



Centre adscrit a la



Grau en Mitjans Audiovisuals

MAREJOL. Muntatge

Memòria

PAU V. TORRENTS
TUTOR: RAFAEL SUÁREZ
CURS 2018-19



Dedicatòria

Als meus pares, sempre.

Resum

El present projecte contempla part del procés de postproducció d'un espot elaborat per La Brava, una marca de cerveses nascuda a la Costa Brava. L'especialització del treball recau en el muntatge de la peça audiovisual, fent èmfasi al rol i el treball que desenvolupa el muntador cinematogràfic. La vessant teòrica d'aquest treball s'encarrega de fer un viatge al llarg dels orígens i les teories del muntatge des del cinema primitiu fins a les noves maneres de treballar d'avui en dia, protagonitzades per la tecnologia i la digitalització dels mitjans.

Resumen

El presente proyecto contempla parte del proceso de postproducción de un espot elaborado para La Brava, una marca de cervezas que nace en la Costa Brava. No obstante, la especialización del trabajo se centra en el montaje de la pieza audiovisual, haciendo hincapié en el rol y el trabajo que desarrolla el montador cinematográfico. La vertiente teórica de este trabajo se encarga de hacer un viaje a lo largo de los orígenes y teorías del montaje des del cine primitivo hasta las nuevas maneras de trabajar a día de hoy, protagonizadas por la tecnología y la digitalización de los medios.

Abstract

The following project contemplates part of the post-production process of a commercial developed for La Brava, a beer brand born in the Costa Brava. The specialization of the work focuses on the editing of the piece, emphasizing the role and work developed by the cinema editor. The theoretical aspect of this work is in charge of making a journey along the origins and theories of editing from primitive cinema to the new ways of working nowadays, starring by the technology and digitalization of the media.

Índex.

Índex de taules.....	VII
Glossari de termes	IX
1. Introducció.....	1
2. Objectius i abast	5
3. Marc teòric.....	7
3.1. Orígens i història del muntatge.....	7
3.2. Models de Representació	8
3.2.1. Model de representació primitiu (MRP)	8
3.2.2. Model de representació institucional (MRI)	15
3.3. Què és el muntatge?.....	26
3.3.1. El muntatge i Walter Murch.....	28
3.3.2. Elements de puntuació	29
3.3.3. Lleis.....	30
3.3.4. Tipologies de muntatge.....	34
3.4. La figura del muntador	36
3.5. L'era digital.....	39
3.5.1. Edició lineal vs no lineal	40
3.5.2. Mode <i>offline</i> vs <i>online</i>	41
3.6. Realitat i ficció.....	42
4. Anàlisis de referents	45
4.1. <i>ReEvolució</i> (Piris, Miquel. 2018)	46
4.2. <i>Búsqueda</i> . San Miguel Selecta (Gayán, Nacho. 2016).....	47
4.3. <i>Sentir Más</i> . Cervezas Alhambra (Correia, Nuno. 2018).....	48
4.4. <i>Costabrament</i> (Valdés, Carles. 2017).....	50
4.5. <i>La Brava es queda</i> (Valdés, Carles. 2016)	52
4.6. <i>Nyjah Huston Commercial</i> (Element, 2007).....	53
4.7. <i>Mensajes en una botella</i> . Vichy Catalan (Santané, Nil. 2017).....	54

4.8.	<i>Cyrano</i> . Estrella Damm (Llosa, Clàudia. 2018)	56
4.9.	<i>Què tenim?</i> (Estrella Damm & F.C. Barcelona. 2011).....	57
4.10.	<i>Un perro andaluz</i> (Buñuel, Luís. 1929).....	58
5.	Metodologia	59
5.1.	Preproducció	59
5.2.	El rodatge i el muntador	61
5.3.	Producció	62
6.	Desenvolupament	65
6.1.	<i>Storyline</i>	65
6.2.	Marejol. Escenes.....	66
6.2.1.	L'alba. Escena 1	66
6.2.2.	La pesca. Escena 2.....	67
6.2.3.	Una tarda normal. Escena 3. <i>Flashback</i>	68
6.2.4.	La cala secreta. Escena 4. <i>Flashback</i>	68
6.2.5.	La petxina. Escena 5. <i>Flashback</i>	69
6.2.6.	L'arribada i la llotja. Escena 6.....	70
6.2.7.	La pausa. Escena 7	71
6.3.	Workflow de muntatge	71
6.4.	Versions	74
6.4.1.	Un minut i mig.....	75
6.4.2.	30 segons	83
6.4.3.	15 segons	86
7.	Anàlisi i resultats	89
8.	Conclusions	93
9.	Bibliografia i referències	97
10.	Filmografia	99

Índex de figures.

Fig. 3.1. Fotograma de <i>l'Arrivée d'un train en gare de la Ciotat</i> (Germans Lumière. 1895).....	7
Fig. 3.2.1. Posició de la mirada en l'MRP (Sánchez, Francisco Manuel. 2014).....	9
Fig. 3.2.1.1. Fotograma de <i>Le Repas de Bébé</i> (Germans Lumière. 1895).....	11
Fig. 3.2.1.2. Fotograma de <i>Le Voyage dans la Lune</i> (George Méliès, 1902).....	12
Fig. 3.2.1.3. Fotogrames de <i>The Life of an American Fireman</i> (Porter, Edwin Stanton, 1903).....	14
Fig. 3.2.2.1. Cartell i fotograma de la pel·lícula <i>The birth of a nation</i> (Griffith, David Wark. 1915) (Elaboració pròpia. 2018).....	17
Fig. 3.2.2.2. Fotogrames de l'Efecte Kuleshov (Elaboració pròpia. 2018).....	20
Fig. 3.2.2.3. Fases del muntatge estructural (Morales, Fernando. 2014).....	23
Fig. 3.2.2.4. Portada i fotograma de <i>Броненосец Потёмкин</i> (El cuirassat Potemkin, 1925) (Elaboració pròpia. 2018).....	25
Fig. 3.3.3.1. Exemplificació de la llei dels 30 graus (Morales, Fernando. 2014).....	32
Fig. 3.3.3.2. Exemplificació de la llei dels 180 graus (Morales, Fernando. 2014).....	33
Fig. 3.4. Primeres movioles (Elaboració pròpia. 2019).....	37
Fig. 3.5. Dues llistes de decisions d'edició o <i>EDL</i> (Elaboració pròpia. 2018).....	40
Fig. 4.1. Fotogrames de <i>ReEvolució</i> (Elaboració pròpia. 2018).....	46
Fig. 4.2. Fotogrames de <i>Búsqueda</i> (Elaboració pròpia. 2018).....	47

Fig. 4.3. Fotogrames de <i>Sentir Más</i> (Elaboració pròpia. 2018).....	48
Fig. 4.4. Fotogrames de <i>Costabrament</i> (Elaboració pròpia. 2019).....	50
Fig. 4.5. Fotogrames de <i>La Brava es queda</i> (Elaboració pròpia. 2019).....	52
Fig. 4.6. Fotogrames de <i>Nyjah Huston Commercial</i> (Elaboració pròpia. 2018).....	53
Fig. 4.7. Fotogrames de <i>Mensajes en una botella</i> (Elaboració pròpia. 2018).....	54
Fig. 4.8. Fotogrames de <i>Cyrano</i> (Elaboració pròpia. 2018).....	56
Fig. 4.9. Fotogrames de <i>Què tenim?</i> (Elaboració pròpia. 2018).....	57
Fig. 4.10. Fotogrames d' <i>Un perro andaluz</i> (Elaboració pròpia. 2018).....	58
Fig. 6.2.1. Fotogrames de l'alba (Elaboració pròpia. 2019).....	66
Fig. 6.2.2. Fotogrames de l'Àlex a la barca pescant (Elaboració pròpia. 2019).....	67
Fig. 6.2.3. Fotogrames del record de la tarda d'estiu (Elaboració pròpia. 2019).....	68
Fig. 6.2.4. Fotogrames de la cala secreta (Elaboració pròpia. 2019).....	68
Fig. 6.2.5. Fotogrames de la confecció de la petxina (Elaboració pròpia. 2019).....	69
Fig. 6.2.6. Fotogrames de l'arribada a costa i la llotja (Elaboració pròpia. 2019).....	70
Fig. 6.2.7. Fotogrames del consum final (Elaboració pròpia. 2019).....	71
Fig. 6.3. Organització dels arxius de càmera (Elaboració pròpia. 2019).....	72
Fig. 6.4.1.1. Gràfic resum de la versió llarga (Elaboració pròpia. 2019).....	77
Fig. 6.4.1.2. Tall de "l'alba" a "la pesca" (Elaboració pròpia. 2019).....	78
Fig. 6.4.1.3. Tres talls de "la pesca" (Elaboració pròpia. 2019).....	79
Fig. 6.4.1.4. Fosa encadenada i <i>zoom in</i> (Elaboració pròpia. 2019).....	79
Fig. 6.4.1.5. <i>Flashback</i> (Elaboració pròpia. 2019).....	80

Fig. 6.4.1.6. De gran pla general a primer pla (Elaboració pròpia. 2019).....	80
Fig. 6.4.1.7. Fosa encadenada de l'elaboració de la petxina (Elaboració pròpia. 2019).....	81
Fig. 6.4.1.8. L'Àlex mirant el mar (Elaboració pròpia. 2019).....	81
Fig. 6.4.1.9. L'Àlex parlant amb els pescadors (Elaboració pròpia. 2019).....	82
Fig. 6.4.1.10. Plans finals en la versió llarga (Elaboració pròpia. 2019).....	83
Fig. 6.4.2.1. Gràfic resum de la versió intermèdia (Elaboració pròpia. 2019).....	84
Fig. 6.4.2.2. Tall de "l'alba" a "la pesca" (Elaboració pròpia. 2019).....	85
Fig. 6.4.2.3. Fosa encadenada (Elaboració pròpia. 2019).....	86
Fig. 6.4.3.1. Gràfic resum de la versió curta (Elaboració pròpia. 2019).....	87

Índex de taules.

Taula 5.3. <i>Hardware</i> i <i>software</i> a utilitzar (Elaboració pròpia. 2018).....	62
Taula 5.3.1. Comparació de <i>softwares</i> (Elaboració pròpia. 2018).....	63

Glossari de termes

<i>Branded content</i>	Generació de continguts vinculats a una marca que permeten una connexió amb el consumidor.
<i>Bruts</i>	Material filmic provinent de càmera, sense haver passat per cap procés de postproducció.
<i>Crescendo</i>	Terme italià que indica un augment gradual del so.
<i>Deadline</i>	Data límit de l'entrega d'un projecte.
<i>Decrescendo</i>	Terme italià que indica una disminució gradual del so.
<i>Etalonatge</i>	Procés de la postproducció que es dedica a igualar l'exposició, el contrast i el color dels diferents plans que conformen una pel·lícula.
<i>Fine cut</i>	Segon muntatge un cop s'ha netejat el material que finalment no s'ha de fer servir.
<i>Flashback</i>	Analèpsia. Salt enrere en el temps.
<i>Hardware</i>	Conjunt de maquinària i elements físics d'un ordinador.

<i>IGU</i>	Acrònim d'interfície gràfica de l'usuari. Facilita la interacció persona-màquina.
<i>Kinetograph</i>	Càmera desenvolupada per Thomas Alva Edison.
<i>Match cut</i>	Tipus de tall d'un pla a un altre amb el que comparteix un element semblant o quelcom similar que el fa coincidir.
<i>MRI</i>	Acrònim de Model de representació institucional
<i>MRP</i>	Acrònim de Model de representació primitiu.
<i>Muntatge constructiu</i>	Tipus de muntatge establert per Pudovkin que considerava la inclusió de detalls per augmentar la intensitat dramàtica.
<i>Muntatge intel·lectual</i>	Muntatge proposat per Eisenstein en el que predomina la ideologia i la metàfora per sobre de la història en si.
<i>Muntatge Stacatto</i>	Denominació del muntatge que va fer servir en alguns films Griffith, on seleccionava allò important sense pensar en res més.
<i>Pla seqüència</i>	Forma de muntatge intern que consisteix en un pla ininterromput, sense talls.
<i>Pla-Emblema</i>	Terme que emprà Noël Burch per definir el pla que clausura el relat.
<i>Proxy</i>	Arxiu còpia de l'original de càmera que es caracteritza per tenir un menor pes, aproximadament ¼ del pes original.

<i>RAW</i>	Format d'arxiu digital que conté tota la informació que el sensor de la càmera pot enregistrar.
<i>Raccord</i>	Expressió francesa per a definir la continuïtat espacial i temporal entre les imatges cinematogràfiques.
<i>Renderitzar</i>	Anglicisme que explica el processament de dades digitals per a l'obtenció d'una imatge visible per a l'ull humà.
<i>Rough cut</i>	Primer muntatge amb tot aquell material que pot ser usat.
<i>Single shot</i>	Un pla únic, perpetu en el temps. Es refereix al deixar la càmera gravar del cinema primitiu.
<i>Software</i>	Conjunt de programari i material intangible d'un ordinador.
<i>Stop trick</i>	Truc que emprava Georges Méliès en el cinema primitiu que consistia en rodar pas a pas.
<i>Storyline</i>	Paraula que prové del guió i que es refereix a la designació resumida de la història.
<i>Tableau vivant</i>	Expressió francesa per a definir la representació teatral d'obres principalment pictòriques.
<i>Tableaux</i>	Episodis o parts amb les que es dividien les pel·lícules antigament, a mode de separació.
<i>Target</i>	Destinatari al que pretén arribar un servei o producte.
<i>TFG</i>	Acrònim de Treball de fi de grau.

<i>Thriller</i>	Gènere artístic que es basa en la tensió, el suspens i l'angoixa psicològica.
<i>Timing</i>	Temps dedicat a quelcom.
<i>Veü en off</i>	Tècnica no diegètica on la veü que s'escolta no prové d'un personatge present en el pla.
<i>Workflow</i>	Flux o procés de treball que se segueix per a realitzar quelcom.
<i>XML</i>	Llenguatge de marques extensible, també conegut com a metallenguatge.
<i>Zoom in</i>	Realitzat amb càmera o postproducció, podent ser òptic o digital, és l'apropament de la imatge o el pla.

1. Introducció

Aigua, llúpol, llevat i malta. Aquests ingredients pertanyen a una beguda que en els seus inicis donava un tret distintiu dins la societat a tots aquells qui la prenién. La cervesa i el seu consum a Espanya es popularitzen al llarg del segle XIX, en un període governat per les guerres europees. Molts cervesers francesos i alemanys, escapant d'aquestes guerres, troben a Catalunya una oportunitat de negoci que els permet fer créixer les seves indústries, com és el cas dels alsacians August Kuentzmann Damm, Joseph Damm i Louis Moritz (Garcia, 2018).

Tal com va passar fa uns anys amb el fenomen de la cultura vitivinícola, en els últims temps també s'ha produït quelcom semblant dins el món cerveser. Cada cop més, una forta curiositat cap a la cervesa i tot allò que l'envolta, crida a la gent a voler emprendre rutes cerveseres i a endinsar-se dins aquesta indústria. De quins ingredients està feta, quines combinacions possibles existeixen, perquè algunes són tan diferents que d'altres o quins menjars són els més adequats per acompanyar-la, són alguns dels trets que han acabat creant una cultura cervesera que només fa que créixer de manera exponencial. A més, que cadascú pugui fer la seva pròpia cervesa a casa seva, s'està convertint en un tret habitual i normalitzat. A Catalunya, 100 noves fàbriques de cervesa han trobat una oportunitat de negoci davant una economia que brilla per no acabar de sortir de la crisi i, segons els experts, la cervesa artesana ha arribat per quedar-se (Brown, 2018).

El cas de la cervesa no és l'únic que s'aprofita d'aquestes noves situacions, i és un clar exemple que justifica una societat que disposa de noves inquietuds i necessitats. Aquestes noves necessitats fan moure i actuar al consumidor des d'un nou punt de vista. En els últims anys, cada vegada és més freqüent trobar-se cerveses de tota mena en un supermercat, o poder diferenciar-ne una gran varietat en alguns bars i/o restaurants.

Cerveses com La Brava o la Cervesa del Montseny, són exemples de petits negocis locals de cervesa artesana que han sabut trobar el seu *target* dins un mercat gegantí. L'èxit d'un producte o un negoci, es relaciona amb la manera en com aquest es mostra davant el públic, generant així un determinat posicionament.

Al llarg dels anys, des que els productes es venien en petits mercats o simplement s'efectuaven mers intercanvis, les formes de comunicació amb el consumidor han anat variant fins als nostres dies.

La publicitat audiovisual com a via per ensenyar les propietats d'un producte i cridar a la compra de manera directa, ara queden enrere i donen pas a l'elaboració d'un exercici de venda molt més profund que requereix més complexitat. Vendre un producte mitjançant l'explicació d'una història, és una forma elegant de camuflar la publicitat més primària i banal. Aquesta nova manera de vendre, permet a l'espectador adquirir una posició, aconseguir una identificació emocional i generar una empatia en ell, per la qual cosa es converteix en una arma molt potent. Tanmateix, generar un record i deixar petjada en la memòria són ara elements fonamentals, propis de qualsevol producció audiovisual publicitària.

El projecte que es presenta a continuació consisteix en la creació d'una producció audiovisual basada en aquest nou paradigma. En aquest treball de final de grau es pretén crear un anunci que disposi d'un tractament íntegrament cinematogràfic. No obstant això, el projecte vol ser un producte híbrid que no es regeix únicament per les regles i els models bàsics de realització d'una pel·lícula, sinó que és el resultat d'un exercici que es nodreix de la ficció, de la publicitat i en part també del format documental.

“Marejol”, pretén ser un projecte que expliqui una història construïda a partir dels valors de La Brava, una cervesa artesana que neix a la Costa Brava i que cada dia creix exponencialment i es distribueix a més localitats europees. L'anunci vol posar en rellevància l'artesania i l'estima amb què es produeix aquesta cervesa, de la mateixa manera que l'Àlex, la protagonista, abraça l'ofici que el seu avi li va ensenyar: la pesca. Els valors de la marca, lligada a la Costa Brava i al mar, es posen de manifest dins la història a partir de la figura de la protagonista i la relació amb el seu avi, en Benet.

Tanmateix, no es vol oblidar que una de les intencions principals és vendre el producte i fer-ne publicitat, objecte que s'aconsegueix realitzant alhora un exercici de ficció que es combina amb termes com l'*storytelling* o el *branded content*.

Per tal de possibilitar el naixement d'un producte audiovisual, es requereix un tractament específic per etapes. Cal una preproducció, una producció i una postproducció. Aquest treball s'especialitza en el muntatge com a procés clau i vertebrador dins la postproducció.

És necessari destacar que la possibilitat de crear l'espot — entès com la finalitat última d'aquest projecte —, no és possible sense tenir en compte també els processos i etapes prèvies i mencionades. Tots i cadascun d'aquests processos inclouen alhora diverses tasques ben diverses i interdependents entre elles, pel que cada etapa resulta única i fonamental. El procés de postproducció, i concretament l'etapa de muntatge, esdevé el moment culminant on tota la feina realitzada prèviament pren una forma concreta, concisa i definida.

2. Objectius i abast

Marejol pretén convertir-se en un producte audiovisual professional que pugui arribar a participar del mercat actual. La cooperació i connexió que s'estableix directament amb la marca de La Brava és un acte recíproc que possibilita una sinergia entre l'estudiant i la marca, i paral·lelament, entre el projecte i el producte. D'aquesta manera, es té la possibilitat de realitzar un projecte que necessita la marca per poder existir i per poder dotar-se de sentit propi. Al mateix temps, la marca es beneficia d'aconseguir un producte final acabat i totalment vàlid per a ser usat al mercat real. Tot això, seguint la seva imatge de marca i estil visual i aprofitant el seu *target* ja preestablert i existent.

En aquest sentit, per tant, l'objectiu mencionat anteriorment és el primer i principal que es proposa l'equip de *Marejol*. La finalitat última del projecte — vist des d'un punt de vista global —, és aprofitar un treball acadèmic per a ser aplicat al sector audiovisual professional. Aquest TFG pretén ser una de les fases que ajudin a confeccionar l'anunci oficial de La Brava per aquest estiu de 2019.

No obstant això, l'especialització en el muntatge propi d'aquest TFG requereix l'elaboració d'uns objectius específics, tant primaris com secundaris, que s'expliquen a continuació:

Respecte als objectius primaris, es pretén:

- Narrar i construir una història a través del muntatge entès com una de les fases finals de l'etapa de postproducció, a partir d'un guió que disposi de sentit propi.
- Aplicar les principals tècniques, així com els coneixements bàsics i necessaris, que pertanyen a l'ofici del muntador cinematogràfic per tal de desenvolupar i acabar el producte.
- Explorar dins els vessants de diversos tipus de muntatge per tal de crear un contingut que sigui partícip de la hibridació entre el la ficció, la publicitat i el documental.
- Confeccionar una producció audiovisual tal com es faria dins l'àmbit professional per tal de generar un producte vàlid per poder passar-se posteriorment a la fase d'etalonatge.

D'altra banda, quant a objectius secundaris, es pretén:

- Generar un producte que segueixi una narrativa i un ritme propis i adequats als valors i ideologia de la marca.
- Diferenciar-se de les seves produccions audiovisuals preexistents, produint una versió renovada dels seus anuncis.
- Usar el producte final com a spot oficial per part de La Brava per donar el tret de sortida campanya d'estiu i de vacances.

3. Marc teòric

3.1. Orígens i història del muntatge

La nit del 28 de desembre de l'any 1895 algunes persones es reuneixen en un saló de París per a ser espectadors del que, sense saber-ho ells encara, s'acabaria convertint en un fet històric. Auguste Lumière i Louis Lumière, eren els protagonistes d'aquella nit. Sota un ambient de neguit i confusió, aquests germans van realitzar la que seria la primera projecció cinematogràfica de la història del cinema.

Els fets es va dur a terme al Saló Indien de la ciutat de París, en el qual es va projectar *l'Arrivée d'un train en gare de la Ciotat*. Els espectadors, de sobte, es trobaren immersos sota un ambient de tensió i fins i tot al·lucinacions, a causa de la confusió mental que experimentaren en veure que un tren s'apropava cap a ells, pensant-se que serien atropellats (Atienza, 2013, p. 44).



Fig. 3.1. Fotograma de *l'Arrivée d'un train en gare de la Ciotat* (Germans Lumière. 1895)

La projecció es realitzà amb el cinematògraf, aparell inventat que s'apropia als mateixos germans Lumière. Malgrat això, aquest primer fenomen no fou la primera manifestació de la il·lusió cinematogràfica com a tal. Al llarg del segle XIX, ja era freqüent entre uns quants científics i investigadors el desig de poder aconseguir una representació el més fidedigne possible a la realitat. Alguns aparells com el *kinetograph* d'Edison o els diorames de Daguerre conformen els passos que es van fer abans d'arribar al reconegut cinematògraf dels germans francesos (Atienza, 2013, p.45).

Tanmateix, resulta important destacar que des del seu naixement oficial l'any 1895, les pel·lícules del cinema són plans seqüència o un conjunt d'aquests. L'acció del muntatge cinematogràfic, pròpiament, no sorgeix fins uns anys després. La necessitat del llenguatge audiovisual, que requereix d'un espectador que connecti i s'identifiqui moralment i emocionalment amb el personatge, provoca una maduració constant del procés comunicatiu. Aquest fet ocasiona la necessitat de combinar diferents trossos de pel·lícula per possibilitar un enteniment més complex i intel·lectual de la història (Marimón, 2014, p.121-123).

Atenent, de moment, a la definició més bàsica que apunta la Real Academia Española sobre muntatge: "Montar significa seleccionar y ajustar los diversos elementos de una filmación para realizar la versión definitiva", es procedeix a desenvolupar un estudi i una anàlisi d'aquest procés cinematogràfic en els apartats que segueixen a continuació (RAE, 2018).

3.2. Models de Representació

Per a obtenir una primera visió sobre el que suposa el muntatge i els seus inicis, és necessari diferenciar entre dos modes d'utilitzar el llenguatge cinematogràfic, als que es coneix com a models de representació. Aquests dos grups ben diferenciats són establerts pel nord-americà Noël Burch, teòric, crític, director i muntador de cinema. És necessari realitzar una petita anàlisi de cadascun d'ells partint de l'element definatori que els caracteritza: la mirada de l'espectador respecte al relat (Sánchez, 2014, p.5; Soret, 2016, p.16).

3.2.1. Model de representació primitiu (MRP)

L'MRP se situa — aproximadament —, entre els anys 1895 i 1910, amb la primera projecció esmentada anteriorment i les primeres produccions cinematogràfiques primàries. El model

primitiu es caracteritza principalment en què la mirada de l'espectador resulta seccionada respecte de l'univers narratiu de la imatge. El punt de vista adoptat sempre comporta una distància que provoca que la informació hagi de ser completada i complementada amb altres elements lingüístics (Sánchez, 2014, p. 6; Soret, 2016, p.16).



Fig. 3.2.1. Posició de la mirada en l'MRP (Sánchez, Francisco Manuel. 2014)

Les característiques essencials d'aquest model de representació són les que s'apunten a continuació (Burch, 2006, p.193-204; Soret, 2016, p.17):

- Autarquia del pla. El pla funciona com a unitat per si mateix, essent independent i autosuficient.
- Posició horitzontal i frontal de càmera.
- Pla general. S'intenta proporcionar un punt de vista que s'assembli el màxim possible al de les persones, sense considerar-se l'apropament ni el detall.
- Càmera fixa. La càmera no realitza cap mena de moviment, sinó que al llarg de tota l'acció es manté sobre el mateix punt.
- Exterioritat del relat. La història que s'explica s'exterioritza de tal manera que uns títols o un narrador ajuden a vehicular-la.

- Quadre centrífug. Permet la clara distinció i enumeració de tots els elements que apareixen en la imatge, és a dir que no hi ha un centre d'atenció definit.
- Absència de la persona clàssica. La presència dels personatges és només corporal i el seu rostre és poc identificable.
- No-clausura del relat. Els finals de les produccions semblaven continuar indefinidament, sense mostrar una clausura diegètica completa i satisfactòria.

3.2.1.1. Germans Lumière (1862 - 1954 i 1864 - 1948)

Els germans Lumière, esmentats anteriorment, són considerats els inventors del cinema. El cinematògraf com a aparell principal del setè art s'utilitzava tant per la filmació com per la projecció d'imatges en moviment. Els dos germans, amb una actitud científica, inventaren el cinematògraf pensant-se que acabaria sent un invent més, passatger en el temps.

El seu principal objectiu era, simplement, enregistrar la simplicitat de diversos esdeveniments quotidians fins que el rotlle de pel·lícula se'ls acabés (Atienza, 2013, p.46). Triaven un subjecte que els semblés interessant, col·locaven la càmera just al davant en una posició fixa i observaven l'esdevenir del moment, sense interrupcions, mentrestant els disset metres de pel·lícula de què disposaven anaven corrent. Títols com *Le Repas de Bébé* (1895) o *Barque sortant du port* (1898) són propostes que serveixen per exemplificar el seu objectiu principal.

En aquest sentit, resulta interessant destacar que per a ells el cinematògraf era un instrument que gairebé feia la mateixa funció que la càmera fotogràfica; no obstant això, amb la propietat de poder capturar una imatge en moviment (Reisz, 2009, p.4).



Fig. 3.2.1.1. Fotograma de *Le Repas de Bébé* (Germans Lumière. 1895)

3.2.1.2. Georges Méliès (1861 - 1938)

Interessat en la màgia, conegut per tenir certa fama dins el món de l'il·lusionisme, i havent orientat els seus estudis cap al món de la mecànica, Méliès és considerat el primer cineasta a fer ús dels efectes especials en les seves pel·lícules. Efectes com desaparicions i explosions eren un recurs que utilitzava freqüentment per a explicar una història que disposés d'un mínim sentit propi.

Méliès va introduint tots els seus números de màgia dins les seves pel·lícules mitjançant la invenció d'un truc que descobreix fruit d'un error cinematogràfic, que bateja com a rodatge pas a pas o *stop trick*. Gravant en un dels carrers de París, el cineasta es veu obligat a aturar la gravació perquè la cinta s'encalla dins la càmera. Al solucionar el problema i seguir gravant al mateix lloc i des del mateix punt de vista, Méliès comprova com un autobús que havia gravat abans de l'error es converteix en un cotxe fúnebre, gravat posteriorment. Aquest error constitueix el tret diferencial per a la realització de tots els seus films posteriors, tals com *Le Voyage dans la Lune* (1902) (Atienza, 2013, p.48; Soret, 2016, p.18).



Fig. 3.2.1.2. Fotograma de *Le Voyage dans la Lune* (Georges Méliès, 1902)

Essent conegut també pel minuciós tractament dels seus decorats i la invenció del *kinetograph* com la seva pròpia càmera, el cineasta és un dels pioners en utilitzar el muntatge narratiu mitjançant el tall, tot i que d'una manera encara molt primitiva. Mentre que els germans Lumière filmaven plans simples i ininterromputs d'accions quotidianes, Méliès intenta anar més enllà, experimentant amb el llenguatge cinematogràfic. Així doncs, no només realitza pel·lícules més llargues, sinó que estableix una relació narrativa entre els diversos trossos que filma, que permet adoptar una major complexitat que el *single shot* dels Lumière (Atienza, 2013, p. 48; Reisz, 1958, p.4; Soret, 2016, p. 17).

En el film *Cinderella* (1899), per exemple, es pot apreciar una continuïtat establerta entre els diversos plans prèviament enregistrats. Amb vint parts o episodis — a qui Méliès bateja com a *tableaux* —, la pel·lícula es presenta com si es tractés d'una passada de diapositives, que al mateix temps ja comença a transmetre un cert valor unitari (Reisz, 1958, p.4).

3.2.1.3. Edwin Stanton Porter (1870 - 1941)

Georges Méliès continuà durant anys elaborant els seus films on els efectes especials i una representació purament teatral — la *tableau vivant* —, eren motius que sempre es repetien. Malgrat això, en l'equip de Thomas Alva Edison, que també realitzava estudis i

investigacions sobre el cinema i l'art de les imatges en moviment, un dels primers càmeres va crear la que seria la primera obra mestra del muntatge paral·lel, *The Life of an American Fireman* (1903) (Marimón, 2014, p.122; Reisz, 1958, p.4; Soret, 2016, p.19). L'americà Edwin S. Porter, autor en qüestió, és considerat el pare del muntatge cinematogràfic narratiu com el coneixem avui en dia. És el primer que s'encarrega d'ajuntar plans que no tenen res a veure els uns amb els altres per tal de poder explicar una història de sentit complet (Delgadillo, 2011, p.4).

El que Porter realitzava de manera habitual era la recerca d'escenes que li poguessin servir per explicar quelcom posteriorment. Per la construcció de *The Life of an American Fireman* (1903), va fer servir diversos trossos d'antigues pel·lícules d'Edison en les que apareixien diversos departaments de bombers. Més tard, aquestes imatges les uniria amb d'altres fins a crear la següent història: una mare i el seu fill són atrapats en un edifici que s'incendia fins que són rescatats per un bomber en l'últim moment. L'obra no només és partícip de ser la primera a fer ús del muntatge paral·lel, sinó que amb ella es concep el pla com una unitat incompleta que necessita d'altres plans per a ser entesa. En aquest sentit, a partir d'aquest moment es marca un abans i un després en la història del muntatge cinematogràfic, ja que s'inaugura una nova concepció que ofereix un ventall indefinit de possibilitats (Reisz, 1958, p.5; Soret, 2016, p. 19).



Fig. 3.2.1.3. Fotogrames de *The Life of an American Fireman* (Porter, Edwin Stanton, 1903)

Una de les seves pel·lícules posteriors, *The Great Train Robbery* (1903), també suposa un punt d'inflexió dins l'àmbit cinematogràfic, ja que es considera la primera obra del cinema d'acció i del gènere western americà. Tanmateix, un tret ben característic de l'obra és la clausura de la història amb l'últim pla, en el qual un dels bandolers apunta i dispara a càmera directament. Mentre que l'MRP brilla pel predomini de la no-clausura del relat, el pla final que utilitza Porter — al que Noël Burch anomenarà *pla-emblema* —, permet tancar la història de manera satisfactòria. A més, la utilització de diverses angulacions — tot i que poc marcades —, i algun moviment de càmera, fan d'aquesta pel·lícula un clar exemple de què el llenguatge cinematogràfic, entès fins aleshores com una mera representació teatral, està en procés de canvi (Atienza, 2013, p.50; Burch, 2006, p.198; Soret, 2016, p.20).

3.2.2. Model de representació institucional (MRI)

Les innovacions i els avenços que suposa l'MRP a poc a poc van donant lloc a la proliferació d'un llenguatge cinematogràfic renovat. El pla final de la pel·lícula de Porter abans mencionat, encara provoca un cert efecte "al·lucinatori", com també va passar anteriorment amb la primera projecció dels germans Lumière a la Sala Indien de París. No obstant això, el creixement d'una cinematografia, i en aquest cas, un muntatge que cada cop esdevé quelcom més complex, acaba resultant en la maduració d'un nou model de representació al que s'anomenarà MRI i que naixerà sobre l'any 1910. De fet, en les pròpies paraules de Burch, ell estableix: "Mientras que en los Lumière el efecto alucinatorio era ante todo fortuito, en Porter se transforma en interpolación intencionada al espectador, y se convierte implícitamente en una invitación al viaje" (Burch, 2006, p.206).

Si en l'MRP el que predominava era la mirada frontal i exterior de l'espectador cap al relat, amb el predomini d'una clara representació teatral, l'MRI es caracteritza per ser un model en el qual predomina la mirada universal i interior cap al relat. Això permet arribar a tenir una visió absoluta de la història que s'explica alhora que s'aprofundeix dins l'univers narratiu (Sánchez, 2014, p.2-6).

Les característiques principals d'aquest nou model són les citades a continuació (Burch, 2006, p.205-231; Soret, 2016, p.21-22):

- Ruptura de la teatralitat. L'MRI esdevé un nou paradigma i trenca amb una representació que és pròpia del teatre. Sorgeixen noves formes d'experimentació i de tractament del llenguatge cinematogràfic.
- Producció a partir de la unió de fragments. El pla, tal com apuntava Porter, és la unitat indispensable i mínima per dotar una història de sentit. Amb el pla es creen unions de plans — les escenes —, i unions d'escenes — les seqüències —.
- Moviments de càmera. La càmera ja no es manté estàtica tota l'estona, sinó que amb el temps esdevé un personatge més que es mou per l'espai.
- Noves tipologies de pla. Els plans es tanquen, formant-ne de nous fins a arribar al pla detall. Ja no només s'utilitza el pla general.

- *Raccord*. Es millora el sentit narratiu de les històries amb la construcció d'un espai i temps lògics i adequats que actuen a favor seu. Sorgiment de lleis bàsiques com la llei de l'eix dels 180 graus.
- Identificació amb el personatge. Un aprofundiment en el relat permet una empatia i una identificació emocional amb els personatges que apareixen.
- Quadre centrípet. Se centra l'atenció en un punt del pla, de manera que no es disposen els elements de manera centrífuga com passava en l'MRP.
- Clausura del relat. Els finals són complets i suposen la clausura diegètica del relat.

3.2.2.1. David Wark Griffith (1875 - 1948)

El nou paradigma de la cinematografia és un pas de gegant pel qual cada cop s'assembla més al cinema dels nostres dies. L'americà D.W. Griffith és considerat el màxim precursor de totes aquestes noves formes de comunicació. En aquest sentit, la figura de Griffith és tan important dins la història del cinema — i en aquest cas, del muntatge—, que se'l concep com a fundador i pare del llenguatge cinematogràfic modern. El més curiós, tanmateix, és que en els seus inicis no li agradava el cinema. Per a ser exactes, no li agradava el cinema que s'estava fent aleshores, motiu pel qual potser va decidir-se a donar un nou enfoc a les regles fins llavors establertes (Atienza, 2013, p.50; Marimón, 2014, p.122).

Griffith va començar dins el món del setè art treballant en la companyia d'Edison com a actor i després com a guionista. No és fins que entra uns anys després a la companyia Biograph que veritablement es converteix en director (Atienza, 2013, p.50).

En una època on els corrents que predominen es diferencien entre el que és documental — els Lumière i la representació de la realitat — i el que és màgic — Méliès amb els seus trucs i il·lusionisme fictici —, Griffith i les seves múltiples aportacions en el sector permeten la consolidació d'un llenguatge madur que combina tant el vessant analític com el narratiu (Atienza, 2013, p.51).

L'acció paral·lela, el salvament en l'últim instant, el sentit psicològic en cada pla, el *flashback* i l'extensió de les narracions són alguns dels aspectes més característics de la seva cinematografia. Mentre que les produccions habituals rondaven els deu o quinze minuts de duració, Griffith s'allarga fins a unes intenses tres hores de llargmetratge, amb el que seria una de les seves obres més destacades: *The birth of a nation* (1915). La pel·lícula, tot i tenir

un èxit rotund, va ser criticada per tenir discursos racistes. A Griffith li interessava molt l'opinió pública i el ser reconegut com artista, i sovint creava pel·lícules en què el drama se centrava en la confrontació directa entre el bé i el mal, cosa que succeeix en aquesta pel·lícula a escala gegant (Atienza, 2013, p.56; Reisz, 1958, p.11; Marimón, 2014, p.122; Soret, 2016, p.22).



Fig. 3.2.2.1. Cartell i fotograma de la pel·lícula *The birth of a nation* (Griffith, David Wark, 1915) (Elaboració pròpia. 2018)

En la figura de Porter el tall dins l'etapa de muntatge s'efectuava segons raons físiques; era impossible explicar tot el que ell volia en un simple pla, per tant, sorgia la necessitat de passar al següent per seguir amb la narració. Tanmateix, en el muntatge de Griffith això canvia de manera radical. Griffith escull quina és la part de l'escena que conté un valor dramàtic més elevat en cada moment de la pel·lícula. Així doncs, el punt de vista canvia i oscil·la al llarg de la història no tant per raons físiques, sinó per raons vinculades al pes narratiu i emocional que transmet la imatge. Això permet un sense fi de possibilitats i proporciona al director un control total de l'espectador. El director es converteix en un guia i un manipulador de sensacions, en tant que decideix quan l'espectador ha de reaccionar i en quin punt exacte del pla ha de centrar la seva atenció. Quan la tensió dramàtica augmenta, Griffith ho emfatitza amb la utilització de plans curts — com el primer pla —, fet que també suposa a l'actor haver de respondre d'una manera més complexa, posant-se a la pell del personatge (Reisz, 1958, p.9-11).

En la seva última etapa, Griffith creà la pel·lícula *Intolerance* (1916), que tot i ser qüestionada per no acabar d'estar completa, és considerada una obra mestra del cinema, amb un vessant enormement experimental. Una producció que brilla pels detalls i els decorats contrasta també amb una gran quantitat de discontinuïtats en les accions. Això és degut, en primer lloc, en l'afany de Griffith de voler construir un relat abstracte que es basa en el concepte d'intolerància. En segon lloc, Griffith feia totes les preses d'una mateixa escena de manera diferent, sense repetir-ne cap. Res era seleccionat en aquell moment, sinó que tot es positivava i se seleccionava en l'etapa de muntatge. En aquest sentit, Karl Brown, director de fotografia, defineix com a *muntatge staccato* la manera en com Griffith i els seus muntadors elaboraven la pel·lícula, seleccionant només allò que tingués un valor important per a la pel·lícula, concordés en continuïtat o no amb la resta de fragments. Per aquests i molts d'altres motius, la pel·lícula va ser considerada massa avançada per a l'època (Atienza, 2013, p.57; Reisz, 1958, p.10; Soret, 2016, p.22-23).

La concepció del pla com a una unitat incompleta que necessita de ser ordenada amb altres sota una necessitat explícitament dramàtica, és quelcom que ja sorgeix amb Porter i que Griffith consolida en les seves pel·lícules. A més, l'ús de diverses tipologies de pla i la participació de la càmera com a gairebé un personatge més en la narrativa de la història, són alguns dels aspectes més rellevants que converteixen la cinematografia de Griffith en tot un descobriment (Reisz, 1958, p.10).

3.2.2.2. Lev Vladímirovich Kuleshov (1899 - 1970)

“El cinema autèntic és el muntatge d'estil americà; i l'essència del cinema, el seu mètode per aconseguir les impressions més fortes, és el muntatge”. Amb aquestes paraules de Kuleshov, es pot apreciar la gran influència americana que reben els cineastes de la Unió Soviètica, que es basen en figures com la de Griffith per a les seves creacions (Atienza, 2013, p.58; Sánchez-Biosca, 1996, p. 97)

Els directors-muntadors soviètics protagonitzen un capítol molt important de la història cinematogràfica durant la dècada dels anys vint, ja que són els primers en aprofundir de manera explícita sobre el procés de muntatge, experimentant i teoritzant diversos exercicis que realitzen. El cansament de produccions en les quals predomina la lentitud, genera als artistes soviètics un fort entusiasme per basar-se en el ritme trepidant de les produccions

americanes, pròpies de films com els *thrillers* (Marimón, 2014, p.125; Sánchez-Biosca, 1996, p.97).

En el context de la creació del primer estat comunista de la història, es vol arribar a una nova classe d'home — l'Home socialista —, que conjuntament amb l'art, ha de ser capaç d'arribar a totes les disciplines i ser el més revolucionari possible. La necessitat de propaganda d'un nou estat i la passió dels soviètics per la cinematografia, permeten el sorgiment de grans cineastes com Kuleshov que caven en el llenguatge i es nodreixen de les virtuts — algunes encara per descobrir — del muntatge (Atienza, 2013, p. 58-59).

Lev Kuleshov és primordialment conegut per dur a terme un seguit d'experiments que tenen el procés de muntatge com a activitat elemental i com a objecte principal d'estudi. Entre els experiments més destacats se'n troben els següents:

- **Efecte Kuleshov.** En aquest experiment es mostren tres seqüències formades cadascuna d'elles per tres plans. El primer pla i el tercer pla sempre són els mateixos: un primer pla de l'actor Ivan Mosjugin que manté una inexpressivitat constant. L'únic pla que varia és el segon, l'intermedi, que sí que conté una càrrega emocional concreta. En la primera seqüència el pla es tracta d'un plat de sopa, en la segona una nena dins un taüt i en la tercera una dona en un sofà. La combinació de plans permet a l'espectador comprendre un missatge resultant totalment diferent en cadascuna de les seqüències. És aquest pla intermedi — que denota una emoció concreta — el que permet traslladar-la al tercer i últim pla. Tot i ser idèntic al primer pla, la seqüència finalitza amb una concepció de l'home que comporta una nova sensació, provocada per l'exercici del muntatge.

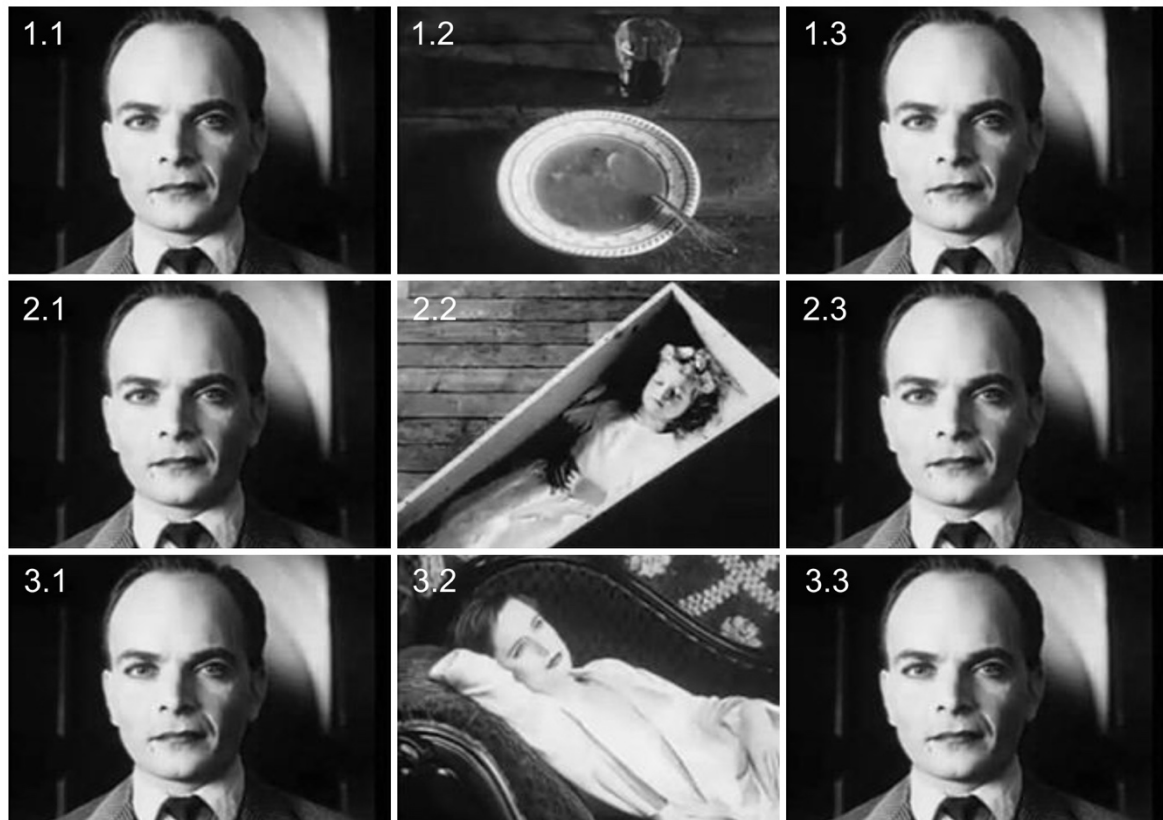


Fig. 3.2.2.2. Fotogrames de l'Efecte Kuleshov (Elaboració pròpia. 2018)

- **Geografia creativa.** *Проект инженера Прайта* (El projecte de l'enginyer Prite, 1918), és la pel·lícula de la qual sorgeix aquest experiment. Per la falta de material rodat, Kuleshov es veu obligat a acabar de construir la història d'una manera amb la qual ell no contava. El cas és que necessitava dos personatges que miressin uns pals d'electricitat, però com l'acció no es podia gravar de manera conjunta — personatges mirant als pals d'electricitat en un mateix pla —, Kuleshov ho va fer per separat. D'una banda, va filmar als personatges mirant, i de l'altre, els pals d'electricitat. D'aquesta manera i mitjançant el muntatge, va aconseguir l'efecte que volia havent filmat en dos moments i espais totalment diferents.

De fet, aquest experiment, conjuntament amb l'anterior, permeten a Kuleshov adonar-se de la veritable màgia que es pot arribar a fer amb el muntatge i tot el que es pot arribar a manipular per a fer entendre a l'espectador una acció d'una forma determinada.

- **L'espectacle filmic.** A l'Escola de Cinema de Moscou, la primera generació d'alumnes que Kuleshov va tenir disposava ja dels suficients coneixements per dur a terme pel·lícules de collita pròpia. No obstant això — a causa de múltiples factors

—, l'Escola no tenia accés a negatius, per la qual cosa era impossible dur a terme el procés creatiu. L'aspecte fonamental que Kuleshov volia demostrar aleshores era la independència de què disposa el llenguatge cinematogràfic respecte la tècnica amb el qual és generat. D'aquesta manera, va fer realitzar als seus alumnes unes obres de teatre basades principalment en gèneres cinematogràfics americans. Els canvis de seqüència es duïen a terme mitjançant girs de l'escenari en temps real i el valor de cada pla s'indicava amb l'ajuda de la il·luminació; si només s'il·luminava el rostre de l'actor, es tractava d'un primer pla, i si s'il·luminava tot l'escenari, es tractava d'un pla general.

- **Dona ideal.** A partir de primers plans de dones diferents, Kuleshov aconseguí crear la figura d'una "dona ideal", resultant així una imatge compacta d'un mateix concepte (Soret, 2016, p.24-25; Marimón, 2014, p.199; Sánchez-Biosca, 1996, p.100).

Així doncs, Kuleshov entén el muntatge com l'element més potent de tot el llenguatge cinematogràfic. En aquest sentit, el cineasta recolza i creu en la força del muntatge com a una activitat que permet reconstruir el material filmic una vegada i una altra per dotar el resultat final d'un sentit o un altre. El muntatge és l'arma de creació visual més poderosa que existeix en tant que permet discursivitzar el relat, i l'espectador és l'últim participant del procés que completa l'escena segons el seu enteniment (Sánchez-Biosca, 1996, p.100).

3.2.2.3. Vsevolod Illarianovich Pudovkin (1893 - 1953)

El segon cineasta soviètic que destaca respecte del muntatge i la història de la cinematografia és Vsevolod Pudovkin. Com s'explicava, el cinema soviètic es nodreix del cinema americà, de qui rep les principals influències. Kuleshov i Pudovkin racionalitzen i teoritzen tot el treball previ d'homes com Griffith, que aporten molt per al setè art i contribueixen a una maduració i creixement del llenguatge.

Pudovkin és l'inventor d'un dels modes de muntatge més coneguts en la història, el *muntatge constructiu*. Amb les seves pròpies paraules, ell deia quelcom com el següent:

“El cel·luloide està totalment subjecte al que vol transmetre el director que el treballa i l’edita. Ell pot, pel que respecte a una composició del film a la que se li dóna un aspecte determinat, eliminar tots els punts i intervals que vulgui per tal de concentrar l’acció en el punt més àlgid i important” (Pudovkin, 1933, p.56).

El cineasta reafirma un dels aspectes que ja és mencionat anys anteriors dins el cinema americà: que el pla és la unitat mínima de discurs i que la unió d’aquests plans amb d’altres, ordenats i juxtaposant-los de la manera que un vulgui i/o necessiti, genera una història amb unes connotacions o unes altres. Tal com passa amb els poetes i els escriptors, els quals es regeixen per la paraula com a l’element més petit que construeix la frase, els cineastes tenen el pla com a eina mínima de construcció. Pudovkin apunta que totes les arts sempre disposen d’un material; una base i uns ingredients que permeten la seva creació. Tot i això, el veritable resultat sorgeix de com aquest material és compost i combinat per poder crear l’art com a tal (Morales, 2014, p.46; Reisz, 1958, p.15).

Tot i tenir la referència dels americans, Pudovkin estableix una teoria que s’allunya en aquest cas de les visions de Griffith. Per remarcar l’emoció i el dramatisme de la història, Griffith feia servir plans curts que es combinaven amb plans llargs. Pudovkin, malgrat això, constata que per aconseguir un efecte encara més profund, és necessari construir seqüències que siguin purament plans curts de certs aspectes o detalls de la narració. És a partir d’aquest discurs quan llavors l’espectador pot viure sensacions i emocions més properes a ell, cosa que el porta a experimentar una vivència més profunda i intel·lectual (Reisz, 1958, p.14; Soret, 2016, p.26).

El muntatge constructiu que es duu a terme per a la realització d’una pel·lícula es basa en les diverses unitats narratives i estructurals que permeten la seva creació. Per Pudovkin és molt important com s’explica la història, i no tant la història com a tal. D’aquesta manera, estableix quatre nivells de tractament del material cinematogràfic que expliquen aquest muntatge estructural (Morales, 2014, p.46-48):

- **Muntatge de l’escena.** L’acció és el més important d’una història, i en una escena existeixen diversos elements en els quals l’espectador pot fixar la seva atenció. El muntatge permet guiar la mirada de l’espectador, mitjançant canvis de pla, canvis d’angle o canvis de punt de vista, establint d’aquesta manera un ordre lògic i natural dins la narració. Això permet la conformació d’un espectador que es coneix com

“l’observador ideal” i que es manté en “la ubicació perfecta”, fet que permet anar conduint les seves emocions.

- **Muntatge dels episodis.** Els episodis serien una col·lecció d’escenes diferents, connectades entre elles, que permeten generar una seqüència coherent i cohesionada amb si mateixa. El muntatge paral·lel de dues escenes que ocorren al mateix temps té un pes emocional molt més elevat que si les escenes s’observessin de manera consecutiva, ja que anar tallant i unint els plans segons avança la història permet aconseguir un efecte més potent.
- **Muntatge dels actes.** Els actes fan referència al que s’entén com a acte dins el món teatral. Com a tal, cada acte engloba un conjunt d’episodis. En aquest sentit, pel que respecte al muntatge l’important no és guiar a l’espectador, sinó aconseguir que tots els episodis estiguin ben articulats en relació a l’estructura global.
- **Muntatge del guió.** Com a procés final, en aquest apartat és de vital importància la concordança de totes les escenes, apilades en episodis, i alhora englobades en actes. En aquest sentit, aconseguir una articulació completa d’acord amb el guió de la història resulta clau, ja que d’ella dependrà el *raccord* de les accions i la continuïtat dramàtica global de la pel·lícula.

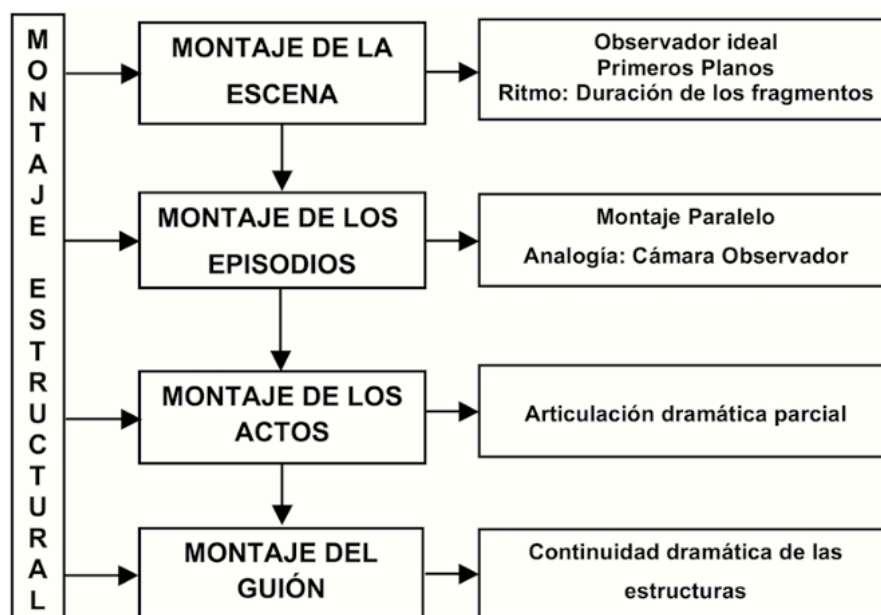


Fig. 3.2.2.3. Fases del muntatge estructural (Morales, Fernando. 2014)

La juxtaposició en el muntatge constructiu i l'èmfasi en els petits detalls, són conceptes que van lligats a la seva manera de fer i concebre les pel·lícules. Amb l'ajuda de Kuleshov i els seus experiments, Pudovkin pot arribar a les seves conclusions sobre com l'ordre de les imatges ajuda a verbalitzar unes emocions o unes altres. Interessat a aprofundir dins la història i a mostrar diversos punts de vista del conflicte, més que estar interessat en l'acció en si, Pudovkin propicia la forja d'un llenguatge encara més complex; un llenguatge que no comença a realitzar el seu efecte màgic tan bon punt s'inicia el rodatge, sinó quan els plans comencen a juxtaposar-se (Reisz, 1958, p. 15-16).

3.2.2.4. Serguéi Mijáilovich Eisenstein (1898 – 1948)

Un cop formulades les teories de cineastes soviètics com Kuleshov i Pudovkin, havent realitzat els seus propis experiments amb el llenguatge, S.M Eisenstein proposa una nova concepció sobre l'art del muntatge que es distancia bastant de les concepcions dels seus companys.

Eisenstein és el teoritzador d'un procés conegut com a *muntatge d'atraccions*, que anys després evoluciona cap a un muntatge que comporta un enteniment i complexitat més elevat, el popular *muntatge intel·lectual* (Atienza, 2013, p.61).

Començant amb la primera de les seves teories, el cineasta exposa la gran diferència respecte a les concepcions dels seus companys del sector, mencionats anteriorment. Per a Eisenstein, el muntatge no resulta ser un procés que es caracteritza per la juxtaposició de plans, sinó que és una col·lisió, una explosió, la qual cosa es trasllada a l'espectador provocant una mena de *shock* emocional. El muntatge d'atraccions té aquest nom per provenir del món del teatre, en el qual l'atracció es tradueix en tot moment agressiu en què l'espectador experimenta una acció sensorialment o psicològicament (Atienza, 2013, p.61; Morales, 2014, p.50; Sánchez-Biosca, 1996, p.106).

Mitjançant el muntatge i el que s'ha comprovat que pot arribar a manipular, la seva idea recau en realitzar un joc dialèctic a través de cops emocionals que afectin la psicologia de l'espectador. En les pròpies paraules del cineasta: "Si el montaje puede ser comparado con algo, entonces unas piezas de montaje, de planos, deberían ser comparadas con las series de explosiones de una máquina de combustión interna, que hace avanzar un tractor o un

automòvil”. La pel·lícula que exemplifica aquesta concepció de manera més clara és *Стачка* (La Vaga, 1925) (Atienza, 2013, p.62; Sánchez-Biosca, 1996, p.107).

Això no obstant, la seva pel·lícula més coneguda i que també correspon a aquest període és *Броненосец Потёмкин* (El cuirassat Potemkin, 1925). En ella, un mariner encarna l’esperit de la revolució (Atienza, 2013, p.62).

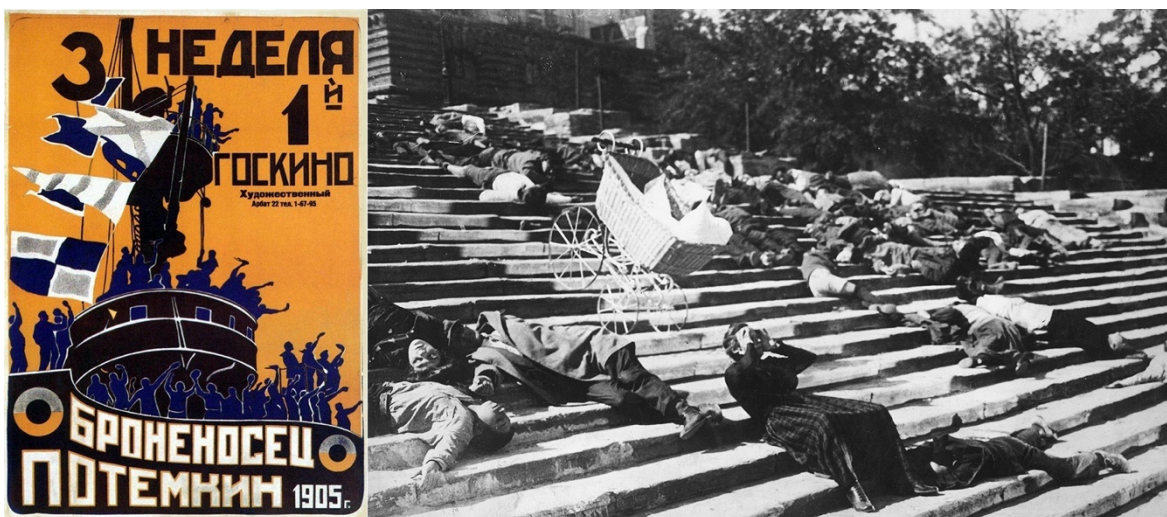


Fig. 3.2.2.4. Portada i fotograma de *Броненосец Потёмкин* (El cuirassat Potemkin, 1925)
(Elaboració pròpia. 2018)

Anys després, Eisenstein reformula la seva primera teoria sobre la violència que ha d’incloure l’espectacle per introduir una teoria que no es basa tant en la reacció estímulo-resposta de l’espectador. La intenció última del soviètic és generar una direcció ideològica basada en formes molt precises. Els plans, els volums, els espais, l’aspecte pictòric, l’enquadrament, el ritme i l’estructura són algunes de les formes i els signes que analitza per practicar el que ell anomenava muntatge intel·lectual. Lluny de voler construir una història dramàtica que brilla per una continuïtat perfecta o per una narrativa esplèndida, Eisenstein vol remarcar tot el seguit de conclusions i ideologies que es poden extreure de les seves pel·lícules (Atienza, 2013, p.63; Reisz, 2009, p.17-18).

Октябрь' (Octubre, 1928), és la pel·lícula que simbolitza la màxima expressió d’aquest muntatge intel·lectual, un muntatge que no segueix les lleis narratives existents. Com Karel Reisz constata: “Els incidents són construïts pobrament i no prossegueixen de la manera

dramàtica que una bona història requereix”, fet que demostra el seu desinterès cap a les formes narratives tradicionals (Reisz, 1958, p.20).

Amb tot això, Eisenstein aconseguix la concepció d'un muntatge que trenca amb totes les teories anteriors, volent expandir encara més el poder de l'art cinematogràfic. De fet, no només es tracta d'una nova concepció, sinó que el cineasta crea un nou discurs basat en el poder de les idees i les metàfores visuals i formals, que volen abolir tot el procés de pensament en l'espectador (Atienza, 2013, p.63; Reisz, 1958, p.20; Sánchez-Biosca, 1996, p.109-110).

3.3. Què és el muntatge?

Com s'ha pogut comprovar en els apartats anteriors, des dels seus inicis l'art cinematogràfic es concep com un art que no inclou el muntatge com a un procediment o com a un pas essencial per a la seva realització. No és fins anys després, en els quals nombroses teories, investigacions, experiments i proves dutes a terme per cineastes permeten començar a engendrar el que acabarà sent potser la part essencial de tot el procés cinematogràfic. Un procés, un exercici i una activitat que va més enllà de la tècnica i que és capaç de fer sentir a l'espectador unes emocions determinades, sense la qual les pel·lícules no podrien ser ni esdevenir.

El muntatge s'engloba dins l'etapa de postproducció, l'última de les fases que es requereix per a la creació d'un producte audiovisual. La definició generalitzada per aquesta tasca acostuma a ser la de tallar i enganxar els diferents fragments de pel·lícula per dotar a aquesta d'un sentit, d'una continuïtat lògica. No obstant això, tot i la generalització d'una labor vista des d'un punt de vista merament tècnic, el muntador manté un rol privilegiat respecte la creació d'una pel·lícula. El fet de situar-se en l'etapa final li permet confirmar, corregir, transgredir i donar forma al material, tal com apunta Sánchez-Biosca en *El montaje cinematográfico. Teoría y análisis* (1996, p.26).

Malgrat això, i per tal de profunditzar dins aquest ofici, resulta necessari recopilar algunes concepcions per part de diversos autors i cineastes sobre el muntatge i el que aquest comporta.

Per tal de fer referència a alguns dels artistes mencionats en apartats anteriors, és interessant començar amb les definicions de cineastes com Lev Kuleshov o Sergei Esestein.

Per a Lev Kuleshov, el muntatge es concep com “la técnica de composición mediante la cual el material cinematográfico (tomas, cortes y escenas) es ensamblado para obtener un todo armonioso y expresivo” (Morales, 2014, p.25).

Per a Serguei Eisenstein, en canvi, el muntatge és “la expresión de un conflicto intra-planos (o contradicción) primeramente en el conflicto de dos planos que están uno al lado del otro”. Ell concep el muntatge com la importància del tot, de la pel·lícula en conjunt, de la idea final transmesa a l'espectador (Deleuze, 1984, p. 51, Morales, 2014, p.25).

D'altre banda, Vicente Sánchez-Biosca — abans mencionat —, professor, historiador i estudiós del cinema, manté que la paraula clau i màgica que ha d'haver-hi dins la definició de muntatge és el *raccord*. L'autor apunta que “montar no se trata solo de unir, sino de hacerlo con una determinada finalidad y solo en ella cobrar sentido el conjunto de operaciones anteriores” (1996, p.28).

Així doncs, també destaca l'enteniment de Gilles Deleuze dins *La imagen-movimiento*, que entén el muntatge com “esa operación que recae sobre las imágenes-movimiento para desprender de ellas el todo, la idea, es decir, la imagen del tiempo” (1984, p.51).

Concebre la figura del muntador com algú que té la potestat de poder retocar fins a l'últim fragment de pel·lícula, en l'últim moment, provoca caure en un tòpic i una concepció errònia de concebre el muntador com una figura totalment independent i autònoma, que no necessita res més per a dur a terme la construcció d'un film. En aquest sentit, resulta interessant dirigir-se a la visió de Joan Marimón, director, guionista, muntador, historiador i professor. Atenent les seves pròpies paraules: “El montaje empieza en el guion, continúa con la dirección y termina en la posproducción. Guion, dirección y montaje son las partes fundamentales del proceso de una obra audiovisual, tres actividades que están entrelazadas, de forma que no se debería hablar de una sin tener en cuenta a las otras dos” (2014, p.16).

Per a finalitzar, les concepcions de Walter Murch, muntador i editor de so, amb aportacions en pel·lícules com *Apocalypse Now* (Francis Ford Coppola, 1979) o *The Godfather* (Francis Ford Coppola, 1972), serveixen per a introduir un element fonamental que l'activitat del

muntatge comporta en si mateixa: el tall. Murch manté la visió de què una pel·lícula es construeix fotograma a fotograma, pla a pla i escena a escena. L'assemblatge rigorós de totes aquestes parts fa possible la construcció de la pel·lícula (Chang, 2012, p.8).

No obstant això, Murch també manté les paraules que un amic seu va emprar en definir el seu ofici de muntador, les quals va reestructurar per definir l'art del muntatge com "La tarea de identificar los trozos malos de la película, siempre que, haciéndolo, no se rompa la estructura de los trozos buenos" (Murch, 2003, p.24).

3.3.1. El muntatge i Walter Murch

La labor del muntador, en una primera instància, és saber transmetre el guió a la pantalla mitjançant una juxtaposició de les imatges. Per anar d'un pla a un altre, es tracti del salt que es tracti, més exagerat o menys, el tall es manté com la forma de transició bàsica i elemental que tot muntador pot fer servir (Marimón, 2014, p. 81; Murch, 2003, p.19).

Al llarg del visionat d'una pel·lícula, l'espectador és particip d'una quantitat immensa de talls, que a vegades són centenars però poden arribar a ser mils. L'exercici de muntatge també pretén, essencialment, tractar d'establir una unitat, una continuïtat que enllaci tots els fragments de la pel·lícula per transmetre la falsa sensació de conjunt, d'història completa i situada en un espai-temps concret. El tall, com a element de transició, ha d'esdevenir, doncs, el més invisible possible. Si el tall, en algun moment del film, resulta perceptible per a l'espectador, es trenca la sensació de continuïtat i amb tot això, es propaga una imminent pèrdua de l'atenció i de la implicació emocional dins la història (Marimón, 2014, p.81).

En aquest sentit, es constata que la figura del muntador manté una labor que ha de ser desapercibuda per l'espectador. La qualitat de la seva feina incrementa quan menys presència té aquesta en la pel·lícula, i això genera tota una paradoxa.

El muntatge com a tal és un exercici que necessita la col·laboració de l'espectador. La figura de l'espectador, tot i que la majoria de vegades de manera inconscient, percep la continuïtat de les imatges. La seva posició davant la història mai es tracta d'una posició passiva, sinó que de la seva percepció sorgeix la idea d'unitat en la narració (Atienza, 2013, p.33).

Que el cinema és una il·lusió és un fet innegable. La possibilitat d'enregistrar imatges en moviment no recau en altra cosa que poder emmagatzemar al moment imatges fixes de la realitat que es poden reproduir una al darrera de l'altra. L'ull humà treballa de la mateixa manera, observant la realitat del seu voltant en imatges fraccionades que el cervell és capaç d'ajuntar, recreant la il·lusió del moviment. Walter Murch estableix llavors que el tall no només és el moment en el qual el muntador decideix tallar, sinó que la pel·lícula està sent tallada ja vint-i-quatre vegades per segon — com a norma genèrica en cinematografia — (2003, p. 19).

Tot i això, tot muntador sempre es fa una pregunta transcendental, que pot semblar fàcil de respondre però alhora és molt més complexa del que sembla: quan s'ha d'efectuar el tall? Un tall es pot efectuar, entre d'altres, per proporcionar informació nova a l'espectador; donar un punt de vista diferent en una escena, per exemple. D'altra banda, el tall pot servir per avançar temporalment. Introduir imatges que temporalment segueixen a una acció anterior indiquen a l'espectador la sensació de que el temps corre. Un exemple ben conegut dins la història del cinema és l'el·lipsi temporal que es realitza en la pel·lícula *A space Odyssey* (1968) del director Stanley Kubrick (Marimón, 2014, p.82).

3.3.2. Elements de puntuació

A banda del tall com a element de transició elemental dins el muntatge, existeixen altres maneres de viatjar entre les imatges d'una pel·lícula. Aquestes altres transicions, en qualsevol cas, ja no esdevenen invisibles per a l'espectador, sinó que en elles recau una connotació simbòlica o un pes narratiu determinat. També resulta important destacar que la continuïtat musical o sonora és un element fonamental d'ençà que apareix el cinema sonor l'any 1927, per la qual cosa les transicions no només es lliguen a l'àmbit de la imatge sinó que també van de la mà de l'àmbit sonor. A continuació s'estableix una llista amb les principals transicions utilitzades (Atienza, 2013, p.206-207; Marimón, 2014, p83-85, Morales, 2014, p.100):

- **Fosa.** Consisteix en una transició efectuada amb una velocitat concreta — pot ser més ràpida o més lenta — cap al color negre o qualsevol altre color, tot i que el més habitual és el color negre. Normalment s'utilitza per delimitar i finalitzar un bloc

temàtic concret. La transició també pot efectuar-se de manera contrària, en comptes d'anar cap al color negre, l'efecte parteix des del negre, llavors denotaria un començament de bloc temàtic.

- **Encadenat.** També anomenat dissolució, l'efecte consisteix en una transició on una imatge es fon mentre apareix la següent. D'aquesta manera, se superposen els fotogrames de les dues imatges contigües, com si s'estiguessin fonent entre elles. Normalment s'utilitza per indicar el pas del temps, remarcant figures com l'el·lipse. No obstant això, també es pot fer servir per indicar *flashbacks* o des d'un punt de vista merament estètic.
- **Desenfoc.** Aquesta transició actua de la mateixa manera que l'anterior però mitjançant un desenfoc-enfoc òptic de la lent de càmera. La imatge que precedeix es desenfoca, donant pas a la següent, que comença també desenfocada fins a enfocar-se. Si la transició s'executa de manera correcta, l'efecte resulta gairebé invisible.
- **Escombrat.** Consisteix en una panoràmica accelerada, que pot efectuar-se cap a qualsevol de les direccions. L'efecte resultant en el moment de velocitat màxima és una imatge en moviment totalment borrosa, que dona la sensació de deixar una estela al seu pas.
S'utilitza per canvis d'espai, però també poden denotar un canvi de tema o el pas del temps. Actualment forma part d'un recurs més propi de pertànyer a un efecte visual abans que a ser un element de puntuació.
- **Cortineta.** Aquesta transició permet el pas d'una imatge a la següent adoptant tota mena de formes: horitzontal, vertical, en diagonal, en espiral, en cercle, etc. A partir del naixement del cinema sonor, s'ha anat perdent, i només es segueix utilitzant en publicitat, dibuixos animats, televisió. Es considera un efecte visual molt gràfic i propi dels contes, les il·lustracions i els còmics.

3.3.3. Lleis

Els moviments d'una càmera en una pel·lícula pretenen assimilar-se a la percepció que tenim les persones, depenent d'una gran varietat de factors: el nostre punt de vista, la nostra posició, el nostre estat, el nostre moviment, etc. Així doncs, per exemple, el moviment panoràmic podria associar-se al gir que podem fer amb el nostre cap. De la mateixa manera, també enfoquem en els detalls que la ment tria, igual que l'òptica de la càmera enfoca allò que el

director ha considerat important. Segons les nostres necessitats, la visió s'adapta a les múltiples situacions que creen el nostre voltant i la nostra realitat (Atienza, 2013, p.218; Morales, 2014, p.107).

Per tal que el treball del muntador resulti invisible i es mantingui una continuïtat que s'assimili a la percepció de moviment que tenim les persones, existeixen un seguit de lleis i normes que cal complir per a evitar salts, discontinuïtats i descoordinacions entre els plans.

3.3.3.1. Llei dels 30 graus

La primera llei fonamental és la llei dels trenta graus. Aquesta norma estableix que la diferència de posició entre dos plans consecutius mai pot ser menor als trenta graus. Si fos així, la percepció humana assimila que no hi ha hagut un canvi suficientment rellevant de punt de vista, posició o perspectiva, provocant d'aquesta manera una sensació de salt o de repetició. Durant el rodatge, el director pot decidir fer tots els plans que vulgui d'una mateixa situació o escena, apuntant a diversos punts de vista, detalls i distàncies diferents. Tanmateix, el muntador ha de ser rigorosament prudent en el muntatge per no trencar la lògica i continuïtat narrativa. Errors com aquests ocasionen una pèrdua de concentració en l'espectador, que pot resultar amb una pèrdua d'interès en la història (Atienza, 2013, p.221; Morales, 2014, p.107-108).



Fig. 3.3.3.1. Exemplificació de la llei dels 30 graus (Morales, Fernando. 2014)

3.3.3.2. Llei dels 180 graus

Una altra llei fonamental, potser la més coneguda, és la llei dels 180 graus o l'eix d'acció. Com a espectadors, ens situem davant una pantalla per observar la imatge cinematogràfica, que és representada de manera bidimensional. Els personatges propis d'una història són situats en un escenari, davant nostre, i ens ofereixen una perspectiva i un punt de vista determinat de les seves accions. Les seves accions estan traçades sobre un eix imaginari que vincula la seva relació, l'eix d'acció. Aquesta llei estableix que no es pot col·locar la càmera a l'altra banda de l'eix imaginari des d'on s'està captant la imatge. Així doncs, la càmera només es pot moure al llarg dels 180 graus que s'estableixen en un dels costats de l'eix d'acció.

Un salt d'eix, implica conseqüentment un salt de continuïtat. Si un personatge, per exemple, apareix per l'esquerra de la pantalla, un salt d'eix provocaria que en la següent imatge el personatge aparegués per la dreta, havent canviat la seva direcció de la marxa (Atienza, 2013, p.219-220; Morales, 2014, p.110).

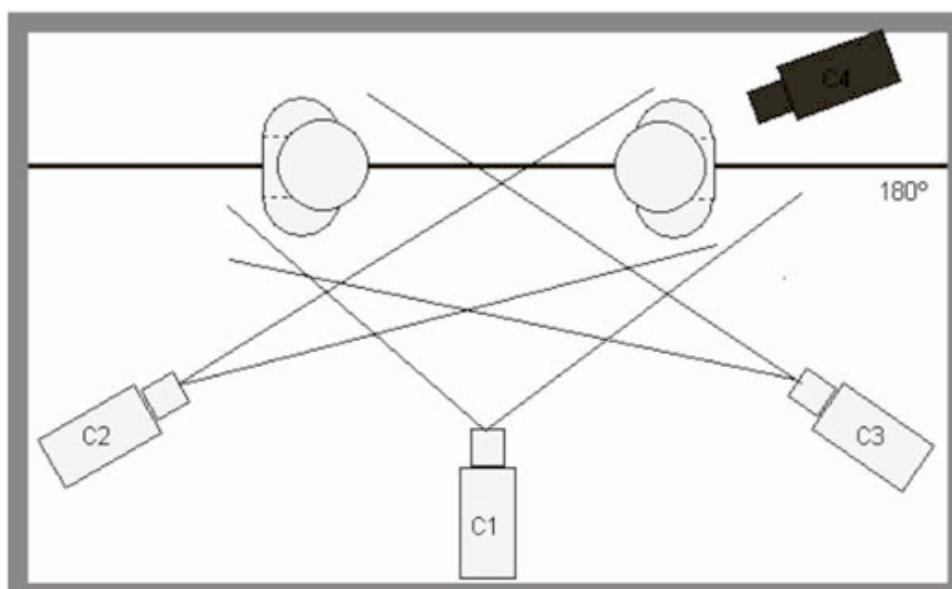


Fig. 3.3.3.2. Exemplificació de la llei dels 180 graus (Morales, Fernando. 2014)

3.3.3.3. Regla del sis

A banda de complir i respectar la continuïtat, permetent la invisibilitat del tall — i com a resultat, de la seva feina —, el muntador ha de tenir en compte altres aspectes que no es refereixen tant a un punt de vista tècnic i narratiu sinó a un punt de vista emocional. Una de les preguntes que s’ha de fer el muntador després de preguntar-se on tallar, és el perquè d’aquell tall; com es vol que se senti l’espectador després del canvi d’una imatge a una altra. Al cap i a la fi, el més important d’una pel·lícula és com s’ha sentit l’espectador, deixant de banda aspectes més superflus.

En aquest apartat es descriuen sis criteris que Walter Murch especifica en la seva obra *En el momento del parpadeo* (2003), considerats com a idonis perquè un tall funcioni, al que ell ha anomenat “tall ideal”. Els punts són ordenats de més a menys importants, als que l’autor atribueix també uns percentatges d’aplicació concrets (2003, p.31):

1. **Emoció (51%).** És la finalitat última de qualsevol pel·lícula. La seva emotivitat preval per sobre de tots els altres aspectes. Un tall que transmet una emoció concreta, que denota quelcom profund i provoca sensacions en l’espectador, és prioritari per davant una conservació, per exemple, de l’espai tridimensional (al punt 6).

2. **Argument (23%).** Fer avançar l'argument resulta de vital importància per mantenir l'interès de l'espectador. Un tall que no permet el creixement de la pel·lícula, o que estanca durant molta estona una mateixa situació, no és adequat en tant que no manté a l'espectador lligat emocionalment i pot avorrir-se amb la història.
3. **Ritme (10%).** Conjuntament amb els dos punts anteriors, un tall que propicia un ritme adequat en funció de la història i que ajuda a la narració en el seu desenvolupament, és un bon tall. Cal esmentar que els tres punts d'aquesta llista són els que predominen amb consistència per sobre de la resta. Si un tall transmet emocions, deixa avançar l'argument i manté un bon ritme, fàcilment la resta de punts queden en segon pla, inclús es converteixen en transparents per a l'espectador.
4. **Mirada (7%).** El tall segueix la mirada dels personatges que apareixen en pla, de manera que ajuda a l'espectador a empatitzar amb ells i a endinsar-se en la història. L'encreuament de mirades entre personatges també es coneix com l'eix de mirades (Morales, 2014, p.113).
5. **Pla bidimensional (5%).** Un tall que respecta el pla bidimensional significa que respecta les lleis pròpies de la situació de l'espectador vers la pantalla — com les anteriorment explicades — llei dels 30 graus i llei de l'eix d'acció o 180 graus.
6. **Espai tridimensional (4%).** Un tall que respecta l'espai tridimensional de l'acció és aquell que manté una correcta continuïtat en l'espai que es mostra: on se situen els personatges i com es relacionen i interactuen els uns amb els altres.

3.3.4. Tipologies de muntatge

Segons el tall, considerat element fonamental del muntatge cinematogràfic, es poden establir diverses tipologies de muntatge. Encara que molts cineastes i autors hagin proposat, al llarg de la història del cinema, diverses classificacions de muntatge, en aquest apartat es repassarà les tipologies que es basen en el mode de producció.

Atenent la classificació segons aquest mode es consideren dos tipus de muntatge diferents:

3.3.4.1. Muntatge intern

Aquest tipus de muntatge es caracteritza per no comportar cap tipus de tall ni transició. De fet, no es refereix a un muntatge de les imatges contínues com a tal, sinó que es refereix al muntatge interior del pla. Així doncs, el mateix pla actua com a unitat independent, dotat de sentit individual i únic. La tècnica més popular associada al muntatge intern és el *pla seqüència*, un pla sense talls — normalment de llarga durada — (Marimón, 2014, p.75; Soret, 2016, p.6).

El muntatge intern permet aportar a l'espectador una sensació de veritat, una sensació de que l'acció ocorre realment i de que no és una posada en escena ni una actuació la que possibilita el seu esdevenir. Alguns dels recursos que fan del pla una unitat autònoma que disposa d'un muntatge en el seu interior són alguns com la profunditat de camp, l'enfoc retòric, la composició del pla, l'acció o moviment dels personatges, els moviments de càmera i el fora de camp (Marimón, 2014, p.75-78).

3.3.4.2. Muntatge extern

El muntatge extern és aquell que es diferencia de l'intern perquè en aquest cas sí que hi ha la presència del tall com a element diferencial. En aquest sentit, el muntatge extern correspondria a la forma de muntatge bàsica que respon a les definicions que s'han pogut comprovar en apartats anteriors.

El muntatge extern es pot realitzar de diverses maneres, sigui mitjançant la postproducció o directament a càmera:

- **Muntatge extern durant la postproducció.** Aquest muntatge és la manera més moderna i actual de construir narracions filmiques i productes audiovisuals. Requereix l'ús d'un equip — el *hardware* — en el qual s'haurà d'instal·lar un programari — el *software* — per a poder realitzar les diverses tasques que es necessiten.

El programari actual ens permet, després del rodatge, bolcar en una línia de temps els arxius digitals que provenen de càmera i dels instruments de captació de so. Tallar, desplaçar, enganxar, duplicar o eliminar són algunes de les funcions que podem dur a terme amb els arxius de càmera. A més, el material es pot organitzar en carpetes, es poden aplicar altres transicions i efectes, certs grafismes, etc.

No obstant això, si s'entén la paraula postproducció de manera literal com a un procés que es fa després de la producció, dins aquest punt també s'hi inclourien les formes d'edició més antigues i primitives, les quals comportaven la manipulació directa de la pel·lícula rodada (Soret, 2016, p.13).

- **Muntatge directe en càmera.** La principal característica d'aquest tipus de muntatge és que es grava la història de manera cronològica i lineal per tal d'aconseguir que la successió de plans enregistrada sigui la que es pretén aconseguir en la història final. Primer es roda un pla i a continuació es roda just el pla o la imatge que vindria a continuació, pel que respecta al guió (Soret, 2016, p.13).

3.4. La figura del muntador

En els inicis de la indústria cinematogràfica, eren els mateixos directors i els operadors de càmera els qui duïen a terme el muntatge de les pel·lícules. No és gairebé fins a mitjans de la dècada dels anys deu quan als Estats Units apareix el terme “muntador”, entès com una figura a qui se li atribueix aquesta professió.

A partir de la dècada dels anys vint, en les sales de muntatge dels Estats Units s'agrupen tres personalitats: el productor, el guionista i el muntador. El productor, l'autèntic propietari de la pel·lícula, és el que acabava tenint la decisió final sobre la producció. A Europa, en canvi, el treball del muntador depenia en gran mesura de la figura del director.

L'aparició de productores i distribuïdores i el treball en equip, permet confeccionar una cadena de producció i l'especialització en rols concrets de cadascun dels membres d'una pel·lícula, tant al continent americà com a l'uropeu.

Durant anys, les eines de treball del muntador han sofert molt pocs avenços. El muntador és una figura que combina dos vessants: l'artística i la tècnica. El vessant artístic és propi del

seu intel·lecte, del seu instint i del seu propi parer subjectiu. En canvi, el vessant tècnic està íntimament lligat als avenços tecnològics i les eines amb les quals ha d'operar (Atienza, 2013, p.231-233).

La moviola va ser el primer invent motoritzat que va permetre l'edició de pel·lícules en suport fotoquímic. Inventada per Iwan Serruier l'any 1917, no és fins a l'any 1924 que es comença a utilitzar en alguns estudis de cinema americans. Anys després, va aparèixer la taula de muntatge horitzontal, amb marques populars com Steenbeck o KEM, ambdues alemanyes. La taula de muntatge era una eina més popular al continent europeu (Marimón, 2014, p.129).

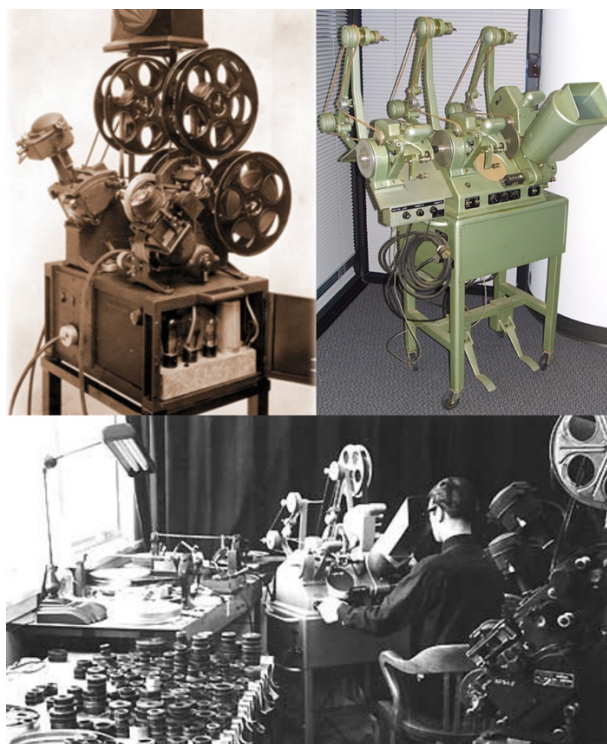


Fig. 3.4. Primeres movioles (Elaboració pròpia. 2019)

Els muntadors han estat durant molts anys havent de manipular rotlles de pel·lícula de gran pes, que alhora eren magnètics per la banda de so. Un o dos ajudants permetien al muntador enfocar el seu treball exclusivament a l'essencial pel qual se'l necessitava: pensar i muntar. Els ajudants i algun altre auxiliar de muntatge s'encarregaven d'aquesta feina més pesada, feixuga i mecànica que incloïa coses com transportar rotlles de pel·lícula, mantenir la sala

de muntatge ordenada, sincronitzar el so i la imatge en un moment inicial, entre d'altres (Atienza, 2013, p.233).

No obstant això, el treball del muntatge s'ha vist alliberat gràcies a la recent revolució digital i tecnològica, que ha permès dur a terme la feina d'una manera més còmode i assequible, en gran part per l'aparició dels *softwares* de muntatge no lineal. Al mateix temps, això ha suposat una reducció de la plantilla de muntatge (ja que en l'actualitat el muntador compta amb un sol ajudant), alhora que sense anar més lluny, ha permès reduir despeses i costos en les produccions.

Un aspecte important alhora que fonamental pel muntador és la relació que estableix amb el director de la pel·lícula. El director, a qui normalment s'atribueix l'autoria d'una producció, ha de ser coneixedor de tots els camps i els departaments implicats en la pel·lícula. Com més en sàpiga de cada cosa, més fàcil li serà transmetre les seves idees i el que vol aconseguir exactament. El director, com resulta obvi, ha de ser conscient de la importància del procés de postproducció, etapa governada pel muntador. Quant més en sàpiga de muntatge, més fàcil li farà el treball al muntador, podent elaborar la pel·lícula de manera molt més eficaç.

En aquest cas, i un cop més gràcies a la tecnologia, l'aparició del món digital ha facilitat la relació que s'estableix entre el director i el muntador. Una comunicació més fluida i els nous sistemes d'edició han permès a aquestes dues figures una major experimentació en la creació de pel·lícules.

Com passa sovint amb un ampli ventall de coses, tot té la seva part positiva i la seva part negativa. L'aproximació dels *softwares* a tots els públics i la seva fàcil intuïció, ha comportat que en múltiples produccions se suprimeixi definitivament la figura del muntador, passant la responsabilitat, a vegades, al mateix director. Un bon director, que com a creador, artista i autor concep tot el procés productiu de la pel·lícula, des de principi a final, no està segurament en les condicions físiques i psicològiques més adequades quan els bruts arriben a la fase de muntatge, l'última de les etapes productives. Que el director munti la seva pròpia pel·lícula suposa un volum de treball excessiu, evitant que una persona especialitzada, aliena al rodatge i amb les idees ben fresques realitzi aquesta tasca. Això se sol produir en formats com la publicitat o els videoclips, també en gran part per estalviar costos (Atienza, 2013, p.235-236).

3.5. L'era digital

Des dels seus inicis, el procés creatiu del muntatge es realitzava de manera artesanal. Tallant la pel·lícula fotoquímica de cel·luloide en fragments i unint-los els uns amb els altres, permetia engendrar una nova narrativa i aconseguir significats diferents. La revolució digital dels nostres dies, suposa un nou paradigma respecte a l'enregistrament i processat de les imatges que conflueixen en històries. El pas del suport analògic al digital no es realitza de forma immediata, sinó que es tracta de la metamorfosi d'una manera de treballar que evoluciona gradualment amb els anys (Morales, 2014, p.133).

Un dels passos entremitjos que separa els dos suports oposats — pel·lícula de cel·luloide i els discs durs o targetes de memòria — és la del vídeo digital. El vídeo digital, que sorgeix als anys cinquanta aproximadament, suposa una etapa de transició en què apareix la cinta electromagnètica com a suport de captació. El muntatge de la cinta electromagnètica — coneguda també com a *videotape* — es realitzava de la mateixa manera que la pel·lícula fotoquímica: empalmant uns fragments amb uns altres. No obstant això, a partir dels anys setanta neixen els primers sistemes que permeten operar de maneres diferents, evitant el tall de la cinta. El material gravat en la cinta de càmera, es transfereix a una cinta nova a la qual s'anomena cinta màster. Aquest mètode de treball lineal implica que cada pla i cada escena han d'estar perfectament ordenats dins la seqüència. Si per exemple es vol introduir un nou pla a la cinta màster, s'ha de superposar al que ja existeix, de manera que qualsevol retoc o variació posterior pot provocar complicacions importants i un empobriment qualitatiu.

En aquesta època i arran de tots aquests factors, apareixen les llistes de decisions d'edició, més conegudes com a *EDL*. Aquesta llista és un document en el qual s'anoten les cintes utilitzades i el codi de temps de cadascun dels plans: quan comencen i quan acaben. Així doncs, aquests documents no deixen de ser una transcripció de la línia de temps en paper, un suport analògic que més tard incorporen els *softwares* d'edició digitals en forma de *timeline* (Marimón, 2014, p.137-138).

Edit Decision List

Name:

Camera code	Length (mm:ss)	Shot type / angle / movement	Good or bad take	Camera operator, with any comments / descriptions of shot
1	00:02	CLOSE UP/LOW ANGLE	TEST X	GW TEST SHOT
2	00:01	CLOSE UP	TEST X	GW TEST SHOT
3	00:15	WIDE SHOT/EYE LEVEL/FREE HAND PAN LEFT TO RIGHT	X	GW TEST SHOT In car moving
4	00:45	WIDE SHOT/EYE LEVEL/FREE HAND	✓	ES Car moving, travel shot Smooth freehand movement
5	02:48	WIDE SHOT/MID SHOT/TRIPOD	✓	Pigeon lady and Georgia holding pigeons. Pigeon lady walking away out of shot Shows good representation of London - many pigeons.
6	03:19	WIDE SHOT/ESTABLISHING SHOT/TRIPOD	✓	ES Cars going past at Marble Arch. London Tour bus goes past Shows business of London streets and roads
7	02:04	WIDE SHOT/ESTABLISHING SHOT	✓	ES People walking around in Marble Arch square. Pigeons flying around in front of camera Shows everyday life in London and also a famous monument
8	00:46	MID SHOT	✓	GW Three fountains at Marble Arch Peaceful part of London. Shows the contrast between nature and man - water and buildings/fountain
9	02:34	WIDE SHOT/ESTABLISHING SHOT	✓	ES People walking around in Trafalgar Square Shows a highly populated area of interest/tourist attraction in London
10	03:25	WIDE SHOT/LONG SHOT/LOW ANGLE	✓	GW Clouds rolling past behind Trafalgar Square Represents the passing of time - when sped up will show similarities to the busy streets of London
11	03:15	LONG SHOT	✓	ES Statue man standing still as crowds walk past Shows that time waits for no man and

Page 1 of 4

PRODUCCIÓN Me esperan en la 2da. FECHA 17/10/1998 PÁGINA 3/5

Cinta	Secuencia	Toma	Entrada	Salida	Descripción
3	4A	3	00:10:27:20	00:11:02:10	Normal
	4A	3	00:12:30:22	00:12:40:15	Entrar
	4B	2	00:15:20:10	00:15:44:02	Saludar
	5	4	00:17:05:01	00:17:09:09	Aparecen
	4B	2	00:15:55:02	00:16:13:07	Sorpresa
	6	5	00:11:08:20	00:11:09:17	Se enfrentan
	7	1	00:15:08:10	00:15:48:09	PP ella
	7	3	01:01:02:00	01:01:09:13	PP ella
	6	4	00:19:05:11	00:19:11:01	Se enfrentan
	7	6	00:18:49:07	00:18:54:09	PP ella
	7	3	01:01:10:12	01:01:15:13	PP ella
4	1	8	00:00:01:10	00:00:05:09	Se levantan

Fig. 3.5. Dues llistes de decisions d'edició o EDL (Elaboració pròpia. 2019)

3.5.1. Edició lineal vs no lineal

Els dos sistemes per excel·lència dins el món del muntatge són el lineal i el no lineal. La classificació es duu a terme segons la manera en com es manipula el material *brut* que prové de càmera.

El sistema d'edició lineal és el mètode clàssic de muntatge i és aquell que es duu a terme de forma seqüencial. El magnetoscopi o *VTR* és un aparell que permet gravar imatges en moviment en el suport d'una cinta magnètica. El sistema lineal manipula els fragments continguts en el magnetoscopi; de principi a fi, es van unint les preses i aquestes es van transferint des de la cinta reproductora o *player* fins a la cinta gravadora o *recorder*. El fet que el procés de muntatge sigui lineal i correlatiu, comporta que l'ordre i duració dels plans no pot ser modificat per separat, ja que la seva modificació afectaria el resultat global de la seqüència, deixant fotogrames en negre o inclús havent de tornar a editar-ho tot des del principi. D'altra banda, per tal d'anar a un punt concret del projecte, cal rebobinar o fer avançar la cinta, passant per tots i cadascun dels fotogrames anteriors o posteriors al moment

que es busca. Així doncs, l'edició lineal és un sistema que comporta nombrosos inconvenients que no permeten agilitzar la feina, i quan es tracta de voler fer alguna modificació en el material, acaba resultant ser un procés molt llarg i complex (Morales, 2014, p.134).

El sistema d'edició no lineal és el mètode que s'utilitza en l'actualitat i que es duu a terme amb l'ajuda d'un *software* digital d'edició. També anomenat edició d'accés aleatori, aquest sistema permet fer les mateixes funcions que el sistema lineal (seleccionar, inserir, manipular, ordenar, etc.), però amb la gran diferència de què es pot fer de manera lliure i en qualsevol moment del procés creatiu. A més, tota acció que es realitza es pot fer de manera aleatòria, accedint al punt que es vulgui quan es vulgui i sense necessitat de veure tot el contingut. Tota modificació no altera ni malmet el resultat global, cosa que permet una major productivitat i un estalvi de temps molt gran (Morales, 2014, p.139).

3.5.2. Mode *offline* vs *online*

Existeixen dues maneres de treballar amb els arxius de vídeo que permeten articular un projecte o producció determinada. Els modes *online* i *offline* d'edició fan referència al tractament que reben aquests arxius quant a la seva qualitat i al seu processament dins un ordinador.

Per una banda, el mode *offline* tracta d'aconseguir un pre-muntatge de manera que el projecte tingui una forma determinada però sense ser la versió definitiva. Sovint l'*offline* és el que ens permet la creació d'una llista de decisions d'edició o EDL. En aquest sentit, el mode *offline* ajuda a crear un esbós inicial del que es vol aconseguir finalment, amb la particularitat que es tracten arxius que són una còpia dels originals. Aquest punt és potser el més rellevant i significatiu d'aquest mode d'edició. En l'era digital, l'emmagatzematge en discos durs o targetes de memòria depèn del pes total dels arxius de què disposem. Al mateix temps, el nostre *software* d'edició podrà processar més ràpidament o més lentament aquests arxius en funció de les característiques del nostre ordinador, el nostre *hardware*. El mode *offline* permet treballar amb arxius de menys pes i menys qualitat per tal d'agilitzar el procés productiu i processar el resultat amb molta més rapidesa. Així doncs, el aquest mode no incorpora aspectes més enllà del tall, deixant efectes especials, correccions de color,

tractament sonor i grafismes pels arxius bruts d'alta qualitat que s'utilitzaran en el mode *online*.

Per altra banda, el mode *online* tracta d'aconseguir la versió definitiva del projecte. El muntatge realitzat amb arxius còpia dels originals —de menys pes— és ara vinculat als arxius d'alta qualitat. Totes les incorporacions d'efectes i altres processos creatius que ajuden a confeccionar la versió final de la producció, són realitzades en els arxius d'alt pes i qualitat, com podria ser la correcció de color. El mode *online* permet obtenir un producte que és suficientment vàlid com per a ser *renderitzat* i distribuït posteriorment.

Treballar amb els dos modes — *online* i *offline* —, és propi de produccions que disposen, en general, d'un temps de producció llarg. Si el material enregistrat a càmera ha de ser entregat o distribuït amb urgència, rarament s'utilitza el pas d'*offline* a *online*, com per exemple podria passar amb un periodista encarregat d'entregar un resum d'uns fets ocorreguts recentment.

3.6. Realitat i ficció

Les produccions audiovisuals se centren en la creació i narració d'històries. De tota manera, existeixen dos enfocaments ben diferenciats respecte com aquestes històries són explicades i mostrades a l'espectador. En primer lloc, cal parlar de la ficció i l'art de contar històries o *storytelling*. Tal com apunta Andrew Stanton, director i guionista de múltiples pel·lícules de Pixar:

Nos encantan las historias. Nacimos para esto. Las historias afirman quienes somos. Todos queremos confirmar que nuestras vidas tienen sentido, y nada nos reafirma más que conectarnos mediante historias. Estas pueden atravesar las barreras del tiempo: presente, pasado y futuro. Nos permiten experimentar las similitudes entre nosotros y con los demás, reales e imaginarias (2012).

Les pel·lícules són ficció en tant que tota la producció audiovisual és preproduïda, produïda i postproduïda, simulant quelcom propi de la realitat (o no). En aquest sentit, es creen històries que poden ser més properes o menys properes a la realitat de les persones, però que en tot cas són una gran posada en escena treballada fins a tal punt que per a l'espectador resulti verídica i gairebé real. La ficció comporta l'elaboració d'un guió previ molt concret,

que és la principal guia de tota la història de la pel·lícula. El treball de muntatge en una producció de ficció doncs, és molt ajustat en tant que el muntador s'ha de cenyir a treballar els plans de cada escena ajuntant-los segons el guió. Amb el material de què disposi del rodatge, ha de procurar explicar la història de la millor manera possible atenent a les ordres i criteris del director i a l'argument del guió (Atienza, 2013, p.239).

L'altra cara de la moneda és la mostra de la realitat tal com és. Pròpia de noticiaris, reportatges i documentals, l'explicació d'històries reals, gairebé palpables, suposa que es treballin amb guions mínims i molt poc tancats, deixant que els successos parlin per si sols. En aquest cas, el muntatge hi té un gran pes i un gran poder. Encara que en una primera instància es tingui un petit guió i la idea del que es vol aconseguir, no és fins la sala de muntatge on realment s'estructura el producte final, on realment es guionitza la història. El ritme de muntatge en noticiaris, per exemple, sol ser molt ràpid i picat: imatges, *veu en off* i caps parlants es combinen per poder explicar el màxim d'informació possible en poc temps. A més, la imatge sovint és poc cuidada i està poc tractada, ja que la càmera grava la realitat més instantània i impredecible.

El cas del reportatge o el documental permet una prèvia escenificació o posada en escena dels fets. Això no implica que es mostri la realitat en més o menys mesura que el noticiari, simplement es tracta d'un altre format narratiu en el qual es pot jugar amb un ritme més lent i pausat. Si es vol, diguem que aproximant-se més a l'estil cinematogràfic clàssic.

Els muntadors de produccions com el documental, poden comptar amb hores i hores de material, fet que augmenta exponencialment el factor temps. Es triga molt més a visualitzar i classificar tot el material. Aquest és el motiu pel qual resulta imprescindible crear un determinat flux de treball segons el producte a realitzar, a més de disposar d'una organització explícita i dur a terme una gran labor prèvia d'investigació i depuració, abans de llançar-se a la juxtaposició d'imatges. Moltes vegades, a causa de la gran quantitat de material, s'elaboren diferents premuntatges de diverses parts del documental que després s'ajunten en el màster final (Atienza, 2013, p.239; Marimón, 2014, p.364-365).

En tot cas, la ficció no deixa de ser una conseqüència de certs aspectes de la realitat. Que la realitat i la vida siguin en múltiples casos injustes, fa que la ficció sorgeixi com a una resposta de la necessitat moral de justícia. D'altra banda, la major part de produccions vinculades a

l'explicació de la realitat contenen un gran factor que vol fer moure a l'espectador cap a la cerca d'una realitat millor. A través de la pèrdua de justícia, el sentiment d'injustícia generat en la persona posseeix una enorme càrrega emotiva que pot fer moure-la cap a l'acció. Molts documentalistes que parlen sobre temes polítics, socials, ecològics o morals, es nodreixen de la injustícia com a punt de partida per a les seves denúncies.

La realitat i la ficció resulten ben diferenciades pel seu procés productiu. Existeixen múltiples diferències des de la ideació fins al muntatge final. L'espectador, no obstant això, si es troba fent zàping en una televisió, no es quedarà a un canal determinat en funció de si veu una pel·lícula o un documental. Al cap i a la fi, el que mai falla i sempre funciona i el que el farà quedar-se de veritat és una sola cosa: la cerca i l'assoliment de la màxima emoció (Marimón, 2014, p.366).

4. Anàlisis de referents

En aquest apartat es mostren els principals referents que actuen com a base fonamental per a l'estructuració d'aquest anunci. De cadascun d'ells se'n poden extreure diverses propietats que serveixen com a model o inspiració per la feina que ha de dur a terme el muntador en la fase final de la producció. En aquest sentit, resulta important destacar les paraules de Joan Marimón (2014) dins *El montaje cinematográfico. Del guión a la pantalla*:

El montador es como un mago. Consigue, gracias a sus principales aliados, el guionista y el director, transformar al espectador, hacerle adoptar actitudes nuevas ante la realidad [...] El montador, como todo el mundo sabe, es un guionista, el último y definitivo (p.15-16).

Aquestes paraules justifiquen al muntador com una figura que no només ha de ser un bon tècnic, sinó que ha de conèixer de manera imprescindible elements propis d'altres departaments, com passa amb el de direcció o de guió, per tal d'actuar amb èxit com a últim vertebrador de la història.

A continuació s'apunten i s'analitzen diversos referents de tema, de gènere i de forma i estètica. Són múltiples casos els quals es converteixen en referents de diferents aspectes al mateix temps. És per això que no s'estableix una classificació diferenciada i separada dels exemples que procedeixen, sinó que és en cadascun d'ells on s'explica el perquè són importants i participis d'una determinada categoria.

4.1. *ReEvolució* (Piris, Miquel. 2018)



Fig. 4.1. Fotogrames de *ReEvolució* (Elaboració pròpia. 2018)

Aquest documental de 30 minuts emès per la Televisió de Catalunya (TV3), actua com un clar referent de tema. En ell s'explica la proliferació del mercat de la cervesa artesanal actual a Catalunya, en tant que parla del món cerveser.

La Brava és una marca que participa directament en aquest nínxol de mercat, pel que *ReEvolució* és una potent font d'informació per a poder plantejar l'espot i saber quina direcció agafar abans del rodatge. El documental conté múltiples declaracions de professionals del sector i una gran varietat de plans recurs, quelcom típic del gènere on s'emmarca. Disposa d'una línia informativa que s'encarrega de narrar la informació en forma d'embut, del més general al més específic, pel que l'espectador pot anar comprenent la informació a poc a poc i pot anar fent-se una idea de la situació en què es troba el sector actualment. El muntador pot anar recollint informació que més tard podrà aplicar per poder aconseguir un muntatge més ric i madur.

D'altra banda, com que el producte final pretén ser una hibridació que combina fets reals dins un exercici de ficció, *ReEvolució* pot actuar en una mínima part com a referent de gènere. Tot i que el projecte no és un documental, el fet de documentar-se prèviament resulta

indispensable per a explicar una història que tot i ser una posada en escena, sigui el més humana i verídica possible.

Respecte al seu muntatge, el fet de tractar-se d'un documental fa que aquest adquireix un ritme molt pausat, motiu pel qual que es comprova que la seva estructura es desvia bastant del que es vol aconseguir a *Marejol*.

4.2. *Búsqueda. San Miguel Selecta* (Gayán, Nacho. 2016)



Fig. 4.2. Fotogrames de *Búsqueda* (Elaboració pròpia. 2018)

Aquest espot publicitari de la cervesa San Miguel és un referent pel que respecta a la part de ficció de *Marejol*. Per tant, l'exemple serveix com a referent de gènere, alhora que també actua com a referent de tema.

Si el documental *ReEvolució* permetia justificar la part del projecte que serà més pròpia del documental, *Búsqueda* permet justificar la part més fictícia i que permetrà vehicular la narració. De ritme més ràpid, propi d'un curtmetratge d'aventures, l'anunci explica quin és el camí per trobar la cervesa perfecta, esmentant afers com el de provar i equivocar-se o deixar-se guiar per la intuïció, sempre amb l'ajuda de tots els sentits. Aquests elements, així com la recerca i la investigació de quins són els orígens, els ingredients i els processos que

segueix la cervesa per acabar sent la que és, són aspectes i valors que també es volen plasmar en el producte final d'aquest TFG.

La focalització en un personatge concret i l'explicació d'una història que connecti amb l'espectador és una de les intencions principals de *Marejol*.

Des del punt de vista del muntatge, és important recalcar que gairebé tot l'espot és un *flashback*. El protagonista es troba en un viatge de tren que sembla ser la tornada d'una llarga recerca cap a la cervesa perfecta. Mentre ho va explicant en el present, prenen valor les imatges de tot el que ha viscut, situades al passat. No obstant això, el *flashback* no suposa una pèrdua de contacte total amb el present, ja que la seva explicació queda en segon pla mitjançant una *veu en off*, mentre es mostren les imatges.

En l'espot d'aquest projecte es vol dur a terme quelcom semblant en el moment del muntatge, ja que la protagonista té records de quan ella era petita.

4.3. *Sentir Más. Cervezas Alhambra (Correia, Nuno. 2018)*



Fig. 4.3. Fotogrames de *Sentir Más* (Elaboració pròpia. 2018)

Aquesta sèrie d'anuncis de la cervesa Alhambra serveixen sobretot com a exemples estètics i de forma. Un conjunt de tres càpsules confeccionen *Sentir Más*. En els tres casos s'utilitzen plans detall d'ingredients o aspectes que fan referència directa a la cervesa. Al mateix temps,

també hi ha la incorporació de plans detall que fan referència als sentits, com per exemple: l'aparició dels ulls simbolitza la profunditat de la mirada, o les mans palpant una cervesa simbolitzen el tacte. Com passava amb el cas de San Miguel, els sentits com a mitjà per sentir plenament la cervesa — no només el gustatiu —, són valors que es volen reforçar també en l'anunci i que van d'acord als valors de marca de La Brava. El factor clau i indispensable per reforçar aquesta sensació és l'ús del pla detall en el muntatge. Tot i això, la presència d'una quantitat menor o major de plans detalls ja fa referència al departament de fotografia, ja que el muntador treballa amb el material que se li proporciona.

Respecte a l'exercici del muntatge, destaca la utilització de velocitats lentes que es combinen amb velocitats ràpides i un ritme global que està directament condicionat als cops musicals. En certa manera tant la primera característica com la segona són aplicables al TFG en qüestió. Essent la part musical un aspecte fonamental per reforçar l'emotivitat de l'anunci, és probable que els talls i el muntatge final funcionin bastant d'acord al ritme musical. No obstant això, no sempre és bo que els cops musicals coincideixin amb el tall o els canvis de pla, que com a conseqüència es pot arribar a avorrir a l'espectador. Per tant, és una tècnica que cal aplicar amb consciència, sempre en una mesura correcta i només en les parts que es consideri interessant narrativament.

4.4. *Costabravament* (Valdés, Carles. 2017)



Fig. 4.4. Fotogrames de *Costabravament* (Elaboració pròpia. 2019)

Aquest espot és el tret de sortida a la temporada d'estiu i de vacances que La Brava, marca objecte del projecte en qüestió, va elaborar l'any 2017. De manera directa, es pot comprovar com el títol de l'anunci apel·la a la campanya "Mediterràniament" d'Estrella Damm, que aquest darrer estiu va complir deu anys de la seva primera aparició a les pantalles.

Costabravament és un dels referents més importants de tot el projecte, ja no només per tractar-se d'un anunci propi de La Brava, sinó perquè inclou, al mateix temps, múltiples propietats que el fan convertir-se en un referent de gènere, tema, forma i estètica.

En primer lloc, cal constatar que l'anunci és un referent de tema perquè es relaciona de manera directa amb la Costa Brava, el mar, la pesca i la seva gent. A simple vista pot semblar prescindible que qualsevol campanya de La Brava hagi de mantenir una relació explícita amb el mar i la costa. No obstant això, essent una cervesa que neix a la Costa Brava i amb uns valors forjats a la seva terra, és bastant difícil no englobar la marca dins l'imaginari col·lectiu del mar i tot el que això comporta. En aquest sentit, l'anunci que es vol crear es fonamenta en els mateixos temes, tot i que els tracta d'una manera diferent.

En segon lloc, *Costabravament* és un referent de gènere en tant que és un anunci publicitari. En pocs minuts, s'explica una història de manera breu i que, al cap i a la fi, té com a finalitat última augmentar el públic consumidor, fidelitzar-ne l'existent i aconseguir el reconeixement de la cervesa de la Brava arreu. Tot i que el cas d'aquest projecte pretén ser innovador en tant que el producte final tracti de ser un híbrid entre diversos gèneres — tenint

propietats més notables d'alguns d'ells que d'altres —, és un referent de manera clara perquè el gènere clau és el publicitari.

En tercer i últim lloc, l'anunci actua com un referent de forma i d'estètica sobretot pel que fa al contingut d'alguns plans. Imatges que mostren paisatges com Calella de Palafrugell, barques i persones serveixen com a font d'inspiració per a la història de *Marejol*. Al mateix temps, una veu en off que vehicula tota l'experiència audiovisual és un punt a favor, ja que permet aprofundir i reforçar el que realment la marca vol transmetre al seu espectador, i pot ser un recurs que s'utilitzi en el projecte.

De tota manera, hi ha un tret diferencial de l'espot pel qual no és referent, quelcom del que es vol fugir en aquest projecte: les transicions. Aquest punt és molt important perquè pertany directament al departament de muntatge. El producte final d'aquest TFG es vol caracteritzar per tenir un tractament íntegrament cinematogràfic, en tots els sentits: producció, direcció de fotografia, muntatge, etc. En voler crear un anunci que tingui propietats vinculades al cinema, el tipus de muntatge que s'emprarà és el més simple, el tall rere tall o muntatge clàssic segons Walter Murch. L'ús de cortinetes o de transicions, pròpies dels videoclips i de certs programes televisius, són en aquest cas un recurs del qual no se'n farà ús.

Per aquest mateix motiu, les transicions d'aquest anunci, que al mateix temps s'acompanyen d'efectes de so i que transmeten velocitat i dinamisme, són una característica a prescindir en el futur spot en qüestió. Si més no, el que no es considera és abusar del recurs com succeeix a l'anunci de *Costabravament*. Tanmateix, sí que es comprèn la possibilitat d'introduir alguna transició per diferenciar una discontinuïtat espacial o temporal entre plans, depenent de les imatges resultants de rodatge i de l'aportació narrativa que doni el recurs.

4.5. *La Brava es queda* (Valdés, Carles. 2016)



Fig. 4.5. Fotogrames de *La Brava es queda* (Elaboració pròpia. 2019)

Aquest espot torna a ser el tret de sortida a la temporada d'estiu i de vacances que La Brava va elaborar un any anterior al de Costabravament, concretament l'any 2016. En aquest segon cas, resulta important mencionar aquest espot com a referent tot i no tenir el mateix pes que l'analitzat anteriorment.

La Brava es queda, és una producció audiovisual que actua com a referent de gènere i de forma, en el cas d'aquest TFG. També se'n poden considerar algunes de les seves característiques com a referent de tema.

En primer lloc, es considera un referent de gènere i forma en tant que també es tracta d'una producció audiovisual que es confecciona en forma d'espot publicitari. Essent conjuntament amb l'anterior un anunci que no supera els tres minuts de durada, en aquest cas es posen en rellevància totes aquelles persones que viuen i treballen a la Costa Brava i que cada dia la fan prosperar. En aquest sentit, l'espot remarca el sentiment de pertànyer a un poble i/o una comunitat durant tot l'any i tota la vida, no només en temporada d'estiu com fan els turistes o les persones amb segones residències.

En segon lloc, el fet de poder considerar alguns dels seus trets com a referent de tema recau en què l'espot vol transmetre que les persones de la Costa Brava són especials. Tot i no ser un anunci que parli de manera directa del mar (i encara menys de la pesca), tal com vol tractar *Marejol* com a idea temàtica principal, resulta interessant perquè entre línies, no deixa de tornar a transmetre els valors de la cervesa de La Brava, que al cap i a la fi és el que més desitja la marca.

4.6. *Nyjah Huston Commercial* (Element, 2007)



Fig. 4.6. Fotogrames de *Nyjah Huston Commercial* (Elaboració pròpia. 2018)

Aquest quart referent és un anunci d'*Element*, una marca de monopatins especialitzada en la creació i la distribució de taules. Serveix per a *Marejol* com a referent estètic i de forma.

En l'espot es mostra com és la creació de cadascuna de les seves taules. Posteriorment i a través d'un professional, una escena d'un truc serveix per concloure, potenciant factors com la seva durabilitat i promovent la imatge de marca.

Totes les parts de l'anunci són interessants de cara a aquest TFG de muntatge. En primer lloc, en la part prèvia al truc final és on es mostra el naixement de les taules des de la fusta més primària. Plans detalls que ensenyen el material, tal com succeïa amb el cas d'*Alhambra* amb els ingredients, ajuden a endinsar-se dins els orígens de la creació del producte, apel·lant a allò que s'ha fet artesanalment, amb cura i paciència. En segon lloc, el truc final és la culminació de tot el procés de producció, és la crida a la compra. En l'anunci de *Marejol*, és indispensable ensenyar el producte al final del muntatge, recordant a l'espectador el perquè de l'anunci i el perquè de tota la història que ha vist, ja que l'objectiu principal de *La Brava* és donar-se a conèixer i obtenir més beneficis.

Tot i tractar-se d'un anunci i tenir un ritme que tendeix a ser ràpid des del punt de vista del muntatge, si les imatges s'allarguessin i s'hi incorporessin altres elements, com per exemple una *veu en off*, podrien ser imatges extretes d'un documental, pel que cal remarcar que el muntatge és una eina molt potent per transmetre un missatge d'una manera o d'una altra.

Malgrat això, el punt interessant d'aquest referent va lligat a l'àmbit del guió, tal com succeeix amb altres exemples. Tal com s'ha comentat, la importància del procés creatiu i els orígens, així com el tractament minuciós de cada detall, són alguns valors que es poden extreure rere l'observació de l'espot i que també volen ser transmesos en la producció final d'aquest treball de fi de grau.

4.7. *Mensajes en una botella. Vichy Catalan (Santané, Nil. 2017)*



Fig. 4.7. Fotogrames de *Mensajes en una botella* (Elaboració pròpia. 2018)

El cas de *Mensajes en una botella*, una producció de Vichy Catalan, ocupa un dels llocs més importants dins aquest apartat per tractar-se d'un referent que ho engloba gairebé tot. Aquest curtmetratge serveix per al documental com un referent de tema, de gènere, de forma i d'estètica.

Si la producció s'analitza per parts, es pot constatar el següent:

En primer lloc, cal esmentar que es tracta d'un curtmetratge però que tot i això no deixa de ser un anunci que ven un producte. Tot i no tractar-se d'una producció feta per una marca de cervesa, es pot definir com un referent de tema en tant que la marca catalana d'aigües que hi apareix, té diversos valors similars als d'Estrella Damm. La proximitat amb les persones i/o el client i la importància d'un producte natural i respectuós amb la naturalesa, en serien alguns d'ells.

En segon lloc, es tracta d'un referent de gènere en tant que és un curtmetratge i per tant es caracteritza per ser un exercici de ficció. La història que s'explica, vinculada directament amb la marca, denoten un *branded content* implícit, una de les activitats clau que es vol aplicar en aquest projecte.

En tercer i últim lloc, destaca la seva forma i la seva estètica. La utilització d'una gama cromàtica que abraça tota la història i que s'encarrega de potenciar certs colors i elements de la imatge per reforçar valors com la puresa de l'aigua i/o de la mare naturalesa, són aplicables també al projecte en qüestió pel que respecte a la cervesa.

Formalment i des que s'inicia la part musical — el curtmetratge comença amb parts de diàleg —, el muntatge i el ritme mantenen una clara concordança i coherència amb la banda sonora. Tanmateix, és important destacar l'ús d'altres formes de tall entre imatges que no només involucren el tall clàssic. L'encadenat — que juxtaposa dues imatges —, per exemple, és un recurs que s'utilitza per explicar el pas del temps, i que pot funcionar i ser adient en el cas de *Marejol*.

L'ús d'un pla idèntic però en èpoques diferents — el nen que corre i el noi que corre —, són també recursos importants a considerar en l'etapa de muntatge. L'amor d'en Marcos cap a la seva estimada Maya és el que mou tota l'acció i la narrativa del curtmetratge. El pla en qüestió expressa això de tal manera que es fa servir dues vegades en tota la història. Observem el noi tant quan ell és petit com quan ell és gran en la mateixa situació: la Maya està a punt de marxar i en Marcos hi ha d'arribar. A més, s'utilitza com a obertura del film, per la qual cosa mitjançant el muntatge ja s'està posant de manifest el que serà veritablement important en la història.

4.8. *Cyrano*. Estrella Damm (Llosa, Clàudia. 2018)



Fig. 4.8. Fotogrames de *Cyrano* (Elaboració pròpia. 2018)

En aquest llistat de referents no podria faltar un exemple d'una de les marques més importants de cervesa, com és Estrella Damm. L'exemple en qüestió és un dels últims espots elaborats per Damm durant l'últim any 2018. En aquest cas, *Cyrano* destaca per ser un exercici de *branded content* que potencia els ingredients naturals que s'utilitzen durant el procés creatiu de la cervesa per tal que aquesta sigui possible i tingui el gust que té. En aquest sentit, la transparència en conèixer els ingredients s'aplica també a aquest projecte, que vol mostrar una transparència encara major en tant que La Brava és una cervesa 100% artesanal i de la Costa Brava.

Tal i com passa amb el cas de Vichy, aquest referent també actua com a referent de tema, de gènere, de forma i d'estètica. De fet, resulta ser un referent que inclou tots aquests aspectes perquè tots ells han d'aparèixer en el producte final, en tant que s'està engendrant una producció per una marca que ja disposa dels seus valors, el seu estil i la seva pròpia imatge. D'aquesta manera, resulta indispensable no només seguir la línia estilística, i creativa de *Cyrano*, sinó també de totes les produccions anteriors d'Estrella Damm.

Respecte a l'àmbit del muntatge, és interessant remarcar la inclusió de plans generals que permeten situar a l'espectador en moments determinats, sobretot pel que fa al punt de vista d'on se situa la història espacialment.

4.9. *Què tenim?* (Estrella Damm & F.C. Barcelona. 2011)



Fig. 4.9. Fotogrames de *Què tenim?* (Elaboració pròpia. 2018)

Aquest penúltim referent de tema i de forma, és un spot d'Estrella Damm en cooperació amb el F.C. Barcelona. En l'anunci els membres del grup musical *Els amics de les arts* enumeren diversos aspectes sobre el que tenen els catalans i Catalunya. Unes característiques que els fa únics i irrepetibles.

Quant al tema, serveix al projecte perquè potencia certes qualitats i valors propis de Catalunya. Això converteix a Estrella Damm en una marca que llança un missatge directe a l'espectador: el fet de ser una cervesa que està orgullosa d'haver nascut i haver crescut a Catalunya; orgullosa dels seus orígens i del lloc on prové. En aquest sentit, aquest rerefons també és aplicable al producte final d'aquest TFG.

Respecte a la forma, el que més destaca d'aquest anunci és que es tracta d'un *pla seqüència*. Des del punt de vista del muntatge, això es tradueix al fet que al llarg de tot l'espot no existeix cap mena de tall, sinó que el que es duu a terme es un muntatge intern del pla. La càmera grava sense parar de principi a fi, per la qual cosa no hi ha cap exercici de muntatge extern que juxtaposi imatges.

A *Marejol*, es poden dur a terme recursos com aquest en un moment determinat, ja que possibiliten la creació d'un producte tècnicament més enriquidor. No obstant i com resulta

evident, el pla seqüència s'utilitza segons unes necessitats o voluntats regides per la mateixa narrativa de la història, de la mateixa manera que s'escull un pla o un altre per transmetre una emoció d'una manera més adequada. Així doncs, només s'utilitzarà el recurs si realment ha de permetre explicar quelcom de la història oferint un punt de vista més dramàtic o interessant i sempre que el director de fotografia així ho decideixi.

4.10. *Un perro andaluz* (Buñuel, Luís. 1929)

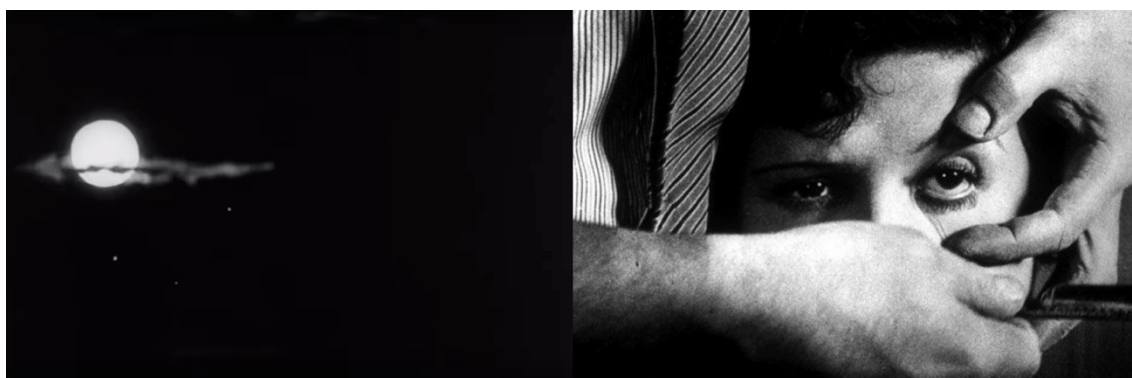


Fig. 4.10. Fotogrames d'*Un perro andaluz* (Elaboració pròpia. 2018)

El cas d'*Un perro andaluz*, pel·lícula en la qual també participà Salvador Dalí com a guionista de la història, actua com a referent de forma. La popular escena de la navalla que travessa l'ull serveix per a l'explicació d'un tall entre imatges que s'anomena *match cut*. En el pla primer, el personatge des d'un balcó mira cap amunt, cap al cel. El segon pla és el cel, negra nit, en el qual s'observa la lluna i uns núvols prims que la travessen. Tal com aquests núvols travessen la lluna, en el següent pla el personatge, amb una navalla a la mà, travessa l'ull d'una dona.

Aquest tall o assimilació entre les imatges s'efectua per la similitud existent de forma i/o moviment entre els plans contigus. El resultat d'aquest exercici és per tant una transició més intel·lectual que és capaç de generar noves idees i denotar nous significats.

5. Metodologia

En el següent capítol s'estableixen les diverses accions futures que es pretenen realitzar per tal que el projecte en qüestió pugui veure la llum. Com s'ha indicat en pàgines anteriors, atenent a una producció audiovisual com a un producte o un procés subdividit en varies fases evolutives — preproducció, producció i postproducció —, s'estableixen aquí els mètodes i exercicis necessaris que fan referència a la tercera fase.

Tot i que l'enfocament d'aquest TFG s'engloba dins el procés de la postproducció, l'última de les fases de creació o desenvolupament, l'especialització concreta recau dins l'àmbit del muntatge. El muntador, com a figura vital dins la vertebració última del projecte, necessita una certa planificació abans de posar-se mans a l'obra, de la mateixa manera que es necessita d'un guió abans de començar el rodatge d'una pel·lícula.

En aquest sentit, a continuació s'expliquen els passos òptims a seguir per tal de dur a terme el muntatge de la manera més organitzada i planificada possible.

5.1. Preproducció

En tractar-se d'un spot de caire cinematogràfic, cal basar-se en la tècnica i les accions que són pròpies d'un muntador de cinematografia digital. Tanmateix, es tracti d'un anunci publicitari o d'una pel·lícula, la funció essencial del muntador acaba sent la mateixa: donar una significació i sentit concrets a la història mitjançant la juxtaposició de les imatges. Aquest projecte, no obstant això, se centrarà en els processos pertanyents al muntatge cinematogràfic.

Per a dur a terme de manera adequada i exitosa la construcció de l'anunci, és molt important establir una línia de *workflow* que dibuixi i resumeixi, a grans trets, tots i cadascun dels processos que se seguiran, per tal d'evitar problemes futurs. D'alguna manera, es tracta de com si el muntatge fos un projecte per si mateix, una etapa única i autònoma, que allhora conté les subetapes de preproducció-producció-postproducció en el seu interior.

Això serveix al muntador no només per fer-se un esquema mental de la feina que ha de realitzar, sinó també per complir amb la data d'entrega planejada, el *deadline*.

En aquesta etapa prèvia d'organització, prèvia al muntatge, cal tenir en compte els següents aspectes, com indica Pau Atienza (2013) a *Historia y evolución del montaje audiovisual* (p.238-239) o Francisco Soret (2016) a *DHAMMA. Montaje* (p.61-63):

- **Guió.** Dur a terme varies lectures del guió de manera exhaustiva és un punt explícitament necessari per tenir clar el desenvolupament de la narració. Normalment, la primera lectura correspon a situar-se com a espectador davant la història, i en les següents lectures es poden anar fent anotacions pertanyents al ritme o l'estructura.
- **Referents.** A banda de conèixer el guió, tenir clars els referents visuals i de muntatge d'altres obres poden permetre obtenir una visió més clara del que es vol aconseguir. A vegades, tanmateix, els referents no cal que siguin només d'altres peces audiovisuals, sinó que poden ser obres d'altres camps, com la literatura. En aquest sentit, resulta indispensable la relació amb el director: tenir ben clara la seva idea i entendre, en la mesura del possible, la seva manera de pensar, sempre serà un punt ben important a favor.
- **Director.** El contacte constant amb el director és vital. La seva intenció última ha de saber ser transmesa pel muntador en el projecte final. De fet, és adient dur a terme anotacions en el guió no només de caràcter personal i individual, sinó que vagin relacionades també amb la visió del director, els seus objectius i les seves metes.
- **Script.** Els apunts d'aquesta figura, crucial en el rodatge, poden ser de gran utilitat per al muntador. Molts imprevistos i problemes ocorreguts durant el rodatge poden portar grans maldecaps alhora del muntatge, per la qual cosa mantenir contacte amb l'*script* és un exercici que pot estalviar malentesos i pèrdues de temps. A més, estar en contacte amb producció també afavoreix el coneixement previ de possibles irregularitats que hagin pogut succeir.
- **Visualització.** La familiarització amb el material és crucial. Visualitzar el material que prové de la fase de rodatge és un pas indispensable abans de començar el procés de muntatge. S'han de conèixer totes i cadascuna de les preses i els plans i tots els bruts ens han de confeccionar un primer mapa mental del que disposem per construir la història.

- **Organització.** Un cop el material s'ha visualitzat, la seva organització en carpetes per seqüències, escenes i plans, segons la càmera d'on provingui (en el cas de treballar amb més d'una), facilitarà molt més el procés de tria i muntatge. La definició d'un *timing* del projecte també resulta necessari. Ha d'haver-hi un punt de partida, quelcom en què basar-se per no excedir-se, sobrepassar el temps i enrederir la producció.
- **Informe de càmera.** L'auxiliar de càmera s'encarrega d'elaborar aquest document imprescindible que pot facilitar en gran mesura la tasca del muntador, agilitzant la postproducció. En aquest informe, s'hi troben informacions tals com el nom de la/les targetes de memòria que contenen el material en cru, el nombre i nom de les escenes rodades en un dia, quina ha estat la localització, el nombre de preses, quina és la bona que cal utilitzar de cada escena, etc.

5.2. El rodatge i el muntador

En el cas particular d'aquest projecte, el muntador és una persona que participa activament en el rodatge. En la major part dels rodatges, el muntador és una figura que només s'encarrega de treballar un cop ha finalitzat la gravació. En la fase final de la producció de la pel·lícula, és ell qui adopta el protagonisme i es posa mans a l'obra per confeccionar la història imatge rere imatge.

Com s'argumentava en línies anteriors, el contacte i la relació entre director-muntador esdevenen crucials en una producció audiovisual. No només cal que s'entenguin i tinguin una bona relació entre ells, sinó que han de ser capaços de cooperar i treballar conjuntament per tirar endavant la pel·lícula segons les idees i la visió del director.

A *Marejol*, el director del projecte esdevé el mateix muntador, convertint-se llavors en una figura que disposa d'un rol doble: la del director-muntador. Per aquest mateix motiu, el muntador es presenta com una persona que no només acut al rodatge, sinó que també hi participa activament, ja que també té la tasca de dirigir la producció i situar-se al capdavant. Al ser un rodatge amb un equip reduït, quelcom positiu és que la mateixa persona que idea

la història és la que després la muntarà, tenint clars tots i cadascun dels detalls que es volen introduir.

5.3. Producció

Atesos a tots aquests passos previs, pot començar el procés de producció, pròpiament, dins l'etapa de muntatge. La necessitat de treballar seguint un *workflow* de muntatge cinematogràfic i la indiscutible presència de la tecnologia dins una societat ja digitalitzada, comporten fer servir un seguit d'eines que permeten el desenvolupament correcte de la peça.

La presència d'un *hardware* que es complementa amb un *software*, i viceversa, són els protagonistes principals amb els que poder dur a terme *Marejol*.

En la figura que s'observa a continuació es poden comprovar quins models concrets s'utilitzaran de cadascun d'ells:

<i>Hardware</i>
Macbook Pro de 15 polzades amb processador de 2,3GHz, 16Gb de memòria RAM i 500Gb d'SSD
Monitor extern DELL Ultrasharp de 27 polzades amb resolució 2560x1440 píxels
Disc dur extern Western Digital de 4TB de memòria
Auriculars Audio Technica ATH-M50x
<i>Software</i>
Final Cut Pro X amb la versió 10.3.4
BlackMagic DaVinci Resolve 15

Taula 5.3. *Hardware* i *software* a utilitzar (Elaboració pròpia. 2018)

La utilització d'un software concret, en aquest cas Final Cut Pro X, es deu a un seguit de raons, les quals es poden veure justificades en la següent figura davant el seu principal competidor, Adobe Premiere Pro. La utilització de DaVinci Resolve s'argumentarà en el capítol següent.

Paràmetre tècnic	Final Cut Pro X	Adobe Premiere Pro
<i>Actualitzacions</i>	Actualitzacions no freqüents	Actualitzacions constants
<i>Renderitzat</i>	Mentre es treballa	Havent d'esperar
<i>Estabilitat</i>	Molt estable	Més penjades, per tant més inestable
<i>IGU</i>	Amigable i intuïtiva	Complexa
<i>Guardat</i>	Sistema d'autoguardat	Guardat manual

Taula 5.3.1. Comparació de *softwares* (Elaboració pròpia. 2018)

6. Desenvolupament

A continuació s'exposa la part més pràctica del treball —i no per això menys intel·lectual— on es duen a terme processos i tècniques per juxtaposar les imatges extretes del rodatge. El desenvolupament engloba diversos apartats on es pot anar veient la construcció de la peça i, al cap i a la fi, el procés vertebrador que la fa possible. De cara al lector, és important remarcar que en el capítol, en primer lloc es dona a conèixer la informació des d'una perspectiva més global fins arribar més tard als aspectes més específics. Així doncs, primerament s'explica l'*storyline* —la línia narrativa principal—, i a mesura que avança el relat es va aprofundint en les escenes i els punts clau on el muntatge ja juga un paper decisiu.

6.1. *Storyline*

En aquest apartat es mostra l'*storyline* de la història, idea principal de la qual partirà el producte final:

L'Àlex és una noia jove que neix i es cria des de ben petita a la Costa Brava. De família humil i pescadora, cada dia es lleva a les cinc de la matinada per navegar amb la seva barca i poder portar el millor peix a la llotja a primera hora del matí. La seva infantesa és marcada per tots els moments viscuts amb el seu avi, en Benet. Cada dia que l'Àlex surt a pescar i espera que piquin els peixos, es pren uns instants per a la reflexió i per recordar alguns dels moments viscuts amb ell. Un matí, havent sortit a mar, l'Àlex recorda un dia molt especial que va viure amb el seu avi. Potser un dels dies més especials de quan era petita.

Durant una tarda calorosa d'estiu, ella era jugant amb els seus amics quan de cop i volta el seu avi la va cridar per anar a berenar. Tot i semblar un dia ben normal, l'Àlex no sabia que aquella tarda en Benet decidiria portar-la d'excursió a una platja secreta que només ell i pocs més coneixien. Allà, l'Àlex va fer-se un fart de passar-s'ho bé i aventurar-se a conèixer tots i cadascun dels racons que aquella petita cala amagava. Tan meravellada va quedar, que des d'aleshores viu enamorada del mar i de la costa, i encara porta amb ella cada dia que surt a mar. En gran part, ella ha arribat fins aquí gràcies a ell.

6.2. Marejol. Escenes.

Per tal de poder situar al lector i a l'espectador respecte de la història completa, en aquest apartat es realitza un petit resum de cadascuna de les escenes que hi apareixen. S'han agrupat segons la significació que té cadascuna de les localitzacions i de les accions que es duen a terme segons el sentit global de la història. L'ordre de mostra és cronològic, respecte de l'únic salt temporal que s'aprecia que és el seu record, la seva memòria, que és mostrat a l'espectador en forma de *flashback*.

6.2.1. L'alba. Escena 1



Fig. 6.2.1. Fotogrames de l'alba (Elaboració pròpia. 2019)

En aquesta primera escena se situa a l'espectador. Es mostra un poble que es desperta, que és Sa Tuna (Begur), com es pot comprovar al fotograma 1 de la figura adjunta. És el poble on viu l'Àlex.

A continuació se l'observa a ella tancant la porta de casa seva i dirigint-se cap a la costa, com fa cada matí per anar a pescar. Abans d'agafar la barca, però, s'apropa lentament cap a la costa i mentre s'acaricia un penjoll que porta penjat al coll.

Aquesta escena serveix per poder conèixer des de bon principi a la protagonista principal. A partir del seu vestuari, també es pot saber que es dedica a la pesca, ja que va amb un impermeable groc molt representatiu i unes botes blanques. D'altra banda, permet localitzar

i situar geogràficament la història. Encara que en cap moment es digui el nom del lloc, l'espectador té informació com per poder comprovar que es tracta d'un poble petit, costaner i segurament pesquer.

6.2.2. La pesca. Escena 2



Fig. 6.2.2. Fotogrames de l'Àlex a la barca pescant (Elaboració pròpia. 2019)

Aquesta escena ja succeeix a alta mar. L'Àlex està en plena jornada de treball i s'aprecien accions com ella preparant les xarxes i tirant-les o ella entrant dins la cabina de comandament.

En arribar el punt en què la barca està quieta, ella roman esperant que piquin els peixos, i és quan s'observa amb claredat el penjoll que porta al coll: una petxina blanca. Tot seguit, mirant cap al mar, tanca els ulls i es dóna el tret de sortida a la seva imaginació, als seus records. El fotograma 4 de la figura és l'encarregat d'iniciar el *flashback*.

6.2.3. Una tarda normal. Escena 3. *Flashback*



Fig. 6.2.3. Fotogrames del record de la tarda d'estiu (Elaboració pròpia. 2019)

Una tarda normal fa referència a l'escena on s'explica part del *flashback* de l'Àlex. Es poden veure com uns nens, entre rialles, juguen a la xarranca i a tirar bombolles de sabó tot just al davant d'una catedral antiga. Tot seguit es presenta per primera vegada a l'avi Benet, que crida a la seva néta Àlex per anar a berenar, com si es tractés d'una tarda habitual d'estiu.

6.2.4. La cala secreta. Escena 4. *Flashback*



Fig. 6.2.4. Fotogrames de la cala secreta (Elaboració pròpia. 2019)

Una de les parts més entranyables i especials de la història és sens dubte l'escena on l'avi Benet porta a l'Àlex a descobrir una cala secreta, una cala ben solitària que acabarà sent la del poble on l'Àlex viu en l'actualitat. Segueix sent part del *flashback* de l'Àlex.

Aquella tarda, avi i néta caminen junts per la platja fins a tocar l'aigua. L'Àlex, ben curiosa i meravellada, troba una petxina blanca ben a prop d'on trenquen les petites onades. Seguidament no s'ho pensa i decideix regalar-li amb molt d'amor al seu avi.

6.2.5. La petxina. Escena 5. *Flashback*



Fig. 6.2.5. Fotogrames de la confecció de la petxina (Elaboració pròpia. 2019)

En aquesta escena, l'avi Benet aprofita per fer un collaret per l'Àlex a partir de la petxina que ella li regala la mateixa tarda. Se l'observa posant-li el cordill perquè se la pugui penjar al coll. Com que és de nit i l'Àlex ja dorm, en Benet li deixa l'obsequi al costat de la tauleta del llit, perquè així l'endemà la vegi tan bon punt es llevi.

Aquesta escena marca el final del *flashback*.

6.2.6. L'arribada i la llotja. Escena 6

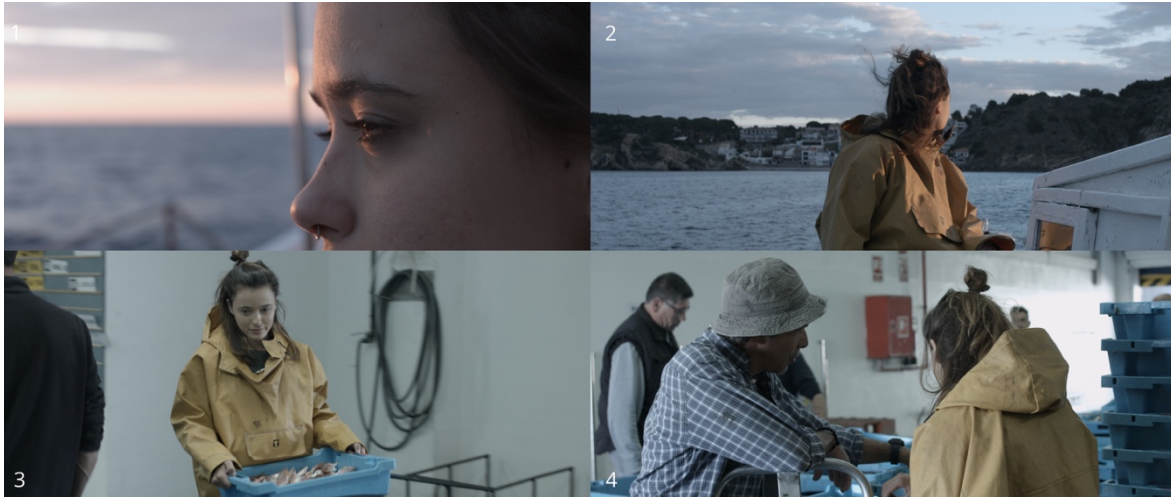


Fig. 6.2.6. Fotogrames de l'arribada a costa i la llotja (Elaboració pròpia. 2019)

El record de l'Àlex ha finalitzat, com també la seva jornada de treball. En el fotograma 1 de la figura adjunta es pot apreciar un pla dels seus ulls obrint-se, ja que a l'inici del *flashback* es mostra un pla en el qual els tanca.

Ja havent arribat a la costa, s'observa com l'Àlex porta la seva safata de peix a la llotja per començar la subhasta, alhora que se la veu xerrar sobre com ha anat la jornada amb un pescador home.

6.2.7. La pausa. Escena 7



Fig. 6.2.7. Fotogrames del consum final (Elaboració pròpia. 2019)

La pausa és l'escena final. Com a tal, és el punt en el qual l'espectador veu el producte de La Brava, i l'Àlex protagonista en beu un glop.

Després d'una dura jornada de treball, l'Àlex agafa una cadira i s'asseu enmig de la cala de Sa Tuna, la caleta secreta de l'avi i, alhora, el seu poble. Amb ella, porta una cervesa de la Brava que obre amb energia per prendre-se-la. Al final de l'escena i tal com es pot comprovar al fotograma 3 de la figura, es mostra el pla final on l'únic protagonista és el producte.

6.3. Workflow de muntatge

Que a *Marejol* el muntador sigui una figura assisteix al rodatge alhora que fa de director, contempla un seguit de tasques que en aquesta ocasió tenen alguna diferència respecte del treball que faria un muntador habitual.

En aquest cas, el muntador s'encarrega de realitzar ell mateix una descàrrega del material brut després de finalitzar cada jornada de rodatge. En ser un integrant del grup que no només es caracteritza per muntar el projecte final, sinó que és el vertebrador principal de tota la història, convé que visualitzi diàriament el material gravat en el rodatge. Això permet veure si realment s'està aconseguint la línia narrativa principal i si la fotografia i l'aspecte visual

esdevenen els desitjats. Tan bon punt el material és descarregat, també va sent organitzat en carpetes, un dels punts més importants per agilitzar i facilitar el procés un cop finalitzat el rodatge.

Per a la realització de *Marejol* s'ha optat per organitzar el material de rodatge segons els dies i les targetes de memòria utilitzades, com es pot comprovar a la figura següent:

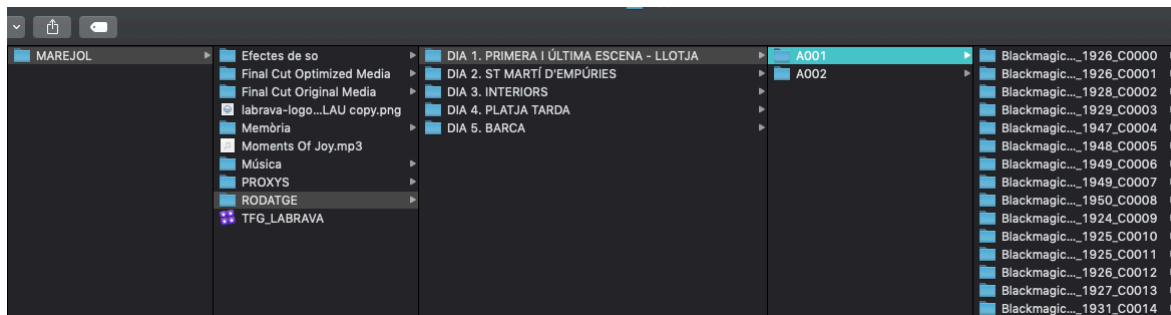


Fig. 6.3. Organització dels arxius de càmera (Elaboració pròpia. 2019)

La gravació s'ha efectuat en *RAW* mitjançant una BlackMagic Production Camera amb unes resolucions de 4k (3840x2160p) i 2.5k (2432x1366p), respectivament. El fet de treballar amb arxius *raw* condiciona el procés de muntatge de manera que s'han de dur a terme un seguit d'operacions prèvies per poder treballar còmodament a posteriori.

La gravació en format *raw* d'aquesta càmera BlackMagic es tradueix al fet que els arxius resultants són d'extensió *.dng*. A grans trets, es podria dir que el que enregistra la càmera és la imatge nativa, la imatge més crua possible que el sensor és capaç de captar. En aquest sentit, la càmera grava fotograma a fotograma, sent els arxius *.dng* cadascuna de les fotografies independents.

Per a poder processar aquests arxius, resulta necessària la utilització del software DaVinci Resolve que ofereix la mateixa companyia BlackMagic. Aquest software no només permet realitzar correccions de color posteriors, sinó també processar els arxius en brut que es mencionen per a ser tractats correctament.

Així doncs, el workflow que se segueix per a poder realitzar el muntatge de la peça és el següent:

1. **Organització dels arxius. Nomenclatura.** Tal i com es pot comprovar en la figura 6.3, organitzar el material és la primera de les fases per poder dur a terme el muntatge d'una manera intel·ligent i eficaç. Això permet tenir les menors pèrdues de temps possibles alhora de buscar un clip concret o una presa determinada.
2. **Importació a DaVinci Resolve.** Els arxius .dng continguts dins les carpetes s'importen a aquest software per a ser llegits, visualitzats i processats.
3. **Generació de *proxys* i exportació.** Un cop s'ha importat el material *raw*, es crea una línia de temps on s'adjunten tots els clips l'un darrere l'altre. Totes les preses de rodatge han de ser processades perquè, posteriorment, el software de muntatge les detecti i les importi correctament.

En el cas de Marejol, s'opta per la generació d'arxius *proxy*, que són uns arxius còpia dels originals però de molt menys pes. Al mateix temps, l'exportació dels arxius *proxy* no s'efectua amb la seva resolució normal —4k i 2.5k—, sinó que es realitza a 1920x1080p per tal de reduir encara més el seu pes. D'aquesta manera, es duu a terme una edició de tipus *offline*, en la que els arxius còpia més tard seran vinculats als arxius nadius d'alta qualitat.

4. **Importació a Final Cut Pro X.** Amb la utilització del còdec Apple ProRes 422 per a l'exportació dels arxius *proxy*, el material està preparat per a ser importat al programa que permetrà realitzar el muntatge pròpiament. Es crea una biblioteca que contindrà tot el projecte.
5. **Organització interna. Paraules clau.** Un cop tot el material *proxy* ha estat importat a Final Cut, s'organitzen les preses i les escenes mitjançant les paraules clau. Aquesta eina que ofereix el programa és una eina molt pràctica, ja que permetrà trobar certs arxius amb molta rapidesa en la futura edició.
6. **Rough Cut i Fine Cut. Múltiples projectes.** En el moment en què es disposa de tot el material ordenat dins el programa, es comença l'elaboració del muntatge. El primer que es fa és un *rough cut*, que és un muntatge en brut de tots aquells clips que a simple vista es consideren usables i/o importants. Consisteix a baixar clips a la línia de temps. És una edició sense efectes ni transicions.

En segon lloc, s'elabora el conegut com a *fine cut*. En aquest muntatge, es netegen tots els clips que no interessin del *rough cut*, de manera que el projecte va agafant la forma de producte final.

En tots els casos resulta indispensable generar diverses còpies d'un mateix muntatge, per poder tornar enrere en algun moment de necessitat determinat.

7. **Exportació com a XML.** Un cop s'ha finalitzat el muntatge amb Final Cut, cal realitzar una exportació com a XML, un arxiu de dades de molt poc pes. Aquest arxiu és importat a DaVinci, de manera que el programa pugui llegir amb exactitud el muntatge realitzat prèviament i vinculi els clips utilitzats als originals i nadius que s'importaren al principi.
8. **Etalonatge a DaVinci.** Com que ja es pot treballar amb els arxius originals de càmera —els arxius d'alta qualitat—, ja es pot començar el procés d'etalonatge, on es corregiran cadascun dels plans de manera individual des del punt de vista de l'exposició i del color. Aquest procés és realitzat per un departament extern al de muntatge.
9. **Màster final.** Després d'haver realitzat tota la correcció i haver donat un aspecte visual característic a tota la peça audiovisual, es pot realitzar l'exportació final. Amb aquesta exportació, s'obté el producte objectiu, és a dir, la producció final masteritzada en alta qualitat.

6.4. Versions

Marejol és un projecte que com ja s'ha indicat en diverses ocasions, es destina principalment a la campanya de La Brava que dona el tret de sortida a l'estiu. En una societat ja totalment digitalitzada, on la informació circula de manera virtual, l'ús de xarxes socials ja és tot un tòpic i un clàssic del dia a dia de les persones. Sigui volent-ho o no, és ben senzill assabentar-se de què és l'últim que ha passat al costat de casa o a l'altra punta del món. Internet és el principal protagonista per la seva immediatesa i omnipresència globalitzades.

Precisament, l'existència de varies versions de muntatge — una llarga d'un minut i mig, una intermèdia de trenta segons i una curta de quinze —, es vincula directament a la necessitat de difondre l'espot per diverses xarxes socials i mitjans, atenent en cada cas a les

seves particularitats i característiques, així com als seus requeriments de publicació i de format.

En aquest apartat, es donen a conèixer les tècniques i els processos pràctics que s'han dut a terme per la confecció de l'espot final, així com l'argumentació de cadascuna de les decisions de muntatge, mostrant el perquè dels talls més rellevants o el perquè de la utilització de segons quins recursos.

En cada cas, s'adjunta un gràfic resum en el qual es pot verificar l'estat del muntatge actual de cada versió segons diversos paràmetres. En el gràfic es poden apreciar informacions com:

- 1) Una línia de temps que indica la duració total de l'espot.
- 2) Una línia contínua que puja o baixa segons la tensió dramàtica generada per la música.
- 3) Uns asteriscos que marquen *crescendos* o *decrescendos*; punts clau en l'espot, ja sigui per l'arribada a un clímax, el detriment o final de quelcom o un canvi d'escena, per exemple.
- 4) Talls verticals que indiquen canvi de pla.
- 5) En colors, s'agrupen els plans en les escenes segons la classificació realitzada en el punt 6.2. No obstant això, en el cas concret de les escenes d'una tarda normal, la cala secreta i la petxina, s'han agrupat sota un mateix color i el nom de *flashback*, ja que totes s'engloben dins aquest recurs.
- 6) En ratlles diagonals de color, s'indiquen efectes de transició, com per exemple foses d'entrada i de sortida o dissolucions.

6.4.1. Un minut i mig

El muntatge global d'aquesta peça és el més pausat de tots. En explicar-se la història sencera amb tots els seus detalls, el viatge que emprèn l'espectador de principi a fi és complet, i va descobrint a poc a poc què és el que realment succeeix. En aquest cas i tots els que precedeixen, el muntatge ve marcat en gran part per la música, ja no només pel que fa als talls o al ritme de la narració, sinó també respecte als augments i disminucions de l'emoció

— els *crescendos* i *decrescendos* —. Així doncs, quan la cançó augmenti la seva emoció també ho farà el muntatge i el relat que s'explica a través de la juxtaposició dels plans.

La cançó, en aquest cas, ha estat tallada en tres trossos diferents per fer coincidir les parts més emotives de la història amb les més emotives de la música. De la mateixa manera, la cançó ha estat modificada degut a la seva duració total de 3'22'', ja que calia acotar-se a una duració màxima de la peça d'1'50'' aproximadament, amb la careta d'obertura inclosa.

La versió llarga està pensada principalment per a ser llançada a finals d'aquest juny a YouTube. La Brava utilitza aquesta plataforma per mostrar els seus espots al públic, ja que així ho porta fent amb altres campanyes des de fa anys, com per exemple passa amb l'anunci de *Costabravament* o *La Brava es queda*.

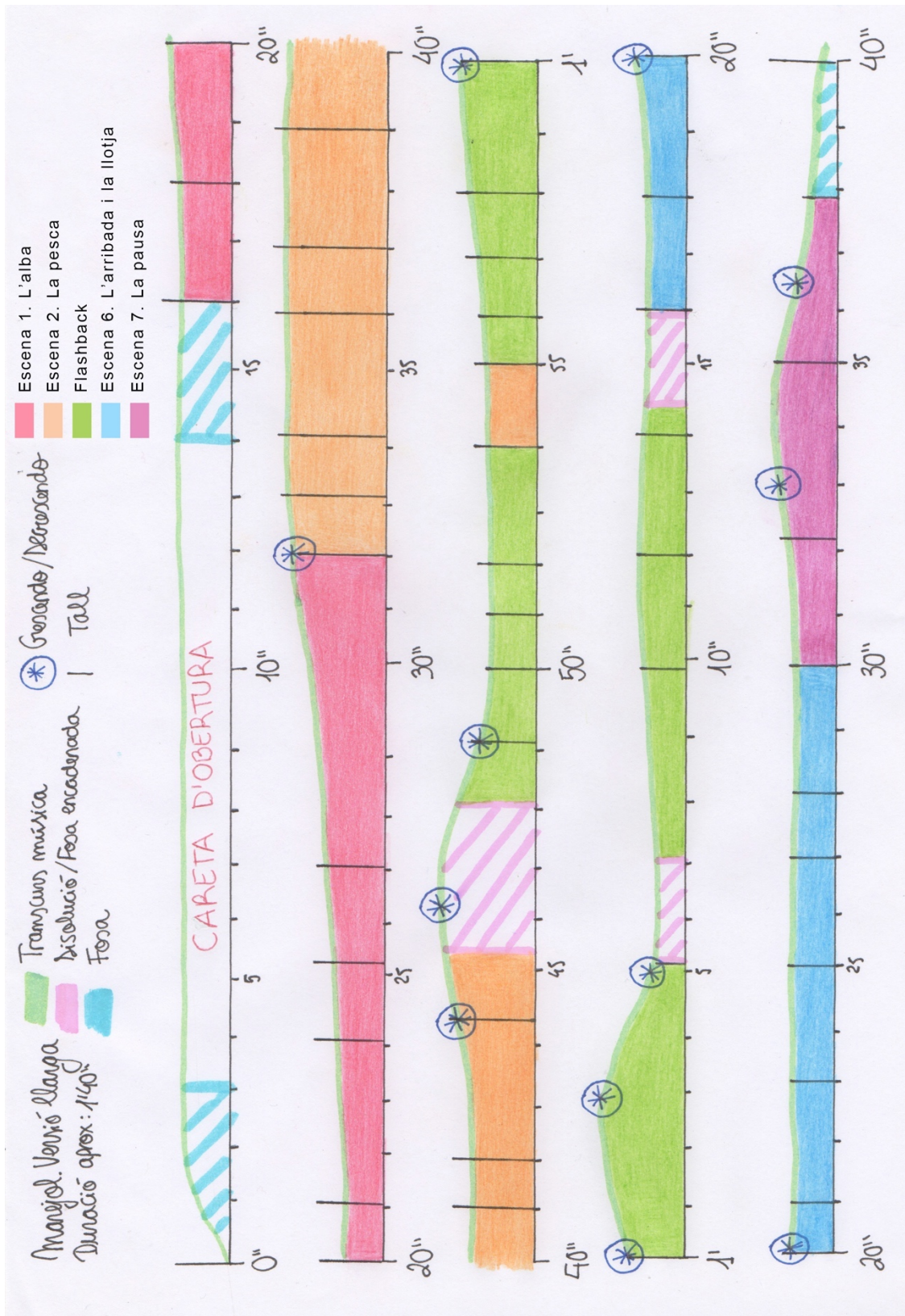


Fig. 6.4.1.1. Gràfic resum de la versió llarga (Elaboració pròpia. 2019)

Tal com es pot comprovar a la figura adjunta, l'espòt comença amb una careta d'obertura que dura aproximadament uns 16 segons. En la careta, es troben informacions tals com el logotip de La Brava o un títol tot seguit que diu "Presenta". La careta d'obertura és un mateix pla que comença amb una fosa d'entrada i acaba amb una fosa de sortida; és a dir, que la imatge comença des del negre fins al color original del pla o viceversa, emulant l'obertura o tancament dels ulls.

A continuació comença la història pròpiament amb la primera escena: "l'alba". Aquesta escena ens ajuda a situar la història i a presentar la protagonista principal, l'Àlex. La música té un ritme molt pausat, ja que és just el començament. En el segon 32 es produeix un tall rellevant que marca un canvi d'espai, un canvi de temps i també un canvi d'escena, ja que es passa de "l'alba" a "la pesca". Mitjançant un simple tall, es crea una el·lipsi que passa de l'Àlex contemplant el mar a la proa de la barca navegant. La música també té un canvi total de ritme, ja que de cop s'accelera i entren en joc més instruments, donant molta més força al moment que tot just comença.



Fig. 6.4.1.2. Tall de "l'alba" a "la pesca" (Elaboració pròpia. 2019)

Un s'entra dins l'escena de la pesca, es mostra a l'Àlex treballant sobre l'embarcació. En certa manera es vol mostrar la força i la valentia que s'han de tenir per tenir un dia a dia com aquest, en el que cada jornada significa un repte i suposa una superació. A partir del segon 42 aproximadament, comença la incisió de la història en l'objecte que és clau pel seu desenvolupament: la petxina blanca que l'Àlex porta penjada al coll. Des d'un pla mig de l'Àlex fins a un curt primer pla dels seus ulls, es poden concebre diversos detalls.

Primer de tot, es permet a l'espectador centrar-se en la petxina i comprovar que aquell penjoll és important, tot i encara no saber el perquè. En segon lloc, la duració més accentuada tant del primer pla en què l'Àlex es toca el penjoll com del primer pla curt dels ulls, permet un acostament a l'espectador a la profunditat psicològica de l'Àlex.

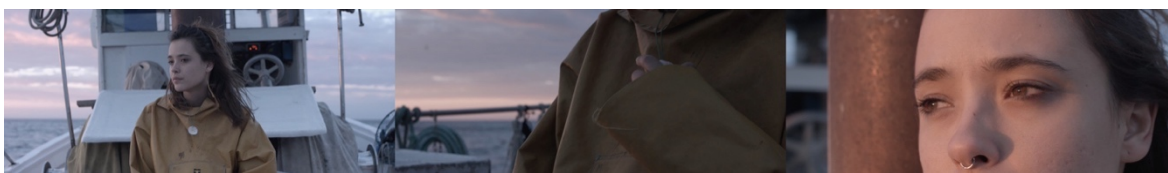


Fig. 6.4.1.3. Tres talls de “la pesca” (Elaboració pròpia. 2019)

El pla dels seus ulls és un pla molt important perquè a través d’ell s’entra en el *flashback* que permet accedir als seus records. En aquest pla, per tant, hi ha un canvi d’espai i un salt temporal de gran rellevància dins la història. La música també experimenta un canvi notable, en el que es passa d’una secció de la cançó a una altra.

Tècnicament, en aquest cas no es fa ús d’un mer tall per passar al pla següent, sinó que s’utilitza una fosa encadenada — també anomenada dissolució —. La fosa encadenada es caracteritza per ser un efecte de transició, en el que la primera imatge es va fonent per sobre de la segona, que apareix lentament. En aquest cas concret, aquest efecte ajuda a potenciar aspectes com que és un record, i que per tant, suposa una gran el·lipsi de temps. També ajuda a fer una immersió dins els seus pensaments, ja que a través de la seva mirada és com que s’entra dins el seu imaginari. Per altra banda, que les imatges en fonguin en comptes de tallar-se i comenci un record, ajuda a reforçar encara més aquest exercici de memòria que està duent a terme l’Àlex. Com més s’allarga la fosa, més es reforcen tots aquests aspectes.

En el pla dels ulls, al mateix temps, es duu a terme un altre efecte que reforça aquest moment. El primer pla curt es tracta d’un pla fix, però en aquest cas s’hi aplica un *zoom in* que a poc a poc permet apropar encara més a l’espectador cap a la mirada de l’Àlex, i per tant, també cap a la seva profunditat psicològica.

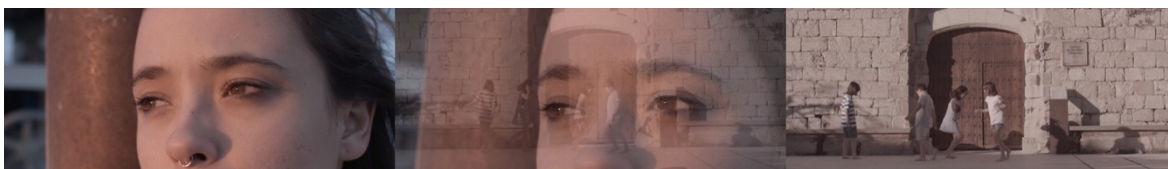


Fig. 6.4.1.4. Fosa encadenada i *zoom in* (Elaboració pròpia. 2019)

Durant el transcurs del *flashback*, es troba la presentació de l’avi de l’Àlex, en Benet. Per tant, és un conjunt d’escenes que no només permeten accedir als seus records, sinó presentar un personatge de gran rellevància per a la història que fins al moment no havia aparegut.

D'altra banda, cap al segon 54 aproximadament, un pla primer pla de l'Àlex amb ells ulls tancats a la barca ajuda a reforçar i a recordar a l'espectador que ella es troba en un estat de reflexió i de pensament total. En certa manera, se segueix emfatitzant a l'espectador que no s'ha d'oblidar del fet que tot el que està veient és un temps passat, però que l'Àlex recorda de forma idíl·lica.



Fig. 6.4.1.5. *Flashback* (Elaboració pròpia. 2019)

Un altre moment important dins el *flashback* és l'escena de la platja. Els talls s'efectuen de manera que l'espectador es va apropant a l'acció i als personatges que la cometem. D'aquesta manera, el pla inicial és un gran pla general de l'avi i la néta caminant i després es talla cap a un primer pla dels seus peus fent el mateix, seguint l'acció.



Fig. 6.4.1.6. De gran pla general a primer pla (Elaboració pròpia. 2019)

Dins l'escena de la platja, posteriorment també cal destacar un moment important: l'espectador coneix d'on prové la petxina. Es comprova com l'Àlex troba una petxina blanca buscant per l'aigua, que després regala al seu avi. En aquest sentit, tota l'escena de la platja culmina amb aquest moment. Com que el muntatge va vinculat a la música, la cançó també arriba a un cert clímax fins que llavors ja comença a baixar.

No obstant això, resulta molt important focalitzar l'atenció al moment que ve just després. Es passa de la tarda al vespre, per tant hi ha tant un canvi temporal. Al mateix temps, també hi ha un canvi en la continuïtat espacial, ja que aquí s'observa a l'avi Benet dins una casa, en una mena d'escriptori. En aquesta escena, l'avi Benet es troba posant fil a la petxina que l'Àlex li ha regalat a la platja. Això permet a l'espectador entendre per complet d'on surt el penjoll i el perquè de la seva gran importància sentimental.

En aquest cas, les discontinuïtats mencionades es tornen a reforçar amb l'ajuda d'una fosa encadenada com a transició.

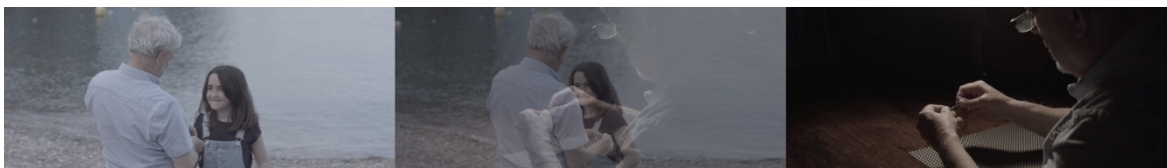


Fig. 6.4.1.7. Fosa encadenada de l'elaboració de la petxina (Elaboració pròpia. 2019)

La finalització del *flashback* acaba amb un pla detall del penjoll en la tauleta de nit de l'Àlex, cap a l'1' i 15''. L'avi Benet, li deixa allà mentre ella dorm. La incorporació d'aquest pla detall com a pla final del record de l'Àlex, serveix per exemplificar de manera clara quina és la finalitat última del *flashback*, el perquè de la seva èmfasi en la història.

Per tornar al present de l'Àlex, es torna a utilitzar com a recurs una fosa encadenada. Al mateix temps, el pla amb què es torna al present és de nou un primer pla ben curt dels seus ulls. Els ulls han estat tancats durant tota l'estona mentre ella era recordant, per tant, com ara el record ja s'ha acabat, ella els obre.

Narrativament, resulta important el pla que ve just després del dels ulls, ja que és un pla de l'horitzó, on s'uneixen mar i cel. Aquest pla ve a ensenyar a l'espectador que l'Àlex es troba mar endins, i que ha estat tota l'estona de cara cap a ell, observant-lo. El record comença mirant el mar i acaba mirant el mar. Per a tot el conjunt de la història, el mar simbolitza el seu avi. A la que ella mira el mar, sempre recorda el seu avi; recorda aquell dia a la platja i recorda totes i cadascuna de les coses que ell li ha ensenyat.

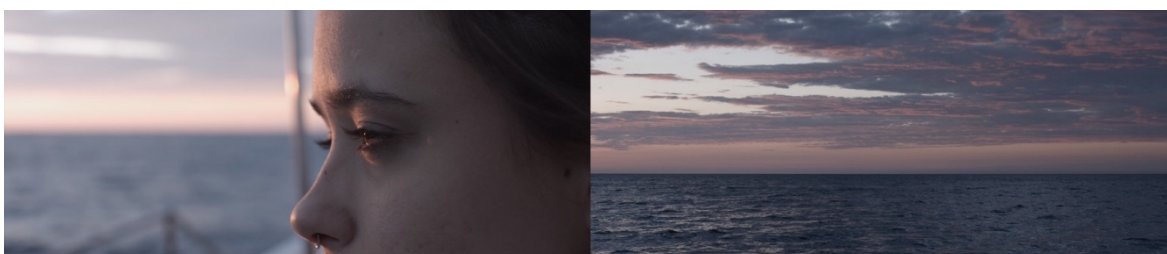


Fig. 6.4.1.8. L'Àlex mirant el mar (Elaboració pròpia. 2019)

En acabar-se el record, comença l'escena de "l'arribada i la llotja", que vindria a ser la tornada a casa de tota l'aventura, si es compara a grans trets amb l'argument universal del

viatge de l'heroi. En aquest tram de la història s'explica com l'Àlex torna a la costa i ven a la llotja el peix que ha pescat, quelcom que fan els pescadors diàriament i que forma part de la seva feina.

En aquesta part de l'espòt resulta important destacar com la música també canvia, ja que prové d'un tram en el qual destaquen notes llargues de la guitarra, i a partir de l'1'20'' comença un puntejat més accelerat i d'un so més alegre.

La part en què l'Àlex és a la llotja, no només és important per explicar i acabar la història de la pescadora, sinó que precisament és allà per manifestar això: és una pescadora. Des de l'inici d'aquest projecte, es va optar per la creació d'un espòt en el qual la protagonista fos una noia. A *Marejol*, a més a més, aquest fet encara resulta més trencador perquè l'ofici al qual es dedica l'Àlex és la pesca, un ofici al qual majoritàriament s'hi dedicaven els homes.

La presència de plans en què l'Àlex parla amb pescadors posen de manifest aquest aspecte, ja que es vol destacar que ella, tot i ser una dona, s'ha obert un camí al llarg dels anys i ara tothom la coneix, la valora i la respecta.



Fig. 6.4.1.9. L'Àlex parlant amb els pescadors (Elaboració pròpia. 2019)

Després d'aquests plans, que alhora situen a l'espectador en una llotja, l'Àlex tria quina és la safata que vendrà a la subhasta. Una vegada més, el pla final d'aquesta escena és un pla en moviment que vol normalitzar el rol de la dona en una feina entesa pels homes. Que ella dugui la safata amb el cap ben alt i que estigui envoltada de pescadors, reforcen aquest tret.

Per acabar d'analitzar la versió llarga, cal centrar-se en l'última escena, "la pausa". En aquesta escena la protagonista es pren un respir i segons sembla, tot s'atura. És l'escena que serveix per mostrar de manera directa a l'espectador el producte que es ven, en aquest cas, una cervesa de La Brava.

En l'acció, l'Àlex arriba amb una cadira de fusta a la cala de Sa Tuna — que és protagonista al llarg de tota la història —, s'asseu i dona un glop a la cervesa mentre es relaxa davant el

mar. El pla detall de la cervesa finalitza la versió que acaba al mateix temps que la cançó, amb una fosa de sortida. Cal remarcar que el conjunt de tres plans que s'han muntat per explicar aquesta acció, tenen una durada més llarga que la resta. Per una banda, és el moment en què l'Àlex ha finalitzat la seva jornada laboral, per la qual cosa se'n va a descansar i a relaxar-se. Per altra banda, les notes musicals de la cançó baixen accentuadament, van perdent força i la separació entre elles és més gran. Finalment, cal donar el protagonisme suficient al producte, ja que no s'ha d'oblidar en cap moment que el principal objectiu de l'espot per part de l'empresa és augmentar les seves vendes, i per tant, els seus beneficis.

Tots aquests aspectes criden a la pausa i a la lentitud i per tant, la respiració de les imatges és major. Això succeeix en gran part perquè el ritme global de l'espot ja ha assolit els seus punts més àlgids, i ara se situa en la seva part més baixa. Tanmateix, no per això ha de perdre força dramàtica.



Fig. 6.4.1.10. Plans finals en la versió llarga (Elaboració pròpia. 2019)

6.4.2. 30 segons

La versió de trenta segons té un ritme més accelerat que la versió llarga. En aquest cas per duració, s'obliga al muntador a haver d'explicar pràcticament el mateix però en menys temps, i és per això que cal triar plans de gran rellevància.

La versió intermèdia ha de permetre presentar a la protagonista principal i explicar quina és la seva situació a l'espectador, però s'ha de vigilar de no explicar més del compte. Les versions intermèdia i curta han de suscitar les ganes suficients de voler conèixer més sobre la història. Per tant, el treball del muntador en aquest cas s'enfoca més a aconseguir un potent impacte visual per tal de captar l'atenció.

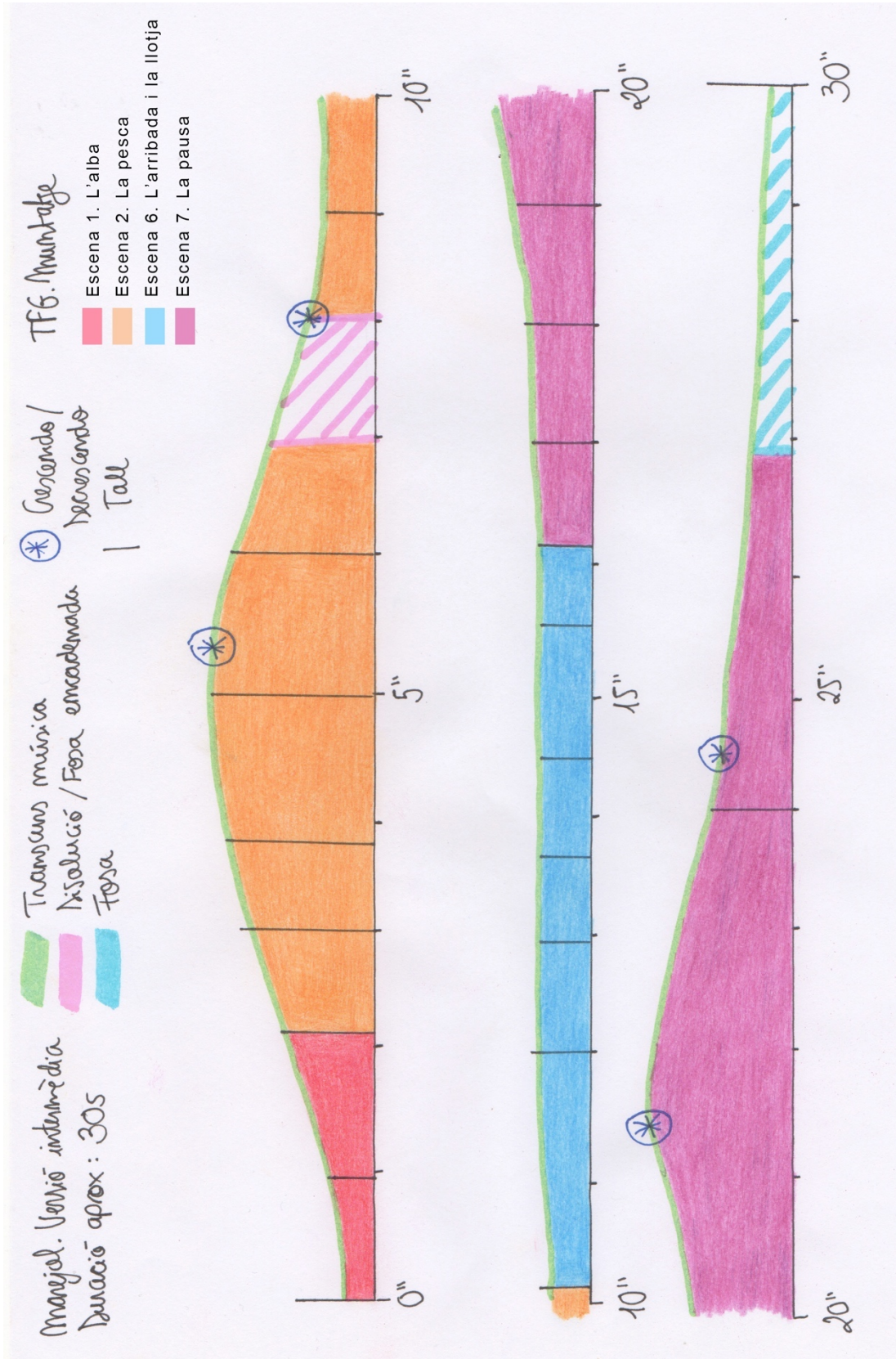


Fig. 6.4.2.1. Gràfic resum de la versió intermèdia (Elaboració pròpia. 2019)

En aquest cas, s'ha seleccionat una part de la cançó d'una duració aproximada de trenta segons que funciona per mantenir la tensió dramàtica de la història. És a dir, la cançó només s'ha tallat una vegada. El tros seleccionat comporta un *crescendo*, una part de transició entremig i un *decrescendo*, tal com es pot comprovar a la figura 6.4.2.1.

En el gràfic es pot apreciar com apareixen parts de totes les escenes menys la del *flashback*. Aquesta decisió s'implementa tant en la versió intermèdia com també en la curta. La part més emotiva de la història és el record de l'Àlex, que és on l'espectador comprèn el perquè de tota la narració. Tant és així, que no només s'ha decidit remarcar més les altres escenes, sinó que també s'ha optat per no incorporar res provinent del record.

Tal com es pot comprovar en el producte final i en el gràfic de la versió que ho exemplifica, en aquesta versió també es duen a terme recursos idèntics que els que s'han fet servir en la versió llarga de l'espòt.

La versió que ens ocupa es podria resumir de la següent manera:

En primer lloc, els plans d'obertura són de l'escena de "l'alba", i serveixen per presentar a la protagonista. Just després, comença l'escena de "la pesca", on tenen cabuda plans tant on l'Àlex surt treballant en l'embarcació com el primer pla del seu penjoll o el primer pla de la seva mirada, moment en el qual en la versió llarga començaria el nucli de tot l'espòt, és a dir el *flashback*.

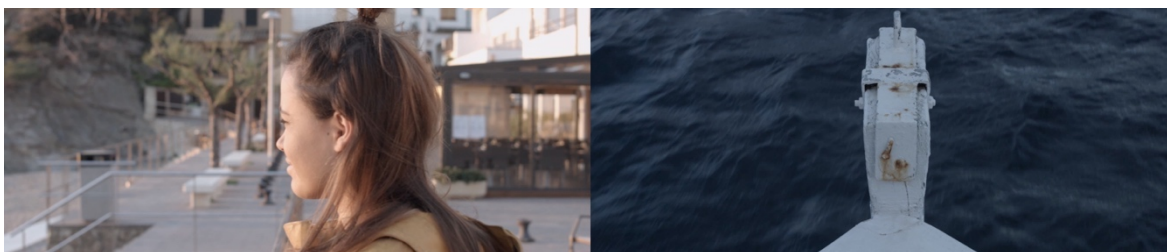


Fig. 6.4.2.2. Tall de "l'alba" a "la pesca" (Elaboració pròpia. 2019)

Tal com s'ha apuntat, es tornen a fer servir alguns recursos anteriors com és el cas del *zoom in* a la seva mirada per endinsar-se en la seva profunditat psicològica o la fosa encadenada, que en aquest cas encadena les imatges que s'adjunten a continuació:

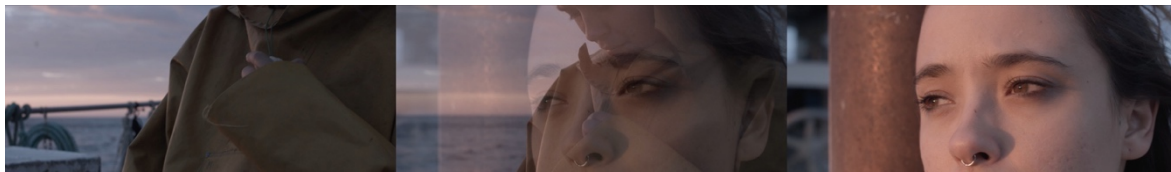


Fig. 6.4.2.3. Fosa encadenada (Elaboració pròpia. 2019)

Narrativament, en aquesta ocasió, la fosa encadenada no indica el pas del temps o quelcom semblant. En tractar-se de la versió intermèdia, s'ha utilitzat aquesta transició en aquest punt perquè és on apareix mínimament el seu penjoll i també és on l'espectador pot observar la seva profunda mirada cap al mar. El pla que ve després, que és del mar i l'horitzó, facilita que tota aquesta part de l'espot de 30 segons sigui una petita al·lusió al que passa a la versió llarga.

Tot seguit, els plans que queden són els que pertanyen a "l'arribada i la llotja" i a "la pausa". En aquest sentit, tal com s'apuntava abans, la versió intermèdia es podria dir que conté un petit viatge de l'heroi sense explicar el viatge ni l'aventura pròpiament, sinó només mostrant-ne la sortida i l'arribada. D'altra banda, els plans de la pausa són inamovibles pel que respecta a totes les versions, ja que representen el consum final i la mostra de la raó de ser de l'anunci.

6.4.3. 15 segons

La versió més curta és alhora la que manté un ritme més dinàmic i té un muntatge més picat. En aquesta versió passa el mateix que passava a la versió intermèdia, però de manera més extrema; el muntador ha de ser capaç de dur a terme un muntatge que impressioni i que alhora cridi l'atenció a l'espectador i el faci voler saber més de la història.

Tècnicament i des del punt de vista del muntatge, es duen a terme les mateixes accions que en la versió de 30 segons, però es fan servir menys plans de cadascuna de les escenes. Tal com es pot comprovar en el seu gràfic corresponent, hi són presents totes les escenes menys la del *flashback*.

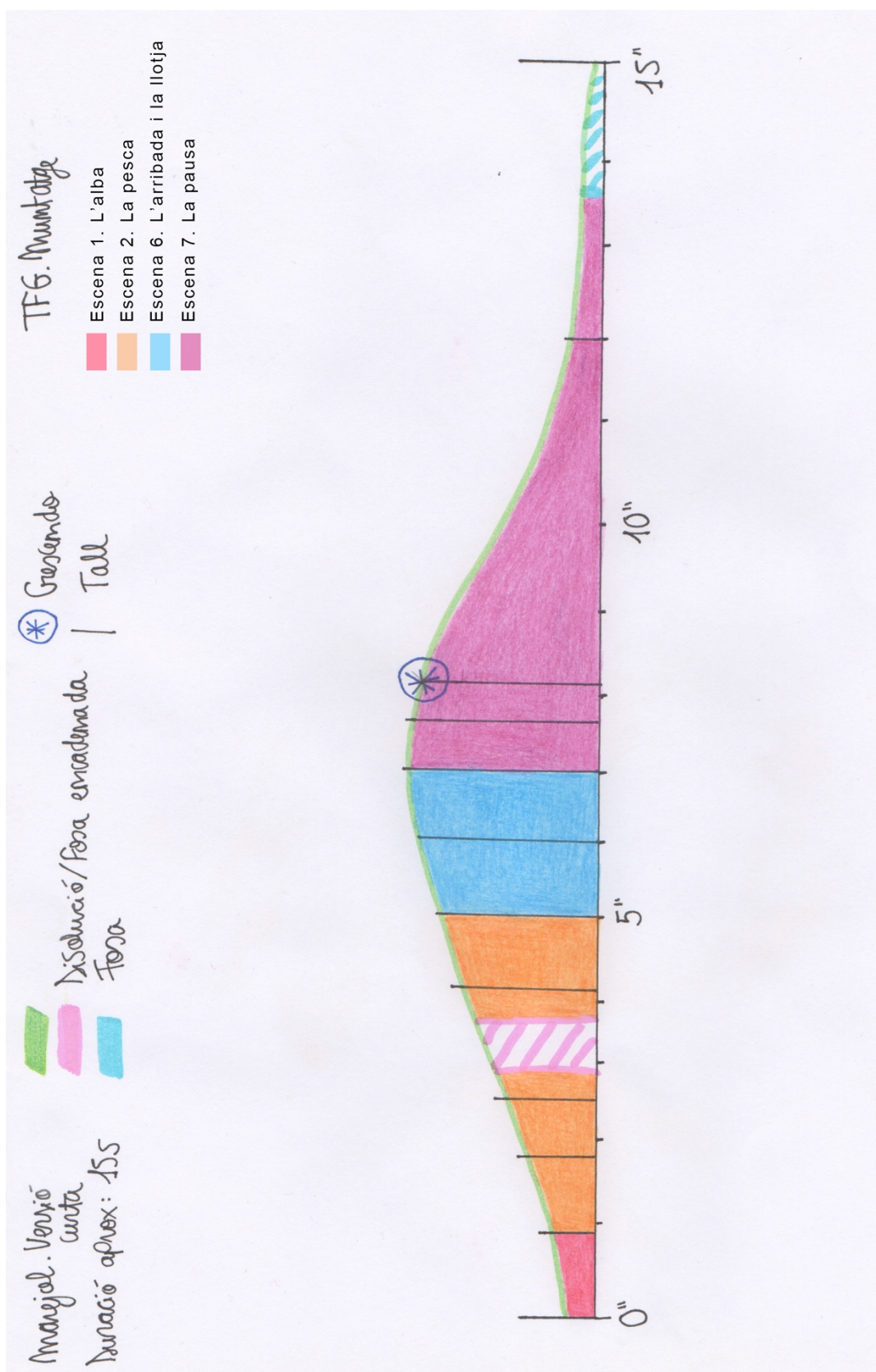


Fig. 6.4.3.1. Gràfic resum de la versió curta (Elaboració pròpia. 2019)

Des del punt de vista musical, el que s'ha fet és agafar la cançó tallada de la versió de 30 segons i s'ha tornat a tallar per poder avançar la part lenta del final, on se situa l'escena de "la pausa".

En aquesta versió hi tornen a ser presents recursos com el *zoom in* o la fosa encadenada, que tornen a servir per fer referència a la versió completa.

7. Anàlisi i resultats

Un cop ha finalitzat la tasca de creació del muntatge, amb tot el que això comporta, convé realitzar una anàlisi de tots els processos que s'han dut a terme, així com del resultat final del projecte. Per guiar mínimament al lector, cal esmentar que es procedirà a l'anàlisi començant per aspectes més globals fins a anar aprofundint a poc a poc en altres de més específics. No obstant la presència d'aquest capítol, al llarg de tot el desenvolupament ja s'han anat analitzant les diverses versions de muntatge i recursos emprats durant el procés.

En primer lloc, cal fer una reflexió personal i sincerar-se amb un mateix sobre el treball que s'ha realitzat. Es considera que, a grans trets, el resultat global del muntatge del projecte és positiu. S'ha pogut tirar endavant de manera exitosa totes i cadascuna de les versions de muntatge que s'han proposat, aconseguint un resultat òptim i adient per a cadascuna d'elles. En ser una història que no conté diàlegs, el guió literari ha brillat per la seva absència. No obstant això, s'ha pogut assolir l'objectiu final igualment, i ha sigut possible narrar i construir una història a partir de la informació continguda en la sinopsi.

Al mateix temps, el resultat últim d'aquest treball no només és un projecte que conté tres peces audiovisuals de diferent duració, sinó que també es presenta un producte que al mateix temps és òptim per a ser enviat al departament d'etalonatge. En aquest sentit, es compleix també un dels objectius inicials, que volia arribar a confeccionar una producció audiovisual professional i que aquesta fos vàlida per enviar als següents departaments de postproducció.

Gràcies a la relació establerta amb La Brava, és important posar de manifest la professionalitat del producte aconseguida arrel de la seva supervisió. Alhora, les múltiples reunions efectuades al llarg dels mesos han permès formar una sinergia entre empresa i estudiant, arribant a acords per aconseguir un benefici mutu. En aquest sentit, el projecte ha servit per a ser un TFG però alhora també ha sigut el motiu principal de la campanya d'una empresa real, que manté un posicionament en el mercat i que disposa d'uns valors definits.

En ser un projecte vàlid i que passarà a ser oficial, es permet dir que s'han pogut assolir certs estàndards de qualitat, donant fruit a un producte que pot considerar-se professional.

Subjectivament millor per alguns/es i pitjor per alguns/es altres, no s'entrarà en detall en comparar l'espot amb els altres anuncis preexistents de La Brava, propis de campanyes passades. Si més no, essent millor o pitjor, el que sí que es pot afirmar és que s'ha pogut crear quelcom diferent. Des de l'inici es volia confeccionar una història que se centrés en un personatge protagonista que, en aquest cas, fos una dona o una noia. I així ha sigut.

Aquestes paraules, en gran part, no només les escriu el muntador de la història, sinó que com ja s'ha remarcat en diverses ocasions, la figura que ho ha anat creant és la del director-muntador. Resulta important incidir en aquest rol, ja que cal concretar certs detalls que poden portar a la confusió. El present TFG recau en basar-se en una de les etapes pròpies de la postproducció audiovisual, com és el muntatge. El treball, únicament es dedica a aquesta fase de l'elaboració de l'espot. No obstant això, el fet que la mateixa persona muntadora hagi mantingut el contacte directe amb el propietari de La Brava, ha permès adquirir un rol de, es podria dir, mig director. Si més no, gairebé ha sigut més un rol de portaveu o responsable que de director com a tal. És per això mateix, que en cap dels capítols s'aprofundeix en cap informació respecte a la direcció cinematogràfica o a la figura del director.

Al fet de ser el portaveu de la producció, s'hi ha afegit el fet de ser el creador de la història. A l'haver tingut la idea principal — que s'ha anat confeccionant i polint amb tots els altres membres de l'equip al llarg del temps —, s'ha posat de manifest en nombroses ocasions que si hi havia algú que havia d'adquirir el rol de director havia de ser el mateix muntador. Tanmateix, aquest aspecte és quelcom que cal relacionar-ho amb el muntatge de l'espot, motiu principal d'aquest TFG.

Tenir la història ben clara i mantenir un contacte directe amb La Brava, sigui presencialment, via ordinador o via telèfon mòbil, és un punt positiu i a favor que ha dinamitzat i facilitat la confecció del muntatge. Com s'ha esmentat en diverses ocasions, dins una producció existeix una relació fonamental, com és la del director amb el muntador. El fet de ser una mateixa persona, ha permès dur a terme el muntatge de manera més àgil, tenint molt clar des del principi quin era l'objectiu final que es volia aconseguir i quins eren els detalls indispensables que no podien faltar.

Des del punt de vista del muntatge, entrant en un camp més específic, cal esmentar que s'ha seguit el *workflow* desitjat, indicat en l'apartat 6.3 del sisè capítol. Molt favorablement, ha estat una manera de treballar ordenada i acurada. La presència d'un equip de rodatge molt reduït, en general, també ha permès al muntador tenir la llibertat de ser present en totes les

escenes i poder-se endur el material a casa per visualitzar-lo després de cada jornada de rodatge.

Respecte de les tres versions finalment elaborades, es destaca el fet que s'han pogut utilitzar en cadascuna d'elles recursos i tècniques prèviament estudiades, pròpies del muntador cinematogràfic. En tractar-se finalment d'un espot, cal dir que no s'ha pogut engendrar un producte que volia ser un híbrid entre la ficció, la publicitat i el documental, com s'havia concebut en uns inicis. En gran part, això és degut al canvi de direcció i maduració que el projecte ha obtingut al llarg dels mesos.

A més a més de les versions que s'adjunten, s'han realitzat diversos muntatges previs i proves que no quedaran exemplificades ni recollides en el present treball. Tot i ser importants, han sigut exercicis que han servit al muntador com a una pràctica per conèixer, dia rere dia, la situació actual de la història i el camí que aquesta ha anat prenent.

8. Conclusions

Des del punt de vista del muntatge, es pot afirmar que el resultat final s'ha pogut dur a terme amb èxit i que l'aprenentatge que se n'extreu és totalment positiu. *Marejol*, essent un projecte de baix pressupost i de dimensions reduïdes, mai ha deixat de ser un projecte ambiciós i amb ganes de créixer i superar-se.

Al llarg de tots aquests anys d'universitat, un se n'adona i reflexiona sobre moltes coses. Molta gent entra a la universitat sense saber gairebé si allò és veritablement el que vol fer. Moltes d'aquestes decisions venen preses perquè a la vida, la societat marca quin és el camí adequat per arribar a assolir l'èxit, un èxit que en cap dels casos és garantit per res ni per ningú, sinó que és una forma d'autoengany per sentir-se millor i pensar que hom està fent el correcte i el que tothom espera d'ell o ella.

Una vegada, un professor d'aquesta mateixa universitat ens va dir a tota la classe que si realment volíem estudiar, ens havia d'agradar de veritat el que fèiem. Que havia de ser una passió incondicional. Que havíem d'estudiar per la nostra pròpia voluntat i la nostra insaciable inquietud al llevar-nos cada matí de saber més i més coses. Que a mesura que sabíem més coses, ens havíem d'adonar reiteradament del poc que sabíem. Que no havíem d'estudiar pas perquè ens ho haguessin imposat els pares, la societat, els professors o els amics, ni menys encara el sistema. Podent-nos equivocar les vegades que fes falta, ens deia que no passava absolutament res si algunes persones consideraven que aquell no acabava de ser el seu lloc. De fet, ell mateix se sincerava en públic amb aquestes paraules explicant que en el seu cas, ell feia anys que no estava al lloc que veritablement desitjava.

En certa manera, considero que el més profund que un s'emporta després de quatre anys d'universitat, són aquests petits detalls; aquestes petites reflexions que creen un ambient genial, persones que, en aquest cas, s'obren i que per uns instants (error dels alumnes), passen de ser vistes únicament com a mestres i professors pesats o sergents, a ser vistes com a persones humanes.

En el meu cas, la culminació de tots aquests anys amb el treball de final de grau ha estat molt satisfactori. Des de la proposta inicial del tema, l'aprovació d'aquest, l'atribució del tutor, i

tot el transcurs del projecte en si, només hi ha hagut lloc per l'aprenentatge i la superació dia rere dia. En el cas de *Marejol*, el reduït equip ha estat 100% involucrat des del primer moment de la seva concepció. Tot havent canviat parcialment la direcció del projecte a mig curs, un aprèn que perquè les coses surtin bé, s'han de dedicar moltíssimes hores d'esforç, de treball i de sacrifici, sabent superar tots i cadascun dels obstacles, sense oblidar que sempre cal ser crític amb un mateix per poder millorar.

Haver pogut vincular aquest TFG amb una empresa del món real, del món que ara ens trobarem fora tots i totes i al qual haurem de plantar cara, ha estat una experiència que ha aportat ni més ni menys que un gran procés de creixement i maduració, tant des del punt de vista personal, com també des de l'acadèmic i el laboral. La creació d'un projecte vàlid per a una campanya real, tot i que comportar més pressió a l'hora de treballar, també ha comportat un profund aprenentatge al llarg de tot el camí. Tots els treballs acadèmics realitzats fins al moment, han estat simples pinzellades que ens han anat preparant per poder afrontar projectes com aquest, si més no, amb una bona actitud. Tot i els inconvenients i els obstacles que han perdurat fins als últims dies de muntatge i de la finalització de *Marejol* en general, tots han anat sent superats amb força solvència. El rodatge s'ha arribat a atraçar gairebé dos mesos més enllà del previst i, per tant, això ha comportat un significatiu retard de l'etapa de muntatge. Des del primer moment s'era conscient que situar el treball en un camp que fa referència a l'última de les etapes de producció, era tot un repte i un risc. No obstant això, gràcies al fet que es va poder gravar tot el que s'havia concebut, el muntatge ha estat un procés que tot i ser estressant, ha sigut enriquidor.

L'elaboració de tres versions finals i l'assoliment dels principals objectius, tal com s'especifica en el capítol anterior d'anàlisi, són la millor recompensa en l'àmbit pràctic que es pot obtenir d'aquest projecte. Dur a terme una investigació viatjant pels orígens del llenguatge cinematogràfic, estudiar als primers teòrics del muntatge i alhora grans filòsofs de la juxtaposició, analitzar altres peces audiovisuals, i posar en pràctica tots els coneixements a partir d'un estudi metodològic, són alguns dels aspectes més rellevants i destacables d'aquest treball de final de grau. Dur a terme la labor d'un veritable muntador en el programa que em sento més còmode, considero que és la millor part de tota aquesta aventura, a més a més de la satisfacció de la feina ben feta.

Diuen que tot esforç té la seva recompensa, així que dono les gràcies a l'art del cinema, el vídeo i la fotografia per ser les meves passions incondicionals i brindar-me moments tan

màgics. A poc a poc es van veient els fruits de les llavors que s'han anat sembrant al llarg dels anys, i això només pot transmetre que bona energia, motivació i esperança.

9. Bibliografia i referències

Atienza, P. (2013). *Historia y evolución del montaje audiovisual. De la moviola a Youtube*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.

Burch, N (2006). *El tragaluz del infinito* (4a ed.). Madrid: Cátedra.

Chang, J. (2012). *Edición y montaje cinematográficos*. Barcelona: Blume.

Delgadillo, R (2011). Teorías sobre montaje audiovisual. *Punto Cero. Universidad Católica Boliviana*, 16 (22), 69-77.

Deleuze, G. (1984). *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine I*. Barcelona: Paidós.

Marimón, J. (2014). *El montaje cinematográfico. Del guión a la pantalla* (2a ed.). Barcelona: Universitat de Barcelona.

Murch, W. (2003). *En el momento del parpadeo. Un punto de vista sobre el montaje cinematográfico*. Madrid: Ocho y medio.

Morales, F. (2014). *Montaje audiovisual: teoría, técnica y métodos de control*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.

Pudovkin, V. (1933). Film technique and film acting. Recuperat de <http://eugeniesantiago.com/resources/filmtechnique-pudovkin.pdf>

Real Academia Española. (2017). Diccionario de la lengua española (23a ed.). Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=PjOk949>

Reisz, K. (1958). *The Technique of Film Editing*. Recuperat de <https://archive.org/details/techniquefilmedit00reis>

Sánchez-Biosca, V. (1996). *El montaje cinematográfico. Teoría y análisis*. Barcelona: Paidós.

Sánchez, F. (2014). Desde la coexistència de modelos de representació, hasta la cristalización de un nuevo modelo: la ventana indiscreta. *Fonseca, Journal Of*

Communication, 9 (9), 175-206. Recuperat de <http://revistas.usal.es/index.php/2172-9077/article/view/12236>

Soret, Francisco. (2016). *DHAMMA. Montaje* (Treball de fi de grau no publicat). Universitat Pompeu Fabra, Catalunya.

TED Talk,. (2012, març 12). *Andrew Stanton: The clues to a great story*. [Vídeo]. Recuperat de <https://www.youtube.com/watch?v=KxDwieKpawg>

Televisió de Catalunya. (2018, octubre 14). *Cervesa artesana. ReEvolució*. [Vídeo]. Recuperat de <https://www.ccma.cat/tv3/alacarta/30-minuts/cervesa-artesana-reevolucio/video/5790615/>

10. Filmografia

Bliokh, Jacob (Productor) i Eisestein, Sergei (Director). 1925. *Броненосец Потёмкин* (El cuirassat Potemkin). [Pel·lícula]. Unió Soviètica: Goskino Proletkult.

Germans Lumière (Productora) i Lumière, Louis (Director). 1898. *Barque sortant du port* [Curtmetratge]. França.

Germans Lumière (Productora) i Lumière, Louis i Lumière, Auguste (Directors). 1895. *L'Arrivée d'un train en gare de la Ciotat* [Curtmetratge]. França.

Germans Lumière (Productora) i Lumière, Louis (Director). 1895. *Le Repas de Bébé* [Curtmetratge]. França.

Khanzhonkov (Productor) i Kuleshov, Lev (Director). 1918. *Проект инженера Прайта* (El projecte de l'enginyer Prite). [Pel·lícula]. Rússia: Khanzhonkov.

Kubrick, Stanlet (Productor) i Kubrick, Stanley (Director). 1968. *A space Odyssey*. [Pel·lícula]. Regne Unit: Metro-Goldwyn-Mayer.

Méliès, Georges (Productor) i Méliès, Georges (Director). 1899. *Cinderella* [Curtmetratge]. França: Star Film Company.

Méliès, Georges (Productor) i Méliès, Georges (Director). 1902. *Le Voyage dans la Lune* [Curtmetratge]. França: Star Film Company.

Mikhin, Boris (Productor) i Eisenstein, Sergei (Director). 1925. *Стачка* (La Vaga). [Pel·lícula]. Unió Soviètica: Goskino Proletkult.

Sovkino (Productor) i Eisestein, Sergei (Director). 1928. *Октябрь'* (Octubre). [Pel·lícula]. Unió Soviètica: Goskino Proletkult.

S. Porter, Edwin (Productor) i S. Porter, Edwin (Director). 1903. *The Great Train Robbery* [Curtmetratge]. Estats Units: Edison Manufacturing Company.

S. Porter, Edwin (Productor) i S. Porter, Edwin (Director). 1903. *The Life of an American Fireman*. [Curtmetratge]. Estats Units: Edison Manufacturing Company.

W. Griffith, David (Productor) i W. Griffith, David (Director). 1916. *Intolerance*. [Pel·lícula]. Estats Units: Triangle Distributing Company.

W. Griffith, David (Productor) i W. Griffith, David (Director). 1915. *The birth of a nation*. [Pel·lícula]. Estats Units: Epoch Producing Company.