit muntar aquesta escena mitjançant *jump-cuts*. Només s'ha mantingut la continuïtat en els plans que hi ha diàleg.

Es disposava dels següents plans de la Nora buscant l'objecte per l'habitació del seu pare:

Enquadre 01



Enquadre 02



Enquadre 03



Enquadre 04



Enquadre 05



Figura 5.3.3.2.4.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia

Tots s'han afegit al muntatge final.

A l'última part d'aquesta escena, Nora troba l'objecte i Leon la caça, aleshores es canvia de punt de vista, es mostra des de l'habitació d'Aaron i només se sent aquesta agressió en off. Per introduir això s'ha decidit fer el següent:

El que s'ha fet ha estat muntar-ho tot amb els plans que hi havia disponibles. Però s'ha decidit muntar un pla de l'escena de l'agressió de la Nora des de el punt de vista de la seva habitació, és l'enquadre 4 (veure imatge 5.3.3.2.4.2). Després ja es passa a l'escena 09.

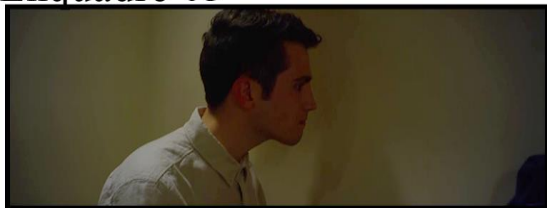
Enquadre 01



Enquadre 02



Enquadre 03



Enquadre 04



Enquadre 05



Figura 5.3.3.2.4.2. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia

5.3.3.2.5. Escena 9

En aquesta escena Aarón escolta les dos agressions que León fa a Nora. Aarón va un primer cop a la taula de la seva habitació, mira una navalla i torna a la mateixa posició que al principi, escolta la segona agressió per finalment agafar la navalla de la taula i marxar. En aquesta escena s'ha decidit mantenir la continuïtat en l'acció. Ha calgut sincronitzar la veu en off de les dos agressions per quadrar-les amb *l'acting* d'Aarón. També, s'ha decidit dilatar una mica les preses en el moment en el que Aarón abandona el pla. Tanmateix cal destacar que hi havia un pla detall de la navalla com a recurs pel primer cop que va a la taula. S'ha decidit no afegir-lo al muntatge final.

5.3.3.2.6. Escena 10 – 11

Aquesta escena estava coberta amb els tres enquadres següents:

Enquadre 01



Enquadre 02



Enquadre 03



Figura 5.3.3.2.6.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia
S'ha decidit emprar els 3 enquadres en el muntatge final.

5.3.3.2.7. *Escena 12-13 (flashback)*

Per introduir el flashback s'han utilitzat dos plans de l'escena a la qual es torna i dos plans que mostren el mateix que l'escena esmentada però des de dos punts de vista diferents que ja van ser gravats amb aquest fi.

L'agressió de León a Nora estava coberta des de els següents punts de vista. Primer de tot hi han dos plans que cobrien el moment en el que el pare entra a l'habitació. Els següents:

Enquadre 01



Enquadre 02



Figura 5.3.3.2.7.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia

Per aquesta acció s'ha utilitzat els dos plans, ara bé, el moment en el que León esclafa a Nora contra la paret està gravada des de quatre punts de vista. Només s'han emprat dos punts de vista l'enquadre 1 i 2 de la imatge 5.3.3.2.7.2. , el 3 i 4 han estat els que s'han descartat.

Enquadre 01



Enquadre 02



Enquadre 03



Enquadre 04



Figura 5.3.3.2.7.2. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia

L'escena segueix amb l'assassinat de León. L'acció ha estat gravada des de els 4 punts de vista següents (veure imatge 5.3.3.2.7.3.):

Enquadre 01



Enquadre 02



Enquadre 03



Enquadre 04



Enquadre 05



Figura 5.3.3.2.7.3. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia

A més també s'ha enregistrat un pla detall del ganivet clavant-se que també s'ha incorporat per a que l'espectador vegi el que ha passat. Per tant, per muntar aquesta escena s'ha fet ús de tots els plans enregistrats.

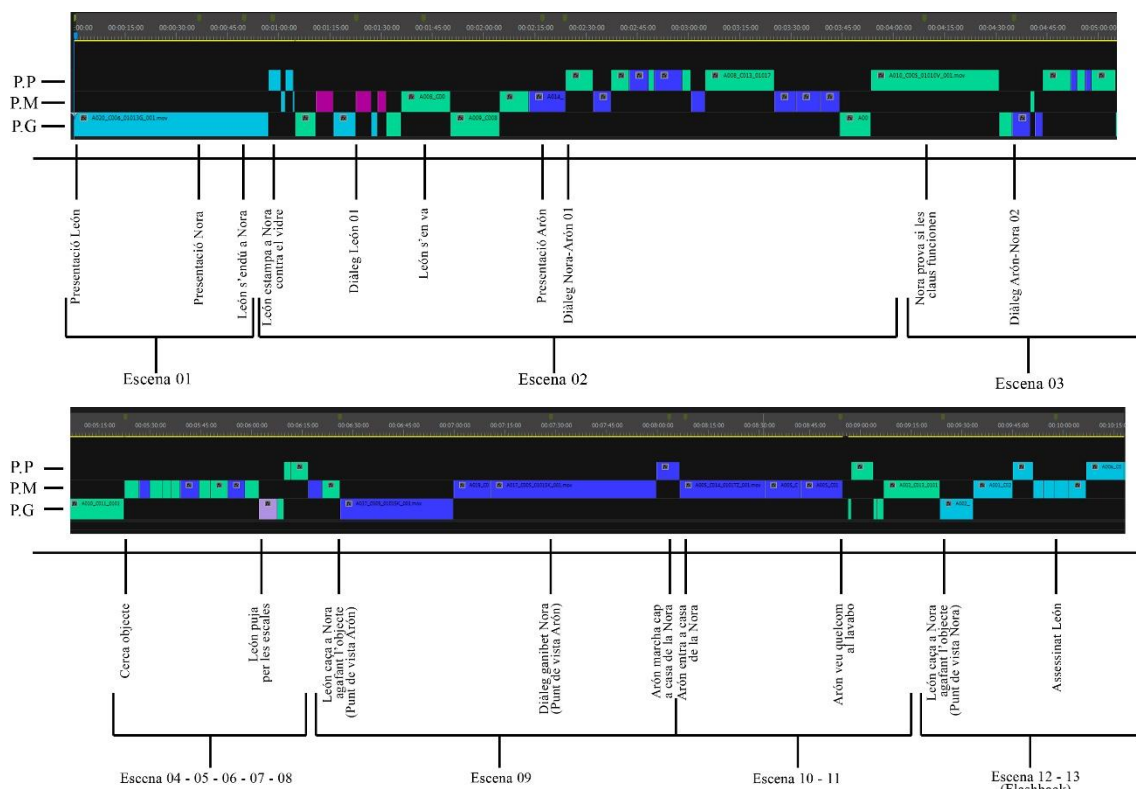
5.3.3.2.8. Escena 13-14-15-16-17

Pel que fa a la resta del curt s'han emprat tots els plans que estaven registrats per a cada situació. I no hi ha cap aspecte que calgui destacar.

5.3.4. Visió general de les dues versions: la versió del director i la versió del muntador

Després d'haver fet la versió del director, s'ha procedit a fer la versió del muntador. Com ja s'ha comentat, aquestes modificacions es plasmen i s'analitzen a l'apart d'anàlisi de resultats (veure pàg.67). Aquí es mostraran uns gràfics de les dues versions, per veure, a trets generals, els canvis estructurals que diferencien les dues versions.

En aquest gràfic s'hi veu representat el següent: Primer hi ha una línia de temps, cada rectangle representa un pla. La seva posició en l'eix de les Y, determina la tipologia de pla que és i el seu color determina els personatges que apareixen a cada pla. A més, el text determina quina és l'acció en cada moment. La imatge 5.3.4.1. és la versió del director



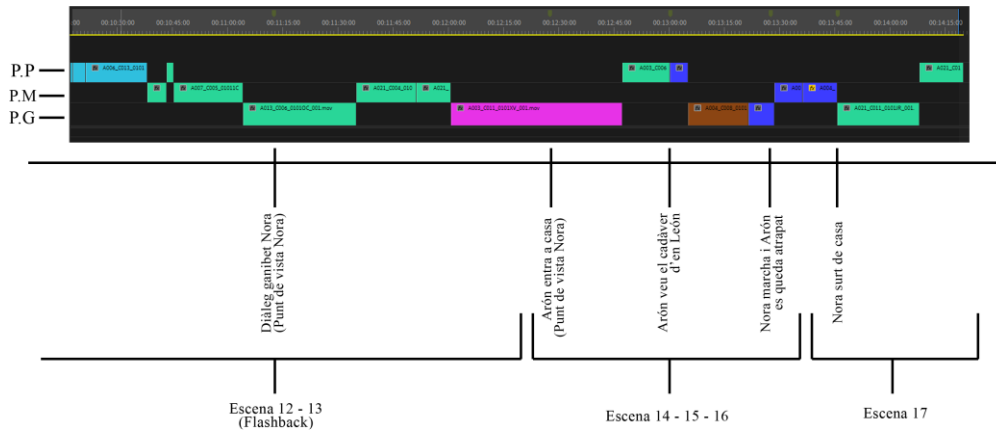


Figura 5.3.4.1. Versió del director. Font: elaboració pròpia

Ara es mostrarà la versió del muntador:

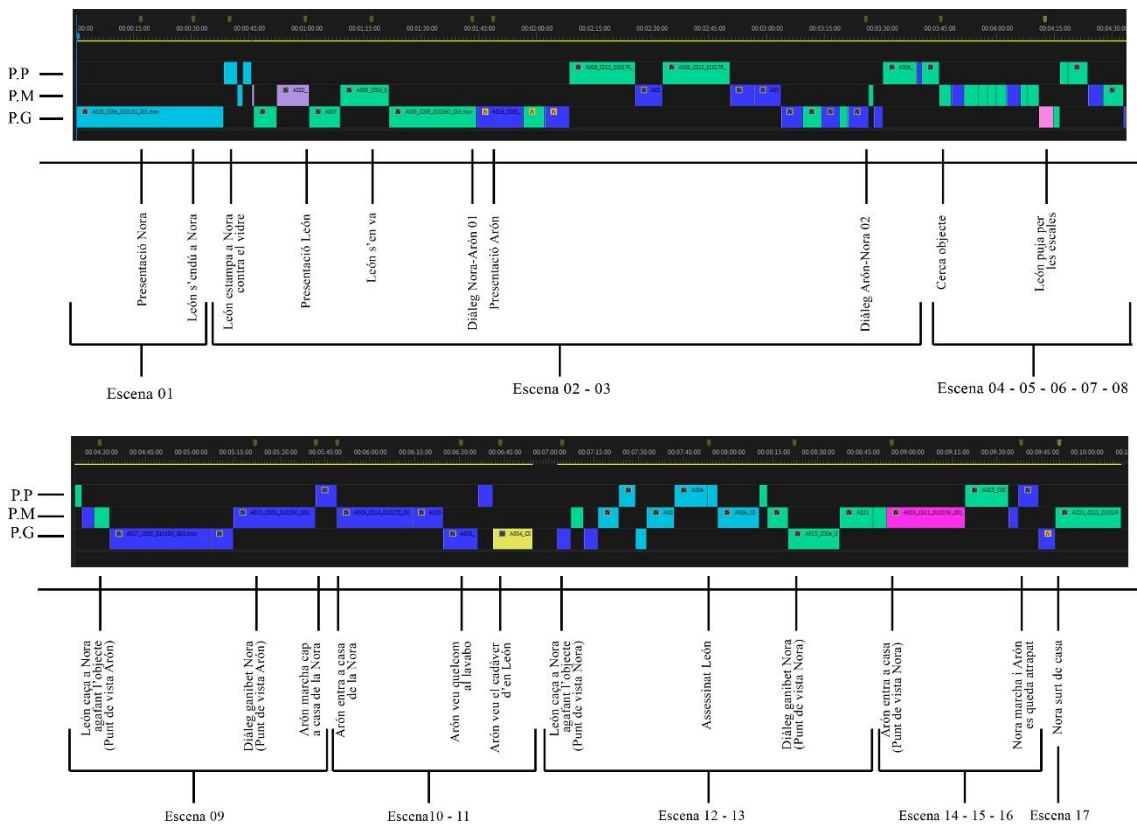


Figura 5.3.4.2. Versió del muntador. Font: elaboració pròpia

La modificació estructural més gran ha estat el fet de mostrar el cadàver del León abans de fer el *flashback*. Això té una gran repercussió en la línia d'intensitat emocional del curtmetratge que s'analitzarà més endavant.

Una altre variació que es pot observar és el fet de que s'ha suprimit el primer diàleg de León i s'ha escorçat el primer pla seqüència. Això, ha fet que la presentació de León sigui més endavant.

L'última variació remarcable ha estat l'eliminació del moment en el que Nora va a comprovar que les claus funcionin a la porta a l'escena 02 i 03.

Totes aquestes modificacions i altres de més petites han fet que s'escurci la durada total del curtmetratge. Mentre que la versió del director dura 14 minuts i 20 segons, la versió del muntador té una durada de 10 minuts i 15 segons.

6. Anàlisi i resultats

6.1. Introducció

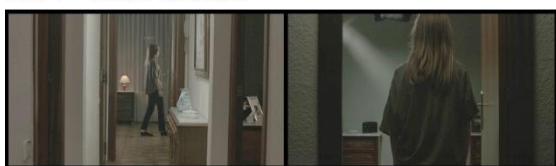
En el següent apartat es procedirà a fer un anàlisi de les quatre peces generades. Les dues versions del *teaser* (la versió del director i la versió del muntador) i les dues versions del curtmetratge (La versió del director i la versió del muntador).

Primerament, es mostraran les diferències de cada versió i posteriorment es justificarà cada una d'aquestes diferències per extreure'n unes conclusions. També s'analitzaran algunes parts del curtmetratge que coincideixen a ambdues versions.

6.2. Anàlisi del *teaser*

La principal diferència entre la versió del director i la versió del muntador del *teaser* rau en el tall número 1 (veure imatge 6.2.1):

Tall 1 - Versió Director



Tall 1 - Versió Montador

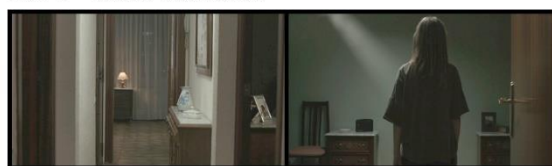


Figura 6.2.1. Fotogrames *teaser* Ínfima. Font: elaboració pròpia

A la versió del director el tall es sincronitza amb la passa del personatge abans de que entri a l'habitació, mentre que a la versió del muntador el personatge entra a l'habitació i al cap d'un segon aproximadament es quan es fa el tall.

Si es té en compte el dibuix emocional del *teaser* aquest moment es força important. És el moment en el que es passa de presentar la situació a entrar en el propi nus del *teaser*. Perdre la referència de la protagonista fent que desaparegui del pla és una decisió arriscada, però justament és el punt que fa que el *teaser* es torni intens i interessant. Per tant, es considera un encert dilatar el temps en aquest tall en post de crear un *teaser* amb més intriga i tensió, que no deixa de ser el que es busca en aquest cas.

6.3. Anàlisi del curtmetratge

6.3.1. Anàlisi dels canvis de la versió del director i la versió del muntador

En aquest apartat es mostraran i es justificaran els talls que han tingut alguna modificació respecte la versió del director i la del muntador. Cada un d'aquest talls estarà il·lustrat amb una imatge, tot i així es recomana anar consultant els vídeos al mateix temps.

6.3.1.1. Canvi 1

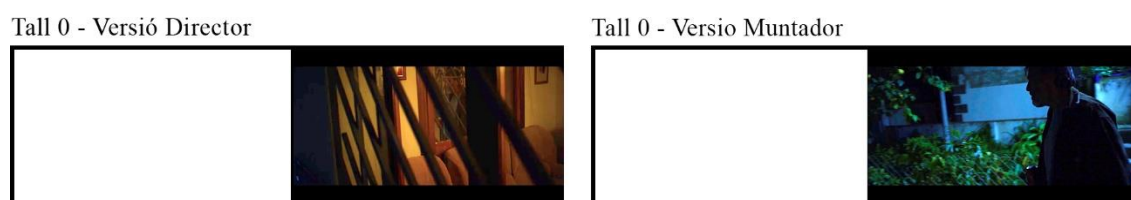


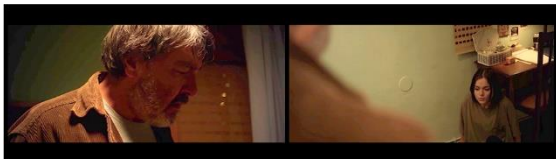
Figura 6.3.1.1.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia

Com es pot observar a la imatge anterior (veure imatge 6.3.1.1.1.) l'inici del curtmetratge és diferent, a la versió del director es mostra com el personatge de León està bevent una cervesa darrera de la casa, després es dirigeix cap a la caseta a on està la Nora. La càmera fa una panoràmica i enquadra aquest recorregut. La versió del muntador comença allà.

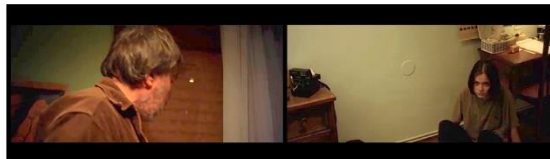
Això s'ha vist pertinent pel fet de que la protagonista del curtmetratge és la Nora i començar amb un pla de León es considera un error i pot dur a l'espectador a confondre's. Amb la modificació, el primer personatge que es mostra bé és el de la Nora. A més, com hi ha un moviment de càmera molt exagerat s'ha vist interessant començar el curtmetratge així perquè li afegeix ritme només al començar i crea impacte quan apareix la Nora que es quan la càmera es para de sobte.

6.3.1.2. Canvi 2

Tall 7 - Versió Director



Tall 7 - Versio Muntador



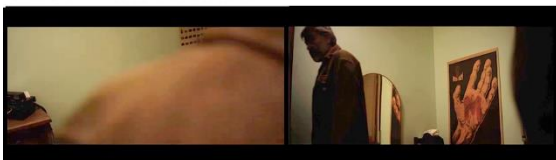
Tall 8 - Versió Director



Tall 9 - Versió Director



Tall 10 - Versió Director



Tall 11 - Versió Director



Figura 6.3.1.2.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia

A la versió del muntador s'ha suprimit una línia de diàleg de la versió del director. Així doncs, a la versió del director hi han 5 talls que a la versió del muntador han estat eliminats en el tall número 7. És a dir, a la versió del director el León tanca la persiana, diu una línia de diàleg, tira una samarreta al terra i se'n va. A la versió del muntador León tanca la persiana i marxa.

Aquesta eliminació s'ha dut a terme per tal de reduir el temps del curtmetratge i dota'l de més ritme. A més, s'ha pogut fer possible perquè s'ha arribat a la conclusió que aquesta línia de diàleg era prescindible dins la narrativa del curtmetratge, ja que s'entén igual sense aquesta línia de diàleg.

6.3.1.3. Canvi 3

Tall 14 - Versió Director



Tall 10 - Versió Muntador



Tall 15 - Versió Director



Figura 6.3.1.3.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia

En aquest cas, a la versió del muntador, s'ha eliminat una transició que tenia la funció de mostrar la disposició de les dues habitacions a on es produeix el diàleg. És a dir, a la versió del director: la Nora s'acosta a la paret, pica, hi ha el tall 14 (vegi imatge 6.3.1.3.1.), diu una línia de diàleg, la càmera fa una panoràmica a la dreta i es passa a l'habitació de l'Aarón (amb el tall 15) que s'acosta a la paret i diu una línia de diàleg. A la versió del muntador, la Nora s'acosta a la paret diu la seva línia de diàleg, es produeix el tall (el número 10) i es llavors quan l'Aarón s'acosta a la a la paret i diu la seva línia de diàleg.

Com es pot observar, hi ha també un canvi de tipologies de plans, mentre que a la versió del director el diàleg es produeix amb un primer pla, a la versió del muntador ambdós personatges diuen la seva línia de diàleg amb un pla general.

Aquest tall s'ha fet partint de la base de que la transició entre les dues habitacions no funcionava i distreia l'atenció de l'espectador. Aquest nou tall es fa a risc de que aquesta situació no s'entengui, però es considera que, tot i no ser tan evident com abans, si que s'entén.

A més, d'aquesta forma també s'aconsegueix que en el posterior transcurs de l'escena es pugui jugar amb la tipologia de plans, poden passar d'un pla general a un pla mig i finalment, a un primer pla. A la versió del director, es comença directament amb un primer pla i fer el camí invers, juga en contra de mantenir l'atenció de l'espectador i en contra també, de la narrativa.

6.3.1.4. Canvi 4

Tall 17 - Versió Director



Tall 11 - Versió Muntador



Tall 18 - Versió Director



Figura 6.3.1.4.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia

Aquí, a la versió del muntador, s'ha suprimit un contra-pla de l'Aarón (vegi imatge 6.3.1.4.1). La Nora diu una línia de diàleg, Aarón li respon i Nora diu una altre línia. A la versió del director s'afegeix un contra-pla a la resposta però a la versió del muntador es manté el pla de l'Aarón.

Aquesta modificació s'ha fet per poder mantenir un pla més obert i després passar a plans més tancats. És a dir, tal com s'ha explicat anteriorment, a la versió del muntador s'ha obert la possibilitat de poder jugar amb la tipologia de plans. És per això que és interessant mantenir una mica més aquest pla general i tallar a un primer pla quan la narrativa ho justifiqui. Val a dir, que hauria estat millor haver disposat de plans intermedis per poder fer la transició de tipologies de plans més gradual, però no hi havia preses gravades amb aquest tipus de pla.

6.3.1.5. Canvi 5

Tall 19 - Versió Director



Tall 12 - Versió Muntador



Tall 20 - Versió Director



Tall 21 - Versió Director

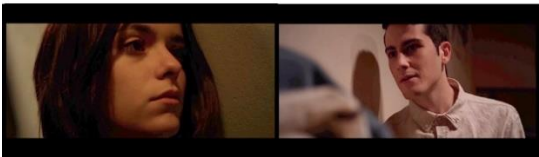


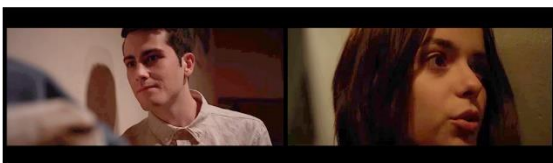
Figura 6.3.1.5.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia

De nou, s'ha eliminat un contra-pla. A la versió del muntador, es manté el pla de Nora fins que Aarón diu una segona línia de diàleg.

Aquesta modificació s'ha dut a terme per dues raons: una és per fer més dinàmic el diàleg i més impredecible, enlloc de fer pla i contra-pla cada cop que parla un personatge al mentir un pla es sorprèn a l'espectador. L'altre raó, és que la protagonista del curtmetratge és la Nora i cal que es prioritzï el seu pla, puix que l'Aarón ja ha estat presentat i l'escena ja ha complert la seva funció.

6.3.1.6. Canvi 6

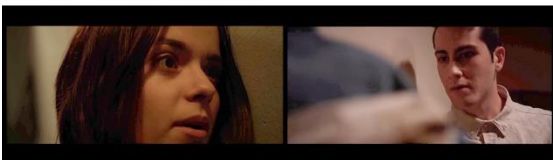
Tall 22 - Versió Director



Tall 13 - Versió Muntador



Tall 23 - Versió Director



Tall 24 - Versió Director

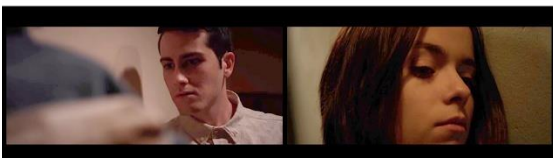


Figura 6.3.1.6.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia

En aquest cas s'han elidit dues línies de diàleg. A la versió del director hi han les següents línies de diàleg:

Aarón: “*Sabes que tengo que robarle el dinero a mis padres*”.

Nora: “*Ni que te importara mucho, me dijiste que no había problema*”.

Aarón: “*I no lo hay, no...*”

Nora: “*Confío en ti...*”

A la versió del director es munta aquest diàleg mitjançant el pla i contra-pla, mentre que a la versió del muntador es mantenen només la primera i l'última línia de diàleg, per tan: Aarón diu la primera línia, es talla (verure tall 13 – versió muntador a la imatge 6.3.1.6.1.) i Nora diu la última línia.

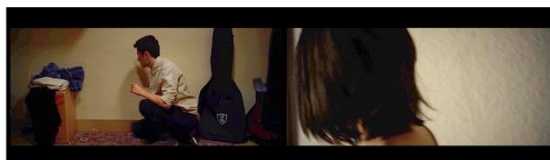
Això s'ha fet per dinamitzar més el relat i afegir-ne ritme. Apart de que la línia de diàleg no aportava res a la narrativa, l'actor que feia d'Aarón no feia un bon *acting* en aquest moment i elidir-lo afavoreix a la credibilitat de la historia.

6.3.1.7. Canvi 7

Tall 27 - Versió Director



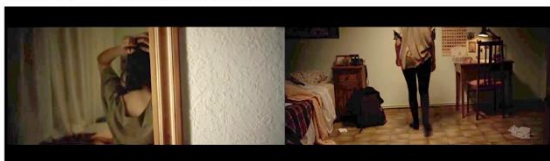
Tall 17 - Versió Muntador



Tall 28 - Versió Director



Tall 18 - Versió Muntador



Tall 29 - Versió Director

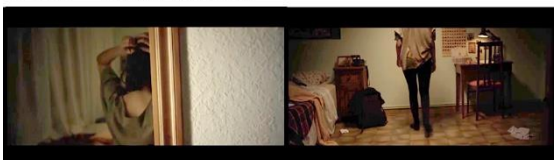


Figura 6.3.1.7.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia

Aquí s'ha decidit eliminar una acció. Aquesta part de l'escena comença amb un pla general d'Aarón (veure imatge 6.3.1.7.1. tall 27 – versió director) que li pregunta a la Nora si està a la paret, es produeix el tall i veiem el pla de la segona imatge del tall 27. Nora, s'acosta a la

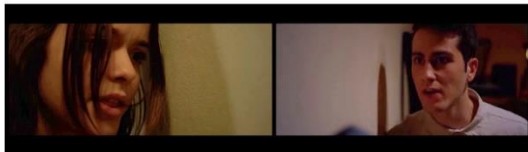
paret li diu a Aarón que esperi un moment i es dirigeix cap a la porta de l'habitació, hi ha el tall 28. Nora va a la porta de casa seva, la obra i la tanca, es fa una cueta al cabell i torna a entrar a l'habitació, es produeix el tall 29.

A la versió del muntador, es passa del pla general d'Aarón a el moment en el que Nora s'està fent la cueta al cabell i entra a l'habitació (veure tall 17 versió muntador imatge 6.3.1.7.1.) i el següent tall es manté. D'aquesta manera l'acció que fa Nora queda totalment amagada.

El fet pel qual s'ha volgut amagar aquesta acció és perquè no acabava de tenir sentit del tot dins de la narrativa del curtmetratge . L'objectiu d'aquesta acció era començar a fer sospitar a l'espectador de la Nora i que es comencés a veure com està enganyant a l'Aarón, ara bé, ni tenint en comput general del curtmetratge acabava de quedar clar. Això és una opinió totalment subjectiva, però com justament es tracta de fer una versió personal, s'ha decidit eliminar aquesta acció. Tot i així, es manté el moment en el que Nora torna, per dues raons: una per una qüestió de *raccord*, ja que es fa la cueta; i l'altre raó, és pel fet de que, es vulgui o no, s'afegeix una mica de misteri donat que no se sap que ha anat a fer la Nora i es pot començar a sospitar breument del personatge. A més, al tallar l'acció, se li afegeix dinamisme.

6.3.1.8. Canvi 8

Tall 35 - Versió Director



Tall 17 - Versió Muntador



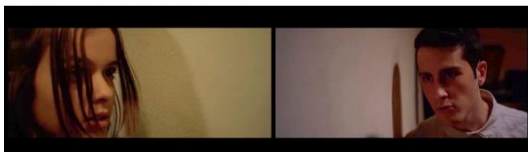
Tall 36 - Versió Director



Tall 18 - Versió Muntador



Tall 37 - Versió Director



Tall 38 - Versió Director



Figura 6.3.1.8.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia

En aquest cas, de nou, s'elideixen dues línies de diàleg. A la versió del director la Nora diu una línia de diàleg, Aarón li respon, Nora torna a dir una línia, Aarón li torna a respondre, hi ha un tall (el 38 de la versió del director, veure imatge 6.3.1.8.1.), Nora fa una ganyota i marxa. A la versió del muntador, Nora diu una línia, es produeix el tall 17, Aarón diu la seva segona resposta, es produeix un altre tall (18 – versió muntador), Nora fa una ganyota i marxa.

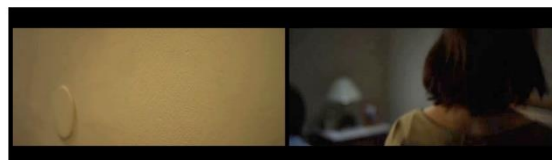
De nou, aquesta decisió s'ha vist motivada per qüestions *d'acting* i per tal de fer el relat més dinàmic.

6.3.1.9. Canvi 9

Tall 39 - Versió Director



Tall 25 - Versió Muntador



Tall 40 - Versió Director



Figura 6.3.1.9.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia

S'ha eliminat un pla de transició. A la versió del director s'aprecia com Nora va d'una habitació a un altre, a la versió del muntador es passa directament a la segona habitació. Tal com s'observa al tall 25 de la versió del muntador (vegi imatge X).

Aquest canvi s'ha vist motivat per les següents raons. El diàleg entre Aarón i Nora que precedeix aquesta escena li afegeix molt ritme i molta tensió a l'escena i s'ha considerat que el pla de transició trencava aquest ritme, ja que l'*acting* és lent. A part, en aquest diàleg, ja expliquen que aniran a aquesta habitació, per tant ja s'entén a on està la Nora i no cal mostrar a l'espectador a on es dirigeix. Per tant és una bona decisió elimina'l ja que així el relat es fa més dinàmic.

6.3.1.10. Canvi 10

Tall 43 - Versió Director



Tall 28 - Versió Muntador



Tall 44 - Versió Director



Tall 29 - Versió Muntador



Tall 45 - Versió Director



Tall 30 - Versió Muntador



Tall 46 - Versió Director



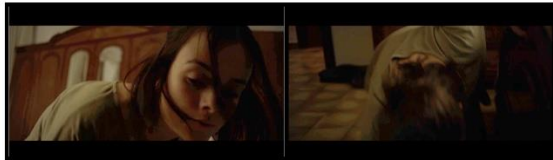
Tall 31 - Versió Muntador



Tall 47 - Versió Director



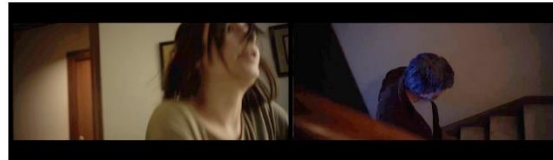
Tall 32 - Versió Muntador



Tall 48 - Versió Director



Tall 33 - Versió Muntador



Tall 49 - Versió Director



Figura 6.3.1.10.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia

En aquesta escena, a la versió del muntador, s'han eliminat dos diàlegs entre Aarón i Nora. És per això que el canvi de talls ha estat molt substancial, perquè s'ha disposat de més llibertat alhora de muntar, a més, cal tenir en compte que gran part dels talls són *jump-cuts* fet que ha facilitat encara més el canvi d'ordre dels plans. Els diàlegs eludits es troben en els plans dels talls 45 i 48 de la versió del director.

Les principals diferències entre les dues versions són les següents:

A la versió del muntador hi ha un canvi d'ordre del segon pla del tall 29 (veure imatge 6.3.1.10.1). En aquest pla hi havia una línia de diàleg, s'ha eliminat la part en la que l'actriu diu la línia i s'ha introduït només la part sense diàleg. Referent a aquest pla, també cal dir que en la versió del muntador s'ha dividit en dos i s'ha desordenat. Com es pot observar a la versió del director, aquest pla, que el trobem en el tall 46, mostra com la Nora s'ajup sota el llit, s'aixeca, obre l'armari i diu una línia de diàleg. En el cas de la versió del muntador, primer es mostra el fragment del pla en el que la Nora obra la porta de l'armari i més endavant es mostra com la Nora s'ajup sota el llit i s'aixeca. D'aquesta forma es crea la il·lusió de que aquest pla no és el mateix.

Pel que fa referència al següent tall de la versió del muntador, el 31, per eliminar la línia de diàleg, el que s'ha fet és simplement tallar abans de que Aarón parli i després de que la Nora el respongui, d'aquesta manera no hi ha línia de diàleg.

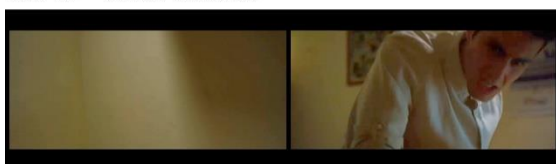
Finalment, al darrer tall de la versió del muntador es col·loca el pla que encara no s'havia col·locat (segon pla del tall 32 de la versió del director) i a la versió del director els dos personatges diuen la segona línia de diàleg.

Totes aquestes modificacions s'han fet perquè s'ha considerat que aquestes línies de diàleg trencaven de nou amb el dinamisme de l'escena. La primera línia té la única funció de afegir-hi tensió i s'ha eliminat perquè s'ha considerat que l'escena ja té prou tensió amb el muntatge de *jump-cuts* que s'ha decidit fer i aquesta línia pot inclús jugar en contra d'aquesta atmosfera. La segona línia de diàleg té inclús un caràcter còmic que de nou juga en contra de la tensió i s'ha decidit elidir.

El canvi d'ordre de plans s'ha fet merament per qüestions que es podrien considerar estètiques i s'ha prioritzant la posició de l'actriu i la composició del pla, així se li afegeix dinamisme i varietat a l'escena.

6.3.1.11. Canvi 11

Tall 59 - Versió Director



Tall 41 - Versió Muntador



Figura 6.3.1.11.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia

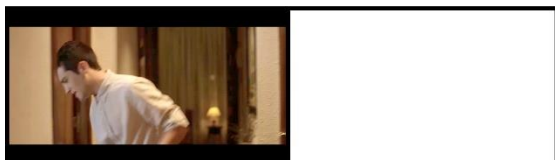
En aquest cas, s'ha retallat la duració d'un pla, mentre a la versió del director, s'enllaça l'acció mostrant com el personatge d'Aaron s'aixeca i va cap a la taula, a la versió del muntador es retalla aquesta acció i aproximadament uns 7 segons de pla. És a dir, a la versió del director el personatge d'Aarón plora, s'aixeca, se'n va del pla i al cap d'un segon es talla al següent pla, mantenint la continuïtat a l'escena. En canvi, a la versió del muntador Aarón plora i de cop es talla a la taula directament, és a dir, que hi ha una el·lipsis.

Val a dir que ha calgut avançar les línies de diàleg en off de León i Nora, per tal de que quadressin millor amb l'*acting* del personatge d'Aarón que es mostra en pantalla.

Això, de nou, s'ha fet per motius de ritme. S'ha considerat que l'escena era massa llarga.

6.3.1.12. Canvi 12

Tall 63 - Versió Director



Tall 45 - Versió Muntador



Tall 46 - Versió Muntador

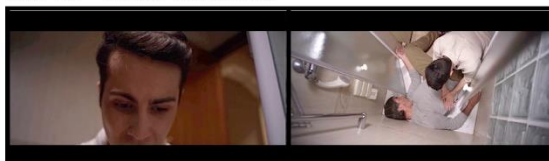


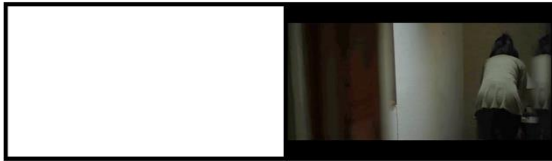
Figura 6.3.1.12.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia

Abans del *flashback*, a la versió del muntador, s'ha decidit mostrar el cadàver de León. A la versió del director, es talla directament a negre quan Aarón entra al bany.

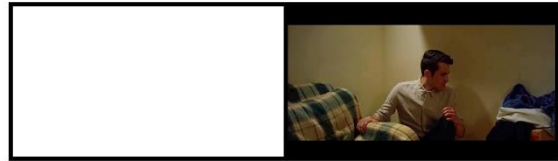
El perquè d'aquesta decisió s'explica més endavant (veure apartat 6.3.2.).

6.3.1.13. Canvi 13

Tall 64 - Versió Director



Tall 47- Versió Muntador



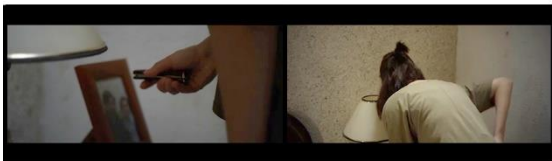
Tall 65 - Versió Director



Tall 48 - Versió Muntador



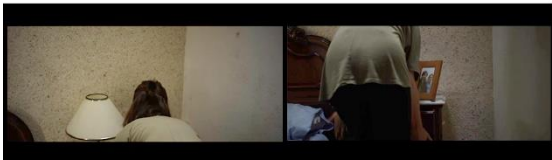
Tall 67 - Versió Director



Tall 49 - Versió Muntador



Tall 68 - Versió Director



Tall 50 - Versió Muntador



Tall 69 - Versió Director



Tall 70 - Versió Director



Tall 71 - Versió Director

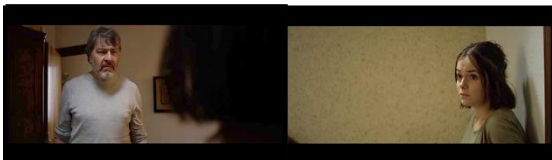


Figura 6.3.1.13.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia

Com es pot observar, la introducció del *flashback* també és diferent. A la versió del director es procura fer un muntatge semblant al que hi havia a l'escena original, però en el moment que entra el pare, enlloc de mostrar-ho de del punt de vista d'Aarón es mostra que està passant a l'habitació de la Nora.

A la versió del muntador, primer se sent al pare dient una línia de diàleg que ha dit abans i es llavors, mitjançant una fosa, que s'enquadra primer a Aarón, després a Nora (tall 48 – versió muntador veure imatge 6.3.1.13.1.) en un pla que ja s'ha vist abans. Es torna a enquadrar a Aarón i es passa al darrer pla, que coincideix amb el de la versió del director.

La justificació del muntatge de la versió del muntador d'aquesta part, es troba més endavant (veure apartat 6.3.2)

6.3.1.14. Canvi 14

Tall 73 - Versió Director



Tall 52 - Versió Muntador



Tall 74 - Versió Director



Figura 6.3.1.14.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia

Aquí s'ha suprimit un pla de transició.

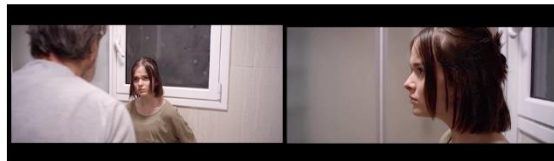
De nou, en motiu d'afegir-hi dinamisme i fer que el curtmetratge duri menys mostrant allò que realment aporta al relat.

6.3.1.15. Canvi 15

Tall 77 - Versió Director



Tall 54 - Versió Muntador



Tall 78 - Versió Director

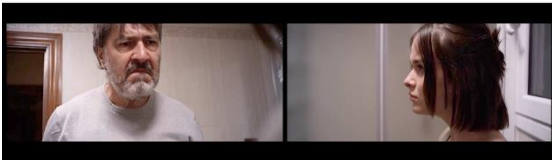


Figura 6.3.1.15.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia

En aquest cas, s'ha tornat a eliminar un altre pla. Aquí però, a la versió del muntador, ha calgut allargar el pla anterior per mantenir la continuïtat en l'acció.

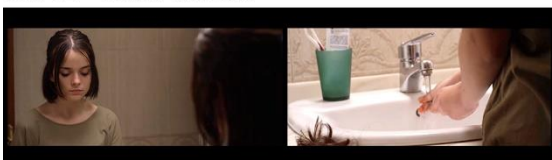
En aquest cas, s'ha considerat l'opció de despersonificar a León i centrar-se amb Nora. En comptes de mostrar un pla de León com s'acosta imponent cap a Nora mantenim un pla en el que Nora es veu clarament inferior a León i deixant que l'espectador s'imagini la cara de León.

6.3.1.16. Canvi 16

Tall 81 - Versió Director



Tall 82 - Versió Director



Tall 83 - Versió Director



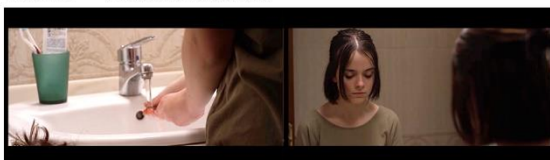
Tall 84 - Versió Director



Tall 56 - Versió Muntador



Tall 57 - Versió Muntador



Tall 58 - Versió Muntador



Figura 6.3.1.16.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia

En aquest cas, a la versió del director s'ha apostat per fer un muntatge continuu, per tant, es mostra com el personatge de Nora surt de pla i com entra a pla en el següent (veure tall 81 a la imatge 6.3.1.16.1) aleshores es veu com el personatge comença a netejar la navalla. Es produeix un altre tall (tall 82) a un pla detall de la navalla, es torna a enquadrar a la Nora (tall 83), el mateix pla d'abans, la Nora es mira a si mateixa al mirall i abandona l'habitació deixant el pla buit. Al següent pla (tall 84) s'aprecia com Nora entra a una altra habitació.

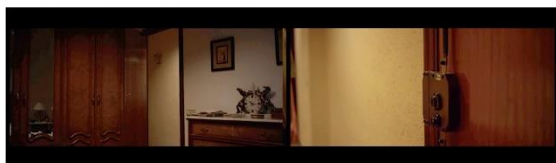
A la versió del muntador s'ha decidit fer justament el contrari, introduir diverses el·lipses, per tant tots els moviments de transició que fa Nora no s'han muntat. En definitiva, s'aprecia com Nora es queda mirant cap endavant després de matar al pare i es talla al pla del detall de les mans de Nora netejant la navalla (tall 56 – versió muntador). Posteriorment, es fa un tall cap a el Pla Mig de la Nora, tal com s'observa al tall 57 de la versió del muntador. El

personatge mira la navalla, es mira a si mateixa al mirall i al cap de tres segons es produeix el tall 58. El següent pla, però, a diferència de la versió del director la Nora ja es dins de l'habitació i inicia la seva línia de diàleg.

Partint de que a nivell narratiu l'espectador ja coneix el que passarà, perquè ja s'ha desvelat el pla de la Nora, s'ha considerat que cal accelerar aquesta part, És per això que s'ha escollit fer seguir aquest ordre de plans i fer aquestes el·lipsi que, tanmateix, afegeix dinamisme a l'escena. Tot i així, cal ser conscient de que es fa a risc de que aquestes el·lipsis juguin en contra de de crear una bona atmosfera.

6.3.1.17. Canvi 17

Tall 85 - Versió Director



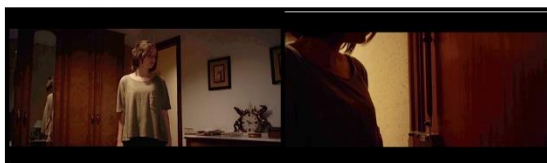
Tall 86 - Versió Director



Tall 87 - Versió Director



Tall 59 - Versió Muntador



Tall 60 - Versió Muntador



Tall 61 - Versió Muntador



Figura 6.3.1.17.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia

Aquí també s'han suprimit les parts del pla en el que el personatge fa alguna acció de transició. A la versió del director, al tall 85 (vegi imatge 6.3.1.17.1.), la protagonista surt de l'habitació i al següent pla veiem com entra a pla i s'acosta a la porta. A la versió del muntador, es talla abans de que surti de l'habitació per enllaçar-ho directament al moment en que obre la porta. En els dos talls següents succeeix quelcom similar.

Aquesta talls es justifiquen de la mateixa manera que els talls anteriors del canvi 15. Per raons de dinamisme.

6.3.1.18. Canvi 18

Tall 88 - Versió Director



Tall 62 - Versió Muntador



Tall 89 - Versió Director



Tall 63 - Versió Muntador



Tall 90 - Versió Director



Tall 91 - Versió Director

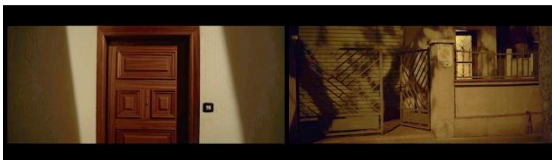


Figura 6.3.1.18.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia

A la versió del director s'havia de mostrar el cos d'en León en aquesta part, però a la versió del muntador el cos s'havia mostrat abans del flashback. Tots els canvis en aquesta part han estat motivats per això. A la versió del director es fa coincidir el canvi de pla mig de la Nora al primer pla amb el cop que fa la navalla al terra, mentre que a la versió del muntador, aquest canvi està enllaçat amb un crit d'Aarón. Després, simplement s'han afegit dos plans de com l'Aarón veu el cos, després el muntatge ja coincideix.

6.3.1.19. Canvi 19

Tall 94 - Versió Director



Tall 66 - Versió Muntador



Figura 6.3.1.19.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia

L'última diferència és molt semblant a les anteriors. Mentre a la versió del director Nora surt de la porta de casa i s'acosta a càmera, a la versió del muntador, es talla quant la Nora ja està fora. De nou una modificació motivada per raons de ritme i dinamisme.

6.3.2. Aspectes a destacar del curtmetratge: Versió muntador

En aquest apartat s'analitzaran alguns aspectes de la versió del muntador que o bé coincideixen en les dues versions i no s'ha fet una menció prèvia o bé es vol tractar amb més profunditat. Les anàlisis aniran acompanyats d'un *decoupage* tot i així es recomana visualitzar-lo també a la peça audiovisual per fer un anàlisi més profund.

6.3.2.1. Muntatge agressiu: Escena 2

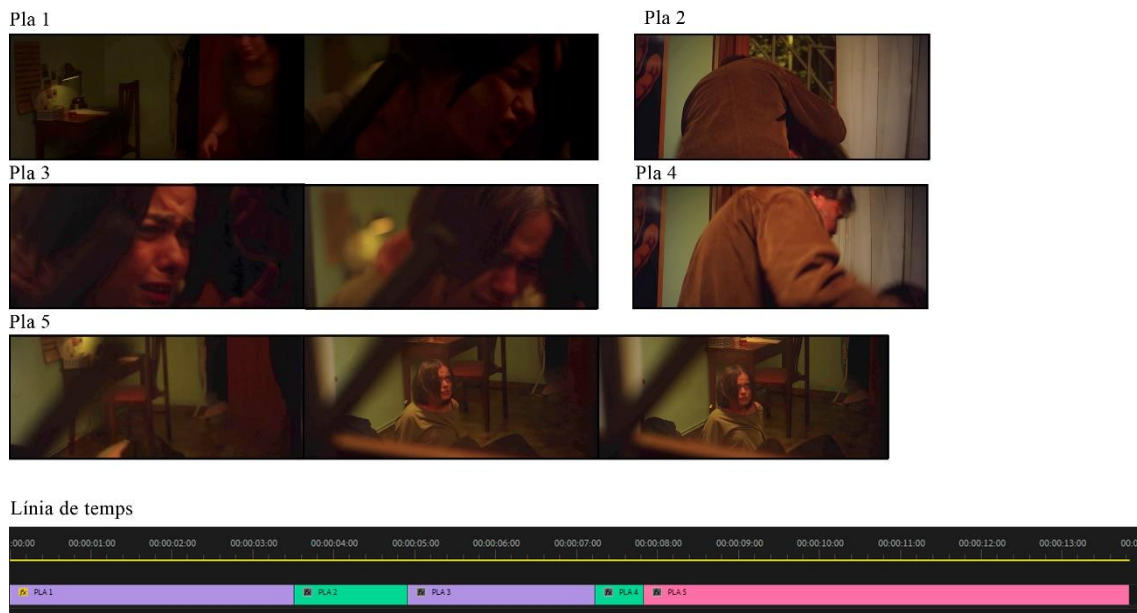


Figura 6.3.2.1.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia

Com es pot observar al *decoupage* presentat (veure imatge 6.3.2.1.1.), la seqüència consta del següent: un primer pla de com León esclafa la cara de Nora contra el vidre gravat des de fora de l'habitació. Hi ha un segon pla més obert amb la càmera situada dins de l'habitació i hi ha un 3r pla des del mateix punt de vista que el pla 2. Després, hi ha un pla de menys d'un segon des de la mateixa perspectiva que el pla 2 a on s'aprecia com León tira a Nora a terra i finalment un 5e pla més llarg a on Nora es queda mirant a León.

El que s'ha procurat és fer un muntatge amb molts canvis de pla per a fer que casi amb el to de la seqüència. El que s'està representant és quelcom molt violent i per fer sentir el mateix a l'espectador s'ha decidit fer aquest muntatge.

Primerament, el pla 2 no estava en el muntatge i estava tot representat des del mateix punt de vista el dels plans 1, 3 i 5, per tant, només hi havia el canvi de pla ràpid quan León tira Nora a terra, el pla 4. El que es va decidir al final però, va ser introduir el pla número 2 perquè al fer un canvi tan ràpid de pla, no s'acaba d'apreciar bé que succeïa. Per tant, es

podria dir que el pla 2 està per presentar aquest punt de vista així quan s'introdueix el canvi de pla 4 l'espectador ja queda situat. És un tall encara força confús, però que juga a favor de crear aquesta atmosfera violenta que es busca.

La seqüència torna a la calma quan la Nora ja és a terra, ja s'ha acabat el moment de violència i els dos personatges respiren i es calmen, per això el pla 5 és més llarg.

6.3.2.2. Entrada de tensió i escala de plans: Diàleg Nora-Aarón 2

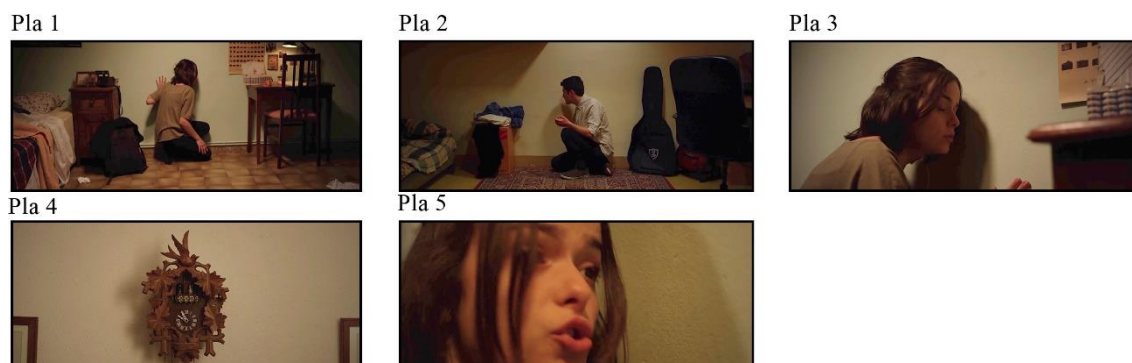


Figura 6.3.2.2.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia

En aquest cas es disposava de la mateixa escena gravada des de tres punts de vista diferents i amb 3 tipologies de plans, és a dir, un pla general, un pla mig i un primer pla. Al tenir aquesta llibertat s'ha decidit jugar amb la tipologia de plans com a element de transició per passar d'una escena calmada a una escena amb més tensió.

Com es pot observar, en el *decoupage* (veure imatge 6.3.2.2.1.) la seqüència comença amb un pla general de Nora, després es passa a un pla mig i finalment es passa un primer pla després de mostrar el rellotge, que és l'element que introdueix la tensió a l'escena.

D'aquesta manera s'aconsegueix passar d'una escena més íntima i calmada a un moment de tensió d'una forma orgànica i dinàmica.

6.3.2.3. *Jump-cuts*: Habitació León



Figura 6.3.2.3.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia

En aquest cas s'ha decidit fer una escena amb *jump-cuts* i sense tenir en compte la llei de l'eix, ja que es busca justament desorientar al espectador, a més, es com se sent la protagonista en aquest espai i fer aquest tipus de muntatge té sentit. A més, els *jump-cuts* li afegeixen dinamisme a l'escena i condensen l'acció.

Val a dir que, per a que aquests talls funcionin, s'ha tingut molt en compte el so. S'han fet coincidir els talls amb sons dels plans, és a dir, com per exemple, en el pla 2 la Nora obra un armari i el so que fa l'armari es sincronitza amb el tall, en aquest cas, s'ha precedit el so de l'armari al canvi de pla per quadra'l al màxim amb el tall i fer-lo més orgànic. També s'ha aplicat la tècnica en el cas invers, com es pot observar en el pla 5, Nora tanca un armari i quan el tanca es produeix el canvi de pla, en aquest cas s'ha allargat el so fins el pla següent.

6.3.2.4. Previ al *flashback*



Figura 6.3.2.4.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia

Com es pot observar al *decoupage* (veure imatge 6.3.2.4.1.), a diferencia del muntatge del director, s'ha decidit mostrar abans el cadàver de León. Aquí és on s'ha fet el canvi estructural més gran entre les dues versions.

Això, tot i ser una opinió subjectiva de l'autor d'aquest treball, s'ha vist necessari per a que el flashback funcionés. Al introduir el cadàver del pare de Nora, l'espectador es pregunta què és el que ha passat, a part de sorprendre'l, és quan té sentit introduir el flashback ja que es respon a la pregunta mostrant el què ha passat. Sense introduir abans el cadàver del pare, simplement es talla l'acció i es torna enrere, això trenca l'atmosfera i l'espectador queda desorientat. És per això que s'ha decidit introduir el cadàver de León, perquè és quan, després de presentar aquest gir, se li dona la resposta a l'espectador.

6.3.2.4.1. Introducció al flashback

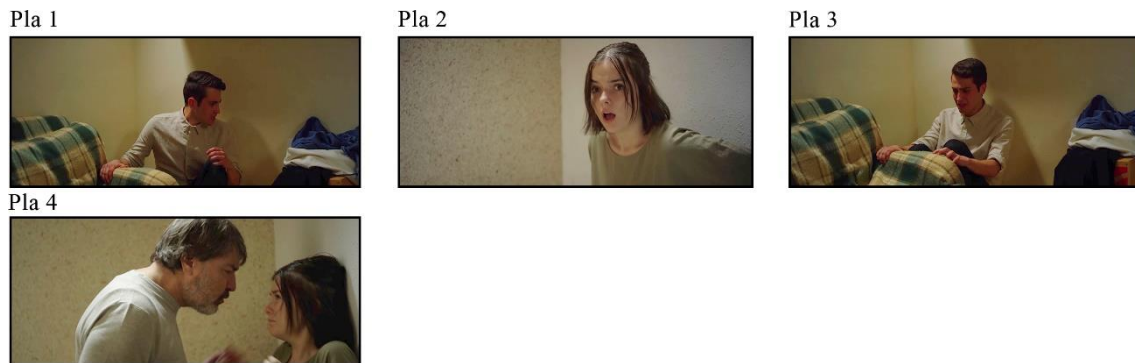


Figura 6.3.2.4.1.1 Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia

Per deixar constància des del primer moment a l'espectador de què el què està veient és un *flashback* s'ha decidit fer el següent: Primer, amb la pantalla en negra, se sent una línia de diàleg que ja s'ha sentit abans, això actua com a primera pista per a l'espectador. Aleshores, el primer que es mostra és un pla a on Aarón està a la seva habitació i sent la següent línia de diàleg, aquest pla també s'ha mostrat abans (pla 1, vegi imatge 6.3.2.4.1.1.). L'espectador veu com Aarón ja no està al lavabo sinó a la seva habitació, per la qual cosa s'acaba deduint que és un *flashback*, a part, amb la línia de diàleg, l'espectador queda situat a nivell temporal dins la trama.

Per no deixar espai al dubte, es mostra un pla de Nora que també s'ha mostrat abans i es torna a mostrar a Aarón a la seva habitació (plans 2 i 3). És llavors quan es comença a mostrar l'escena des del punt de vista de l'habitació de la Nora.

6.3.2.5. Deixar que la imatge parli: Escena apunyament

Pla 1



Pla 2



Pla 3



Pla 4



Pla 5



Línia de temps

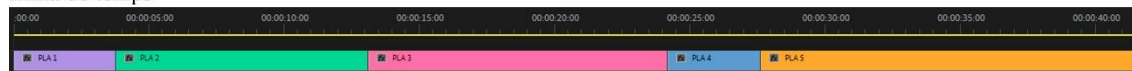


Figura 6.3.2.5.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia

Aquí, en contra de la tònica general del curtmetratge, s'ha apostat per un muntatge molt més lent i s'han deixat plans llargs. Això s'ha fet per la direcció dels plans 2 i 3 que són molt simbòlics i expressius. Aquest és un dels moments més importants del curtmetratge i dedicar-li una atenció especial és necessari per a que el curt funcioni, per tant, s'ha procurat fer un muntatge el més invisible possible i s'han fet pocs talls.

Del pla número dos (veure imatge 6.3.2.5.1.) en cal destacar la composició. Com es pot observar, el pare s'acosta a Nora ocupant quasi dos terços del pla i Nora està al final, petita, acorralada pel pare que la va tapant. Aquest pla sol, diu molt i s'ha vist pertinent deixa'l el màxim possible. Un altra pla que és molt expressiu és el número 3, com es pot observar primer surt Nora sola, es va acostant cap a la paret i de sobte el pare va omplint el pla per l'esquerra, traient-li l'espai a la Nora. Aquest pla és metafòricament molt important i també s'ha decidit allarga'l el màxim possible.

6.3.2.6. Mostra només el que aporta a la narració: Escena final

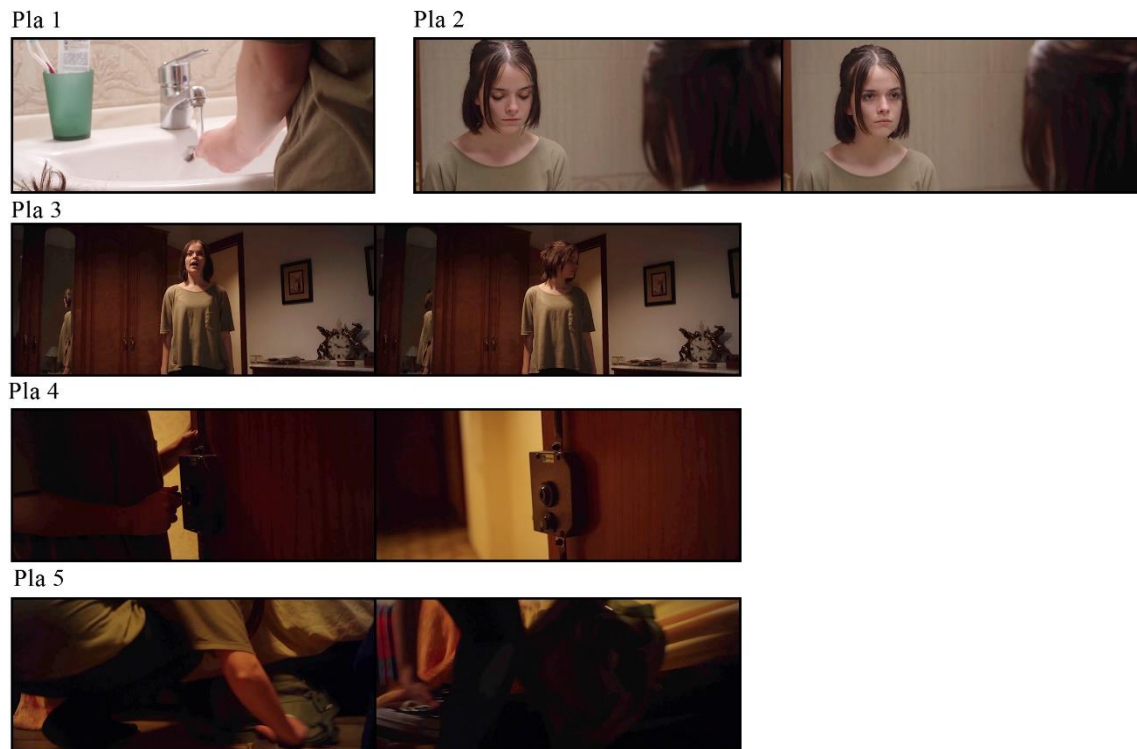


Figura 6.3.2.6.1. Fotogrames Ínfima. Font: elaboració pròpia

Aquí s'ha apostat per no fer un muntatge continu i fer el·lipsis. Això es fa partint de la base de que, ara que l'espectador ja sap el que passarà perquè ja s'ha vist abans, només cal mostrar el que passa i fer un muntatge continu pot arribar a avorrir a l'espectador.

6.4. Anàlisi general del curtmetratge: Versió muntador

6.4.1. Consignes

Per a fer el muntatge de la versió del muntador, s'ha partit de la base de que la versió del director li falta ritme, és per això que s'ha procurat escorçar el màxim el temps del curtmetratge. Doncs, s'ha identificat allò que és primordial per a que la narrativa s'entengui i s'ha jugat amb aquest material, suprimint tot allò que fos prescindible. També s'ha procurat adaptar-se al màxim a la situació de cada seqüència i s'ha tingut en compte la narrativa i el muntatge intern de cada pla.

6.4.2. Anàlisi dels gràfics

6.4.2.1. Anàlisi del gràfic emocional

S'ha generat un gràfic amb els dos dibuixos d'intensitat emocional de les dues versions per tal d'analitzar quines repercussions ha tingut els dos muntatges a aquest nivell. Aquest gràfic es troba a la pàgina 90 (veure imatge 6.4.2.1.1.).

Com es pot observar a la imatge el dibuix emocional ha patit variacions notables, sobretot a causa del canvi de la versió del muntador previ al *flashback*. El fet d'haver mostrat el cadàver de León abans del *flashback* ha modificat els *pitch points* del curt, ja que el moment posterior en el que la Nora mata a son pare ja no és tan impactant per a l'espectador, doncs ja sap que mort León.

A la versió del director hi ha 4 *pitch points* cada cop més intensos a nivell emocional. El primer d'aquest punt és el moment en el que León enxampa a Nora agafant l'objecte a la seva habitació. Aquí es trenquen les expectatives de l'espectador, doncs el pla que tenien Aarón i Nora es veu perjudicat perquè surt malament, per tant, té sentit que hi hagi un primer *pitch point* aquí, ja que es sorprèn a l'espectador.

Després aquest moment empitjora quan se sent des de l'habitació d'Aarón que estan assassinant a Nora, encara s'embolica més la trama, ja que l'espectador pensa que el pla d'Aarón i Nora ha sortit malament definitivament.

El tercer *pitch point* se situa en el moment en el que Aarón veu quelcom al lavabo perquè es fa creure a l'espectador que l'assassinat de Nora s'ha confirmat definitivament. A partir d'aquest moment la intensitat emocional baixa perquè és un *flashback* en el qual ja se sap el que ha passat.

És en el quart *pitch point* a on es troba el punt de màxima intensitat emocional de la versió del director, doncs l'espectador veu per primer cop que la persona que ha estat assassinada no és la Nora, és León.

Doncs, a partir d'aquest punt el curtmètratge es pot permetre ser més lent perquè, tot i que l'espectador ja sap el que passarà i, per tant la resta del curtmètratge és previsible, es podria dir que l'espectador està encara assimilant aquest gir de guió. La intensitat emocional del curtmètratge va disminuint fins el final. A partir d'aquest moment, el muntatge se centra en emfatitzar la transformació del personatge de Nora.

En canvi a la versió del muntador el dibuix emocional és de la següent manera: els dos primers *pitch points* coincideixen, perquè tot i que hi han hagut modificacions en el muntatge, aquestes no han afectat al dibuix emocional del curtmetratge.

Ara bé, el què sí que varia és el punt de màxima intensitat emocional del curtmetratge, doncs aquí es mostra el cadàver de León abans de fer el *flashback*. Per tant, es produeix aquí el gran gir de la trama. A partir d'aquest punt, el curtmetratge es torna predictable perquè realment l'espectador ja pot deduir el què ha passat i, tot i que encara queden algunes preguntes per resoldre, el muntatge s'ha de centrar en mostrar la transformació del personatge de Nora, però el curtmetratge no guarda més sorpreses per a l'espectador. A partir d'aquest punt el muntatge ha de ser més ràpid precisament per això, perquè es trona predictable.

A nivell general es pot observar com, tot i que la durada de la versió del muntador és menor que a la de la versió del director, el *pitch point* de màxim intensitat es troba aproximadament a la mateixa distància del final.

Com ja s'ha explicat amb anterioritat, totes les modificacions de la versió del muntador han estat motivades per què s'ha considerat que el *flashback* no s'entenia si abans no es mostrava el cadàver. Així doncs, el curtmetratge ha desembocat en dues versions: una versió del director amb un dibuix emocional més llarg i ascendent a la gran part del curtmetratge (amb més *pitch points*, però amb un *flashback* que trenca l'atmosfera del curtmetratge que cal treballar-la més per a que s'entengui); i una versió del muntador, més compacta i atmosfèrica (però que té un dibuix emocional més senzill i amb una segona part més predictable). Cada petita modificació posterior o anterior al moment del *flashback* s'ha fet per adapta'l al màxim al dibuix emocional de cada versió.

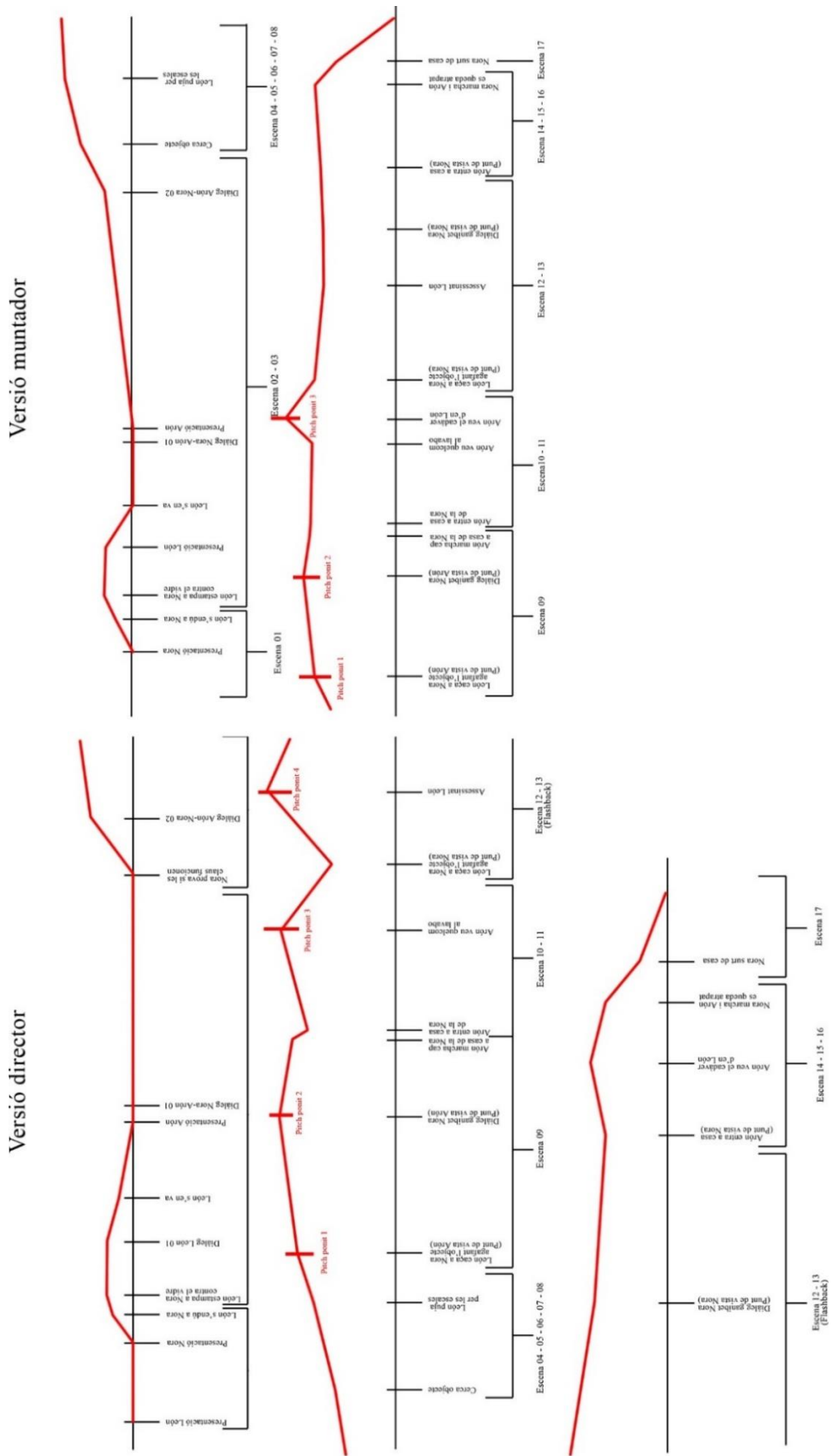


Figura 6.4.1.1. Versió director. Font: elaboració pròpia

6.4.2.2 Anàlisi del gràfic emocional amb la línia de temps

S'ha generat un segon gràfic a on es superposa aquest dibuix emocional i el gràfic que ja s'havia mostrat abans amb cada tall (6.4.2.2.1).

A aquest nivell es força complicat extreure'n conclusions ja que no s'observa cap patró que es pugui analitzar. De fet, aquest gràfic demostra que en aquest cas, el muntatge no ha vingut motivat per la intensitat emocional de cada moment, sinó que s'ha adaptat a cada moment dependent dels plans que es disposaven i de la direcció que han pres.

Per tan, no té gaire sentit analitzar un gràfic així el que si que resulta interessant és fer un anàlisi més concret de cada escena el que ja s'ha fet abans en aquest apartat.

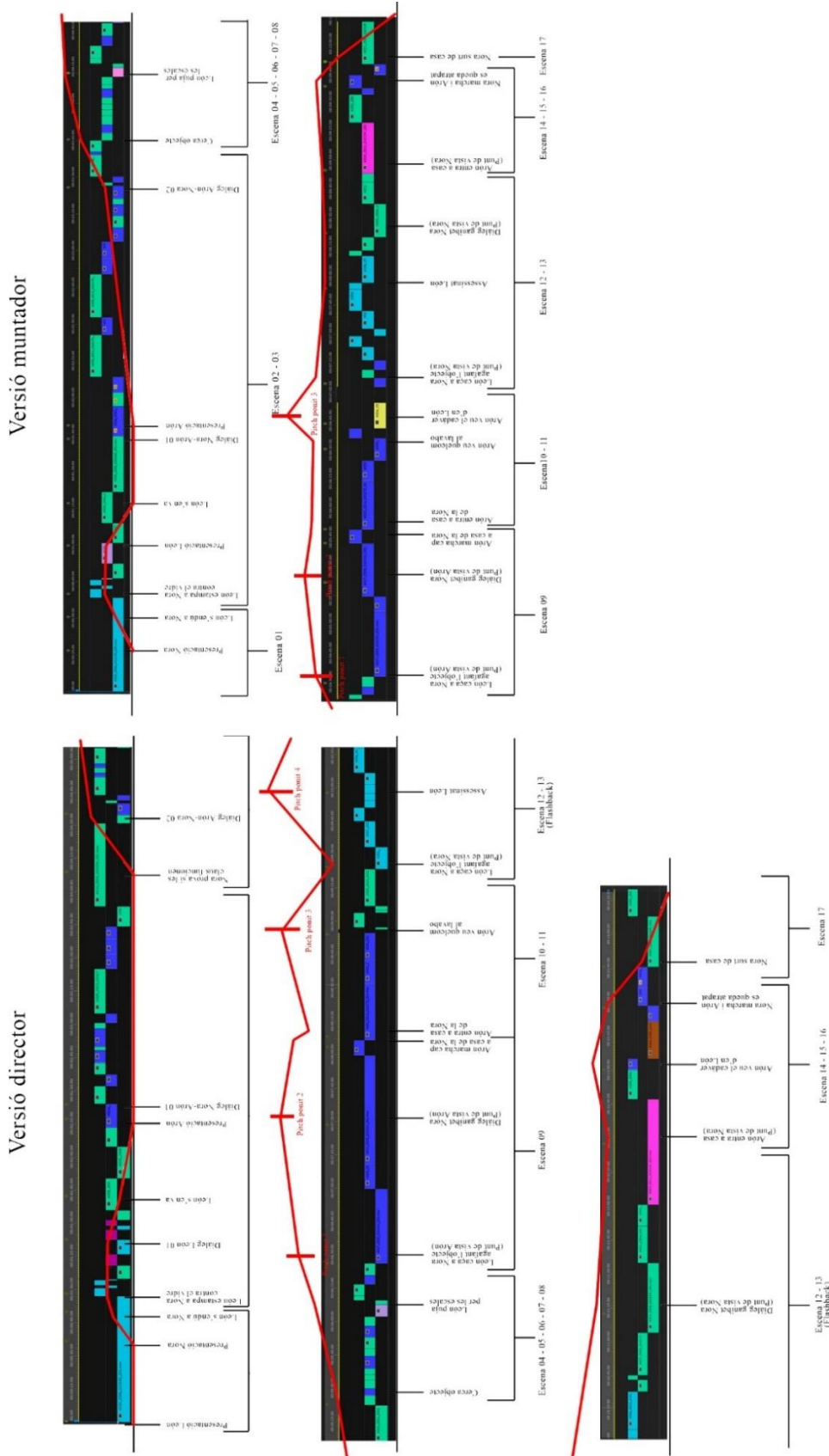


Figura 6.4.2.21. Versió director i muntador. Font: elaboració pròpia

7. Conclusions

La primera conclusió que s'hauria de fer esment en aquest treball és la de que s'han pogut generar dues peces audiovisuals, que en certa manera, s'ajusten als objectius que es plantejaven al principi. A partir d'aquí, cal valorar en quina mesura s'ajusten al cent per cent de l'objectiu.

Pel que fa referència a la versió del director es podria dir que s'ha complert al cent per cent els objectius que es proposaven. S'ha generat una versió que s'ajusta força a la idea del director i s'ha dut a terme amb un procés força semblant a un cas professional i, després d'haver fet set versions del curtmetratge, s'ha acabat generant una peça audiovisual força semblant a la idea inicial que tenia el director. Tot i així, és una versió que dista bastant d'una possible versió final, ja que no s'ha disposat de tot el temps necessari per poder fer-ho. Encara s'hauria de donar més voltes i experimentar més amb els talls per a poder complir les expectatives del director.

Pel que fa als objectius de la versió del muntador, cal dir que s'han vist una mica modificats, ja que, finalment s'ha generat una versió que és més una visió personal i no tant una versió a on s'apliquen els conceptes teòrics apresos. Una de les principals conclusions a les que s'ha arribat és que el muntatge és un art difícil d'analitzar i que ve molt influenciat pel material i per a cada situació. És per això que la versió del muntador ha acabat sent una visió més personal de l'autor d'aquest treball a on s'han encabir totes aquelles idees que no coincidien amb l'opinió del director. Tot i així s'ha generat una versió amb una quantitat de canvis suficients com per a poder analitzar-los bé i així ser conscient del potencial i la influència del muntatge en el resultat final d'un producte audiovisual.

En aquesta direcció, s'ha arribat a la conclusió de que el muntatge és un llenguatge molt complex i subtil que, no és una branca més de l'audiovisual, sinó que és aquell pas que les engloba totes. Les raons per les qual el porten a ser un llenguatge difícil és el fet de que es necessita saber valorar absolutament totes aquestes branques per saber treure el màxim partit de cadascuna d'elles. Per tant, saber muntar és saber dirigir, però també saber compondre, saber il·luminar, saber escoltar i saber actuar, doncs són molts els aspectes que influeixen el tall. És per això que les conclusions teòriques a les que ha arribat aquest treball es consideren més aviat pobres, perquè s'ha fet difícil extreure conclusions generals d'un llenguatge que es veu tan influenciat per tots els factors anteriorment descrits.

També cal fer esment al valor col·lectiu d'aquest treball, atès que, sense l'actuació dels altres membres del grup aquest treball no hagués estat possible. La implicació en el projecte de tots els membres del grup ha estat excel·lent i això s'ha vist influenciat en el producte final.

Per tant, tot i haver sigut un procés llarg, amb algunes incidències i encara que el contingut teòric hagi sigut mes aviat escàs, la sensació final que es recull d'aquesta experiència és un sentiment de realització, tan en la part personal de l'autor com en el criteri artístic i professional ja que, escriure una memòria com aquesta duu a fer un anàlisi molt profund sobre el tema escollit.

8. Bibliografia

- Atienza Muñoz, Pau (2013). *Historia y evolución del montaje cinematográfico: De la moviola a Youtube* (#primera edició) Barcelona. UOC.
- Dancyger, Ken (2011). *The technique of Film And Video Editing: History, Theory, and Practice* (#segona edició). Burlington. Focal Press.
- Eisenstein, Sergei (1974). *El sentido del cine* (#segona edició). Buenos Aires. Siglo veintiuno editoriales.
- Frierson, Michael (2018). *Film&vídeo editing theory. How editing creates meaning* (#primera edició). New York. A Focal Press Book
- Marimón Padrosa, Joan (2005). *El montaje cinematográfico: del guión a la pantalla* (#segona edició). Barcelona. UBe.
- Millers, Frank (1995). *Sin City: Ida i vuelta al infierno* (#primera edició). España. Norma Editoriales.
- Millers, Frank (1998). *Sin City: Ese cobarde Bastardo* (#primera edició). España. Norma Editoriales.
- Morales Morante, Luis Fernando (2013). *Montaje audiovisual: Teoría, Técnica y Métodos de control* (#primera edició). Barcelona. UOC.
- Murch, Walter (2003). *En el momento del parpadeo: Un punto de vista sobre el montaje cinematográfico* (#primera edició). Madrid: Ocho y medio, Libros de cine.
- Ondaatje, Michael (2007). *El arte del montaje: Una conversación entre Walter Murch y Michael Ondaatje* (#primera edició). Madrid. Plot Ediciones.
- Vértov, Dziga (1974). *El Cine Ojo* (#primera edició). Desconegut. Fundamentos.
- Alsina, Homero i Romaguera, Joaquim (1989). *Métodos de Montaje por Sergei M. Eisenstein*. Textos y manifiestos del Cine. Madrid. Cátedra recuperat de http://www.despazio.net/eisenstein_montaje.pdf

9. Filmografia

- *Cinephilia and Beyond (1998). Hitchcock's definition of happiness* [Vídeo]. Recuperat de: <https://www.youtube.com/watch?v=RKSdh19Ytyc>
- Coppola, Francis Ford (prod.). Coppola, Francis Ford. *Apocalypse Now (1979)*. [DVD]. Estats Units. Zoetrope Studios.
- Dziga, Vértov. (prod.)(dir.) (1929). *Chelovek s kino-apparatom* [DVD]. Unió Soviètica. Vuskuf.
- Eisenstein, Sergei. (prod.)(dir.) (1925). *Bronenosets Potyomkin* [DVD]. Unió Soviètica. Goskino.
- Farhadi, Asghar, Mehr, Simaye i Razavi, Mahmound (prod.). Farhadi, Asghar (dir.). (2009). *Darbareye Elly (About Elly)* [DVD]. Iran. Dream Lab Films.
- Finerman, Wendy, Starkey, Steve i Tisch, Steve (prod.). Zemeckis, Robert (dir.) *Forrest gump* (1994) [DVD]. Estats Units. Paramount Pictures.
- Frakes, Kevin Scott, Knudsen, Lars i Patrick, Buddy. (prod.). Aster, Ari (dir.) (2018). *Hereditary* [DVD]. Estats Units: PalmStar Entertainment / Windy Hill Pictures.
- Gance, Abel i Pathé, Charles (prod.). Gance, Abel. (dir) (1923). *La roue* [DVD]. França. Films Abel Gance.
- Griffith, David Wark (prod.)(dir.) (1916). *Intolerance* [DVD]. Estats Units. David W. Griffith Corp.
- MGM Television/Hulu (prod.) Miller, Bruce (dir.). 2017. *The Handmaid's Tale* [Serie]. Estats Units.
- Molinder, Carl i Nordling, John (prod.). Alfredson, Thomas (dir.) (2008). *Låt den rätte komma in* [DVD] . Suecia. EFT.
- Sovkino (prod). Eisenstein, Sergei i Aleksandrov, Grigori. (1927). *Oktyabr* [DVD]. Unió Soviètica. Sovkino.



Centre adscrit a la



Grau en Mitjans Audiovisuals

**ESTUDI I REALITZACIÓ DE DUES VERSIONS D'UN CURTMETRATGE: LA
VERSIÓ DEL DIRECTOR I LA VERSIÓ DEL MUNTADOR**

Estudi de la viabilitat

ROGER MONLEÓN FERNÁNDEZ
TUTORA: ELENA FRAJ
CURS 2018-19



Índex

Índex de taules.....	III
1. Planificació.....	1
1.1. Planificació inicial	1
1.2. Desviacions	3
2. Anàlisi de la viabilitat tècnica	5
3. Anàlisi de la viabilitat econòmica	6
3.1. Pla de finançament.....	7
3.2. Costos de producció.....	7
4. Aspectes legals	9

Índex de taules

Taula 1.1.1. Cronograma. Autor: Font: elaboració pròpia.....	1
Taula 1.1.2. Diagrama de Gantt. Font: elaboració pròpia.....	2
Taula 2.1. Material utilitzat. Font: elaboració pròpia.....	3
Taula 3.2.1. Despeses materials i recursos humans. Font: elaboració pròpia.....	6

1. Planificació

1.1. Planificació inicial

En un principi es van plantejar aquestes tasques:

Es proposa el següent calendari, tenint en compte les dates d'execució del curtmétratge.

PROCÉS	DATA
Estudi previ, Marc Teòric i Metodologia	21/10/18 – 12/11/18
Investigació	12/11/18 – 29/04/19
Selecció dels referents del curtmétratge (amb el director)	31/01/19 – 20/02/19
Edició del curtmétratge	30/04/19 – 31/5/19
Redacció de conclusions i memòria final	01/06/19 – 20/06/19

Taula 1.1.1. Cronograma. Font: elaboració pròpia.

Tot seguit s'exposaran les diferents etapes de la producció d'aquest treball:

Estudi previ Marc teòric i Metodologia

Es duran a terme els tres apartats esmentats, seleccionant ja les etapes històriques, les tècniques i les pel·lícules clàssiques que s'analitzaran.

Investigació

Primerament, es durà a terme la redacció de l'explicació de les diferents etapes històriques del muntatge ordenades cronològicament. Cada etapa s'exemplificarà amb l'anàlisi d'una o diverses seqüències que il·lustrin el què s'explica.

Posteriorment, es farà una tria de deu pel·lícules actuals (més enllà del 2000), que d'alguna manera precedeixin les etapes estudiades anteriorment. S'analitzaran una o diverses seqüències de les mateixes per esbrinar com s'apliquen a l'actualitat les diferents tècniques estudiades.

Selecció de referents del curtmetratge

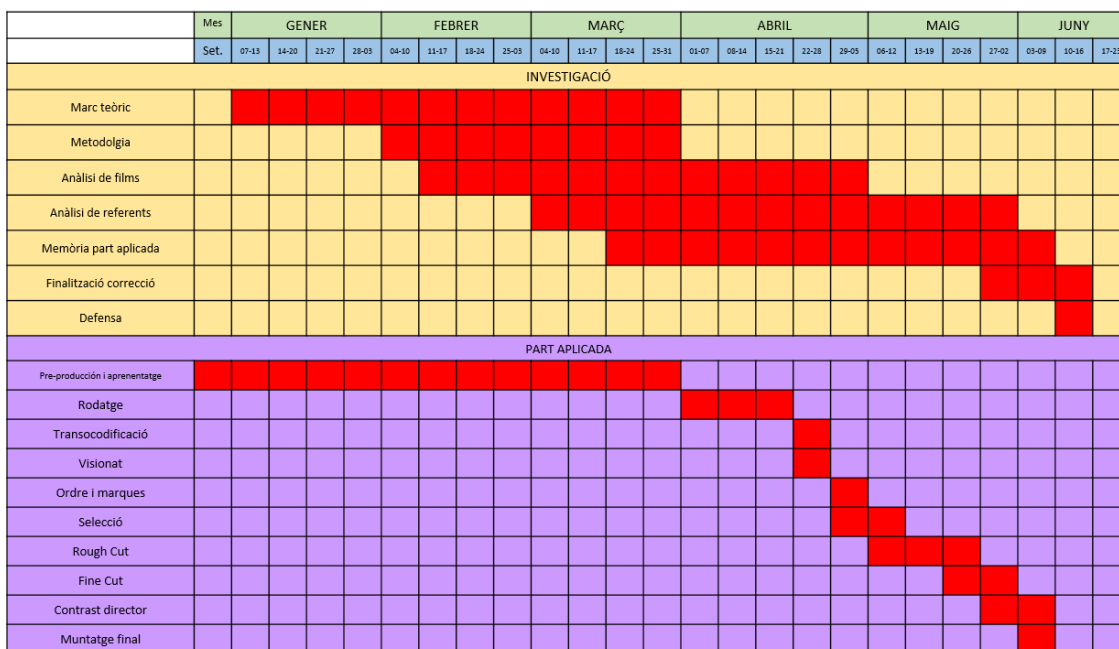
Es farà una selecció de referents de muntatge pel curtmetratge juntament amb el director. És interessant fer la tria en aquesta data, atès que ja estarà finalitzat el guió i el director estarà fent l'*storyboard*. D'aquesta manera, els referents s'adequaran el màxim possible amb la història i quina atmosfera se li vol donar i, també, el muntatge i l'*storyboard* es podran dur a terme tenint-los en compte.

Edició del curtmetratge

Es realitzaran les dues versions de muntatge del curtmetratge. Se li donarà preferència a la versió del director.

Redacció de conclusions i memòria final

Es redactarà l'apartat de conclusió i de memòria final.



Taula 1.1.2. Diagrama de Gantt. Font: elaboració pròpia.

1.2. Desviacions

Pel que respecta a la part aplicada del treball el calendari proposat s'ha seguit adequadament, atès que es va rodar a les dates marcades i tot el procés d'edició ha estat executat també en les dates marcades.

Pel que fa a la redacció i a la investigació el calendari si que ha patit algunes modificacions.

En relació a la selecció de referents temàtics no van estar clars fins no haver començat el curtmetratge i el seu anàlisi ha enrederit tota la redacció del treball.

Tampoc s'ha seguit gaire el calendari proposat per a la investigació i això a comportant que el marc teòric no es finalitza fins després de fer la part aplicada, fet que ha tingut conseqüències en la part de metodologia i anàlisi de resultats, ja que no s'han redactat amb el temps necessari.

2. Anàlisi de la viabilitat tècnica

Per a la execució de la part aplicada d'aquest treball ha estat necessari el material plasmat a la taula següent:

TIPUS	ESPECIFICACIONS
Ordinador	Torre amb les següents característiques: processador intel i7 6400k, targeta gràfica msi nvidia 1060 de gb, 2 memòries RAM de 8 gb, placa base msi 570k
Monitor 01	Benq B12870U
Monitor 02	HP 24 es
Perifèrics	Teclat Autekeys i ratolí logitech
Altaveus	Sony
Auriculars	Senheisser
Cables i altres	
Adobe Premiere Pro	CC 2019
Internet	
Office	2019
Black màgic Davinci Resolve	2019

Taula 2.1. Material utilitzat. Font: elaboració pròpia.

Amb aquests recursos tècnics és duu a terme una edició fluïda. Per una banda la realització amb dos monitors permet una edició dinàmica i ràpida degut a la quantitat d'informació que pots tenir oberta al mateix temps. A més com s'ha decidit treballar amb *proxys* les capacitats tècniques de la torre de les que s'ha dispostat ha estat més que suficients per a la tasca en qüestió.

3. Anàlisi de la viabilitat econòmica

Després d'haver fet un anàlisi tècnic cal centrar-se en els recursos econòmics i humans que es necessiten per a fer una obra d'aquest caràcter.

3.1. Pla de finançament

Per a produir Ínfima s'ha fet una campanya de micromenatge a la plataforma *Verkami* amb èxit. Tot i així, no s'ha fet cap partida per al departament de muntatge puix que ja es disposaven dels materials necessaris.

3.2. Costos de producció

Es mostra una taula amb les despeses materials i els recursos humans que s'han utilitzat:

	MATERIAL	COST (APROXIMAT) EUROS
Bens materials	Ordinador	1.200
	Monitor 01	250
	Monitor 02	100
	Perifèrics	70
	Altaveus	50
	Auriculars	80
	Cables i altres	50
	.Softwares	<i>Adobe Premiere Pro</i>
Internet		15/mes * 5 mesos = 75
Office		Gratuït (Tecnocampus)
<i>Davinci Resolve</i>		Gratuït (versió estudiant)
Equip humà	Conveni (776,06 setmana)	776,06 * 5 setmanes = 3.880
TOTAL		6.057,45

Taula 3.2.1. Despeses materials i recursos humans. Font: elaboració pròpia

8. Estudi i realització de dues versions d'un curtmétratge: la versió del director i la versió del muntador

4. Aspectes legals

Referent a l'autoria de la memòria generada, l'autor es manifesta com a coneixedor de les lleis que l'emparen.

Pel que fa a l'autoria del producte generat, l'autor es manifesta com a coneixedor de les lleis que l'emparen.

Pel que fa referència al registre de l'autoria de l'obra, fins el moment, les úniques persones que han de registrar el producte són el guionista, el director i el compositor musical; el muntador no disposa de cap dret en relació a la distribució.

És per això que l'autor s'ateny a les decisions que prenguin el director i la productora per a distribuir el curtmetratge generat.



Centre adscrit a la



Grau en Mitjans Audiovisuals

**ESTUDI I REALITZACIÓ DE DUES VERSIONS D'UN CURTMETRATGE: LA
VERSIÓ DEL DIRECTOR I LA VERSIÓ DEL MUNTADOR**

Annexos

ROGER MONLEÓN FERNÁNDEZ

TUTORA: ELENA FRAJ

CURS 2018-19



Índex

Annex I. Guió literari	1
Annex II. Script	3
Annex III CD/DVD.....	5

Annex I. Guió literari

SCREENPLAY - ÍNFIMA

2019

Christian Medrano

cmedrano@edu.tecnocampus.cat

1. EXT. TERRAZA. NOCHE

LEÓN(59), un hombre gordo con poco pelo y barba dejada, está apoyado en la pared de una cochambrosa terraza mientras se bebe una lata de cerveza. Tose fuerte.

Unos segundos después emprende su marcha hasta llegar a un cobertizo, antes de llegar da un último trago a cerveza, la estruja y la lanza al suelo. Abre la puerta y, entre la oscuridad, tiritando de frío, está NORA(16), una chica delgada con aspecto descuidado y pelo grasiento.

León señala, con un movimiento de cabeza, que salga al exterior, a lo que Nora, cabizbaja y algo aturdida, se niega arrimándose a la pared.

León tose y aclara la garganta.

LEÓN
(intentando mantener la calma)
Te lo diré una sola vez. Sal.

Nora levanta temerosamente la mirada viendo a León en la penumbra de la puerta. Bruscamente coge a Nora del brazo y la hecha fuera del cobertizo.

NORA
(sollozando)
No... por favor, lo siento.

Una vez fuera, tirando de ella, la mete dentro de la vivienda.

2. INT. HABITACIÓN NORA - NOCHE

León, sin inmutarse y con la mirada fija, entra en la habitación. Una vez dentro coge por el pelo a Nora y presiona su cara contra el cristal que da a la terraza.

LEÓN
(al oído)
Pareces un puto niño con este pelo.
(con sarna)
Si es que ya lo decía tu madre.

León sigue apretando la cara de Nora contra el cristal mientras esta intenta reproducir algún sonido.

LEÓN
(apretando con más fuerza y
alzando la voz)

No te oigo.

NORA
(con dificultad)
Lo... lo siento.

León lanza al suelo a Nora que se acurruca contra la pared cabizbaja. León se gira y señala con el dedo.

LEÓN
Tienes 20 minutos para recoger esta pocilga.

León se dirige hacia la puerta de la calle saliendo del plano. Se escucha un portazo y una llaves cerrando desde fuera. Nora observa como León cierra mientras se seca las lagrimas y se arregla el pelo con las manos.

El reloj de cuco de la pared marca las diez menos cuarto.

Nora, lentamente, se aproxima a la pared contigua y arrima la oreja. Se separa un poco y pica dos veces.

NORA
¿Arón? ¿Estás ahí?

Después de un pequeño silencio, al otro lado de la pared, contesta ARÓN(16), un chico esbelto de pelo castaño, algo alterado.

ARÓN
(aliviado pero preocupado)
¿Nora? ¿Estás bien? Llevo dos días sin saber de ti.

Nora mira al suelo y tarda en contestar.

NORA
(seria)
Mi padre, nada nuevo.
(Nora respira hondo y mira a la pared)
Gracias.

Arón sonrío tímidamente por debajo de la nariz.

ARÓN
Te lo debo. Pero... seguro que estas bien, ¿no?

Nora mantiene un largo silencio con la cara seria.

NORA
¿Tienes todo preparado?

Arón se muerde las uñas mirando al suelo y, después de un corto silencio, responde.

ARÓN
(dubitativo)
¿Estás segura? No sé... tu padre... si te pilla te mata.

Nora corta a Arón.

NORA
(con tono furioso)
¿Te estás rajando ahora?

ARÓN
(dubitativo)
No... sólo que... sabes que tengo que robarle dinero a mis padres.

NORA
(en tensión y mirando a la pared)
Ni que te importaran mucho. Me dijiste que no habría problema...

La cara de Arón denota preocupación. Arón mira el reloj que marca las 22:50h.

ARÓN
(dubitativo)
Y no lo hay... no.

Nora sonrío por debajo de la nariz.

NORA
Confío en ti.

Arón se separa de la pared, asiente con la cabeza, y se dirige a su ordenador dispuesto a realizar la compra de los billetes. Arón se vuelve a acercar a la pared.

ARÓN
¿Cómo vas a salir?

NORA
(dubitativa)
No lo sé... cuando sale cierra desde fuera.

Mientras busca los billetes, el otro lado se mantiene en silencio.

Arón, extrañado por el silencio, se gira hacia la pared.

ARÓN
¿Nora? ¿Estás ahí?

NORA
Si, si. Espera un segundo.

3. INT. RECIBIDOR - NOCHE

Nora entra rápidamente en el recibidor con una llave entre sus manos. Se acerca a la puerta de la calle, con cuidado la introduce en la cerradura y abre la puerta. Rápidamente la vuelve a cerrar y se la guarda en el bolsillo del pantalón.

Nora entra nuevamente en la habitación y se hace una coleta.

NORA
(falsamente inquieta)
No encuentro nada Arón...

Arón acepta la compra de los billetes y arrima la oreja a la pared.

ARÓN
Ya los tengo. ¿Has buscado bien?
Armarios, cajones, no sé, cualquier sitio.

NORA
Si... me suenan que había una copia,
pero...

El sonido reloj cucú del comedor interrumpe a Nora. Marca la hora en punto y suena.

NORA
(nerviosa)
¡Joder! Mi padre vendrá y está todo
hecho una mierda.
(lamentándose)
¡Joder!

ARÓN
(intentando tranquilizarla)
Tranquila, ¿has mirado en la
habitación de tu padre?

NORA

Yo no entro allí ni de broma, la última vez ya sabes como acabé.

ARÓN

(tenso)

Le acabo de robar el dinero a mis padres, no me dejes solo ahora.

NORA

(negando con la cabeza)

Que no, que no. Que seguro que no hay nada allí dentro.

El teléfono de Arón empieza a vibrar, es su madre. El joven decide no contestar.

ARÓN

(nervioso y alzando la voz)

No me jodas ahora, ya tengo los billetes. Me la estoy jugando por ti.

Nora, asiente con la cabeza y sin pensárselo dos veces entra en la habitación.

4. INT. HABITACIÓN LEÓN - NOCHE

Nora entra despacio dentro de la habitación de su padre. En la mesilla de noche hay una foto de la mujer de León y, junto a la lámpara, un rosario. La cama está sin hacer y el armario abierto. Nora desvía la mirada hacia el suelo donde hay un cenicero lleno de colillas.

Se acerca a la pared.

NORA

¿Arón?

ARÓN

(con la oreja enganchada a la pared)

¿Ves algo?

NORA

(mirando a ambos lados)

Odio éste lugar.

Nora empieza a remover los cajones.

ARÓN
 (nervioso)
 Joder me está llamando mi madre otra vez...

NORA
 No se lo cojas.

ARÓN
 (nervioso e impaciente)
 Date prisa por favor. ¿Debajo de los cajones?
 (alzando la voz desesperadamente)
 No sé, ¡cualquier sitio!

Nora busca dentro de la cómoda sin ningún resultado.

NORA
 (desesperada)
 Pf... mierda.

Nora se agacha y mira debajo de la cama, pero solo hay polvo.

Se levanta y resopla.

Arón se friega la frente con la palma de la mano. Se gira hacia la mesa buscando algún objeto que le inspire y, a encima de esta, se observa su navaja de campamentos. Sigue mirando hasta ver su cómoda.

ARON
 (desesperado)
 Mi padre a veces guarda cosas entre los calzoncillos. No sé... quizá...

Nora se gira hacia la cómoda de nuevo.

NORA
 No meto la mano ahí ni de broma.

5. INT. PORTAL - NOCHE

Se escuchan unas llaves desde el exterior y se observa la puerta abriéndose. Una sombra se alza entre la penumbra. Tose fuertemente y cierra la puerta.

6. INT. HABITACIÓN LEÓN - NOCHE

Nora se gira de nuevo y ve la mesilla de noche con el cajón medio abierto. Directamente, se acerca a ella e intenta abrir el cajón, pero éste está medio atascado. Tira con fuerza y lo abre.

NORA
(exaltada)
¡Arón, la tengo!

Arón sonríe complaciente.

7. INT. RELLANO - NOCHE

León saca el manajo de llaves del bolsillo de la chaqueta y busca la llave que abre la puerta. Cuando la encuentra la introduce en la cerradura.

8. INT. HABITACIÓN LEÓN - NOCHE

Nora escucha la puerta abrirse y su tranquilidad se desvanece. Se queda paralizada por la situación

NORA
(ahogada y balbuceando)
Arón...

Arón dirige la mirada a la pared que no entiende nada.

ARÓN
(extrañado)
¿Nora?

Nora, nerviosa, intenta cerrar el cajón rápidamente pero éste se queda atascado. Da un golpe seco y, del temblor, cae el cuadro de la mujer de León al suelo rompiéndose.

Se gira y León está en la puerta de la habitación.

Éste revisa la habitación con la mirada. La ve junto a la mesilla de noche, ve el cajón abierto y el cuadro en el suelo.

Nora mira a León con cara de pánico.

9. INT. HABITACIÓN ARÓN - NOCHE

Arón, al no escuchar a Nora, arrima la oreja a la pared.

ARÓN
(preocupado)
¿Nora?

NORA
(con voz ahogada)
Ha... ha sido un accidente. De
verdad...

Arón frunce el ceño como signo de incomprensión.

LEÓN
¿Qué buscabas?

Los ojos de Arón se abren como dos naranjas.

ARÓN
(susurrando para él mismo)
No, no, no...

NORA
(con voz ahogada)
Sólo que...

De golpe, se escucha un fuerte golpe en la pared que obliga a Arón alejarse de esta. Arón vuelve a recibir una llamada de su madre. Apresuradamente, y con los ojos llorosos, tira el teléfono encima la mesa mientras que al otro lado se escuchan gritos y forcejeos.

NORA
(sollozando)
Por favor, p...

NORA
(sin poder respirar)
... papá yo solo quería...

LEÓN
(gritando)
No digas que no te lo avisé...

Arón, dando bandazos por la habitación, se acaba dirigiendo a la mesa donde busca algún objeto. Duda si coger la navaja. De golpe, al otro lado se escucha un fuerte grito.

Arón vuelve a arrimar la oreja a la pared pero el volumen

disminuye a causa de la distancia. Intenta moverse alrededor de la pared para escuchar algo mejor.

Se hace el silencio, Arón se pone las manos en la cabeza y se estira el pelo. Cae al suelo, y con los ojos llorosos, recuerda sus palabras incitado a Nora a entrar en la habitación.

NORA (V.O)

Yo no entro allí ni de broma, la última vez ya sabes como acabé.

ARÓN (V.O)

Joder... me la estoy jugando con los billetes, no me dejes solo ahora.

NORA (V.O)

Pero que seguro que no hay nada allí dentro.

Arón sigue lamentándose solo en la habitación en un LARGO silencio cuando se rompe con unos pasos corriendo.

NORA

(exaltada)

Por favor papá, baja eso...

La cara de Arón denota incomprensión y pánico.

NORA

(llorando)

De verdad, por favor... papá, lo arreglaré, lo juro.

Arón arrima la oreja a la pared que se escucha hasta la respiración nerviosa de Nora.

ARÓN

(preocupado)

¿Nora?...

Arón intenta pronunciar su nombre cuando Nora le corta.

NORA

(llorando y gritando)

¡Papá, baja el cuchillo!

Arón, exaltado y en pánico, se levanta de golpe.

ARÓN

(alzando la voz)

¿Nora?

Al no escuchar nada, se gira, coge su navaja de campamentos de encima la mesa y se dirige a casa de Nora.

10. INT. RECIBIDOR - NOCHE

Arón se para delante de la puerta de Nora que está entreabierta. Dudando introduce la cabeza por el marco de la puerta.

Hay un silencio profundo.

Arón inicia la marcha muy poco a poco.

ARÓN
(susurrando)
¿Nora?

Nadie contesta. La mano donde lleva la navaja le tiembla.

ARÓN
(susurrando un poco más fuerte)
¿¡Nora!?

Camina muy lentamente para no hacer ruido.

A lo lejos, observa luz saliendo del baño.

Para de golpe su marcha, se acelera su respiración y le sudan las manos. Sin apartar la vista del baño, coge la navaja con la otra mano, se seca la mano con el pantalón y la empuña nuevamente apretando los dedos más fuerte.

ARÓN
(susurrando más fuerte)
¿¡NORA!?

Espera unos segundos para recibir alguna respuesta pero el silencio es absoluto. Inicia nuevamente su marcha, pero esta vez más deprisa. Por detrás suyo se aprecia una sombra moviéndose.

11. INT. PASILLO - NOCHE

La puerta del baño está entreabierta y con cuidado la abre. Arón gira la cabeza y dirige su mirada hacia dentro y del

espanto, se le cae la navaja al suelo. Después de unos segundos de shock entra en el baño.

ARON
 (horrorizado)
 ¿Nora?
 (alzando la voz)
 ¿Nora? ¿Nora?

De golpe, Arón sale horrorizado y arrastrándose. Apoya la espalda en la puerta de la habitación.

12. FLASHBACK // INT. HABITACIÓN LEÓN - NOCHE

Nora abre la mesilla y coge de dentro su navaja de campamentos. Es similar a la de Arón. Se la guarda rápidamente en el bolsillo del pantalón.

NORA
 (exaltada)
 ¡Arón, la tengo!

Aparece León y, después de que éste revise la habitación, empiezan a forcejear.

NORA
 (con voz ahogada)
 Ha... ha sido un accidente. De verdad...

LEÓN
 (intimidante)
 ¿Qué buscabas?

León la lanza contra la pared. Nora pone las manos sobre su cabeza en defensa propia.

NORA
 (con voz ahogada)
 Sólo que...

León coge por el cuello a Nora. Nora se mueve intentando propinar algún golpe.

NORA
 (ahogándose)
 Por favor, p...

Nora intenta balbucear alguna palabra.

LEÓN
 (gritando)
 No digas que no te lo avisé...

León coge a Nora del brazo y la saca de la habitación.

13. FLASHBACK // INT. BAÑO - NOCHE

Nora consigue soltarse de un empujón y entra en el baño para encerrarse.

LEÓN
 (sonido de 'ts')
 ¡Niñata de los cojones!

NORA
 ¡Déjame!

Antes de cerrar la puerta, León consigue aguantarla y acaba entrando también.

León levanta la mano a Nora para propiciarle un golpe cuando esta, sin pensárselo dos veces, le apuñala en el costado con la navaja.

León se desvanece encima de Nora hasta llegar al suelo.

Sin ningún remordimiento, Nora aparta su cuerpo con un pie para llegar al lavamanos. Lava su navaja en el lavamanos y cuando esta limpia, con la mirada fija, se corta unos últimos mechones de pelo. Seguidamente sale del baño.

14. FLASHBACK // INT. HABITACIÓN LEÓN - NOCHE

Nora entra tranquilamente en la habitación y de golpe, le cambia la cara. Con voz asustadiza simula que su padre tiene un cuchillo.

NORA
 (exaltada)
 Por favor papá, baja eso...

Nora vuelve a su cara inexpresiva. Seguidamente vuelve a simular.

NORA
 (llorando)

De verdad, por favor... papá,
cambiaré, lo juro.

Nora vuelve a su cara inexpresiva. Seguidamente vuelve a simular.

NORA
(llorando y gritando)
¡Papá, baja el cuchillo!

Se dirige al recibidor nuevamente.

15. FLASHBACK // INT. RECIBIDOR - NOCHE

Nora deja la puerta entreabierta y se dirige a su habitación. Allí se calza rápidamente y coge su mochila disponiéndose a marchar. Se esconde en la habitación del fondo. Desde allí ve como Arón entra en el piso.

16. FLASHBACK // INT. BAÑO - NOCHE

Se ve el cuerpo de León tendido en el suelo y Arón se decide a reanimarle.

ARON
(horrorizado)
¿Nora?
(alzando la voz)
¿Nora? ¿Nora?

Coloca una mano sobre la herida intentándola tapar, pero sigue saliendo sangre. Con las manos manchadas de sangre y paralizado recula hacia atrás hasta chocarse con la puerta de León. Sin querer apoya la mano ensangrentada encima de su navaja. Nervioso se pasa las manos por la cara manchándose así el pelo y la cara.

De golpe, escucha un portazo y se levanta apresurado hacia la puerta. Escucha unas llaves cerrando desde fuera. Comprueba si puede salir y, al ver que esta cerrada, empieza a golpear la puerta con fuerza.

ARÓN
(chillando)
¡NORA! ¡NORA!

17. EXT. CALLE - NOCHE

Nora sale a la calle y se gira para observar la casa.

Annex II. Script de rodatge

ESCE PLA TAKE TARGET AUDIO OBSERVACIONS

8	4	1 A001	2 MAL ENCUADRE
		2	3 MAL ENCUADRE
		3	4 FOCO RASCA - ACTING OK
		4	5 MAL ENCUAADRE - ACTING OK
		5	6 FOCO RASCA - ACTING OK
		6	7 CAM OK - ACTING NO
8	4B	7	8 TOT OK
8	4	8	9 MAL - AUDIO OK PETACA MAL
		9	10 FOCO RASCA - CABELL MAL
		10	11 TOT OK - ACTING OK
11	5	1	12 ACTING MEITAT - AUDIO MAL
		2	13 ACTING OK - AUDIO MAL
		3	14 TOT OK - AUDIO MAL
11	5B	1	15 ACTING OK
11	7	1	16 ACTING OK - AUDIO MAL
		2	17 MALA
		3	18 AUDIO CLIPAT - ACTING OK - PRINCIPI LENT
		4	19 AUDIO CLIPAT
		5	20 AUDIO MAL - ACTING OK
		6	21 AUDIO MAL - ACTING MAL
		7	22 AUDIO OK - ACTING OK
11	10	1 A002	23 AUDIO OK - BOOM
		2	24 ACTING TROÇOS BONS - AUDIO OK
		3	25 ACTING MAL - AUDIO MAL (ROZE)
		4	26 MALA
		5	27 ACTING OK
11	11	1	28 AUDIO MAL - RASCA FOCO - NO CLAQUETA
		2	29 MAL - NO CLAQUETA
		3	30 ACTING OK
		5	31 TOT OK - NO CLAQUETA
8	4	11	33 ACTING MAL - AUDIO MAL
		12	34 ACTING MAL - AUDIO OK
		12	35 ACTING OK - AUDIO OK
		14	36 ACTING OK - AUDIO OK (ACTING MOLT MILLOR ANTERIORS)
11	5	4	
		5	37
		6	38
		7	39 AUDIO OK - ACTING OK
11	7B	1	40 ACTING MAL (PILLAR AUDIO DE ÉL AQUÍ)
		2	41 TOT OK
11	6	1	44 ACTING MAL - AUDIO OK
		2	45 TOT OK
14	2	1 A003	59 TOT MAL
		2	60 AUDIO MAL - ACTING OK
		3	61 ACTING OK - (AUDIO OK PERF)
		4	62 ACTING OK - (AUDIO OK PERF)
		5	63 (ACTING OK PERF) - AUDIO OK
14	1	1	64 ACTING OK - AUDIO OK PERÒ MILLORABLE
		2	65 ACTING OK - AUDIO MILLORABLE (19S ACCIÓ ARON)

	3		66 (ACTING OK PERF) - AUDIO OK (27S ACCIÓ ARÓN)
	4		67 MALA
	5		68 ACTING OK - AUDIO OK (24S ACCIÓ ARÓN)
14	5	1 A004	70 ACTING MAL - AUDIO OK PERÒ CAÑÓ PICATARGETA MALAMENT A LA CLAQUETA
		2	71 ACTING OK - AUDIO OK, LAVALIER NO, PERCHA SI
		3	72 MALA
		4	73 AUDIO OK - ACTING OK MILLOR PIRNICIPI
14	5B	1	NO TOT OK
14	4	1	77 ACTING OK - AUDIO PASSOS I PERCHA CLIPA
		2	78 ACTING OK - AUDIO OK LAVALIER BIEN
		3	79 ACTING OK - AUDIO OK PERÒ FINAL ROZE PILLAR AUDIO 79
14	3	1	83 ACTING MAL - AUDIO OK
		2	84 ACTING MAL - AUDIO OK
		3	85 ACTING OK - AUDIO MAL
		4	86 ACTING OK - PERCHA 03 I LAVALIER 04
14	3B	1	90
		2	91 O 92
14	6	1 A005	2 ACTING OK - AUDIO OK - CAM RASCA FOCO
		2	3 ACTING TALLAT AL MIG - AUDIO MAL CHOQUES
		3	4 MALA BOOM
		4	5 MALA
		5	6 MALA BOOM
		6	7 (ACTING OK PERF) - AUDIO OK
		7	8 ACTING PROBLEMA GANIBET - AUDIO MILLORABLE
		8	9 AUDIO MAL - ACTING OK
		9	10 ACTING MILLORABLE - AUDIO MAL CLIP LAVALIER
10	2	1	12 ACTING OK - AUDIO OK - CAM RASCA FOCO
		2	13 TOT OK (ACTING PERF)
10	2B	1	15 MALA
		2	16 ACTING OK - (AUDIO OK AMBULÀNCIA)
		3	17 (ACTING OK PERF) - (AUDIO OK AMBULANCIA AL FINAL)
10	3	1	H4:0 I I (ACTING OK PERF) - AUDIO OK
		2	H4:1 I I ACTING OK - AUDIO OK
12	1	1 A006	21 ACTING OK - AUDIO OK
		2	22 (ACTING OK PERF)- AUDIO OK
		3	23 ACTING OK - AUDIO OK
12	2	1	24 AUDIO OK - ACTING MEITAT
		2	25 AUDIO OK - ACTING MEITAT
		3	26 MALA
		4	27 AUDIO OK - ACTING MEITAT I DESPRÉS TOT
		5	28 ACTING OK - (AUDIO OK PERF)
		6	29 TOT MAL
		7	30 (ACTING OK PERF) - AUDIO MAL
		8	32 MALA
		9	33 MALA
		10	34 MALA
		11	35 ACTING OK - AUDIO OK
		12	36 MALA
		13	38 ACTING OK - AUDIO OK
12	4	1	39 MALA

		2		40 MALA
		3		41 TOT PERF
12	3	1		41 AUDIO MAL - ACTING OK
		2		42 AUDIO MAL - ACTING OK
12	4B	1		45 ACTING MAL - FOCO RASCA
		2		46 TOT OK
12	4	1	NO	SENSE SANG
		2	NO	SENSE SANG
		3	NO	SENSE SANG - BÉ
		4	NO	AMB SANG
		5	NO	AMB SANG - BÉ
12	7	1	A007	47 ACTING MAL - BOOM - AUDIO MAL
		2		48 ACTING OK - AUDIO MILLORABLE
		3		49 ACTING OK - AUDIO MILLORABLE
		4		50 ACTING MAL (NO GUARDA NEVALLA) - AUDIO BO LAVALIER 3
		5		51 ACTING OK - AUDIO MAL
12	7B	1		52 ACTING OK - AUDIO MAL
		2		53 ACTING OK - AUDIO OK
5	2	1		54 ACTING MILLORABLE - AUDIO MAL
		2		55 ACTING OK - AUDIO OK
3	7	1	NO	SENSE BALLARINES
		2	NO	AMB MOVIMENT DE BALLARINES
2	3	1		56 MALA
		2		57 ACTING MAL - AUDIO MAL
		3		58 ACTING MAL - AUDIO OK
		4		59 ACTING OK - AUDIO MILLORABLE
		5		60 (ACTING OK PERF) - AUDIO OK
2	4	1		61 ACTING MAL - AUDIO MAL - MAL ENCUADRE
		2		62 ACTING OK - AUDIO MAL
		3		63 AUDIO OK COCHE AL FINAL PERCHA RASCA - ACTING OK
		4		64 AUDIO MAL BUS - ACTING OK
		5		65 AUDIO MAL - ACTING OK
		6		66 (ACTING OK PERF)- AUDIO OK
2	4B	1	A008	1 AUDIO MAL - ACTING MAL
		2		2 AUDIO MAL - ACTING OK
		3		3 AUDIO MAL - (ACTING OK PERF)
		4		4 AUDIO MAL - ACTING OK
2	5	1		5 AUDIO CLIP - MALAMENT AL FINAL ACTING
		2		6 AUDIO MAL - ACTING MAL AL FINAL - FOCO RASCA
		3		7 MALA AL FINAL
		4		8 CAM OK - AUDIO OK LAVALIER BUENA
		5		9 AUDIO OK - ACTING OK PERCHA MOTO
2	8	1		10 ACTING OK - AUDIO MAL COCHE
		2		11 ACTING OK - AUDIO MAL - CAM RSCA FOCO
		3		12 MALA
		4		13 ACTING OK - AUDIO OK
		5		14 MALA
		6		15 ACTING OK - AUDIO OK BUENA PERCHA
3	3	1	A009	16 ACTING MAL - (AUDIO OK PERF)
		2		17 ACTING OK - AUDIO OK

2	7	1	18 ACTING OK - AUDIO MAL
		2	19 MALA
		3	20 ACTING MILLORABLE - AUDIO ROZE DE MOVIMIENTO
		4	21 ACTING MILLORABLE - AUDIO MAL
		5	22 MALA
		6	23 FALLO AL MIG - (AUDIO OK PERF)
2	7B	1	24 MALA
		2	25 ACTING MAL - AUDIO OK (LAVALIER SALTA I COCHE)
		3	26 ACTING OK - AUDIO OK
3	5	1	27 2 COPS ACCIÓ - ACTING OK - AUDIO OK
3	5B	1	28 MALA
		2	29 ACTING MAL - AUDIO OK
		3	30 ACTING OK - AUDIO OK
3	1	1 A010	31 MALA
		2	32 MALA
		3	33 ACTING OK - AUDIO OK
		4	34 ACTING MAL - AUDIO OK
		5	35 (ACTING OK PERF) - AUDIO OK
		6	36 (ACTING OK PERF) - AUDIO MAL PICA
		7	37 ACTING OK - AUDIO MAL PICA
		8	38 ACTING OK - AUDIO MAL PICA
4	1	1	39 ACTING MAL - AUAUDIO MAL PERCHA PICA
		2	40 ACTING OK - AUDIO OK COCHE
4	1B	1	41 ACTING OK - AUDIO OK
4	3	1 A011	42 ACTING OK - AUDIO OK - CAM RASCA FOCO
		2	43 ACTING OK - AUDIO OK - CAM RASCA FOCO
		3	44 TOT OK - (ACTING PERF)
		4	46 ACTING OK - AUDIO OK
4	4	1	48 ACTING OK - AUDIO OK
		2	49 ACTING OK - AUDIO OK
		3	50 ACTING OK - AUDIO OK
		4	51 ACTING OK - AUDIO OK
4	5	1	52 ACTING OK 2 ACTINGS - AUDIO OK
		2	53 ACTING OK 2 ACTINGS - AUDIO OK
		3	54 NOSE
4	6	1	55 MAL
		2	56 MAL
		3	57 MAL - AUDIO COCHE
		4	58 MALA - NO CLAQUETA
		5	59 MALA
		6	60 MALA
		7	61 MES O MENYS BÉ
		8	62 ACTING OK - AUDIO OK
11	7B	1	63 NA S'HA VIST CLAU - AUDIO OK
		2	64 ACTING OK - AUDIO OK
11	7C	1 A012	65 MALA
		2	66 MALA
		3	67 ACTING OK - AUDIO OK
		4	68 NOSE
4	4B	1	69 NO CLAQUETA

	2		70 NOSE
	3		71 ACTING MAL - AUDIO OK - CAMARA MAL NO CLAQUETA
	4		72 ACTING MAL - AUDIO OK
	5		73 ACTING MAL - AUDIO OK
	6		74 AUDIO OK - ACTING OK - FOCO RASCA
	7		75 ACTING OK - AUDIO OK
4	4C	1	76 AUDIO MILLORABLE - ACTING OK
		2	77 ACTING OK - AUDIO OK
13	1	1 A013	78 ACTING OK - AUDIO OK
		2	79 ACTING OK - AUDIO OK
		3	80 ACTING OK - AUDIO OK
		4	81 ACTING OK - AUDIO OK
		5	82 ACTING OK - AUDIO OK
		6	83 (ACTING OK PERF) - AUDIO OK
2	PA	1 A014	1 ACTING OK - AUDIO MILLORABLE SO CAM- CAM RASCA FOCO (PLA ARÓN TRANSICIÓ PARET)
		2	3 ACTING OK - AUDIO OK
		3	4 ACTING OK - AUDIO OK
PPAA		1	5 ACTING OK - AUDIO OK
		2	6 ACTING OK - AUDIO OK - CAM FOCO RASCA
		3	7 (ACTING OK PERF) - AUDIO OK
		4	8 ACTING OK - AUDIO MAL COPS
		5	9 MALA
		6	10 ACTING OK - AUDIO OK
3	PP	1	11 MALA - AUDIO CAMPANAS
		2	12 ACTING MILLORABLE - AUDIO MILLORABLE
		3	13 2 ACTINGS TOT OK
		4	14 (ACTING OK PERF) - AUDIO OK
2	10	1 A016	18 BOOM
		2	19 BOOM
		3	20 AUDIO MAL - ACTING OK
		4	21 NOSE
		5	22 ACTING OK - AUDIO MAL - CAM RASCADA DE FOCO
		6	23 ACTING OK - AUDIO OK
3	6	1	24 ACTING OK - AUDIO MAL (CAMPANA)
		2	25 MALA
		3	26 MALA
		4	27 MALA
		5	28 MALA
		6	29 ACTING OK - AUDIO OK
		7	30 ACTING OK - AUDIO OK (PICK UP)
9	3	1 A017	32 ACTING OK - AUDIO MEJORABLE
		2	33 ACTING MAL - AUDIO MEJORABLE
		3	35 AUDIO OK PERO GOLPES - ACTING OK - ENTRA POREX
		4	36 ACTING OK - AUDIO OK PERO PITOS
		5	38 TOT OK PERF
		6	39 AUDIO MAL
4	4	1	41 ACTING OK (MASSA CUL) - AUDIO MILLORABLE
		2	42 ACTING MEITAT - AUDIO MAL
		3	43 ACTING MAL - AUDIO MAL CAMPANA
		4	44 ACTING MAL - AUDIO MAL CAMPANA

		5	45 MALA
		6	46 ACTING OK PERF - AUDIO MAL
		7	47 ACTING OK PERF -Ñ AUDIO MAL
		8	48 ACTING MAL MOBIL
		9	49 ACTRING TALLADA MAL - AUDIO OK
		10	50 ACTING OK - AUDIO OK
4	8	1 A018	51 AUDIO MAL - ACTING OK
		2	52 ACTING OK - AUDIO OK
6	3	1	53 AUDIO OK - ACTING OK
2	PP	1	54 NOSE
		2	54 TOT OK
9	4	1 A019	58 AUDIO MAL - ACTING OK
		2	59 AUDIO OK - ACTING MAL
		3	60 AUDIO OK - ACTING MAL
		4	61 AUDIO OK - (ACTING OK PERF)
		5	62 AUDIO OK - MAL ENCUADRE
		6	63 ACTING OK - AUDIO OK MILLOR
9	6	1	63 AUDIO OK - RASCA FOCO
		2	64 AUDIO OK - RASCA FOCO
		3	65 AUDIO OK - RASCA FOCO
		4	66 AUDIO OK - MILLOR FOCO
		5	67 TOT OK MILLOR
9	6B	1	68 MALA
TECLAT		1	69 PERFECTE TOT
1	1	1 A020	15 MALA
		2	16 MALA
		3	17 MALA
		4	18 MALA
		5	20 MALA
		6	21 BUENA
		7	22 NO HI HA ESCENA NOMES CLAQUETA
		8	23 MEJORABLE
2	1	1	25 AUDIO MAL
		2	26 AUDIO MAL
		3	27 AUDIO MAL
		4	28 CABEZAZO BO
		5	29 AUDIO OK - (ACTING OK PERF)
2	2	1	31 MALA
		2	32 MALA
		3	33 AUDIO OK - ACTING OK
		4	34 AUDIO OK - ACTING OK
2	3	1 A021	35 AUDIO OK - ACTING MAL
		2	36 AUDIO OK - ACTING OK
12	9	1	2 AUDIO OK - ACTING MAL
		2	3 AUDIO OK - ACTING OK
PF	PG	1	5 3R CHACK
		2	6 MALA
		3	7 ACTING OK - AUDIO OK
		4	8 ACTING OK - AUDIO OK
		5	9 ACTING OK - AUDIO OK

	6	11 ACTING OK - AUDIO OK MILLOR
PF PP	1	13 AUDIO OK - ACTING OK
	2	14 AUDIO OK - ACTING OK

Annex III. CD-DVD