

Escola Universitària Politécnica de Mataró

Centre adscrit a:



**UNIVERSITAT POLITÈCNICA
DE CATALUNYA**

Grau en Mitjans Audiovisuals

**EL MUNTATGE AUDIOVISUAL EN FUNCIO DEL CANAL.
EDICIO D'UN EPISODI PILOT PER A UNA WEBSÈRIE**

Memòria

**GUILLEM MAS AUTONELL
PONENT: JUAN CARLOS SÁNCHEZ**

PRIMAVERA 2017



**TecnoCampus
Mataró-Maresme**

Dedicatòria

A l'Elisabeth, per facilitar les coses

A la família, pel seu suport

A Juan Carlos per la seva dedicació

Agraïments

Al Gerard, al Nacho i a totes les persones que han fet que aquest projecte tiri endavant

Resum

Aquest projecte consisteix en l'anàlisi del muntatge a través de la història. Mitjançant aquest estudi es vol demostrar perquè el canal condiciona el contingut a través de la creació i del muntatge d'un capítol pilot de ciència ficció per a una websèrie. L'autor té les tasques d'estudi de l'edició, d'operador de càmera i de muntador.

Resumen

Este proyecto consiste en el análisis del montaje a través de la historia. Mediante este estudio se quiere demostrar por qué el canal condiciona el contenido a través de la creación i del montaje de un capítulo piloto de ciencia ficción para una web serie. El autor tiene las tareas de estudio de la edición, operador de cámara y montador.

Abstract

This project consists of the analysis of the montage through the history of the cinema. This study aims to demonstrate why the channel conditions content through the creation and the edition of a science fiction pilot chapter for a web series. The author has the tasks of study of assembly, camera operator and editor.

Índex.

Glossari de termes.....	VII
1. Introducció.....	1
2. Objectius i abast.....	5
3. Anàlisi de referents.....	7
3.1. Referents de muntatge.....	7
3.2. Referents d'operador de càmera.....	11
3.3. Referents temàtics.....	12
4. Marc teòric.....	15
4.1. Introducció als mitjans digitals.....	15
4.2. Inicis del muntatge al cinema.....	16
4.3.1. El muntatge al cinema soviètic i l'aparició del so.....	18
4.3.2. El muntatge cinematogràfic i les avantguardes.....	20
4.3.3. El cinema i el muntatge clàssic.....	21
4.3.4. Neorealisme italià i el muntatge.....	22
4.3.5. Muntatge a la Nouvelle Vague i la relació amb Youtube.....	23
4.3.6. Muntatge al Dogma 95.....	25
4.3. La revolució digital i el muntatge.....	26
4.4. Tipus de muntatge.....	28
4.4.1. Muntatge de diàlegs, raccord i continuïtat.....	29
4.4.2. Muntatge a la televisió i MTV.....	31
4.4.3. Els talls i les transicions al muntatge.....	32
4.4.4. Els efectes visuals al muntatge.....	34
4.4.5. El muntatge a la xarxa.....	35
4.5. Psicologia de l'espectador.....	40
4.6. Tasques del muntador.....	43
4.7. Tasques de l'operador de càmera.....	44
4.7.1. Equip tècnic de rodatge necessari.....	46
5. Metodologia.....	49
5.1. Casey Neistat.....	49
5.2. Zero.....	52
5.3. WatchCut Video.....	54

5.4. Selfie.....	55
6. Desenvolupament o concepció global.....	59
6.1. Preproducció.....	59
6.2. Producció.....	62
6.3. Postproducció.....	63
7. Incidències.....	65
8. Conclusions.....	67
9. Bibliografia.....	71

Glossari de termes.

Youtube Xarxa social per compartir i visualitzar vídeos

Jumpcut Tall de vídeo

Swish pan Transició panoràmica que canvia d'una visió a una altre

Web sèrie Sèrie creada i distribuïda per internet i xarxes socials

Selfie Autoretrat

EDL Llista de decisions d'edició

Miniatures Imatges de tamany reduït que es previsualitzen abans d'entrar al vídeo

1. Introducció.

El projecte final es basa en l'estudi del muntatge des dels seus inicis fins a l'era digital, en especial, amb l'aparició de la plataforma *Youtube*. Amb aquest recorregut al llarg de la història del muntatge es vol demostrar que el canal condiciona el contingut i justificar per quin motiu el muntatge a la xarxa té unes característiques tan clares. Això, es vol realitzar a través de la creació d'un capítol pilot per a una websèrie, realitzant la seva preproducció, producció i postproducció. Els rols que assoleix l'autor són els de càmera, muntador i etalonador, juntament amb la creació del guió del primer episodi.

Amb aquesta premissa, es vol fer un estudi acurat de la història del muntatge per tal d'aconseguir trobar els punts diferencials que justifiquin perquè el canal condiciona el contingut, com ha evolucionat el paper de l'espectador al llarg del temps, de quina manera ha afectat a la creació audiovisual i, sobretot, perquè el muntatge a internet és com és. Mitjançant l'estudi de alguns referents de cinema, televisió i internet es vol establir quins són els punts comuns i diferencials que fan que el muntatge en cadascun d'aquests canals sigui diferent.

Per tal d'aconseguir-ho, es realitzarà una part pràctica on l'autor haurà d'aplicar els coneixements teòrics per tal d'arribar a una conclusió sobre la seva tesis inicial. Aquest treball pràctic és la producció del capítol pilot per a una web sèrie anomenada "*Selfie*". Les tasques restants de la producció les assoleix l'Elisabeth Garcia, ja que per una sola persona resulta massa. El sector de les websèries a Espanya està en creixement i aquest projecte és una gran oportunitat per a posar en pràctica els coneixements apresos durant els últims anys i per realitzar un bon treball final que després pugui servir com a carta de presentació de cara al món professional.

La motivació principal que empeny a l'autor a realitzar aquest treball és l'afició al món audiovisual, a la publicitat, al muntatge i a les xarxes. Una unió que pot arribar a convertir-se en una cosa molt interessant, i ara encara més, on les xarxes i els continguts audiovisuals online s'estan convertint en la base de la producció. És per això que es realitzarà un estudi acurat de quines són les característiques principals del muntatge a les xarxes i s'implementarà en el muntatge de l'episodi pilot.

El gènere de l'episodi pilot és de ciència ficció, intercalant tocs dramàtics i de comèdia. Es volen donar tocs d'humor amb bromes verbals però sense deixar de banda el to dramàtic per aportar veracitat al relat. La web sèrie constarà de quatre episodis i es desenvoluparà la sinopsis dels quatre, encara que només es farà la producció del primer. Els episodis seran de curta durada, entre cinc i deu minuts, on s'explicaran històries amb un final tancat, és a dir, que cada capítol serà independent l'un de l'altre, però amb una trama horitzontal que els uneixi com a antologia, en aquest cas, la tecnologia.

La idea dramàtica tracta sobre la dependència actual a la tecnologia. Com les persones viuen lligades i condicionades per les noves tecnologies emergents i que han arribat per quedar-se. Cada cop més, les noves generacions "millennials" o nadius digitals, estan més lligats a les xarxes socials i la seva dependència va en augment. També esmentant els trastorns mentals que estan apareixent relacionats amb la tecnologia (addicció a internet, addicció a jocs online...). Mitjançant aquest projecte es vol parlar sobre aquesta dependència i sobre què passaria si, algun dia, els aparells que utilitzem a diari deixessin de funcionar correctament.

Mitjançant els quatre episodis, es volen mostrar quatre històries de quatre persones diferents del poble de La Garriga que els hi passen coses sobrenaturals amb els aparells que utilitzen a diari. En cada un dels quatre episodis s'explicarà un relat de com un aparell fa embogir a cada un d'aquests personatges, cadascun més macabre.

Per tant, aquest treball consta de dues fases principals, la primera es basa en un estudi sobre com ha canviat el muntatge audiovisual des dels inicis del cinema fins a l'aparició de Youtube. Amb aquest estudi es vol extreure quines són les característiques principals del muntatge a la xarxa i quins han estat els factors que han desenvolupat a això. Paral·lelament, respondre a les preguntes que es planteja l'autor. Quina ha estat l'evolució del muntatge al llarg dels anys per arribar on som? Per quin motiu els continguts emesos per internet tenen un muntatge diferents als altres? Què s'ha heretat dels altres mitjans? Per què s'ha produït aquest canvi? Quin és el paper i de quina manera hi ha influït l'espectador?

Finalment, com a segona part de treball, es volen aplicar els coneixements del primer en l'edició i el muntatge d'un episodi per a una websèrie. D'aquesta manera, aplicar i demostrar el muntatge per a les xarxes, veure si funciona.

1.1. Sinopsi i estructura del capítol pilot.

La websèrie es produirà en castellà ja que al estar distribuït per internet i no per cap xarxa local arriba a molta més gent, l'audiència és més gran.

En MARCOS (24) és un noi obsessiu, amant de l'ordre i addicte a les drogues. Té metatesiofòbia (por als canvis). Sent certa ambició per a la fotografia ja que així pot veure el transcurs de les coses, apreciar els petits detalls i veure els canvis d'una forma progressiva i cronològica, tenir un control sobre les coses que l'envolten.

Cada matí, en Marcos es lleva, es fa una fotografia, esmorza, es fuma un cigarro i es posa a treballar. Aquell dia, al municipi on resideix, La Garriga, hi ha un fenomen meteorològic que provoca que els aparells electrònics deixin de funcionar amb normalitat.

Com de costum, aquell matí, en Marcos es desperta i es fa un selfie, però en fer-la, la seva cara apareix amb un ull morat. Espantat i obsessionat, realitza fotografies d'objectes que té al voltant i surt a fotografiar diferents punts del poble, contemplant que les imatges fetes no corresponen amb la realitat, que totes presenten certes anomalies. Quan se li acaba el paper fotogràfic torna a casa, analitza i observa les fotografies intentant trobar-hi una explicació lògica. Es queda adormit. Mentrestant, sense adonar-se'n, el seu mòbil no ha parat de rebre trucades i missatges amenaçadors de PASCAL (28).

El seu amic SAÛL (24) truca a la porta, porta dues ampolles d'alcohol i dos paquets de tabac. Borratxo, en Marcos es torna a obsessionar amb el episodi de les fotografies. En recordar-les, s'adona que els objectes de l'habitació comencen a tenir moltes similituds amb les fotografies fetes aquell mateix matí. Sona el timbre. En Pascal li dona un cop de puny.

El primer episodi consta de tres trames principals. La primera és la fòbia del protagonista, el perquè repeteix sempre el mateix i la seva història amb la càmera. La segona trama es basa en la relació amb el seu amic Saül. Per últim, els missatges que rep i que no fa cas, que donen final a l'episodi.

2. Objectius i abast.

Aquest projecte té tres objectius principals. El primer es basa en realitzar un anàlisi del muntatge al llarg de la història per tal de veure què ha canviat i que no al llarg del temps. Es vol intentar explicar perquè actualment s'utilitza un tipus de muntatge i no un altre. D'aquesta manera, poder respondre les preguntes principals que es realitza l'autor al principi del marc teòric, que són:

- Quina ha estat l'evolució del muntatge al llarg dels anys per arribar on som?
- Per quin motiu els continguts emesos per internet tenen un muntatge diferents als altres?
- Què s'ha heretat dels altres mitjans?
- Perquè s'ha produït aquest canvi?
- Quin és el paper i de quina manera hi ha influït l'espectador?
- El mitjà condiciona el tipus de muntatge?
- El muntatge audiovisual evoluciona juntament amb la societat?

Com a segon objectiu principal, l'autor té el rol de muntador i serà el que realitzarà l'edició del capítol pilot per a la web sèrie *Selfie*. És a dir, es basarà en plasmar totes les característiques que té el muntatge per a les xarxes, analitzades, i aplicar-les a l'episodi pilot. D'aquesta manera, l'autor podrà veure si finalment ha funcionat el tipus de muntatge per el gènere que s'ha plantejat o si, per contrari, el gènere de la web sèrie no encaixa amb el tipus de muntatge a la xarxa.

El tercer objectiu principal és que l'autor té el rol d'operador de càmera. Com a tal, haurà d'enregistrar la websèrie i realitzar totes les tasques corresponents; parlar amb la directora sobre de quina manera vol enfocar la sèrie, quins són els tipus plans que es volen utilitzar i per què, realitzar un visionat i un voltatge de seguretat cada dia en finalitzar el rodatge, realitzar el balanç de blancs, mantenir el focus, enquadrar...

Com a objectius secundaris s'hi troba el de realitzar d'una manera no directe publicitat sobre el poble de La Garriga. Complir amb el que s'ha estudiat durant la preproducció i penjar el capítol a les xarxes realitzant una promoció prèvia per tal d'obtenir més repercussió. Fer l'edició d'un projecte de qualitat per tal de que posteriorment es pugui utilitzar com a carta de presentació professional. Posar en pràctica tots els coneixements apresos durant els quatre anys del grau. Aprendre a coordinar-se i a treballar en equip.

3. Anàlisi de referents.

En relació amb el muntatge, l'operador de càmera, i el format hi ha uns quants referents a tenir en compte. Per tal de poder assolir l'objectiu final desitjat, s'ha realitzat un estudi previ per a veure com hauria de ser el muntatge, com hauria d'estar gravada la web sèrie i quina s vol que sigui l'estètica final. Per a realitzar aquesta tria s'han visualitzat i analitzat la majoria dels referents. Aquest projecte es tracta d'una web sèrie, i per tant no tots els referents seràn cinematogràfics o televisius. També hi apareixeran exemples de Youtube, ja que és on es distribueixen la majoria de websèries o d'altres xarxes socials. En relació amb el capítol pilot de la web sèrie, hi ha uns quants referents importants que poden ajudar a orientar i a donar unes bases de muntatge i de càmera.

3.1. Referents de muntatge.

Nom: Requiem for a dream

Director: Darren Aronofsky

Any: 2000

Muntador: Ray Rabinowitz

Fotografia: Matthew Libatique

Storyline: La mare i el fill tenen objectius diferents a la vida. Ella participar en un concurs de televisió. Ell i la seva novia, fer-se rics venent droga per muntar un negoci pròpi.

És una pel·lícula del director *Darren Aronofsky*. En aquest film, el muntador *Jay Rabinowitz* utilitza molts tipus de muntatge. Un dels principals estils que utilitza és el muntatge rítmic i paral·lel. És una pel·lícula amb un ritme molt picat, un muntatge amb molta velocitat, que va augmentant o disminuint depenent de què passa. Aquest és un

referent important per l'agilitat del muntatge, que es pot relacionar directament amb el muntatge a la xarxa i el capítol pilot per a la web sèrie, en els moments on hi ha seqüències de muntatge, per exemple.

Nom: *Casey Neistat*

Director: *Casey Neistat*

Any: 2017

Muntador: *Casey Neistat*

Storyline: Realitza vídeo vlogs cada dia de l'any.

Casey Neistat és un Youtuber americà resident a Nova York. Es dedica a realitzar un vídeo diari i a penjar-lo a Youtube. És un dels màxims exponents de la xarxa amb més de 6 milions de seguidors. Neistat realitza vídeo vlogs de uns 7 minuts amb un muntatge lineal, mètric i associatiu molt accentuat, tenint sempre present la música als seus vídeos. És defensor de que per generar contingut audiovisual només fa falta una bona idea, un telèfon mòbil i connexió a internet. Amb els seus ideals, vol animar a les persones a fer un pas endavant i començar a crear. Els seus vídeos resumeixen, en la majoria de les característiques, el muntatge a internet. Muntatge amb un ritme alt, concís i breu. El cas de Neistat està analitzat més exhaustivament a metodologia.

Nom: *Whiplash*

Director: Damien Chazelle

Any: 2014

Muntador: Tom Cross

Fotografia: Sharone Meir

Storyline: Parla sobre l'esforç i la dedicació d'un jove bateria que intenta obrir-se camí al món de la música

Utilitza un muntatge que va a cavall amb la narració de la història i en relació amb la importància musical que té la pel·lícula. És un muntatge mètric trepidant i inesgotable que fa que les teves ganes de veure la pel·lícula no acabin. Mitjançant el muntatge, es mostra als dos personatges principals, mantenint sempre un ritme intens entre ells i amb la música que acompanya la pel·lícula. És un referent per la seva agilitat i subtileza, que mentre fas el visionat no deixa mai de sorprendre't. *La La Land (2016)*, és l'última pel·lícula del director. Juntament amb Tom Cross, muntador, aconsegueix generar una sensació similar a *Whiplash*. Un muntatge mètric on la música té una importància primordial a la pel·lícula, de gènere musical, on l'utilitza com a recurs narratiu per fer avançar o enrederir la pel·lícula segons l'hi convingui. Hi ha moments on sembla que el temps s'hagi aturat i altres on el ritme emocionant fa que no puguis treure els ulls de la pantalla. És per aquests moments de muntatge tant apassionants que forma part d'un dels referents de la web sèrie.

Nom: *Amelie*

Director: Jean-Pierre Jeunet

Any: 2001

Muntador: Céline Kélépikis i Hervé Schneid

Fotografia: Bruno Delbonnel

Storyline: És la història d'una noia solitària i somiadora que es mira el món d'una manera especial. L'acció passa a París.

El muntatge d'aquesta pel·lícula es pren com a referent per la manera en que, mitjançant l'edició, es pot transmetre la personalitat de la protagonista. Utilitza un muntatge dinàmic i detallista que, amb la importància de la música, fa que la pel·lícula

sigui activa i enèrgica preservant sempre la personalitat del personatge. Amb un sol pla, ets capaç de veure com se sent, què pensa i perquè, mitjançant també, les expressions de la protagonista. Tot i que fa l'ús d'un muntatge paral·lel amb l'ús de flashbacks, relata la història linealment. Per aquest motiu i per la manera en que el muntatge transmet la personalitat a l'espectador, és un dels referents del capítol per la web sèrie. En el que s'intentarà transmetre com pensen el personatge protagonista. Utilitzant plans simètrics per mostrar una vida mil·limetrada, planejada i estipulada prèviament.

WatchCut Video: Canal de Youtube amb gairebé dos milions de subscriptors. Realitza vídeos generalistes, que criden l'atenció amb els seus títols i la seva varietat temàtica. Són vídeos breus, d'entre cinc i deu minuts, en els que es parla sobre un tema concret. Utilitza un muntatge lineal però utilitzant el talls que creen el·lipsis de temps per què els vídeos no es facin tant llargs. Té una interacció directa amb els usuaris i està present a les xarxes socials. Té un *look* professional i el muntatge resulta àgil i concís. No s'allarga més del necessari, invisible en algunes ocasions. Ús general del pla mig, primer pla i pla americà. Ús recurrent dels efectes visuals per afegir informació i donar valor als vídeos.

Unbox Therapy: Canal de Youtube especialitzat en temes tecnològics. Compleix tots els requisits d'un muntatge adreçat a les xarxes. Parla sempre sobre un tema específic, la tecnologia, d'una manera divertida, breu i concisa. Ús del molt habitual tall. Els vídeos són breus, de pocs minuts. *Look* prosumer però amb una qualitat d'imatge i de so professional. Esta molt enfocat a un target, el de persones aficionades a la tecnologia. Internet permet crear contingut d'un target molt concret i que funcioni de manera esplèndida amb uns vídeos curats i interessants, per la seva audiència, com és aquest cas. El canal compta amb set milions vuit-cents mil subscriptors. Mitjançant un títol cridaner i intrigant, aconsegueix enganxar-te. Els vídeos són amb multicàmera. Muntatge clàssic lineal però amb algunes el·lipsis breus. Ús general del pla mig, primer pla i pla detall. La localització és sempre la mateixa. Interacció directe amb els usuaris i està present a les xarxes socials. Penja vídeos de manera periòdica cada dos o tres dies.

JacksGap: És un creador de Youtube, amb més de quatre milions de subscriptors, que generalment penja vídeos on es veuen les seves experiències viatjant arreu del món. Un dels seus vídeos que resumeix, en certa manera, la dinàmica de muntatge que utilitza és *24 hours in Istanbul*. Utilitza de manera molt recurrent els efectes visuals per donar un valor afegit a les seves produccions. Els seus vídeos tenen una durada curta, gairebé més curta de l'habitual, ronden els dos i cinc minuts. El muntatge té un ritme molt alt, lineal amb el·lipsis, mètric i amb importància del so ambient. Penja vídeos periòdicament sobre temes turístics, fet que l'hi permet empatitzar i conèixer molt bé què vol la seva audiència. Hi predomina la càmera en mà, i la il·luminació natural en exteriors. Una característica que el fa distintiu d'altres és un casc creat de manera casolana on, amb una càmera reflex enganxada, grava de manera subjectiva el que veu. Això crida l'atenció de les persones que passen pel seu voltant aconseguint unes imatges impressionants. Juntament amb el muntatge, aconsegueix unes peces que resumeixen, sens dubte, l'essència de cada lloc.

3.2. Referents d'operador de càmera.

Nom: *The Gran Budapest Hotel*

Director: Wes Anderson

Any: 2014

Muntador: Barney Pilling

Fotografia: Robert Yeoman

Storyline: Pel·lícula que tracta sobre la vida d'un conserge d'un hotel famós, que coneix a un noi a l'hotel i el converteix en el seu protegit.

Aquest film té una direcció de fotografia molt marcada, amb molta personalitat. Per començar, els tirs de càmera acostumen a ser totalment simètrics. Es basa en la bellesa estàtica i aquesta pel·lícula és, sens dubte, un conjunt de colors i plans que et traslladen a un altre món. Tot està envoltat amb un caire de còmic, amb uns colors molt dominants,

com podria ser el vermell i amb aspect ratio de 1:1. Pel que fa a la web sèrie, aquests conceptes es volen intentar traslladar. Bàsicament la intensitat de colors, la simetria i la bellesa dels plans. L'ús del muntatge també és interessant, ja que té un ritme alt en molts moments de la pel·lícula.

Nom: *Utopia*

Creador: Dennis Kelly

Any: 2013

Fotografia: Ole Bratt Birkeland

Storyline: Tracta sobre el còmic Utopia i com una tèrbola organització tracta de recuperar-lo.

Utopia: El cas d'aquesta sèrie és similar al de El gran Hotel Budapest. Colors brillants, molt saturats i pocs moviments de càmera, únicament molts zoom-in i zoom-out, predomina la simetria en els plans. Es volen intentar plasmar aquestes característiques de càmera a la peça audiovisual.

3.3. Referents temàtics.

Nom: Skins

Creador: Jamie Brittain

Any: 2007

Storyline: Drama juvenil que tracta sobre un grup d'adolescents i la seva relació amb les drogues.

Es tracta d'una sèrie juvenil que obre una finestra al punt de vista que tenen els adolescents de Regne Unit. Aquesta sèrie relata la vida d'una colla d'amics i les seves relacions personals, les seves pors, les festes a les que van i de quina manera els afecten les drogues. Com a referent, és interessant per tal d'analitzar les relacions entre els personatges. La web sèrie es pot assemblar a *Skins*, sobretot pel que fa als diàlegs, a la relació entre els amics i les drogues que, en molts casos, conviuen amb els joves. A més a més, també serveix com a referent pel fet de que, cada dues temporades, els protagonistes canvien, és una antologia.

Nom: *Girls*

Creador: Lena Dunham

Any: 2012

Fotografia: Jody Lee Lipes

Storyline: Parla sobre la vida de quatre noies a Nova York

Girls: *Girls* és una sèrie de la productora americana HBO dirigida per *Lena Dunham*. Aquesta sèrie tracta sobre quatre noies d'uns vint-i-cinc anys que viuen a Nova York i que han d'afrontar la vida des d'un àmbit professional i sentimental. És un referent pel que fa als diàlegs, ja que són dinàmics, aparentment sense tabús i realistes. És una sèrie àgil, subtil i divertida. Com diu *Ken Tucker* a *Entertainment Weekly*, té un ritme diferent al de qualsevol sèrie de televisió. És per això que interessa com a referent, per la velocitat que té i els seus magnífics diàlegs.

Nom: *Black Mirror*

Creador: Charlie Brooker

Any: 2011

Fotografia: Jacke Polonsky

Storyline: Antologia que parla sobre la relació de la societat amb la tecnologia en un futur pròxim.

Black Mirror: Pel que fa a la temàtica de la web sèrie, sens dubte *Black Mirror* (2011, Charlie Brooker), és un referent molt important. Fa una crítica de la societat en un futur no gaire llunyà sobre la dependència i problemes que pot generar conviure amb la tecnologia. També és un referent important pel que fa a l'antologia, ja que la temàtica es manté, però les històries i els personatges canvien en cada episodi.

Nom: *Zero*

Creador: David Victori

Any: 2015

Storyline: La gravetat de la terra deixa d'existir.

Zero: Es tracta de la producció d'una websèrie per part de Ridley Scott i Youtube. Són quatre episodis de cinc minuts cadascun. És un format molt enfocat a les xarxes socials, amb una duració curta i una història potent, que et permet veure la sèrie completa en uns vint minuts o en capítols de cinc. Es una web sèrie de ciència ficció i la seva premissa es basa en que la gravetat de la terra desapareix momentàniament. És un referent per el projecte, de websèrie, per la seva durada i el seu gènere, ciència ficció.

4. Marc teòric.

4.1. Introducció als mitjans digitals.

La producció de web sèries arreu del món va a l'alça i Espanya no és menys. Cada vegada hi ha més web sèries i de més populars, fins i tot hi ha festivals especialitzats en aquest tipus de contingut per a internet. Internet suposa llibertat d'expressió, de contingut i de creació. És un nou canal de comunicació que dona oportunitats a moltes persones que d'una manera convencional, potser, no haurien arribat on són. De la mateixa manera que és un nou canal, el contingut que hi apareix tampoc és igual que al d'altres canals convencionals com podrien ser la ràdio, la televisió o el cinema. Segons Pau Atienza (2013, p.166), internet es caracteritza per ser immediata, útil, variada, econòmica i lliure; és per això que els continguts que hi podem trobar es regeixen, principalment, per aquests factors.

Des del punt de vista audiovisual, els continguts que es generen per internet estan estretament lligats amb el públic que hi accedeix i amb la manera que es consumeix.

- Immediata; pots veure el que vulguis quan vulguis i des d'on vulguis.
- Variada; pots trobar-hi tot tipus de contingut.
- Econòmica; la majoria del contingut que hi apareix és gratuït, sobretot parlant de web sèries.
- Lliure; hi ha llibertat d'expressió per l'autor i d'elecció per l'audiència.

Internet ha ajudat a donar un creixement molt gran al sector audiovisual. Aquest canal multiplica les vies d'exhibició, de creació i és una font constant de reciclatge per l'audiovisual. Aquestes característiques fan que l'espectador pugui veure un contingut que, d'una manera inevitable, s'ha vist alterat pel canal al que s'exhibeix, ja que acostuma a tenir unes característiques comunes. Tot i així, encara es poden veure moltes influències que provenen de la televisió o el cinema.

Es defineix web sèrie com a un sèrie ideada prèviament per a ser distribuïda per internet. Actualment, formen part de l'emergent món de l'anomenada televisió web. Però, que ens ha portat aquí? Les web sèries no van arribar a internet així com així. Segons l'Institut Nacional d'Estadística (2014, Nota de Premsa), a Espanya, un 74% de les cases disposava de connexió. Més de la meitat, un 51,1% participava a les xarxes socials i els joves passaven més de dues hores al dia consumint contingut audiovisual mitjançant l'ordinador o el mòbil. Un factor important en l'increment del consum per internet va ser el canvi de la televisió convencional a l'arribada de la TDT. Els canals de televisió van incrementar i es va dividir la temàtica en canals més especialitzats i no tan generalistes. En aquest punt i amb el creixement d'internet i del seu contingut, molts consumidors es van moure cap a aquest nou sector web amb els avantatges que tenia.

L'increment de la publicitat a les xarxes ha produït aquest món digital no pari de créixer. Aquest fet, comporta que hi hagi persones que es dediquin professionalment a treballar amb les xarxes, com ara els *Instagramers* o els *Youtubers*, que fan que aquest sector no s'aturi. Els continguts dedicats a joves han encaixat amb les característiques principals, nombrades anteriorment, les característiques de la xarxa i el seu ritme de vida.

Quina ha estat l'evolució del muntatge al llarg dels anys per arribar on som? ¿Per quin motiu els continguts emesos per internet tenen un muntatge diferents als altres? Què s'ha heretat dels altres mitjans? Perquè s'ha produït aquest canvi?

4.2. Inicis del muntatge al cinema.

El muntatge cinematogràfic i audiovisual té un segle de vida. Tot i així, en tan poc temps, ha tingut molts canvis i ha evolucionat molt ràpidament. Aquesta evolució ha estat dinàmica, no s'ha estancat en cap punt i això ve donat per diferents motius. Primerament, la tecnologia ha tingut un creixement molt important durant els últims cinquanta anys. A conseqüència d'això, les noves eines disponibles per el sector audiovisual i cinematogràfic no han parat de créixer. No només la tecnologia ha anat evolucionant, també ho ha fet el llenguatge cinematogràfic, que s'ha anat adaptant als nous canals de comunicació i a la

societat. És per aquest motiu, que els fonaments del muntatge de fa un segle gairebé no tenen res a veure amb els principis actuals.

Entenem el muntatge com a la unió de diferents preses per a crear, finalment, una peça audiovisual o cinematogràfica. Pau Atienza (2013, p.29) afirma que el muntatge audiovisual és com la memòria, ordena els fets, normalment cronològicament seleccionant els que més interessin. Els records s'estructuren d'una manera determinada, ordenada, selectiva, espacial i discontinua. Aquesta analogia és un clar exemple de en què consisteix el muntatge. Principalment en ajuntar les parts d'un tot d'una manera determinada, ordenada, selectiva, espacial i discontinua per acabar tenint una peça audiovisual amb sentit per ella mateixa, amb un sentit narratiu. Segons Pedro Colon (2000, p.17), el muntatge t'ha d'ajudar a construir una història, t'ha de donar les eines necessàries per a poder reconstruir el que has vist i entendre el que et vol transmetre l'autor a l'espectador. El muntatge és crear estructura, moviment, manipular el temps i l'espai creant un conjunt amb sentit narratiu, espacial, sonor i continu. El muntatge són els signes de puntuació visuals.

La primera projecció cinematogràfica va ser *Arrivé d'un train en gare à la Ciotat* (1895, *Auguste Lumière i Louis Lumière*). Segons explica Atienza (2013, p.44), les persones que estaven assegudes a les butaques de la sala van sortir ràpidament pensant que el tren els atropellaria. Aquesta és un anècdota interessant per veure l'impacte de l'arribada del cinema. Aquesta primera projecció no tenia muntatge, era linal i sense talls. A partir d'aquest moment els teòrics del sector del cinema van començar a aparèixer.

Segons Pau Atienza (2013, p.48), Georges Méliès va ser un il·lusionista i cineasta francès que va viure entre el 1861 i el 1938. Va ser famós per desenvolupar projectes tecnològics relacionats amb la cinematografia. Li agradava la màgia i quan va descobrir el cinematògraf els va voler comprar als germans Lumière. Ells s'hi van negar, i Méliès es va construir la seva pròpia màquina, el *kinetògraf*. Va ser ell qui va descobrir el truc d'aturar la gravació, moure els decorats i tornar a gravar, de manera que hi havia hagut un canvi enmig de la peça, l'anomenat "rodatge pas a pas", relacionat amb l'interès de Méliès, la màgia. Tot i així, fins llavors, ningú havia establert bases del llenguatge cinematogràfic. Les primeres aportacions al llenguatge cinematogràfic, i també al muntatge, les va realitzar E.S Porter. E.S Porter, que era ajudant de Thomas Edison, va decidir explicar una història enllaçant diferents escenes entre sí. Va començar a fer un incipient muntatge paral·lel,

enllaçant dues escenes que succeeixen al mateix moment a *The great train robbery* (1903, Edwin S.Porter). En aquesta pel·lícula, tot i que la gran majoria de plans estaven entesos de manera teatral, E.S Porter alterna dues accions diferents.

Les bases del llenguatge cinematogràfic clàssic van arribar amb David Wark Griffith. Segons Atienza (2013, p.50), va establir unes regles de muntatge anomenat muntatge transparent. El seu objectiu era que les persones no s'adonin que el que estan veient està muntat, que el que estan veient és una pel·lícula. Griffith va ser dels primers en introduir el muntatge paral·lel, realitzant el·lipsis. Amb l'el·lipsi, Griffith aconseguia escurçar la pel·lícula, eliminant parts que no eren rellevants per tal de centrar-se en les dramàticament interessants. D'aquesta manera, aconseguia que el film sigui més dinàmic, actiu, interessant i que generi suspens. L'espectador s'ha d'imaginar el que ha passat quan hi ha hagut l'el·lipsi, han d'omplir el buit amb la informació que rep.

4.2.1. El muntatge al cinema soviètic i l'aparició del so.

Si Griffith és el màxim exponent del muntatge clàssic nordamericà, hi havia contemporanis com ara Vertov o Eisenstein que tenien una visió diferent al muntatge transparent de Griffith. Agafant com a referent el cinema americà, els russos vivien en una societat comunista. Defensaven que el muntatge s'havia de veure, s'havia de notar per així poder distingir entre una pel·lícula i la realitat. Segons Pau Atienza (2013, p.58), els soviètics van veure el cinematògraf com a un nou canal d'expressió, una gran oportunitat propagandística mitjançant el cine. Eisenstein, teòric soviètic, va elaborar el muntatge d'atracció. Aquest era un conjunt de preses amb la intenció de despertar els sentits de l'espectador i així despertar-lo també cap a un nou comunisme. Mitjançant el muntatge, posa a prova la teva intel·ligència associativa. Generaven un conjunt de plans que, com a grup, són una metàfora. És per aquest motiu que va aconseguir molta més repercussió internacional entre altres persones del sector, degut al dramatisme i al muntatge que utilitzava.

Un clar exemple del muntatge d'atracció és *Bronenosets Potyomkin* (1936, Seguéi Eisenstein). Vsevolod Pudovkin és un altre soviètic que fa ús d'aquest estil de muntatge, un exemple és *Mat* (1926, Vsevolod Pudovkin) en el que genera una metàfora visual.

Segons Joan Marimón (2015, p.125), el muntatge de Pudovkin es pot desglossar en cinc teories de muntatge diferents.

1. Per contrast. Es basa en enllaçar dues imatges molt diferents entre sí.
2. Per paral·lelisme. Es basa en alternar dues imatges que no tenen relació i no passen al mateix temps.
3. Per similitud. Quan es mostren dues imatges semblants però no iguals. També s'anomena per analogia.
4. Per sincronia. Similar al muntatge paral·lel però, en aquest cas, les imatges sí que estan relacionades entre si.
5. Per *leitmotiv*. Repeteix una idea més d'una vegada, molt utilitzat per Vertov.

Al mateix temps, Dziga Vertov exposava una altra teoria aliena al muntatge d'atracció anomenada cine-ull. Segons Atienza (2013, p.60), aquesta teoria és contrària a Einsentein i es basava en aconseguir una objectivitat total a l'hora de la captar les imatges. Les seves característiques es basen en enregistrar-ho sense una organització ni previsió, sense guió ni preparació. En aquest cas, el muntatge és únicament un pont d'unió entre els fragments prèviament enregistrats. Al contrari de Einsenstein, Vertov volia crear un cine que transmetés la realitat millor que el propi ull humà, ja que aquest sempre serà subjectiu.

Tot i així, Einsenstein i Vertov no van ser els únics representants del cinema soviètic. Lev Kuleshov va ser un dels pioners cineastes i teòrics en donar informació sobre el llenguatge cinematogràfic. Lev Kuleshov va crear la primera escola de cinema i hi va treballar com a professor. Va ser llavors quan, a classe, va realitzar molts tipus d'experiments anomenats "l'efecte Kuleshov". Segons Joan Marimón, (2015, p.125), el teòric defensa el muntatge com a forma d'expressió personal, de l'autor, una manera de transmetre una mirada.

“Pienso que hay varios tipos de percepción de la Vida. Por ejemplo, la del músico, la del escultor, la del pintor, y parece que el montaje es desde hace un tiempo, una forma de ver la Vida”

Lev Kuleshov

Amb això, Kuleshov vol transmetre que l'enllaç de diferents imatges pot transmetre sentiments molt diferents. Per exemple, si s'enllaça la cara d'una noia, i després un plat de menjar, o les imatges d'una guerra, els sentiments que poden generar són oposats. Ell defensava això, que l'enllaç d'imatges poden generar un efecte molt diferent, si tens en compte què i perquè ho fas. Segons Rocío Delgadillo Velasco (2011, p.72), amb aquest experiment, Kuleshov volia demostrar que, el retrat de la noia es veuria condicionat pel pla que anés enllaçat posteriorment. Amb un retrat i seguidament un plat de menjar, s'interpretaria diferent que fos el retrat i les imatges d'un cotxe, o de qualsevol altre cosa.

L'aparició del so va ser entre els anys 1927 i 1929. Segons Joan Marimón (2015, p.126), aquesta nova invenció commociona gairebé tothom, sobretot als soviètics. Fins aleshores, degut a la falta del so, els directors s'havien vist obligats a generar talls entre escena i escena inserint intertítols. Era en aquests on es donava més informació sobre la pel·lícula per tal de no perdre el fil de l'argument. Amb l'aparició del so, el muntador va poder canviar radicalment la seva manera d'editar les imatges. Amb el fet de poder incorporar diàlegs, música i efectes sonors al muntatge, el cinema fa un gran salt qualitatiu que no es torna a repetir fins l'arribada del color i amb l'era de la digitalització, seixanta anys més tard.

L'arribada del so suposa un gran canvi a l'hora de gravar i també a la d'editar. Els soviètics estaven en contra del so al muntatge ja que creien que destruiria l'art del muntatge, només volien el so com a un contrapunt del muntatge, ja que la sincronia produïa realisme a l'obra. Segons Pau Atienza (2013, p.71), la tecnologia va començar a avançar ràpidament i va millorar la seva qualitat fins que als anys quaranta i cinquanta es va establir, i des de llavors no s'ha perdut el so a les pel·lícules.

4.2.2. El muntatge cinematogràfic i les avantguardes.

Als anys vint comencen a aparèixer avantguardes, com per exemple l'expressionisme alemany. Segons Joan Marimón (2015, p.124) i Pau Atienza (2014, p.67), Alemanya va donar suport a la indústria del cinema amb una fi propagandística, d'aquesta manera la indústria va poder prosperar. Tot i així, fins una dècada més tard no van

començar a sortir cineastes com ara Robert Weine, que defensaven la imatge com a art gràfic. Aquest moviment es caracteritza per tenir formes distorsionades i exagerades, amb molta escenografia i amb els actors molt maquillats. També és comú l'ús de les ombres com a element estètic i simbòlic. Es considera *Das Cabinet des Dr. Caligari (1920, Robert Weine)*, com a primera obra d'aquest estil. Pel que fa al muntatge, aquest moviment no va ser excessivament revelador, ja que sobretot es centraven la imatge, molts cops encara teatral. En aquell moment també hi van haver altres avantguardes com ara l'impressionisme, el surrealisme o el dadaïsme.

L'impressionisme segons Atienza (2013, p.68), es centrava en que la pel·lícula fos el màxim de similar a la consciència del protagonista. D'aquesta manera, el muntatge es caracteritzava per a tenir sobreimpressions i plantilles per així intentar simular la consciència dels personatges, els seus pensaments i somnis. Comencen a fer un ús dels efectes visuals com a element dramàtic i narratiu. Aquest tipus de muntatge encara el podem trobar actualment mitjançant la càmera subjectiva, els plans seqüència o efectes visuals.

El cinema surrealista, segons Joan Marimón (2015, p.124), intentava mostrar el món oníric i místic, volia intentar ensenyar i despertar el subconscient de les persones. Les pel·lícules no tenien un sentit lògic, únicament projectaven imatges que el subconscient de l'espectador rebia, intentant crear una reacció. Això ho feien mitjançant diferents preses agressives, violentes o de desig, entre d'altres. Un dels principals exponents d'aquest estil cinematogràfic és Luís Buñuel, amb *Un chien andalou (1929, Luís Buñuel)*. El dadaïsme forma part del surrealisme i és un moviment de rebel·lió, radical i anàrquic. Busquen anar en contra de la societat convencional establerta, trencar esquemes.

4.2.3. El cinema i el muntatge clàssic.

El cinema clàssic abraça des de principis dels anys trenta fins a finals dels anys cinquanta. Es caracteritza per la incorporació del so a les pel·lícules fent-les més equilibrades i madures, amb un muntatge invisible. Segons Joan Marimón (2015, p.81), el guió comença a ser un pilar important tant per el rodatge com per l'edició, i en aquesta

època acostumen a constar de tres actes i a ser llargmetratges. El màxim exponent d'aquest tipus de cinema era Hollywood, on petites productores especialitzades es començaven a obrir camí. Els gèneres que eren més utilitzats eren el western, thrillers, musical, drama, comèdia...

Va ser en aquest període on es va començar a realitzar un muntatge continu. El fet de poder solapar el so amb un diàleg sense la necessitat de tallar donava molt més dinamisme a la pel·lícula i ajudava a enfortir el fora de camp. Va ajudar a deixar enrere els plans estàtics i teatrals que hi havia hagut fins ara aportant nous tipus de pla i incorporant un nou llenguatge cinematogràfic. Segons Pau Atienza (2013, p.75), el creixement d'aquest moment és representat per *Citizen Kane (1941, Orson Welles)*, en què utilitza profunditat de camp i el muntatge continu, que encara avui es considera el normal. El muntatge es guiava principalment per la narrativa literària del guió i s'intentava amagar el màxim, passar desapercebut.

Fins aquest moment els cineastes enregistraven les imatges sense pensar en la seva continuïtat. Segons Atienza, (2013, p.73), va ser el muntador nord-americà William Hornbeck que va establir la llei dels 180 graus. El correcte hagués estat que les filmacions tinguessin sentit espacial perquè l'espectador no es perdi i sàpiga ubicar sempre on és cada personatge. És gràcies a William Hornbeck existeix el *raccord*. La seva teoria consisteix en traçar una línia recta i no creuar-la, ja que si ho fas es perd la continuïtat espacial i de muntatge i l'espectador deixa d'ubicar les coses, és el que actualment s'anomena *raccord*. Segons Joan Marimón (2015, p.89), amb l'aparició del *raccord* es trenca amb les formes impressionistes, expressionistes i soviètiques que allunyen la narració de la continuïtat per tal tenir una estructura espacial, ja que busquen transmetre altres coses.

4.2.4. Neorealisme italià i el muntatge.

El neorealisme italià s'entén com a un moviment cinematogràfic comprès entre els anys 1939 i el 1945. Segons Sara Velázquez (2012, p.161), aquest moviment apareix com a una reacció al règim del dictador Mussolini. Amb el neorealisme, els directors d'aquella època creaven metratges totalment en contra del règim totalitari del dictador, pel·lícules

políticament incorrectes que intentaven mostrar la realitat del país que la guerra havia deixat devastat. Els seus ideals tenien fonaments documentals, socials, i volien retratar la Itàlia de la postguerra. Els autors volien mostrar la realitat tal i com era ja que, amb la dictadura de Mussolini això no era possible. Després de la guerra, les pel·lícules i el muntatge es basava en presentar a l'espectador la dura realitat, la pobresa i la debilitat del país, fets que abans, estaven censurats pels feixistes. Els principals exponents d'aquests moviment són Rosellini amb *Roma, città aperta* (Rossellini, 1945) o *Ladri di biciclette* (Vittorio De Sica, 1948).

El muntatge que s'utilitzava tornava al clàssic, al documental, mostrar la veritat tal i com és. És per això que era invisible. Es buscava un estil de muntatge que no fos perceptible per l'espectador, com és el cas del cinema clàssic, a Hollywood. Com a conseqüència d'aquesta busca de veritat, el muntatge era pràcticament inexistent, apropant-se cada vegada més a un estil documental. És un cine amb pocs recursos en una època dura de la història. Les seves principals característiques segons David Caldevila (p. 2) són:

- Ús de localitzacions reals com a escenaris
- Importància de la improvisació
- Rodatge amb càmera en mà
- Reflexió i un retrat de la Itàlia de la post-guerra
- Actors no professionals
- Observar la vida quotidiana

4.2.5. Muntatge a la Nouvelle Vague i la relació amb Youtube.

La Nouvelle Vague es un estil cinematogràfic que apareix al final dels anys cinquanta a França. Aquest moviment arriba quan ja hi ha gairebé cinquanta anys d'història del cinema i de llenguatge audiovisual, té un cert bagatge cultural. Va ser en aquest moment quan van aparèixer nous cineastes que criticaven els directors clàssics, ja sigui els seus diàlegs o els seus moviments de càmera. Segons Marimón (2015, p.135),

estaven totalment en contra de l'establert, tenien una necessitat de canviar i de demostrar que tot estava permès. Va ser per aquest motiu que van sortir del muntatge clàssic i invisible per, d'alguna manera, apropar-se de nou al muntatge soviètic i demostrar que podien fer el que volessin, trencar normes. Segons Pau Atienza (2013, p.80) les característiques principals eren rodar amb càmera en mà, amb llum natural, amb el so enregistrat en directe. El cinema va tornar a sortir al carrer, deixant enrere la comoditat dels estudis cinematogràfics per així aportar veracitat i realisme a la peça. Els equips de rodatge també es van reduir. La fotografia d'aquest moviment també es basa en ser ràpida i fàcil. És aquí en aquestes característiques on es poden trobar similituds amb els soviètics que defensaven la realitat, el "cine ull" de Vertov. Aquesta llibertat a l'hora de gravar també es transmetia al muntatge. Els principals directors de la Nouvelle Vague volien trencar amb el que s'havia fet fins ara i és per aquest motiu que els canvis de llum que hi havia al rodatge també es transmetien al muntatge amb el l'anomenat *raccord*. Els talls que realitzaven en aquest moment eren dinàmics i afegien molt ritme a la peça. També es realitzava *raccord* de temps i d'espai. S'allarguen les seqüències i es fan més denses. Va ser en aquest moment quan la Nouvelle Vague va passar a ser cinema experimental a ser el dominant, deixant pas a nous moviments.

Godard és un dels màxims exponents d'aquest moviment. Fins aquell moment, el muntatge cinematogràfic es basava en la continuïtat i es confirma amb l'aparició del so. Segons Joan Marimón (2015, p.148), Godard és dels primers cineastes en trencar amb aquesta tendència i introduir els *jump cuts*, talls que eliminen tot el que no és necessari en una seqüència. El màxim exponent del muntatge de la Nouvelle Vague és *À bout de souffle* (1960, Jean-Luc Godard). Godard edita la pel·lícula amb un muntatge de discontinuïtat. Segons Atienza (2013, p.86), la primera versió de la pel·lícula durava dues hores i deu minuts, la segona versió una hora i vint-i-set minuts. És per això que va utilitzar aquest tipus de muntatge. Godard va donar aire fresc al món del muntatge amb la seva renovació del llenguatge cinematogràfic.

L'estil de muntatge de la Nouvelle Vague es comença a apropar, d'alguna manera, al que actualment s'utilitza a internet, ja que comparteixen característiques. No es dona tanta importància a la llum o als talls de muntatge sinó a la necessitat de trencar amb l'establert i demostrar que es poden fer altres coses. Té moltes similituds amb els *youtubers*, per exemple els que fan els anomenats *Daily Vlogs*. En aquests, graven el seu

dia a dia, amb la càmera en mà, amb il·luminació natural, al carrer, sense donar importància al raccord amb un muntatge picat i dinàmic. Té en comú la necessitat de trencar amb les grans productores i aconseguir, amb un equip tècnic gairebé insignificant i amb un equip humà molt reduït, una gran audiència i una finestra d'aire fresc al muntatge i a l'audiovisual.

4.2.6. Muntatge al Dogma 95.

El Dogma 95 és un moviment cinematogràfic independent que apareix cap al any noranta-cinc. Segons José Javier Marzal Felici (2003, p. 373), aquest estil es basava en trencar amb el llenguatge cinematogràfic clàssic, el director Lars Von Trier estava cansat de treballar amb condicions, impediments i molèsties de producció del cine d'aquell moment, així que decideix instaurar unes noves regles sobre com havien d'estar rodades les pel·lícules, eliminant tot el que odiava de les produccions convencionals. Segons Rocío Delgadillo Velasco (2011, p.75), la seva ideologia es basava en fugir de les normes establertes, allunyar-se de la classe burgesa amb una voluntat marginal. El Dogma busca la màxima aproximació a la realitat possible, sense que estigui manipulada per l'home, és per això que escriuen un manifest amb les característiques principals per apropar-s'hi tant com puguin. El manifest del Dogma 95 mostra les seves principals regles a l'hora de gravar, aquestes en són unes quantes. Segons José Javier Marzal Felici (2003, p. 381):

1. Escenografia natural, no es pot decorar ni crear un set de rodatge
2. S'utilitzarà el so que s'ha enregistrat amb les imatges
3. El rodatge s'ha de realitzar càmera en mà
4. No es permesa la il·luminació artificial i s'haurà de rodar en color
5. Les alteracions del temps i de l'espai no estan permeses
6. Estan prohibits els efectes visuals o filtres a les imatges

Els principals exponents d'aquest moviment van *Idioterne* (1998, Lars von Trier) i *Festen* (1998, Thomas Vinterberg) amb el muntatge de Valdís Óskarsdóttir. Aquest muntatge estil de muntatge no reflecteix el muntatge a la xarxa, ja que les cinc característiques esmentades anteriorment no es compleixen en gairebé cap dels referents analitzats.

4.3. La revolució digital i el muntatge.

Al mateix temps que el corrent Dogma 95 posava en manifest les seves característiques, va arribar una revolució digital. Va ser als anys noranta quan va començar a sorgir la digitalització, que torna a canviar el panorama establint nous mètodes d'enregistrar, muntar i distribuir. S'obre un nou camí, en el que encara estem presents, on la tecnologia marca un abans i un després pel que fa al sector audiovisual. Les càmeres han canviat d'analògiques a digitals, les antigues taules de muntatge i movioles han derivat a l'ordinador mitjançant un software d'edició, els decorats s'han convertit en fons verds i la postproducció no ha parat d'anar a més. El muntatge, l'etalonatge i els efectes visuals són cada cop més importants i és per això que s'hi destina, cada vegada, més pressupost.

Segons Joan Marimón (2015, p.138), la tècnica de muntatge que s'utilitzava es basava en una taula de muntatge on físicament tallaven i enganxaven el film per a que tingués un sentit narratiu. Això canvia completament amb l'aparició dels ordinadors i els softwares d'edició digitals. Aquests, permeten realitzar moltes més coses, però d'una manera digital, no física. D'aquesta manera, es podrà ser molt més precís, fer més proves, introduir so, etalonar i els efectes visuals necessaris. A més, la tècnica de distribució canvia. Les bobines de forces quilos queden enrere per donar pas a un disc dur que emmagatzema la pel·lícula. Uns dels exemples més importants que s'inclouen dins de l'època de la revolució digital podrien ser *The Lord of the Rings* (2001, Peter Jackson), o *Avatar* (2009, James Cameron).

La revolució digital no només ha estat un gran canvi de metodologia per a grans productores sinó que també ha permès l'accés de persones amateurs a aquest nou sector. Les xarxes socials han aportat un nou canal de distribució i d'emissió que, amb poc

pressupost, qualsevol persona pot accedir-hi. A més a més, han aparegut nous tipus de narració com és el cas de la transmèdia. Aquest tipus narratiu ve donat per a l'aparició de les xarxes socials, internet i nous suports digitals. Es basa en explicar una història des de diferents plataformes com podria ser la televisió, un llibre, una web sèrie i una aplicació per a un *smartphone*. Les possibilitats es multipliquen, i és una tècnica molt utilitzada per les agències de publicitat i per algunes web sèries.

Va ser el 1995, en plena revolució digital quan es van començar a crear, incipientment, les web sèries. Segons Paula Hernández García (2013, p.2) a Estats Units, persones relacionades amb la indústria de la televisió que es van quedar sense feina arrel de la crisi que va haver-hi a Hollywood els anys noranta, van veure internet com a una nova finestra d'experimentació i de distribució. Aquest mateix any es va crear *The Spot*, que és considerada la primera web sèrie de la història, que va ser emesa per la pàgina web de la NBC. Tot i que no era una web sèrie com s'entén actualment, *The Spot*, era una pàgina web que contenia imatges i vídeos, amb els episodis. El fenomen de *The Spot*, però, no acabava aquí ja que mitjançant els comentaris dels usuaris, la trama podia canviar, és a dir, que els episodis eren interactius amb la seva audiència. Tot i així, degut a la falta de confiança en la nova xarxa i la crisi de l'any 2000, l'aposta per les websèries va perdre tirada i no es va tornar a créixer fins aproximadament el 2004.

A Espanya, una de les primeres web sèries més populars va ser d'animació i s'anomenava *Cálico Electrónico* (2004, Nikodemo), durava uns vuit minuts i va ser tot un èxit. Tot i així, la primera web sèrie que va arribar a moltes cases per primera vegada va ser *Malviviendo* (2008, David Sainz). A partir d'aquest moment, la producció de web sèries a Espanya ha anat en augment fins arribar a ser dels països amb més producció de web sèries de tot el món, actualment, seria molt complicat recopilar-les totes. Tot i així, les web sèries tenen unes característiques que s'acostumen a repetir. Les localitzacions són recurrents, interiors o exteriors, però de pressupost baix; consten d'un equip tècnic pobre i reduït, però en la majoria dels casos suficient; presència activa en xarxes socials.

4.4. Tipus de muntatge.

Per tal d'estudiar els diferents tipus d'edició, després de consultar diversos informes, s'han resumit segons els que l'autor creu que són els més comuns i importants. Les dades que s'utilitzen estan basades en Rocío Delgadillo Velasco (2011, p.73), Joan Marimón (2015, p.81) i Pau Atienza (2013, p.202-205). Els estils de muntatge que hi ha són diversos, entre ells hi podem trobar:

- Muntatge clàssic o continu: Aquest estil de muntatge explica els fets històrics cronològicament, però pot tenir tant flashbacks com flashforwards. És a dir, segueix una línia temporal però es pot permetre anar endavant i enrere en el temps. Aquests salts temporals també es poden trobar en un tipus de muntatge anomenat invertit. Exemple: Pla 1: Una noia agafa unes ulleres. Pla 2: La noia es fica les ulleres
- Muntatge discontinu o el·líptic: Es basa en una pèrdua de detall no rellevant per a la història. Cap de les dues imatges de muntatge són al mateix lloc ni al mateix temps, però per el contingut o la trajectòria del film, l'espectador pot seguir la història. Exemple: Pla 1: Una noia s'acomiada a una estació de tren. Pla 2: La noia esta dins al tren.
- Muntatge paral·lel: És un tipus de muntatge que intercala dues o més línies narratives. Normalment són dues accions que passen en un mateix temps però en llocs diferents, com per exemple, una persecució. Això, permet a l'espectador veure què passa a les dues històries encara que estiguin en llocs diferents. En el cas de la persecució, el fugitiu i el policia que el persegueix.
- Muntatge rítmic: El muntatge rítmic té en compte el contingut de l'escena, depenent del que vol transmetre, el muntatge és d'una manera o d'una altra. Un exemple podria ser els batecs del cor, en relació amb les emocions que estiguem sentint va més ràpid o més lent. Aquest tipus de muntatge intenta augmentar l'impacte que té sobre l'espectador, psicològica o sentimentalment. Per tant, deforma la realitat accelerant o retardant el ritme depenent del grau de tensió que vol generar.

- Muntatge mètric: El muntatge mètric es basa en realitzar talls que estiguin sincronitzats i amb harmonia amb el so, la banda sonora o els efectes sonors. Agafa la música o el so com a suport per a realitzar èmfasis a la peça audiovisual. Molt utilitzat en videoclips. En aquest àmbit, el muntatge és molt ràpid i picat.
- Muntatge metafòric: És un tipus de muntatge en que les dues imatges són totalment diferents. Acostumen a ser imatges oníriques, de somnis o imaginades per algun personatge del film. Aquest tipus de muntatge requereix una atenció activa de l'espectador per tal de no perdre el fil i interpretar el que s'està dient a la pel·lícula.
- Analític o extern: analitza la l'escena mitjançant plans curts i d'una duració baixa. Es va estudiant l'escenari per parts mitjançant un ritme ràpid, de manera que l'espectador analitza i comprèn el lloc en el que es troba.
- Sintètic o intern: s'utilitza amb plans generals o plans seqüència. Mitjançant aquest estil de muntatge es dona una visió general de la realitat, sense fer cap tipus d'anàlisi. Normalment, els plans que s'utilitzen són generals i d'una duració suficient com perquè l'espectador pugui veure tot el que hi apareix detingudament.
- Seqüències de muntatge: Es basa en un conjunt de plans que, encadenats, formen un lapse de temps o un conjunt d'accions. Normalment, aquest tipus de seqüències van acompanyades de música. És un tipus de muntatge molt utilitzat a internet.

Pel que fa al muntatge a la xarxa, es podria dir que no acostuma a seguir normes establertes ni convencions, sinó que, depenent del que vol transmetre ho fa amb un estil o amb un altre. Tot i així, hi ha punts en comú, com s'explica a l'apartat de metodologia.

4.4.1. Muntatge de diàlegs, raccord i continuïtat.

Tenint en compte tots els tipus de muntatge anteriors, el muntatge en diàlegs té unes normes que gairebé són sempre les mateixes. Segons Joan Marimón (2015, p.86), el primer pla de l'escena de diàleg acostuma a ser un pla general que ajuda a posar en situació

a l'espectador. Seguidament, un cop feta la visió general es passa a un pla més curt, normalment un pla mig, que acostuma a ser més proper que l'anterior, però sense perdre l'eix. A continuació, s'acostuma a alternar plans d'escorç entre els dos personatges, seguint la mirada de cada un sense que l'espectador perdi la posició en la que es troben. Aquesta alternació de plans s'anomena el pla - contrapla. Acostuma a utilitzar-se per tal de fer ènfasi en el diàleg i veure com reaccionen els protagonistes.

Segons Marimón (2015, p.180), la llei de l'eix a l'audiovisual és molt important perquè l'espectador no perdi la continuïtat de l'escena. Aquesta fórmula acostuma a estar regida per la llei dels cent vuitanta graus. No és una norma obligatòria per si sola, però ajuda de manera considerable a l'espectador per tal de no perdre la posició en la que estan els personatges que dialoguen. Aquesta llei es basa, principalment, en no fer moviments de càmera que superin els cent-vuitanta graus. En cas de superar-lo, es perdria la continuïtat ja que hi hauria un salt d'eix. Es tracta de traçar una línia entre la mirada de les dues persones que estan dialogant. A partir d'aquesta línia imaginària, pots fer tots els moviments de càmera, sempre i quan no es sobrepassi. Això aquesta llei comporta que no hi hagi discontinuïtat i l'espectador no perdi el fil mentre estigui mirant, en aquest cas, el diàleg. Tot i així, encara que per els diàlegs és fonamental, no s'hauria de perdre de vista en els altres tipus de plans. Durant el muntatge de *Selfie* es seguiran aquestes regles pel que fa al muntatge de diàlegs. En una persecució existeix el raccord de direcció, molt similar a la llei dels cent vuitanta graus. Si un personatge surt del quadre per la dreta, en el pla següent no pot tornar a entrar per la dreta, haurà d'entrar per l'esquerra per tal de seguir amb la direcció correcta i que l'espectador no pensi que torna enrere.

Pel que fa a la continuïtat no és l'única regla important a seguir. Hi ha una altra llei anomenada la regla dels trenta graus. Segons Jesús Vidal (2015), aquesta es basa en que, dos plans consecutius no poden tenir una diferència inferior a trenta graus. L'espectador s'adona de que hi ha hagut un tall però que no ha aportat res nou, pot portar a confusions. Això fa perdre la continuïtat de manera innecessària i provoca, a conseqüència, que sigui rar per a l'espectador. La feina del muntador és mantenir una seqüència de plans lògica i continuada.

La llei dels cent vuitanta graus i dels trenta graus no són l'únic tipus de continuïtat que existeixen. La continuïtat de contingut és molt important per a donar realisme. Per exemple, si en un pla un personatge s'està fumant un cigarro, i en el següent, té el cigarro

acabat d'encendre, l'espectador s'adona de que hi ha un error i deixa de creure en el que veu, pensant que no és possible que un cigarro creixi.

Pel que fa a la xarxa i a les web sèries, la majoria acostumen a seguir totes aquestes convencions. Sobretot en el cas de les web sèries, ja que es tracta d'un material audiovisual molt més elaborat que el d'un *Youtuber* o una persona que realitza *daily vlogs*. Tot i així, en la majoria dels casos s'acostumen a seguir aquestes lleis per tal d'orientar l'espectador.

4.4.2. Muntatge a la televisió i MTV.

Durant els anys vuitanta va aparèixer MTV (*Music Television*). Aquest nou canal de televisió va fer créixer de manera vertiginosa el sector dels videoclips. Segons Atienza (2013, p.159), als anys vuitanta coincidien amb que la revolució tecnològica va posar a l'abast els mitjans necessaris perquè la majoria de les persones pogués editar el seu propi videoclip d'una manera econòmica. El boom i la coronació d'aquest gènere va ser amb Michael Jackson amb *Thriller (1983, John Landis)*. A mesura que van anar passant els anys, els videoclips es van anar popularitzant al marge del cinema com un àmbit experimental i de lliure creació. Per tant, va obrir una nova via d'expressió a la televisió, i amb ell, aire fresc pel que fa al muntatge audiovisual.

Actualment, a la televisió hi ha tot tipus de formats i de llenguatges televisius. A mesura que passen els anys n'hi ha més i de més diferents. És molt complicat parlar del muntatge televisiu en general, ja que aquest engloba molts gèneres diferents. Tot i així hi ha conceptes que es poden trobar en comú entre tots ells.

El primer concepte que regna en la televisió actual i que cada vegada va a més es basa en retenir l'espectador. Per tal de poder tenir a l'espectador al teu canal s'utilitzen diverses tècniques com per exemple crear expectació, intriga i atracció, per tal de que l'espectador no canviï de canal. Això té una raó de ser que no és més que comercial. Totes les televisions, tant públiques com privades tenen la necessitat de tenir publicitat per tal de obtenir ingressos i seguir generant contingut. Això provoca que, pel que fa al muntatge, els espectadors que miren la televisió necessiten una densitat i una rapidesa de continguts molt elevada, ja que d'una altra manera, canvien de canal i no veuran la publicitat, la televisió

perdrà ingressos. Aquesta necessitat de guanyar s'ha transmès al muntatge. El muntatge es caracteritza per densitat i ritme que deriva a una saturació de continguts molt elevada per l'espectador. Aquesta saturació audiovisual es basa en un estil recarregat, desbordant i excessiu. Una quantitat molt elevada pel que fa a elements visuals, tant imatges com gràfics, so i música. Un empatx visual.

Això té una relació molt estreta amb internet. La xarxa consta de vídeos curts, amb una alta quantitat d'informació, elements visuals i sonors. En la majoria de casos acaba sent desbordant i saturant. Però es tracta d'un canal en el que l'espectador no hi destina molt temps, aquest és, principalment, el perquè del muntatge a la xarxa. A diferència de la televisió, on l'objectiu principal del muntatge es basa en retenir més estona a l'espectador per, a posteriori, obtenir més ingressos. A internet els ingressos es comptabilitzen amb visites, subscriptors i *likes*, i per tant, els vídeos curts carregats d'informació i amb un ritme trepidant és el que més ingressos genera. És per això que, el muntatge televisiu i a la xarxa té semblances.

Tanmateix, encara que a la xarxa predominen els vídeos amb el tipus de muntatge esmentat anteriorment, a diferència de la televisió, hi ha un gran ventall de contingut amb molts altres tipus de muntatge. Existeixen uns vídeos anomenats ASMR on el muntatge és gairebé inexistent i la seva duració s'aproxima als 45 minuts. Aquest és un exemple de la gran varietat de contingut que es pot trobar a la xarxa, des del punt de vista del muntatge.

4.4.3. Els talls i les transicions al muntatge.

Les transicions, els efectes visuals, els talls i els encadenats són fonamentals per el muntatge a la xarxa. Tot i així, n'hi ha un que preval sobre els altres, és el tall o *jumpcut*. És el recurs més utilitzat ja que dona un ritme i un dinamisme elevat.

Segons Marimón (2015, p.183), el tall es basa en un canvi d'un pla a un altre sense cap transició, ell és la transició. S'acostuma a utilitzar quan l'acció continua, quan hi ha un canvi d'informació o de localització però sense canviar la temàtica. Encara que hi hagi talls, és molt important que hi hagi una continuïtat sonora, en cas contrari resulta molt feixuc i pesat ja que l'espectador s'adona dels talls. Passa el mateix quan no hi ha una

continuïtat visual. Els talls obliguen a l'espectador a replantejar-se el context en el que està la pel·lícula, per sort, acostuma a ser senzill i a tenir una continuïtat notable. El problema apareix quan, per exemple, el muntador decideix canviar d'un pla general a un pla americà. El que passa és que l'espectador s'adona de que hi ha hagut un canvi significatiu en el muntatge, que hi ha hagut un tall, però no és prou important com per aportar alguna cosa nova i "queda estrany". És en aquest punt quan l'espectador s'adona de que hi ha hagut un canvi, un tall, també anomenat discontinuïtat visual. Tot i així, tot depèn del tipus de muntatge que es busqui.

Un muntador anomenat Walter Murch, posa en manifest una teoria de muntatge basada en que els talls vénen donats per a ells mateixos, que cauen pel seu propi pes i que, si hi ha prou material, no suposa cap esforç realitzar-los. Defensa que els talls s'han de realitzar cada vegada que l'espectador parpellegi. No només això, segons Murch (2003, p.31) estableix sis criteris que han de tenir tots els talls amb un tant per cent per a cada criteri, perquè a posteriori, funcionin. Són aquests:

1. Emoció 51%
2. Argument 23%
3. Ritme 10%
4. Direcció de la mirada 7%
5. Pla bidimensional de la pantalla 5%
6. Espai tridimensional de l'acció 4%

Segons Murch, si un tall compleix aquests sis conceptes en la seva totalitat, serà un tall encertat.

Tot i així, tot depèn del tipus de muntatge que utilitzis i que busquis. En el cas de la xarxa, acostuma a haver-hi molts talls i l'espectador n'és conscient. Els talls busquen resumir el màxim amb el mínim temps possible, treure les parts innecessàries per aconseguir un conjunt amb sentit i compacte.

A la xarxa, el tall és la transició més utilitzada, però n'hi ha d'altres. Segons Marimón, (2015, p.197), l'encadenat és una tècnica que es basa en la sobreimpressió entre dos plans. Pot tenir la duració que el muntador l'hi vulgui donar, des de cinc frames a trenta segons. L'encadenat és una tècnica poc utilitzada i gairebé inexistent al muntatge per la xarxa, no s'acostuma a fer-ne ús. Tampoc al cinema actual.

La fosa és una transició molt utilitzada. Segons Atienza (2013, p.207), es basa en que una imatge es va tornant, gradualment, blanca o negra, depenent del que es vulgui dir mitjançant el muntatge. En el cas del color negre té un sentit com a inici o de final d'una obra, es percep com a conclusió. En canvi, en el cas de la fosa a blanc el sentit de l'obra canvia. Es pot percebre de maneres diferents i algunes acostumen a ser d'ambigüitat. Acostuma a representar la mort i també un nou inici. Aquest tipus de transició també està poc utilitzat a la xarxa.

Les cortines són una transició poc recurrent actualment. Es tracta d'un efecte visual que substitueix una imatge a mesura que apareix la següent. Acostumen a ser decoratives i amb formes geomètriques. Segons Atienza, (2013, p.207), van ser populars en els vídeos que realitzaven persones amateurs i a la televisió dels anys 1990 i 2000. Encara estan presents en tots els softwares d'edició i postproducció però cal dir que, avui en dia, no s'acostumen a veure ni a la xarxa, ni al cinema i en poques ocasions, a la televisió. Tot i així, s'utilitzen altres mètodes de transició com per exemple el *timelapse*, les seqüències de muntatge i *jump cuts*.

4.4.4. Els efectes visuals al muntatge.

Els efectes visuals són, a diferència de la fosa i l'encadenament, molt més utilitzats, ja sigui a la cinematografia, la televisió o a la xarxa. Els avenços tecnològics que hi ha hagut l'última dècada han facilitat la creació d'efectes especials i visuals. Aquesta evolució ha obert una nova dimensió al cinema de ciència ficció, però no només a aquest gènere. Avui en dia, gran part del pressupost de qualsevol producció va a la part de postproducció i efectes visuals, també anomenats VFX.

Méliès va ser el primer cineàsta en començar a utilitzar talls per a crear efectes visuals i màgia, però sempre de manera analògica. Actualment, Zack King es podia considerar l'actual Méliès, un *Viner* i *Instagramer* que juga amb els talls de vídeo per tal de produir un efecte màgic, creant també, efectes visuals. Entre d'altres, Zack King és un clar exemple de que els efectes visuals estan molt presents a la xarxa. Hi ha altres *Youtubers*, però, que no utilitzen els efectes visuals amb un objectiu lúdic sinó didàctic o purament estètic per tal de donar qualitat, moviment, energia o informació addicional al seu producte. En bon exemple podria ser *WatchCut Video* o *Fun for Louis*. D'aquesta manera, el muntatge a la xarxa té com a element principal l'ús dels efectes visuals, seguidament, s'analitzarà detalladament quines són les seves principals característiques.

4.4.5. El muntatge a la xarxa.

Aquest projecte busca fer un anàlisi complex del muntatge al llarg del temps, i en especial, de el contingut audiovisual distribuït per internet. Internet és un mitjà en constant moviment i creixement, des de que es va fer accessible a la majoria de la societat ha tingut uns canvis importants i, amb tota la trajectòria històrica es pot concloure que el el muntatge avança amb la societat.

El format audiovisual clàssic està sentenciat a morir? La interactivitat ha marcat un abans i un després en la manera en com es comparteix el contingut. L'audiència cada cop vol les coses més àgils, més breus i concentrades. Les eternes pauses publicitàries i la poca llibertat d'elecció han donat pas a una nova manera d'entendre l'audiovisual.

L'aparició de les xarxes socials, com per exemple *Youtube* o *Facebook* ha contribuït en que la societat estigui més vinculada a internet, i que persones que abans no l'utilitzaven passessin a fer-ne un ús habitual. A internet hi ha varietat de gèneres i de formats, pots trobar el tipus d'entreteniment que busques a la majoria de les plataformes distribuïdores. Això fa que el muntatge a la xarxa sigui divers. La quantitat de vídeos que hi ha és immensa, però s'ha de diferenciar entre contingut creat per a les xarxes i el contingut que ha estat fet per televisió o cinema i que també es distribueix per internet, alternativament. Aquest treball és centra en el muntatge del material realitzat i pensat per a anar a ser

distribuït per internet. Tot i que això és acotar considerablement el perímetre, les possibilitats segueixen sent infinites.

Amb l'aparició de les xarxes socials també han aparegut nous estils de muntatge adreçats principalment a les persones que les utilitzen mitjançant mòbils, tablets o ordinadors. Alguns dels casos d'èxit són *Vice*, *PlayGround*, *Tasty*, entre d'altres. Aquests tenen un muntatge clarament focalitzat als dispositius mòbils, en format quadrat, de curta durada, amb un contingut resumit i compactat en una peça d'entre trenta segons i un minut. El muntatge té aquestes característiques perquè s'adapta al canal. Les persones que utilitzen les xarxes socials amb el mòbil acostumen a estar en llocs poc còmodes i i de pas. És per això que realitzen un muntatge compactat, hi posen tota la informació que poden de la manera més resumida possible. Així, l'espectador pot veure la peça completa.

Les característiques anteriors es veuen gairebé duplicades en el cas del muntatge a *Youtube*. *Youtube* és una xarxa social d'internet que permet als seus usuaris pujar i visualitzar vídeos. Per tant, tothom qui vulgui i tingui connexió a internet pot fer ús d'aquesta plataforma. Segons *Youtube analytics*, es pugen més de cent hores de vídeo cada minut i cada mes hi entren més de mil milions de persones. Aquestes característiques fan que *Youtube* sigui la plataforma més utilitzada a l'hora de compartir vídeos a la xarxa. Però no és l'única, també existeix *Vimeo*, *Instagram*, *Facebook*, *Snapchat*, *Vine*... Totes xarxes socials focalitzades en contingut audiovisual.

Moltes grans empreses de comunicació, ja siguin ràdios, diaris o televisions, tant públiques com privades s'estan sumant al carro de les xarxes com podria ser La Vanguardia, el País o TV3. Molts d'aquests mitjans de comunicació estan veient sortida a penjar el contingut que produeixen a les xarxes socials per tal d'obtenir un benefici econòmic i publicitari. En molts d'aquests casos, aquests mitjans tenen el seu propi canal a *Youtube* per tal d'anar penjant el que creuen que pot interessar més al seu públic. El contingut que pengen, però, està modificat al que s'emet habitualment per televisió. La durada dels vídeos es veu reduïda, el muntatge accelerat i s'hi afegeixen textos a pantalla d'ajuda visual, en cas de que siguis una persona sorda o no puguis escoltar el vídeo en aquell moment. Amb això, les grans empreses aconseguen tenir una interacció amb l'usuari, un *feedback*, que mitjançant les vies convencionals no poden rebre. A més a més, poden afegir-hi serveis i informació addicional.

El cas del canal #0 ha estat un èxit a les xarxes socials. Es tracta d'un canal de televisió privat de Movistar. Va aparèixer fa un any amb la intenció d'estar molt present a internet per tal de poder interactuar amb l'usuari. Actualment, al seu canal de *Youtube* té més de cent mil subscriptors. Els seus vídeos es basen en penjar la majoria del contingut que emeten per la televisió convencional però en la majoria dels casos, reduït de temps. Els seus vídeos acostumen a ser peces de cinc o deu minuts amb els fragments més rellevants dels programes que emeten cada dia. És el mateix cas que les ràdios i els podcasts, que es basa en reduir o fraccionar els continguts per tal de que la seva duració sigui inferior i es pugui consumir en petits lapses de temps, que habitualment tenen el màxim de deu minuts.

Com s'ha dit anteriorment, *Youtube* i les xarxes socials es veuen influenciades per la Nouvelle Vague, per la manera en com estan gravades i muntades les imatges. Normalment, l'equip tècnic i personal és molt baix, la il·luminació i el so, en molts casos és el que enregistra la pròpia càmera, i s'edita amb un ordinador qualsevol, normalment el personal. Aquestes persones que generen contingut per a les xarxes reben el nom de prosumer, que inclou tant la figura de producció com la de consumidor. Les característiques que tenen la majoria de vídeos són: una durada curta, un muntatge dinàmic i picat i l'ús d'efectes visuals. El raccord d'il·luminació i de color són també recurrents. Un dels principals exponents que representaria el muntatge audiovisual per a *Youtube* és Casey Neistat. Aquest youtuber compleix amb totes les característiques nombrades anteriorment.

Tot i així, *Youtube* no és l'única plataforma, n'existeixen d'altres com per exemple *Vine*. *Vine* et permet realitzar un vídeo amb una durada màxima de 6 segons. Això fa que l'edició sigui ràpida i sintètica, t'ajuda a escorçar la història sense que perdi el sentit narratiu, és un bon exercici per posar a prova les teves habilitats. També existeix *Snapchat*, una xarxa social que et permet fer vídeos amb un màxim de deu segons amb l'objectiu de crear, posteriorment, històries. Mitjançant el muntatge d'aquestes dues xarxes socials, ja sigui de 6 o de 10 segons, ens permet veure que el ritme de les xarxes socials és alt, s'ha d'explicar el màxim amb el temps mínim. Reflex de la societat actual.

Arrel de l'aparició de tots aquests nous mitjans de creació i distribució audiovisual, apareixen els anomenats *mixed media*. Segons Atienza (2013, p.165), aquest terme fa referència a qualsevol plataforma online que permeti penjar diferents tipus de contingut, ja

siguin vídeos, imatges, text; i que potencien la interacció amb l'usuari mitjançant comentaris i informació addicional del contingut.

Les plataformes *online* són una mina de contingut audiovisual. Tot i així, n'hi ha que predominen més que altres com és el cas dels videoclips. Aquests, han triomfat a les xarxes. Els videoclips, com s'ha dit anteriorment, van néixer pròpiament amb l'aparició de l'MTV però al llarg del temps, i amb l'aparició d'internet, MTV s'ha vist substituït per la xarxa Youtube, igual que els altres canals convencionals on només s'hi emetien videoclips.

Els videoclips i els tràilers, gèneres que estan molt presents a les xarxes, resumeixen, en sí mateixos, el muntatge que hi ha a internet. Tot i que cada vegada hi ha més varietat, no tots els videoclips són d'un mateix estil, ni tots els tràilers de la mateixa pel·lícula, sí que s'hi troben punts en comú. És per això, que a internet hi ha de tot, tot tipus de muntatge i tot tipus de contingut, per això resulta difícil establir unes característiques que es puguin aplicar a la majoria, ja que canvien segons el seu gènere de manera molt notable. La principal diferència es troba en el muntatge del contingut creat per internet; és aquí on hi ha unes característiques que es veuen repetides en la majoria dels vídeos. Cal dir, però, que el muntatge pot variar segons el tipus de contingut, ja que, evidentment, no s'utilitzarà el mateix estil de muntatge en un videoclip i en una entrevista, o en un documental i un tràiler. Però, en certa mesura, la majoria dels continguts ideats per la xarxa, tenen punts similars que es troben repetits en la seva majoria:

- Curta durada del contingut
- Muntatge amb un ritme molt elevat
- Densitat de contingut en els plans
- Ús molt habitual del *jump cut*
- Ús poc freqüent de transicions
- Importància del so i la música
- Il·luminació natural o poc elaborada
- Poca atenció al raccord (en continguts com vlogs)

- Efectes visuals recurrents

Amb els nous mitjans digitals que es disposen actualment, l'editor té diverses possibilitats de muntatge. Mètodes de muntatge diferents, bàsicament dos estils. El primer és el muntatge *online*. Aquesta tècnica de muntatge es basa en utilitzar el material directament enregistrat, és a dir, l'original de la càmera i fer-ne ús durant tots els processos de post-producció. El segon model, el muntatge *offline*, es basa en crear una còpia de seguretat del material i treballar amb ella. Quan està tot muntat com es desitja, es crea la versió *online* i s'exporta tot el material. És recomanable treballar amb el tipus d'edició *offline* sempre i quan no hi hagi molta pressa per a realitzar l'entrega. És sempre positiu treballar a partir d'una còpia de seguretat i d'aquesta manera, assegurar-se de que el material original queda intacte en cas de que hi hagués qualsevol accident. Aquest no és l'únic punt positiu d'aquest tipus d'edició. L'edició amb el muntatge *offline* és molt més fluida ja que el material que s'utilitza no és a una resolució completa, no té tota la informació d'imatge. Aquest fet permet editar de manera més ràpida i que al final, amb el EDL el material es sincronitzi amb el *online* i obtinguis, finalment, el màster a alta qualitat. Tot i així, molts dels editors per a internet, degut a la gran quantitat de material que generen a l'any, utilitzen el tipus de muntatge *online*, en no tractar-se de produccions de gran escala ni de material molt pesat (degut a la curta durada que acostumen a tenir les peces).

El tipus de *workflow* que s'utilitza quan es tracta d'una persona prosumer es basa en copiar el material a un disc dur extern, per tal de no omplir l'ordinador i ralentitzar el seu rendiment. Posteriorment, s'edita la peça audiovisual, imatge, so, grafismes, música... Un cop es té fet, s'acostumen a aplicar LUTs, una mena de filtres d'imatge per donar un look i una unitat visual al muntatge. Per acabar, es penja a internet.

Els efectes visuals cada vegada són més recurrents al muntatge a les xarxes. Ja sigui per afegir informació addicional, donar valor al vídeo o per exigències de guió. Cada vegada és més habitual veure efectes visuals a les xarxes i el seu ús al muntatge. Actualment, hi ha molts programaris que els *prosumers* es poden adquirir de manera gratuïta com per exemple *Nuke* o *Fusion* i que ajuden a donar un toc professional a la peça. Es realitzarà una anàlisi més completa sobre el muntatge a la xarxa a metodologia, on

s'estudiaran tres casos de productes audiovisuals realitzats per a la xarxa, i que per tant, el muntatge també està clarament enfocat a internet.

4.5. Psicologia de l'espectador.

El 25 de desembre de 2006, la revista *Time* va publicar una portada en que nomenava la persona de l'any. La frase que apareixia era "*You. Yes, You. You control the Information Age. Welcome to your world*". Aquesta portada és una declaració d'intencions que fa honor a l'aparició xarxa social *Youtube*. L'espectador és lliure. L'espectador tria el que vol, quan ho vol i des d'on ho vol. Aquests fets suposen un canvi de paradigma per el món audiovisual però també, i primordialment per l'espectador. Tot i és una cosa cada vegada està més estesa amb plataformes com Netflix o HBO, fins fa ben poc, Youtube era pioner en aquest

format a les xarxes. El seu punt diferencial és que tu, si, tu, pots ser el creador de contingut i compartir-lo d'una manera gratuïta a la xarxa. Això converteix a l'espectador, en alguns casos, en productor (prosumer). El punt diferencial d'aquestes grans xarxes, com Youtube o Vimeo, està en la interactivitat, que és gairebé inexistent als mitjans tradicionals com la ràdio, el cinema o la televisió. Possiblement, aquest és el seu èxit, motivar a l'espectador a participar, a col·laborar en una gran xarxa de vídeos on-line dels quals pots treure un rendiment. Deixant de banda l'afició o la intenció de professionalitzar-se, amb l'aparició de la publicitat a internet han aparegut noves professions. Es pot treure un rendiment econòmic del que penges, que té un valor i també un preu. Aquest fet, en molts dels casos és un fonament diferencial a l'hora de fer el pas i convertir una afició en una professió.

Segons Galeano (1997, p.3), Jean Cloutier anomena aquest perfil com a EMIREC, (emissor-receptor). Estem a l'era on la informació ja no està formada pels grans grups comunicatius. Segons Cloutier, la comunicació ha sobrepassat el fenomen de masses i ha passat a ser individual, ho denomina com a *auto-medios* ja que han superat els mitjans massius. S'ha passat un procés per arribar on ens trobem ara, primer era la comunicació de les elits, després, la comunicació de masses i finalment, la comunicació individual. L'última fase de comunicació és l'EMIREC, el qui és el centre de la comunicació, no el

mitjà. Per tant, utilitza els mitjans dels que disposa per tal de difondre el missatge d'una manera totalment lliure.

El protagonista a internet és l'usuari, ets tu, i com a tal tens un valor. A internet se sap tot, des d'on visualitzes els vídeos, quanta estona hi dediques, quins vídeos has vist... Això et permet, com a productor, conèixer molt bé quina és la teva audiència i també quins són els seus interessos i els seus gustos. És per això que les xarxes socials aprenen de l'usuari, és aquest el seu valor. Acostumen a mostrar contingut a l'espectador tenint en compte què és el que ha vist prèviament, fent recomanacions, i això s'anomena *user generated content*. Hi ha moltes dades que aporta l'espectador a les xarxes que fan que millori i s'adapti a ell. La pàgina et mostra contingut adequat a tu, l'usuari participa decidint què li agrada, què no i la pàgina web mostra el que, mitjançant algorismes de programació, creu que pot interessar-te. El creador, que coneix molt bé la seva audiència, equilibra el tipus de muntatge que fa pensant en el target de persones que l'estan veient, i per tant, gràcies a aquest feedback continu amb l'espectador, pot acotar molt més el seu estil als vídeos per tal de millorar. Té una base d'improvisació. Conèixer l'audiència, els seus gustos i els seus interessos pot ajudar a que el contingut que es crea per internet sigui més exitós o menys.

Com diu Youtube a la seva web (Youtube , 2016), arriba a més nordamericans que qualsevol plataforma de televisió per cable. Els més actius a les xarxes socials són els estudiants, (92,0%) i els joves de 16 a 24 anys (91,3%). Un 42% dels internautes diu utilitzar Youtube, almenys, una vegada per setmana.

Digital Marketing Trends diu (2016, Informe Ditrendia) que:

- El 38,6 % de tràfic d'internet a Espanya és a través d'un dispositiu mòbil.
- A España, el 87% dels telèfons mòbils són smartphones.
- Un 77,8 de les vivendes tenen banda ampla d'internet a casa.
- L'any 2016, la segona xarxa social més utilitzada era Youtube.
- Cada minut es pugen 100 hores noves de vídeo a Youtube.
-

Hàbits de l'usuari a les xarxes:

- Activitats més habituals realitzades a les xarxes socials:
 - Veure què fan els seus contactes
 - Veure vídeos i escoltar música
 - Enviar missatgeria instantània

Totes aquestes característiques tenen factors en comú. Des del punt de vista de l'autor, la immediatesa. Si un usuari tarda més de dotze minuts en trobar el que busca, ho deixa estar. El mateix passa amb els vídeos però amb els primers quinze segons. L'usuari té la llibertat de canviar si no li interessa. Això els creadors ho saben, saben quan temps passa l'usuari mirant el seu vídeo. És per aquest motiu que utilitzen el muntatge de manera que enganxi a l'espectador. Un muntatge picat, sense pauses i que, en general, resulta tenir un ritme tant elevat que aconsegueix mantenir a l'usuari.

Cada vegada és més estès el concepte "Complex de la doble pantalla". Això és una cosa que potencia internet. Actualment, cada vegada és més habitual veure persones que, mentre miren una pel·lícula o una sèrie per la televisió, a la vegada estan mirant altres coses al mòbil, ja sigui missatgeria instantània o veure altres vídeos. Complex de voler fer més coses en poc temps. "Si una cosa t'avorreix, canvies de canal o mires altres coses, i punt". Aquesta és, resumidament, la psicologia de l'espectador actual. Sempre esta fent més d'una cosa a la vegada, i això dificulta la concentració en el que realment s'hauria d'estar parant atenció. És per aquest motiu que, el muntatge a les xarxes és té un ritme tant alt, per aconseguir que l'espectador no canviï o no es posi a fer una altra cosa, ja que si el muntatge és lent, s'avorrirà i anirà a un altre lloc, per molt que el contingut sigui interessant.

Youtube, consta d'un apartat on dona consells als seus creadors de contingut. Es tracta del *Youtube Creator Academy*, aquí, t'ensenya a idear guions, storyboards, i tècniques per aconseguir visualitzacions, audiència. Els consells que et dona són clars. Captar a l'audiència els primers quinze segons del vídeo. Aquests segons són claus ja que és quan l'usuari decideix si continua mirant el vídeo o per contrari, canvia. Això és un reflex de la societat on la immediatesa i l'acceleració són pilars fonamentals. Youtube també aconsella que tu, com a creador, interactuïs amb la teva audiència, amb els usuaris,

mitjançant les xarxes socials. Fer coses per cridar a l'audiència. Aquest fet demostra que la interactivitat, a dia d'avui és bàsica per sobreviure a internet. Youtube demana que siguis periòdic. Que pengis episodis freqüentment, que creïs un vincle amb l'audiència i que no el trenquis, els teus usuaris volen contingut. La base del contingut a Youtube és cridar l'atenció de l'espectador, mitjançant títols cridaners i miniatures de vídeos intrigants. A les xarxes, els canals d'una temàtica concreta dominen.

Internet ha arribat per quedar-se i ha obert noves formes de comunicació i difusió. La majoria de les persones té accés a internet i el mòbil és el dispositiu que més s'utilitza. Plataformes com Youtube o Vimeo no només són xarxes socials on penjar vídeos de manera sistemàtica sense importància, també s'hi troben perles audiovisuals produïdes per grans directors i, encara que no tant coneguts, vídeos, curts, fashion films, videoclips i web sèries d'autor realment bons. La societat, la interactivitat i l'usuari són els pilars principals d'aquest nou sistema audiovisual, on les possibilitats són infinites.

4.6. Tasques del muntador.

La principal feina del muntador en un projecte audiovisual es basa en escollir, ordenar i ajuntar els plans perquè, d'aquesta manera, en resulti un projecte final. Primerament, el muntador i el director han de parlar sobre el guió per tenir clars què i com es vol que sigui el muntatge, per tal de mantenir el ritme que exigeix el guió. Seguidament, el muntador haurà de realitzar un visionat de tot el material enregistrat, fer una tria del material necessari i el material que no vol utilitzar. A continuació, començar a muntar tots els plans amb el seu àudio corresponent anotat prèviament a l'script. Aquesta primera edició s'anomena *edició en brut*, i es realitzarà amb el material *offline*.

Un cop fer això, el muntador ha de aconseguir que el capítol de la web sèrie sigui el màxim de dinàmic, rítmic i continu possible. És per això que, el muntador ha d'intentar plasmar tant bé com es pugui el que hi ha al guió, la seva essència, i d'aquesta manera, transmetre el missatge del director. És a dir, les seves funcions són les de escollir, ordenar i unir el material gravat prèviament. En el moment en que es tingui aquest muntatge en brut, el muntador s'ha de dedicar a afinar i netejar el muntatge. Aquest procés comporta l'eliminació d'escenes innecessàries que fan endarrerir la narració i el ritme, o afegir-ne en

cas de que fos necessari. Quan es té la peça audiovisual completa, es comença a afegir el so, a sincronitzar bé els diàlegs, la música i els efectes sonors, en cas de que sigui necessari. Al final d'aquest procés, en que ja es té el muntatge final acabat, es crea la primera versió del màster amb el contingut *online*. Posteriorment s'acostuma a fer una correcció de color per tal de que la peça tingui un mateix estil durant tot el muntatge.

4.7. Tasques de l'operador de càmera.

Com a operador de càmera, l'autor és l'encarregat de portar el control i la gestió de tot el material relacionat amb la càmera, en el cas d'aquest rodatge, una Blackmagic. Com a operador de càmera, haurà d'escollir, depenent del pla i la il·luminació el tipus d'òptica més adient. Haurà d'escollir el tipus de sistema de captura que creu més apropiat per a l'enregistrament, tant d'imatge com de so, perquè posteriorment la postproducció i el muntatge sigui fluïd. Haurà de controlar que el pla que s'està rodant i que finalment es dona per bo, és correcte. Les tasques principals que s'hauran de fer són les de preparar la càmera abans de cada rodatge, realitzar un balanç de blanc i assegurar que les bateries i la resta del material estigui en perfecte estat. A més parlar amb la directora sobre quines com es vol que siguin els plans. Estudiar la seva dificultat. Prèviament, s'haurà mirat el guió tècnic i l'haurà posat en comú amb la persona que gestiona la direcció, per posar-se d'acord de que com es vol enfocar el projecte, quin serà el seu estil, la dificultat dels plans i els moviments de càmera. En molts casos, els plans no es poden repetir o només hi ha una oportunitat per què surti bé, és per això que ha d'estar molt segur del que fa. Es recomana assajar els tirs i moviments de càmera prèviament abans de realitzar els plans definitius. L'operador ha d'estar estretament lligat amb l'script. Ells dos són els que apunten el número de seqüència, de pla, i de *toma*. Juntament amb aquesta informació, s'hi afegirà la pista de so associada a aquell pla i si ha estat bo o per contrari, és dolent.

Les pràctiques principals que haurà de realitzar seran les que requereixi el guió. S'hauran d'ajustar tots els paràmetres per què la imatge que enregistri la càmera sigui el resultat que finalment es vulgui donar. A l'hora del rodatge, els moviments de càmera, la calibració i l'ús de trípod serà fonamental per aconseguir unes imatges que no molestin a la vista de l'espectador amb moviments bruscos, fallos d'il·luminació o brillos que no són

desitjats en la imatge. Normalment, l'operador de càmera acostuma a treballar amb un focuista, que és, bàsicament, un ajudant del càmera que manté sempre el focus de l'objectiu fixat en el que interessa de cada pla que s'està rodant, de la mateixa manera que l'espectador percebrà, posteriorment, on està el pes de la imatge. En aquest cas, però, l'autor serà focuista i operador de càmera al mateix temps. La càmera utilitzada, permet activar una funcionalitat que et facilita, de manera visual a través de la pantalla, veure on està el focus en tot moment. També t'ajuda, mitjançant la funció *zebra*, a veure quines parts de la pantalla estan cremades per una sobreexposició. També ha de mantenir l'atenció en el *raccord*, assegurar-se que no es vegin cables al terra, la perxa del so o que alguna cosa no estigui al seu lloc. Ha d'estar atent, té molts inputs que ha de saber gestionar per finalment aconseguir un bon material.

L'operador de càmera per a material d'internet o audiovisual convencional ha d'estar dotat de certa agilitat a l'hora de:

- Assajar els plans
- Enregistrar els plans correctament
- Mantenir el focus
- Realitzar un balanç de blanc
- Mantenir la temperatura de color adient per a cada pla
- Escollir l'òptica adient
- Assegurar-se de que cap part de la imatge està sobreexposada
- Que el director accepti i supervisi els plans que s'estan rodant
- Mantenir l'atenció en el *raccord*
- Estar pendent de les metadates dels vídeos
- Estar en contacte constant amb el director i l'*script*
- Fer visionat previ
- Realitzar el bolcatge de seguretat

4.7.1. Equip tècnic de rodatge necessari.

Per a realitzar el capítol pilot de la web sèrie es requereix de material d'il·luminació artificial. Les escenes que siguin exteriors es rodaran amb llum natural i reflectors. El material d'il·luminació necessari és pràcticament tot per escenes d'il·luminació artificial, és a dir, interiors. Per tant, amb la previsió del rodatge d'interiors, el material que es necessitarà és:

- 2 Kit il·luminació 3 focus
- 2 Dimmer
- Trident per porex
- Pantalla Cotelux Gran
- Pantalla Cotelux de 2 + bossa
- 2 Ceferino
- Ròtula Ceferino
- Cable de 10m amb 4 endolls
- Dedolight
- Planxa de Porex
- Filtres de colors

Pel que fa a la il·luminació, es creu que aquest serà el material suficient per crear ambient i una il·luminació correcte a les escenes interiors. Per la part del rodatge, hi ha un altre material que es considera necessari per tal de que la qualitat d'imatge i de so sigui correcte. El material que es necessitarà per a realitzar el rodatge és:

- Kit microfonia Rode + perxa (Àudio)
- Zoom H4N (Àudio)

- Carretilles de transport
- Grua Orion Junior Proam
- Trípod de Manfrotto
- Kit Blackmagic cinema
- Estabilitzador E-imatge (Per plans seqüència)
- Filtre ND
- Polaritzador
- Filtre UV

Aquest serà el material necessari restant per a complementar al material d'il·luminació i que al rodatge no falti res.

5. Metodologia.

Aquest projecte busca fer un anàlisi complex del muntatge al llarg del temps, i en especial, del contingut audiovisual distribuït per internet. A internet hi ha varietat de gèneres i de formats, pots trobar el tipus d'entreteniment que busques a la majoria de les plataformes que distribueixen material audiovisual.

Amb l'estudi previ que s'ha realitzat al marc teòric sobre quina ha estat l'evolució del muntatge, es realitzarà un anàlisi de tres vídeos que hagin tingut èxit a internet, de persones que es guanyen la vida en el sector audiovisual, produint contingut per les xarxes socials. Mitjançant aquest estudi, es vol trobar quins són els punts en comú del muntatge i quines característiques tenen cada un d'ells. D'aquesta manera, poder saber quines són les seves característiques principals per tal d'aplicar-ho, finalment, a l'estil de muntatge del capítol pilot de la web sèrie.

5.1. Casey Neistat.

Un dels personatges de Youtube més valorats. Casey Neistat va ser productor i director de cine de la productora americana HBO. A dia d'avui, és *Youtuber* i ha creat una xarxa social anomenada *Beme*. Penja un vídeo cada dia i esta present a les xarxes socials. Fer *daily vlogs* suposa realitzar, com a mínim, tres-centes seixanta-cinc peces audiovisuals, l'anàlisi que es realitzarà és aplicable a qualsevol dels seus *vlogs*. La gran quantitat de material que comparteix durant l'any li permet conèixer molt bé el seu espectador. En el seu canal a la xarxa social Youtube, Casey Neistat ha superat els set milions de subscriptors, i va en augment. Es dedica a fer vlogs on, a part de mostrar la seva vida, cada dia tracta un tema en concret. Separa els vlogs per temporades i episodis. El valor dels vlogs de Casey Neistat és la realitat que transmeten. No hi ha correccions de color, no hi ha grans productores, és una persona i la seva càmera. Ell realitza i engloba tot el procés de producció. Tot i així, la improvisació segueix sent un dels pilars principals dels seus vídeos i també, un dels valors afegits més grans a les seves produccions. Utilitza una càmera Canon 70D i un trípode. La sensació de poc esforç i de poca dedicació als seus vídeos

acaben sent una il·lusió. Hi ha molta feina darrere el material que produeix. Mostra una mirada única, una mirada que només té ell, el seu punt de vista de les coses, una personalitat, una visió del món i una actitud poc convencional. Per acabar, s'ha agafat com exemple per el tipus de muntatge que utilitza, un muntatge orientat a les xarxes. Degut a la seva repercussió, resulta una persona susceptible de ser estudiada.

L'anàlisi que es fa a continuació es podrà aplicar a la majoria dels seus vídeos, ja que tots segueixen els mateixos patrons. En aquest cas es tracta dels seus *vlogs*, cada dia n'hi ha un de nou, com una web sèrie, i és per això que en la majoria d'ells s'hi poden identificar les mateixes característiques.

La filosofia de Neistat és clara. En alguns dels seus vídeos explica des d'una visió de productor, que l'únic que et fa falta per posar-te a crear és un mòbil, internet i una bona idea. L'autor està totalment d'acord amb aquest concepte. Cada vegada més tenir grans càmeres i molt material és menys necessari, sempre i quan tinguis una bona idea. Persones com ell demostren que no cal tenir grans equips, sinó una bona idea, un mòbil i connexió a internet, per a poder-te fer un lloc en aquest sector.

La durada mitja dels seus vídeos és de set minuts. Fa ús d'un muntatge rítmic i d'informació addicional amb text a la pantalla i narració de veu en off. No té en compte el raccord ni la il·luminació. La construcció de la imatge que utilitza es basa, sobretot en l'ús del pla general, del primer pla i de la vista subjectiva. Tot i que hi ha de tot. Sobretot s'utilitza la càmera en mà, sense estabilització. Els enquadres no acostumen a ser simètrics, dona la impressió de que no estan premeditats. Ús molt habitual del *swich pan*. Tipus de canvi de pla amb una panoràmica ràpida inclosa, normalment s'utilitza per canviar de un pla general a un contraplà, normalment en format selfie o primer pla. És a dir, enfoca el que vol i després fa un gir de càmera, en format selfie, per a comentar el que estava enfocant. Utilitza molt els moviments de càmera per enllaçar amb altres plans. Utilitza molt sovint els timelapses com a recurs d'enllaç entre un moment i un altre, com una transició, per donar a entendre que ha passat un lapse de temps. El centre d'atenció principal als seus vídeos és ell. Les localitzacions són sempre molt recurrents, ja sigui el seu estudi o els carrers de Nova York, això crea empatia amb l'espectador.

Ús poc freqüent de la profunditat de camp, sobretot per les càmeres que s'utilitzen. El mòbil no et permet tenir una profunditat de camp òptica i per tant, no acostuma a

utilitzar-la, tot i que esporàdicament sí. Utilitza el zoom per crear profunditat de camp i donar importància al que està dient, remarcar-ho. La càmera acompanya al personatge, els moviments de càmera són bruscos.

El tipus d'il·luminació que s'utilitza en la majoria dels casos és natural ja que es tracta d'exterior. Casey Neistat ha ensenyat més d'una vegada quin és el seu kit de rodar. Es basa en una càmera Canon, un micròfon incorporat i un panell de llums led per les ocasions en que a il·luminació natural a l'exterior no és suficient. A l'interior, en canvi, sí que fa ús d'il·luminació artificial.

Acostuma a utilitzar el so com a recurs per donar més informació a la peça audiovisual, ja sigui amb veu en off o amb ell parlant sobre les imatges. No sembla que hi hagi una gran correcció sonora. Es fa ús de la música com a element narratiu i d'acompanyament amb el muntatge. Utilitza molt sovint el muntatge mètric, ja que edita de manera que les imatges segueixen el ritme de la música.

Les tècniques de muntatge utilitzades més habitualment són el muntatge mètric, el lineal i l'associatiu, tot i que ocasionalment també es fa ús del flashback i de timelapses. Muntatge amb un ritme molt elevat, concentra la major quantitat d'informació en la menor quantitat de temps. Tot i així, contrasta els moments de muntatge amb un ritme elevat amb moments calms per tal de poder seguir amb la narració de la història. Les seves característiques de muntatge principals són:

- Tall: Talla d'una manera abrupta els vídeos, així, encara que sorprèn, és una manera de mantenir l'atenció de l'espectador. També acostuma a tallar abans d'acabar d'articular una frase, ja que l'espectador ja sap com acabarà i és una manera d'incentivar l'atenció del públic.
- Muntatge associatiu: Dóna informació addicional per sobre del que està dient. Mostra imatges o so de referència per tal d'ajudar a la comprensió.
- Ús habitual de seqüències de muntatge.
- Tall ràpid: utilitza un tall molt ràpid per a coses quotidianes, com per exemple obrir una porta o tancar un llum.

- Zoom: Augmenta o disminueix el zoom segons l'èmfasi que vol donar al que està dient.
- Transicions: Utilitza moviments de càmera habituals com per exemple, la busca de focus o el fet d'afagar la càmera abans d'entrar en quadre com a transició. A part dels timelapses.
- Curta durada dels episodis, entre cinc i quinze minuts.
- Poca importància de *raccord*
- S'emet únicament per internet
- Localitzacions molt recurrents
- Producció de baix cost
- Ús poc recurrent dels efectes visuals
- Ús habitual dels textos en pantalla
- Alta quantitat de vídeos de manera periòdica
- Importància de la música

La virtut del muntatge de Casey Neistat és que dona la sensació que és un muntatge ràpid, brut i sense gaire dedicació on la improvisació té un paper molt important quan, realment, és al contrari, ja que està tot premeditat. S'entén a Neisat com un dels grans exponents del muntatge per internet ja que compleix la majoria de les característiques que té.

5.2. Zero.

És una web sèrie però que també ha estat distribuïda per canals convencionals com per exemple la televisió. El que la fa diferent, i digne d'estudi, és que va estar primerament ideada per a internet, per ser una web sèrie. Esta produïda per Ridley Scott i Youtube, dirigida per David Victori, i part de la producció realitzada a Espanya. Un dels seus punts

diferencials és la durada. Es tracta de quatre episodis de cinc minuts cada un. Una durada assequible per veure contingut amb el mòbil o l'ordinador, mentre vas a la feina o esperes l'autobús, moments de curta durada que degut a la incomoditat del moment i mitjà no permeten veure continguts més llargs. Dona la sensació de ser una web sèrie volàtil. Tot passa ràpid, té una durada total de vint minuts, i per aquest motiu van per feina.

Tot i tenir característiques de web sèrie, tècnicament no dona la imatge de tenir un pressupost baix, ans el contrari. Està plena d'efectes especials i té un look totalment cinematogràfic. No és ni millor ni pitjor, simplement diferent. Acostumats que el material de la xarxa acostuma a tenir una qualitat de *prosumer*, ells aposten per la qualitat cinematogràfica però amb una durada adient a internet. Conceptes perfectament compatibles. Això és un enfrontament amb el referent analitzat anteriorment, Casey Neistat. Són pols oposats, però ambdós conviuen un mateix lloc, les xarxes. Tots dos tenen un públic.

Zero té una direcció de fotografia molt marcada, una estètica clarament cinematogràfica i elaborada fins l'últim detall. Visualment i tècnicament excel·lent, però, uns millors mitjans tècnics i visuals fan millors històries? El cas de Zero deixa un gust agre dolç, sembla poca cosa. En aquest cas, però, el muntatge és molt bo. Un ritme alt que no et permet apartar la mirada de la pantalla ni un sol moment encara que el guió sigui fluix en alguns dels episodis. Els efectes especials formen part de la web sèrie, els moments on la gravetat deixa d'existir són realment d'una bellesa impressionant. Els tipus de muntatge que hi predominen són el muntatge paral·lel, mètric i les seqüències de muntatge. Les seves característiques principals són més semblants a les d'una sèrie convencional distribuïda per televisió, com per exemple:

- Il·luminació artificial
- Look cinematogràfic
- Alt pressupost
- Gran qualitat d'imatge
- Producció internacional
- S'emet per mitjans convencionals

- Cura de raccord

Tot i això, s'hi poden trobar punts molt importants en comú amb el contingut distribuït per internet:

- Curta durada dels episodis
- Pocs episodis, quatre en total
- Muntatge alt i picat
- Importància de la música i el so ambient
- Concentració del contingut en cada episodi
- Ideada prèviament per ser emesa per internet amb un canal propi a Youtube
- Ús dels efectes visuals per exigències de guió

5.3. WatchCut Video.

Canal de Youtube amb gairebé dos milions de subscriptors i tot tipus de contingut generalista. És un canal professional dedicat a penjar vídeos de tot tipus, des de web sèries fins a documentals. És un canal enfocat clarament a internet, a tot tipus de públic ja que els vídeos són neutres. Els vídeos que pengen no sobrepassen els deu minuts, tenen un muntatge genial, àgil, viu i ràpid. Els vídeos tenen un look professional, elaborat. Tenen diferents web sèries amb un contingut molt divers. Normalment d'interès cultural i documental, més que ficció. Entre els seus vídeos més populars hi podem trobar la seva secció *This is us* amb vídeos com: *Grandmas smoking weed for the first time*, *100 years of beauty*, *Police Black men One world*, *On Killing...* entre d'altres.

És un canal cultural, que parla sobre temes socials, històrics i d'interès general, el seu eslògan és *Cut is for everyone*. Compleix totalment les característiques del muntatge a la xarxa. Tot i no tractar-se de una web sèrie de ficció, es tracta d'un canal en el contingut està fonamentat en la immediatesa, en cridar l'atenció amb títols sorprenents, miniatures cridaneres i en la brevetat dels continguts. A més a més, interactuen amb l'usuari i pengen

vídeo de manera periòdica, a part d'estar molt presents a totes les xarxes socials. Utilitza un fons d'un color llis i sòlid per tal de focalitzar l'atenció en els protagonistes i que res més distregui a l'espectador. Les localitzacions acostumen a ser sempre les mateixes. Dóna importància al disseny i a una bona estètica. Ús habitual del pla americà, pla mig i primer pla. Normalment s'utilitza un muntatge clàssic continu tot i que en molts casos, els talls que serveixen per agilitzar el contingut també actuen com a una breu el·lipsi de temps. Els grafismes i els efectes visuals s'utilitzen regularment per donar valor i informació addicional a les imatges. Les localitzacions són sempre les mateixes.

Les característiques principals dels vídeos de *WatchCut Video* són:

- Curta duració, entre cinc i deu minuts
- Ús habitual del tall per fer avançar la narració i també com a transició
- Ús dels efectes visuals per afegir informació i donar valor a les peces
- Alta quantitat de vídeos de manera periòdica

5.4. Selfie.

Finalment, després d'haver realitzat un anàlisi sobre el muntatge al llarg del temps i haver estudiat tres casos de contingut creat específicament per internet, s'ha arribat a unes conclusions sobre quin serà l'estil de muntatge que s'intentarà plasmar en la peça audiovisual *Selfie*. La característica més important i que uneix a totes les peces analitzades és la seva duració i el seu muntatge clàssic i amb un ritme alt. Cal remarcar que és una web sèrie i per aquest motiu, la duració de la peça serà curta, d'entre vuit i deu minuts com a màxim. S'agafarà com a referent de muntatge Zero el muntatge lineal, que s'intercalarà amb el referent Neistat pel que fa a l'estil de muntatge mètric. Neistat també serà un referent pel que fa als *timelapses* i a les seqüències de muntatge, que seran utilitzades com a ajuda transitiva, per mostrar una actitud, un conjunt de fets o el pas del temps, una explicació visual d'una el·lipsi temporal. Les característiques principals que es volen aplicar a l'estil de muntatge van directament relacionades amb els referents anteriors:

- Muntatge alt i picat

- Ús del desenfoc com a recurs estilístic
- Duració curta, entre cinc i deu minuts
- Importància de la música i muntatge mètric
- Ús recurrent del tall
- Enganxar l'espectador el primers segons del vídeo
- Ús d'efectes visuals per exigències de guió
- Utilització de *timelapses* i transicions com a element transitiu per tal de fer avançar la narració.

Zero i Neistat són dos referents que per gènere, són els que més s'aproximen a l'estil de la web sèrie Selfie, sobretot Zero. Es vol donar un *look* cinematogràfic amb un muntatge clàssic i lineal amb un ritme alt. Tot i així, s'agafarà idees d'altres produccions per tal d'arribar al muntatge desitjat, intentant sempre mantenir un ritme alt, per tal de mantenir la duració desitjada però sense arribar a saturar l'espectador. Pel que fa a l'ús d'efectes visuals, s'aplicarà una correcció visual en un moment de la web sèrie per exigències de guió. A més a més, mitjançant la postproducció s'integraran textos en pantalla que donaran informació addicional. Pel que fa a la música, serà important en el capítol.

Com en els referents anteriors, la música tindrà un paper molt important, ja sigui per afegir dramatisme a les seqüències, per les seqüències de muntatge i *timelapses* o per l'estil de muntatge mètric que es vol aplicar en algunes ocasions. La música que s'utilitzarà serà de creative commons. Es vol fer servir una música ambiental, que ajudi a donar dramatisme i ritme quan es requereixi, però que no distregui a l'espectador de la peça audiovisual.

L'estil de muntatge que s'utilitzarà serà *offline*, fins que no hi hagi una versió final, per agilitzar el procés i que no sigui tan costós per a un ordinador personal, que és amb el que es realitzarà el procés de muntatge. La música que es vol utilitzar, com en el cas de Neistat serà àgil, amb ritme i que permeti realitzar el muntatge mètric. S'intentarà trobar música

sense copyright, és a dir, de copyleft o creative commons per tal de poder treure un benefici econòmic de la peça i no infringir la llei de propietat intel·lectual o els drets d'autor. Els programes que s'utilitzaran són Final Cut Pro X, per l'edició i el so, Nuke pels efectes visuals o fx i DaVinci Resolve, per la correcció de color.

Es muntarà algun fragment del capítol amb un estil de muntatge diferent, per poder comparar amb l'estil del muntatge a la xarxa i que ajudi a decidir si realment funciona o un altre estil de muntatge hauria estat més adient per la peça audiovisual. Tot i així, l'autor vol realitzar un estil de muntatge que sigui l'essència del que s'ha estudiat al marc teòric, referents i metodologia, ja que el capítol està ideat per ser distribuït per a les xarxes, en especial, Youtube. Per tant, l'autor farà un treball de muntatge adequant-se al mitjà, ja que creu que el mitjà condiona el format i, a conseqüència, el muntatge.

6. Desenvolupament o concepció global.

Per tal de poder realitzar el muntatge d'una web sèrie s'ha realitzat un estudi previ on s'explica la història del muntatge audiovisual, on érem i on hem arribat. D'aquesta manera i realitzant un estudi exhaustiu del muntatge a la xarxa, es volen aplicar les seves característiques al muntatge de Selfie.

El món audiovisual és l'eix de motivació principal, ja sigui la publicitat, programes de televisió, passant pel cinema i acabant amb les sèries. La producció d'un capítol pilot per a una web sèrie és molta feina per a una sola persona. És per això que aquest projecte es porta a terme amb la meua companya Elisabeth Garcia. Des d'un principi es tenia clar que es volia realitzar un projecte de ficció per a internet, i aquesta ha estat una bona oportunitat ja que el fet de ser dues persones fa que les tasques es puguin repartir millor.

Però per poder realitzar el muntatge d'aquesta web sèrie, abans s'ha de realitzar. La concepció global del projecte s'engloba en tres fases principals. La preproducció, la producció i la postproducció. L'autor, amb els rols principals de muntador i operador de càmera estarà més present en les etapes de producció i de postproducció, tot i que també en la preproducció, on es desenvolupa l'idea de la sèrie.

6.1. Preproducció.

La primera part del projecte és la preproducció. En aquesta fase es comença amb la creació de la idea, d'un storyline que consti d'un protagonista, un objectiu a assolir i un conflicte. Amb això fet, es realitza l'escaleta de passos, on es relata què és el que passarà en cada una de les parts del capítol. També s'inclourà el detonant de la sèrie, les localitzacions o escenaris i els sets de rodatge. A més, hi ha d'haver la trama horitzontal. En aquest projecte és la relació de diferents individus amb fets paranormals relacionats amb la tecnologia. Per últim, també una sinopsis de què és el que passa els següents capítols, és a dir, les històries de cada individu. A annexos s'adjuntarà l'escaleta, guió literari del primer episodi i el guió tècnic.

La web sèrie tindrà el gènere de dramèdia. Aquest gènere, caracteritzat per intercalar tocs humorístics amb punts dramàtics i d'intriga pot encaixar molt bé amb el projecte pensat. El format de web sèrie és de curta durada ja que si el contingut és més llarg de cinc o deu minuts, el consumidor acostuma a canviar. No és un mitjà còmode per passar-t'hi hores com si podria ser la televisió.

La web sèrie constarà de tres temporades de quatre episodis cada una, encara que només se'n produirà un, el primer. Cada setmana, es penjarà un episodi nou a la xarxa Youtube, ja que com s'ha vist anteriorment, la periodicitat en aquests temes és clau. Aquesta sèrie va dirigida a un públic jove, d'entre vint i trenta anys, que utilitza la tecnologia de forma habitual i s'hi pot sentir identificada. El capítol es gravarà en castellà ja que d'aquesta manera es pot arribar a un públic més gran.

El gènere que s'ha escollit és una antologia, és a dir, cada episodi és auto conclusiu encara que hi ha una trama horitzontal de temporada, que és la relació de diferents individus amb la tecnologia. La trama horitzontal de la segona temporada anirà directament relacionada amb les malalties i trastorns que han aparegut arrel de la tecnologia. La tercera i última, es vol fer una reflexió sobre com és realitzar accions quotidianes amb o sense tecnologia. El capítol pilot consta de tres personatges, dos principals i un secundari. El primer, el protagonista és Marcos, seguit deu seu amic Saül i, ja com a secundari Pascal, el traficant.

Les localitzacions que s'utilitzaran són, en la majoria de casos exteriors i, en el cas dels interiors, només tres localitzacions diferents. Les localitzacions interiors es basen en un lavabo, on el protagonista es fa fotografies, un menjador, i una habitació. Les localitzacions exteriors volen mostrar en certa manera el municipi de la Garriga. Les principals són el Passeig, la casa Sebastià Bosch i el bosc del Malhivern.

En el procés de preproducció, un cop acabat el guió literari, adjuntat als annexos, es comença a treballar amb el guió tècnic. El guió tècnic, amb rol d'operador de càmera és important. És el primer lloc on es veuen quines són les escenes, els plans, els moviments de càmera i tot el necessari per enregistrar correctament l'episodi. El guió tècnic també està adjuntat als annexos, però s'ha utilitzat aquesta pauta per desglossar el guió literari i traslladar-lo a la pantalla.

La sinopsis i l'estructura del primer episodi esta a la introducció del treball i per tant, no es tornarà a repetir. Es seguirà amb l'story line ideats dels 3 episodis restants per tal de complementar la primera temporada.

- **MORSE**

L'ESTEFANIA (28), és una caixera de supermercat del municipi de la Garriga, és una noia obsessiva, graciosa i molt carismàtica, viu al pis dels seus pares. Com cada matí, agafa la bicicleta i surt a treballar, però aquell dia, un fenomen meteorològic provoca que els aparells electrònics s'espatllin i deixin de funcionar amb normalitat.

L'Estefania viu en una feina monòtona; amb un somriure passa els productes pel lector "pip", obre les bosses, obre la caixa, dona el canvi i saluda. Un darrere l'altre. Aquell dia, després de unes quantes hores treballant s'adona de que el lector "pip" li està enviant un missatge en codi morse. Ella es passa el dia retenint tota la informació i enregistrant els sons amb el seu telèfon mòbil.

Preocupada, en arribar a casa decideix transcriure tot el que ha gravat a la paret de la seva habitació, descobrint el missatge amagat.

- **SIRI**

En DANIEL (48) porta mesos viatjant per Espanya, visitant diversos municipis per la seva última novel·la. Aquest cap de setmana es troba a la Garriga, un poble afectat per els bombardejos de la guerra civil. Aquell dia, un fenomen meteorològic provoca que els aparells electrònics s'espatllin i deixin de funcionar amb normalitat.

En Daniel s'aixeca disposat a visitar el refugi antiaeri i el camp d'aviació però només sortir de l'hotel, Siri, l'assistent personal del seu mòbil li pregunta per la seva novel·la. Ell decideix no prestar-hi atenció i seguir amb la seva ruta. La seva assistent insisteix. En Daniel apaga el mòbil però Siri segueix preguntant. No entén què està passant i es comença a posar nerviós, cridant l'atenció de les persones que estan al seu voltant, creant "una escena".

- **CONNEXIÓ**

En BRUNO (28) porta anys sense sortir de casa, viu absorbt per internet. Internet és la seva vida. Aquell dia, un fenomen meteorològic provoca que els aparells electrònics s'espantllin i deixin de funcionar amb normalitat, provocant que la connexió a internet d'en Bruno desaparegui.

En adonar-se'n, mou cel i terra per poder restablir la connexió. Al cap d'unes hores, sense poder-se comunicar ni trucar, decideix que internet no és l'única manera de relacionar-se, i això el fa sortir al carrer. Quan en Bruno dona el primer pas se sent com si hagués tornat a néixer, com si hagués tornat a la vida. Respira fons i desapareix entre la multitud.

6.2. Producció.

La fase de producció es basa, únicament en el rodatge. El rodatge es va realitzar durant diferents dies i en localitzacions diferents. Durant aquest, les il·luminacions anaven canviant i per la càmera, per tant, també. El rol de l'autor durant el rodatge era el d'operador de càmera. Per tant, les seves tasques principals es basaven en:

- Assajar els plans
- Enregistrar els plans correctament
- Mantenir el focus
- Realitzar un balanç de blanc
- Mantenir la temperatura de color adient per a cada pla
- Escollir l'òptica adient
- Assegurar-se de que cap part de la imatge està sobreexposada
- Que el director accepti i supervisi els plans que s'estan rodant
- Mantenir l'atenció en el *raccord*

- Estar pendent de les metadates dels vídeos
- Estar en contacte constant amb el director i *l'script*
- Fer visionat previ
- Realitzar el bolcatge de seguretat

6.3. Postproducció.

Finalment, amb el rodatge acabat, es bolcarà tot el material i es començarà a fer la tria que prèviament haurà seleccionat l'script durant el rodatge. Així doncs, es començarà a realitzar el muntatge amb el programa Final Cut X. La correcció de color es realitzarà amb el programa gratuït Davinci Resolve. Si fan falta efectes visuals al capítol s'introduiran amb el programe Nuke, així com els títols de crèdit. La música que s'utilitzarà serà de creative commons per no tenir problemes d'infringir copyright i en cas de que funciones, poder treure un rendiment econòmic de la peça a Youtube. Un cop estigui tot muntat, amb la postproducció de so i la correcció de color pertinent es començarà la distribució mitjançant xarxes socials i plataformes de vídeo. Durant tot aquest temps, s'anirà treballant la memòria individualment sense perdre el fil al projecte teòric, l'evolució del muntatge i el canvi que hi ha hagut amb les xarxes.

7. Incidències.

Els principals problemes que hi ha hagut durant la producció del treball han estat de temps. Primerament, es volia fer l'entrega del treball al gener, però diversos imprevistos van fer que l'entrega s'hagués d'allargar amb l'extensió del treball. S'han trobat dificultats durant totes les etapes del projecte. Aquests aspectes estan més detallats a la part d'Estudi de viabilitat.

A l'inici, amb la preproducció, el procés de creació de guió va ser llarg i va costar molt d'acabar. Tot i així, cal agrair la dedicació del tutor de l'autor, Juan Carlos, per la seva dedicació i les seves correccions, que ens van ajudar molt a encaminar i a tancar el guió. Amb el guió tancat, es va poder començar a tirar endavant el projecte. Pel que fa a la producció, al rodatge, vam tenir diverses dificultats per trobar actors. Tot i que el guió no requeria de grans dots actorals ja que no hi ha grans diàlegs, el fet que els actors no tinguessin grans coneixements sobre actuació ha comportat que el projecte perdi una mica de qualitat. A més, quadrar les disponibilitats d'actors i de material ha estat complicat i ha fet endarrerir el rodatge, fet que ha repercutit en la postproducció i l'edició de la peça audiovisual. S'agraeix a la meva companya Elisabeth per trobar els moments i haver-ho quadrat tot en els processos de producció.

El fet de que s'allargués el rodatge va repercutir en l'última etapa, la d'edició. Això ha comportat que no s'ha pogut fer una correcció de color amb el programa que estava planejat, el DaVinci Resolve. Aquest fet s'ha solucionat realitzant una correcció de color més bàsica amb el programa Final Cut Pro X, i ha ajudat a l'autor a aprendre a utilitzar-lo més profundament.

8. Conclusions.

Després d'haver realitzat un estudi al llarg de la història del muntatge i amb la peça audiovisual acabada, s'ha arribat a la conclusió de que sí, que el mitjà condiciona el muntatge. El muntatge avança amb la societat, n'és un reflex, i a la xarxa és, sens dubte, un mirall del ritme que porta de la societat actual. Els referents que s'han analitzat estan distribuïts per diferents canals, i el seu estil de muntatge i la seva duració canvia dràsticament. El muntatge per a les xarxes té diversos elements en comú que el fan diferent de tots els altres. Les seves característiques són:

- La seva durada: tot el contingut enfocat a internet té un *timing* breu, d'entre cinc i deu minuts i per aquest motiu, el muntatge de Selfie s'ha accelerat i té una duració curta, no arriba als deu minuts.
- Ús del tall i *jump cut* per fer avançar la història; el muntatge a la xarxa es caracteritza per utilitzar el tall de manera molt recurrent, per realitzar el·lipsis temporals per fer avançar ràpidament la narració i la història. És per això que a Selfie predomina el tall com a element de muntatge principal.
- Ús del muntatge mètric: a l'edició de les xarxes hi predomina la música per tal de donar agilitat i ritme a l'edició. Per això, s'acostuma a fer el muntatge tenint en compte la seva cadència i intensitat. D'aquesta manera, al capítol presentat hi predomina la música com a element de suport narratiu, per donar intensitat en alguns moments i per ajudar a donar un ritme més alt a la peça.
- *Timelapses* i transicions: a les xarxes s'acostumen a utilitzar els *timelapses* com a transició per donar a entendre un salt temporal o un canvi d'escenari. Per aquest motiu, Selfie té diversos moments on es fa ús d'aquest element narratiu transitori per fer avançar la història de manera ràpida però fàcil de comprendre. També s'utilitzen transicions que ajuden a entendre els salts temporals, com per exemple, les el·lipsis de temps.
- A les xarxes el tipus de muntatge principal és el lineal. El muntatge utilitzat a Selfie és el lineal o clàssic, però amb molts salts temporals entre escena i escena,

tot i que sempre avançant la narració. No hi ha ni *flashbacks* ni muntatge paral·lel.

- Els efectes visuals són un element bàsic a internet. Ja sigui amb textos en pantalla o amb efectes especials, la majoria dels vídeos analitzats tenen en comú que tots tenen efectes visuals. A *Selfie* se n'han afegit per exigències del guió.

Per aquests motius, *Selfie* s'ha editat seguint les bases del muntatge a la xarxa. S'han volgut extreure les característiques bàsiques de l'edició i aplicar-les, ja que l'autor creu que el canal condiciona el contingut, i per tant, l'estil. En aquest cas, les conclusions que s'extreuen són que l'estil d'edició de la xarxa ha funcionat en el muntatge de *Selfie*. Tot i així, que els actors no fossin professionals ha fet que la peça perdi una mica de qualitat. Tanmateix, l'autor està satisfet amb la peça final i l'estil de muntatge que s'ha utilitzat.

Principalment, amb aquest treball s'ha realitzat una gran ampliació de coneixements pel que fa al món del muntatge i de l'operador de càmera. Com a resultat de la gran recerca d'informació sobre la història del muntatge, ha permès a l'autor tenir una visió global de l'edició al llarg del temps i, d'aquesta manera, poder veure que l'edició avança amb la societat i amb els nous canals de comunicació emergents, com per exemple, internet. Durant aquest procés, s'han investigat i estudiat les característiques de l'estil de muntatge a les xarxes i això ha permès a l'autor aplicar-les, satisfactòriament, a l'estil de muntatge de *Selfie*.

Pel que fa l'operador de càmera, l'autor mai havia realitzat aquest rol. Aquest treball li ha permès introduir-s'hi i veure quines són les seves dificultats, aprendre a gestionar el material i el funcionament de la càmera així com també a solucionar imprevistos. Aquest projecte ha ajudat a l'autor a estar en contacte amb actors i companys de rodatge per aconseguir que tot el material enregistrat sigui correcte i tingui coherència visual. I d'aquesta manera, facilitar les tasques de muntatge i que no hi hagi problemes després, en el procés de postproducció. Tot i que hi ha hagut alguns imprevistos com, per exemple, l'etalonatge, que per diferents raons no s'ha pogut realitzar del tot, s'ha après a modificar i corregir el color mitjançant Final Cut X, i creant, de manera incipient, unes correccions de color i un etalonatge ampliant els coneixements de l'autor sobre el programari que s'ha utilitzat.

En definitiva, s'ha aconseguit respondre les preguntes inicials de la introducció i s'ha pogut realitzar el muntatge del capítol pilot, tenint també el rol d'operador de càmera durant la producció. S'han adquirit grans coneixements teòrics pel que fa a la història del muntatge i pràctics en muntatge a les xarxes i operador de càmera. Aquests processos han ajudat a l'autor a tenir una visió global del que significa realitzar una websèrie i les seves dificultats, des dels processos de preproducció que comporten la creació del guió literari, tècnic... als imprevistos del rodatge i de la postproducció. Tot i així, i amb l'experiència actual i la visió global, s'han après moltes coses positives i també d'errors comesos, que en pròxims projectes es realitzaran de manera diferent per tal de millorar el resultat i estalviar problemes.

Amb aquest treball, tant teòric com pràctic, s'ha aconseguit aprofundir en els processos de producció generals d'una websèrie i tenir una idea aproximada del que significa dedicar-se professionalment a aquests rols, tant el d'operador de càmera com el d'editor. A més a més, ha ajudat a l'autor a aprendre a treballar en equip i a establir forts lligams amb els seus membres, creant així un ambient de treball positiu, que facilita l'esforç que s'hi dedica. L'autor està satisfet pel que fa als rols realitzats, tant el de càmera com el de muntador i aquest treball ha suposat una empenta per seguir aprenent i millorant.

9. Bibliografía.

Añaños, Helena / Padilla, Alexander. (2011). *Jóvenes internautas: comportamiento y reactancia psicológica ante la publicidad de internet*. Barcelona: UAB., ISBN: 978-84-938802-0-0

Antonio Peláez Barceló, *Montaje y postproducción audiovisual. Curso práctico*. Publicaciones Altaria, S.L. ISBN: 978-84-943007-9-0. 404 pag. 2015.

David Caldevila Domínguez. *Neorrealismo Italiano*. Universidad Complutense de Madrid.

Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares. Año 2014. Instituto Nacional de Estadística. Nota de prensa.

Galeano, E. C. (1997). *Modelos de comunicación* (p. 143). Macchi.

Youtube (2017); *Youtube Creator Academy*. Recuperat de:
<https://creatoracademy.youtube.com/page/education>

Jean-Louis Comolli, Vincent Sorrel. *Cine, modo de empleo: De lo fotoquímico a lo digital*. Ediciones Manantial, 1 jun. 2016 -ISBN 9875002194, 9789875002197, 368 páginas.

Jesús Borràs i Vidal i Antoni Colomer i Puntés. *El llenguatge cinematogràfic. Tot el que s'ha de saber per realitzar un film de ficció*. Editorial UOC, 2010. ISBN: 978-84-9788-887-5.

Joan Marimón. *El muntatge cinematogràfic del guió a la pantalla*. Publicacions i Edicions de la Universitat de Barcelona, 2015. ISBN: 978-84-475-3916-1.

José Javier Marzal Felici. *Atrapar la emoción: Hollywood y el Grupo Dogma 95 ante el cine digital*. Revista Arbor. Consejo Superior de Investigaciones Científicas Licencia Creative Commons. Febrero 2003, 373-389 pp.

Luis Fernando Morales Morante i Paula Hernández. *La webserie: convergencias y divergencias de un formato emergente de la narrativa en Red*. Comunicación: revista Internacional de Comunicación Audiovisual, Publicidad y Estudios Culturales, 2012. PP 140-149. ISSN 1989-600X, N°. 10.

Pau Atienza Muñoz. *Historia y evolución del montaje audiovisual de la moviola a youtube*. Editorial UOC, 2013. ISBN: 978-84-9029-866-4.

Paula Hernández García. *El guión en las nuevas narratives audiovisuales*. Facultad de Ciencias de la Comunicación, 2015.

Pedro Sangro Colón. *Teoría del montaje cinematográfico: textos y textualidad*. Publicaciones Universidad Pontificia Salamanca, 2000. ISBN: 84-7299-489-9. 14 pp.

Rocío Delgadillo Velasco, *Teorías sobre montaje audiovisual, Sergei Eisenstein, María de Quadras*, Ediciones Rialp, 1989 - 328 páginas

Sara Velázquez García, *El Neorealisme Italiano. Influencia en el cine Español de los años cincuenta*. Universidad de Salamanca, Mayo 2012, ISSN: 1886-5542, pp. 160-171.

Vicente Sánchez-Biosca, *El montaje cinematográfico: teoría y análisis [Introducción]*, Barcelona, Paidós, 1996, ISBN 8449303192, pp. 15-22.

Vicente Sánchez-Biosca, *Teoría del montaje cinematográfico*, Filmoteca de la Generalitat Valenciana, 1991, ISBN 94-7890-076-6, 259 pág.

Walter Murch, *En el momento del parpadeo. Un punto de vista sobre el montaje cinematográfico*. Fahrenheit 451. ISBN: 84-95839-48-2. 176 pag. 2003.

Escola Universitària Politécnica de Mataró

Centre adscrit a:



UNIVERSITAT POLITÈCNICA
DE CATALUNYA

Grau en Mitjans Audiovisuals

**EL MUNTATGE AUDIOVISUAL EN FUNCIO DEL CANAL.
EDICIO D'UN EPISODI PILOT PER A UNA WEBSÈRIE**

Estudi de la viabilitat

GUILLEM MAS AUTONELL
PONENT: JUAN CARLOS SÁNCHEZ
PRIMAVERA 2017



TecnoCampus
Mataró-Maresme

Índex.

Índex de taules	III
1. Planificació	1
1.1. Planificació inicial	1
1.2. Desviacions	2
2. Anàlisi de la viabilitat tècnica	5
3. Anàlisi de la viabilitat econòmica	7
3.1. Pla de finançament	7
3.2. Costos de producció	7
3.2.1. Cost real del projecte	8
3.2.2. Cost comercial del projecte	10
4. Aspectes legals	13
4.1. Registre	13
5. Bibliografia	15

Índex de taules.

Taula 1.1.1. Planificació inicial.....	1
Taula 1.2.1. Desviacions.....	2
Taula 1.2.2. Segona planificació.....	3
Taula 2.1. Material tècnic. Producció.....	5
Taula 2.2. Material tècnic. Postproducció	6
Taula 3.2.1.1. Cost real del material tècnic.....	8
Taula 3.2.1.2. Cost real de l'equip humà.....	8
Taula 3.2.1.3. Cost real de l'atrezzo.....	9
Taula 3.2.1.4. Cost real del transport.....	9
Taula 3.2.1.5. Cost real total.....	9
Taula 3.2.2.1. Cost comercial del material tècnic.....	10
Taula 3.2.2.2. Cost comercial de l'equip humà.....	11
Taula 3.2.2.3. Cost comercial de l'atrezzo	11
Taula 3.2.2.4. Cost comercial del transport.....	11
Taula 3.2.2.5. Cost comercial total.....	12
Taula 3.2.2.6. Cost comercial de quatre episodis	12

1. Planificació.

1.1. Planificació inicial.

Aquest projecte consta de tres fases principals. La preproducció, la producció i la postproducció. A continuació s'adjunta una taula amb les tasques que s'han de realitzar i el seu ordre. Per tal de poder fer avançar el projecte, la majoria de les tasques que s'han de realitzar s'han de donar per acabades per tal de poder seguir amb la següent.

SETEMBRE			OCTUBRE			NOVEMBRE			DESEMBRE			GENER		
DIA	PROCÉS	TASCA	DIA	PROCÉS	TASCA	DIA	PROCÉS	TASCA	DIA	PROCÉS	TASCA	DIA	PROCÉS	TASCA
1			1			1			1			1		
2			2			2		Reunió conjunta	2			2		
3			3			3			3			3		
4			4			4			4			4		
5			5			5			5			5		
6			6			6			6			6		
7			7			7			7			7		
8			8		1ra versió guió	8			8			8		
9			9			9			9			9		
10			10			10			10			10		
11			11			11			11			11		
12			12			12			12			12		
13			13			13		Guió tècnic	13			13		
14			14			14			14			14		
15			15			15			15			15		
16			16			16			16			16		
17			17			17			17			17		
18			18			18		2n lliurament	18			18		
19			19			19			19			19		
20			20		2na versió de guió	20			20			20		
21			21			21			21			21		
22			22			22			22			22		
23			23			23			23			23		
24			24			24			24			24		
25		Reunió amb el tutor	25			25			25			25		
26			26			26		Reunió equip	26			26		
27			27			27			27			27		
28			28		Guió final	28			28			28		
29			29			29			29			29		
30			30			30		3ra Reunió amb el tutor	30			30		
			31						31			31		

Taula 1.1.1. Planificació Inicial. Font: Elaboració pròpia.

1.2. Desviacions.

No es va arribar a complir els terminis establerts al principi de la planificació. És per això que s'adjunta un nou document de planificació on es pot veure quins van ser els *timings* reals. El principal problema que es va trobar va ser la creació del guió. Va comportar molt més temps de l'esperat, i això va fer endarrerir la resta de processos. Finalment, com que no s'arribava als temps establerts prèviament, l'autor i la seva companya van decidir que la millor opció per tal de presentar correctament el treball era adherir-se a l'extensió. Es marquen de color vermell les tasques que no van ser assolides i amb verd quan van estar fetes. A més a més, l'autor del treball ha hagut de compaginar la vida laboral amb la realització del projecte, fet que va ser decisiu per allargar l'entrega i poder dedicar les hores necessàries tant a la feina com al treball.

SETEMBRE			OCTUBRE			NOVEMBRE			DESEMBRE			GENER		
DIA	PROCÉS	TASCA	DIA	PROCÉS	TASCA	DIA	PROCÉS	TASCA	DIA	PROCÉS	TASCA	DIA	PROCÉS	TASCA
1			1			1			1			1		
2			2			2		Reunió conjunta	2			2		
3			3			3			3			3		
4			4			4			4		3ra versió de guió	4		Finalitzar la memòria
5			5			5			5			5		
6			6			6			6			6		
7			7			7			7			7		
8			8		1ra versió guió	8			8			8		
9			9			9			9			9		
10			10			10			10			10		
11			11			11		1ra versió de guió	11			11		
12			12			12			12			12		Entrega
13			13			13		Guió tècnic	13			13		
14			14			14			14			14		
15			15			15			15			15		
16			16			16			16			16		
17			17			17			17			17		
18			18			18		2n lliurament	18			18		
19			19			19			19			19		
20			20		2na versió de guió	20			20			20		
21			21			21			21			21		
22			22			22			22			22		
23			23			23			23			23		
24			24			24			24			24		
25		Reunió amb el tutor	25			25		2na versió de guió	25			25		
26			26			26		Reunió equip	26			26		
27			27			27			27			27		
28			28		Guió final	28			28			28		
29			29			29			29			29		
30			30			30		3ra Reunió amb el tutor	30			30		
31			31			31			31			31		

Taula 1.2.1. Desviacions. Font: Elaboració pròpia.

Com es pot veure, resultava inviable per un tema temporal l'entrega del treball per les dates previstes, per aquest motiu l'autor es va adherir a l'extensió del treball. Finalment, es va realitzar un altre document de planificació de tasques que tingués coherència amb l'extensió.

FEBRER			MARÇ			ABRIL			MAIG		
DIA	PROCÉS	TASCA	DIA	PROCÉS	TASCA	DIA	PROCÉS	TASCA	DIA	PROCÉS	TASCA
1	PRE-PRODUCCIÓ		1	PRODUCCIÓ		1			1	Entrega final	
2			2			2	Rodatge	2			
3			3			3			3		
4			4			4	Reunió equip		4		
5			5			5			5		
6			6			6			6		
7			7			7			7		
8			8			8			8		
9			9			9			9		
10			10			10	Ajuda muntatge localitzacions		10		
11			11			11	Rodatge		11		
12		Guió tècnic	12			12			12		
13			13			13			13		
14			14			14	Inici del muntatge		14	1ra versió muntatge	
15			15			15			15		
16			16			16			16		
17			17			17			17		
18			18			18	Rodatge		18		
19			19			19			19		
20			20			20			20		
21			21			21			21		
22			22			22			22		
23			23			23			23		
24			24			24	Seguiment del muntatge		24		
25			25			25			25		
26			26			26			26	2na versió muntatge	
27			27			27			27		
28			28			28			28		
29			29			29			29		

Taula 1.2.2. Segona planificació. Font: Elaboració pròpia.

2. Anàlisi de la viabilitat tècnica.

Per tal de realitzar el rodatge i la postproducció d'un capítol pilot de websèrie es necessiten diversos elements tècnics que són imprescindibles. La universitat compta amb un servei de lloguer de material pels estudiants, SERMAT, i compta amb material de imatge, so, il·luminació i elèctric. Gràcies a això, el nostre projecte s'ha pogut dur a terme sense grans costos afegits. A continuació s'adjunta una taula amb el material que s'ha utilitzat a durant el rodatge i una altra taula amb el material necessari per a la postproducció. El material que s'ha utilitzat pel rodatge és íntegrament de SERMAT. El material que s'ha utilitzat per la postproducció és íntegrament personal.

Categoria	Material
Imatge	Kit Blackmagic
	Estabilitzador E-Image
	Trípode Manfrotto
So	Kit Zoom H4
	Kit perxa + microfonia Rode
Il·luminació	Pantalla Cotelux
	Dedolight
	Ceferino
	Reflector
	Dimmer
	Porex
	Trident
	Kit d'il·luminació de 3 focus
Altres	Claqueta
	2 cables de 10 metres amb 4 endolls
	Carretes de transport
	Càmera Polaroid
	2 càrregues per la càmera Polaroid

Taula 2.1. Material tècnic. Producció. Font: Elaboració pròpia.

Categoria	Material
Tècnic	Mac 13 pulzades retina, 8 GB de RAM, processador intel i5 2,5 Ghz
	Auriculars
	Ratolí
	2 Discs durs externs de 1TB cada un
	Tarjeta de memòria 2GB
Programari	Final Cut Pro X
	Nuke

Taula 2.2. Material tècnic. Postproducció. Font: Elaboració pròpia.

3. Anàlisi de la viabilitat econòmica.

3.1. Pla de finançament.

Pel que fa al pressupost acurat de tot el material utilitzat al rodatge es pot trobar al treball de l'Elisabeth Garcia. Per part de l'autor, es farà un pressupost estimat de les seves tasques dins el treball que són les de càmera i postproducció, que inclou el muntatge de la peça audiovisual. El pressupost utilitzat ha estat d'inversió privada, tant de l'autor com de la seva companya. Els costos previstos per la producció eren baixos, i per aquest motiu es va decidir que no es faria cap campanya de micro-mecenatge per tal d'aconseguir finançament i que es duria a terme tota la producció sense pressupost extern. Tot i així, tenint en compte les despeses reals, el projecte resulta molt rendible tenint en compte el seu potencial.

3.2. Costos de producció.

Els costos de producció han estat baixos i íntegrament provinents dels estudiants. El càlcul del pressupost està dividit en parts. Les dues primeres es basen en el cost real del projecte. La primera taula mostra el cost real del material tècnic utilitzat tant en el rodatge com en la postproducció. La segona engloba el cost real de l'equip humà que ha participat al projecte. La penúltima partida forma part del cost de material d'atrezzo i, per acabar la partida de transport. Finalment, es repliquen les mateixes taules però amb una simulació de el cost comercial de la producció.

3.2.1. Cost real del projecte.

A continuació s'adjunta una taula on apareix el pressupost real del material tècnic que s'ha utilitzat amb els rols de càmera i muntador. El material està dividit en dues parts, la primera es basa en el material utilitzat pel rodatge, és a dir, en la producció, i la segona en el muntatge de la peça audiovisual, la postproducció.

MATERIAL TÈCNIC						
Etapa	Descripció	Cost unitari	Quantitat	Dies utilitzats	Unitat de mesura	Total
Producció	Kit BlackMagic	0,00	1	5	Dia	0,00
	Trípode Manfrotto	0,00	1	5	Dia	0,00
	Estabilitzador E-Image	0,00	1	5	Dia	0,00
	Kit Zoom H4	0,00	1	5	Dia	0,00
	Kit perxa + microfonia Rode	0,00	1	5	Dia	0,00
	Pantalla Cotelux	0,00	1	5	Dia	0,00
	Dedolight	0,00	1	5	Dia	0,00
	Ceferino	0,00	1	5	Dia	0,00
	Reflector	0,00	1	5	Dia	0,00
	Dimmer	0,00	2	5	Dia	0,00
	Porex	0,00	1	5	Dia	0,00
	Trident	0,00	1	5	Dia	0,00
	Kit il·luminació 3 focus	0,00	2	5	Dia	0,00
	Claqueta	0,00	1	5	Dia	0,00
Cables de 10 metres amb 4 endolls	0,00	2	5	Dia	0,00	
Carretes de transport	0,00	2	5	Dia	0,00	
TOTAL						0,00
Postproducció	Mac 13 Pulzades retina, 8GB de RAM	0,00	1	10	Propietat	0,00
	Auriculars	0,00	1	10	Propietat	0,00
	Ratolí	0,00	1	10	Propietat	0,00
	Disc dur extern de 1TB	0,00	2	10	Propietat	0,00
	Targeta memòria 2 GB	0,00	1	10	Propietat	0,00
	Final Cut Pro X	0,00	1	10	Llicència	0,00
	Nuke	0,00	1	10	Llicència	0,00
Música	0,00	1	10	CopyLeft	0,00	
TOTAL						0,00
TOTAL						0,00

Taula 3.2.1.1. Cost real material tècnic. Font: Elaboració pròpia.

A continuació s'adjunta una taula amb l'equip humà que ha participat al projecte. El cost ha estat de zero euros ja que els participants han treballat sense remuneració. L'autor ha format part dels rols de director, guionista, operador de càmera, sonidista, director de fotografia i muntador.

EQUIP HUMÀ						
Etapa	Descripció	Cost unitari	Numero	Quantitat	Unitat de mesura	Total
Preproducció	Director	0,00	1	4	Mes	0,00
	Guionista	0,00	2	4	Mes	0,00
Producció	Operador de càmera	0,00	1	5	Dia	0,00
	Sonidista	0,00	1	5	Dia	0,00
	Director de fotografia	0,00	1	5	Dia	0,00
Postproducció	Muntador	0,00	1	20	Dia	0,00
TOTAL						0,00

Taula 3.2.1.2. Cost real equip humà. Font: Elaboració pròpia.

Seguidament hi ha la partida amb tots els elements que es van comprar per atrezzo, per què la producció no tingués cap imprevist i es pogués dur a terme tot el que apareixia al guió literari.

ATREZZO						
Etapa	Descripció	Cost unitari	Numero	Quantitat	Unitat de mesura	Total
Producció	Polaroid	0,00	1	1	Unitat	0,00
	Càrrega papers polaroid	2,50	8	2	Unitat	40,00
	Filtres tabac	7,00	1000	1	Unitat	7,00
	Tabac	5,10	1	1	Unitat	5,10
	Gerro	7,00	1	1	Unitat	7,00
TOTAL						59,10

Taula 3.2.1.3. Cost real Atrezzo. Font: Elaboració pròpia.

Per acabar, aquesta és la partida que forma part de les despeses de transport, ja sigui d'actors o de material.

TRANSPORT						
Etapa	Descripció	Cost unitari	Numero	Quantitat	Unitat de mesura	Total
Producció	Quilometratge	0,10	1	210	Quilòmetres	21,00
	Parquing	0,78	1	3	Euros	3,82
TOTAL						24,82

Taula 3.2.1.4. Cost real Transport. Font: Elaboració pròpia.

Finalment, aquesta és la taula amb el resum final del cost total de la producció.

COST TOTAL		
Etapa	Descripció	TOTAL
Preproducció	EQUIP HUMÀ	0,00
Producció	MATERIAL TÈCNIC	0,00
	EQUIP HUMÀ	0,00
	ATREZZO	59,10
	TRANSPORT	24,82
Postproducció	MATERIAL TÈCNIC	0,00
	EQUIP HUMÀ	0,00
TOTAL		83,92

Taula 3.2.1.5. Cost real Total. Font: Elaboració pròpia.

3.2.2. Cost comercial del projecte.

Per tal de fer un estudi més acurat del pressupost, l'autor ha elaborat les mateixes taules que hi ha anteriorment, però amb una simulació del cost comercial real del projecte. La següent taula mostra el cost del material tècnic utilitzat, basant-se en la pàgina web de préstec i lloguer de material audiovisual Avisual Pro. Els preus sempre han estat agafats a l'alça.

MATERIAL TÈCNIC						
Etapa	Descripció	Cost unitari	Quantitat	Dies utilitzats	Unitat de mesura	Total
Producció	Kit BlackMagic	82,00	1	5	Dia	410,00
	Tripode Manfrotto	15,00	1	5	Dia	75,00
	Estabilitzador E-Image	25,00	1	5	Dia	125,00
	Kit Zoom H4	10,00	1	5	Dia	50,00
	Kit perxa + microfonia Rode	15,00	1	5	Dia	75,00
	Pantalla Cotelux	12,00	1	5	Dia	60,00
	Dedolight	35,00	1	5	Dia	175,00
	Ceferino	10,00	1	5	Dia	50,00
	Reflector	5,00	1	5	Dia	25,00
	Dimmer	7,00	2	5	Dia	70,00
	Porex	14,00	1	5	Dia	70,00
	Trident	5,00	1	5	Dia	25,00
	Kit il·luminació 3 focus	15,00	2	5	Dia	150,00
	Claqueta	10,00	1	5	Dia	50,00
	Cables de 10 metres amb 4 endolls	3,00	2	5	Dia	30,00
Carretes de transport	-	2	5	Dia	0,00	
TOTAL						1.440,00
Postproducció	Mac 13 Pulzades retina, 8GB de RAM	1.699,00	1	10	Propietat	1.699,00
	Auriculars	80,00	1	10	Propietat	80,00
	Ratolí	12,00	1	10	Propietat	12,00
	Disc dur extern de 1TB	58,00	2	10	Propietat	116,00
	Targeta memòria 2 GB	12,00	1	10	Propietat	12,00
	Final Cut Pro X	299,00	1	10	Llicència	299,00
	Nuke	1.969,00	1	10	Llicència	1.969,00
Música	0,00	1	10	CopyLeft	0,00	
TOTAL						4.187,00
TOTAL						5.627,00

Taula 3.2.2.1. Cost comercial material tècnic. Font: Elaboració pròpia.

Seguidament, es mostra el cost de l'equip humà si la producció fos de caràcter comercial. Els criteris que s'han seguit per elaborar aquests números es basen en la taula

de salaris oficials del Ministerio de Empleo y Seguridad Social publicat el 28 de juny de 2016. Agafant com a referent sempre els salaris més elevats.

EQUIP HUMÀ						
Etapa	Descripció	Cost unitari	Numero	Quantitat	Unitat de mesura	Total
Preproducció	Director	3.170,95	1	4	Mes	12.683,80
	Guionista	3.184,98	2	4	Mes	6.369,96
Producció	Operador de càmera	766,72	1	1	Setmana	766,72
	Sonidista	762,85	1	1	Setmana	762,85
	Director de fotografia	940,96	1	1	Setmana	940,96
Postproducció	Muntador	2.400,57	1	20	Mes	2.400,57
TOTAL						23.924,86

Taula 3.2.2.2. Cost comercial Equip Humà. Font: Elaboració pròpia.

A continuació s'adjunta la partida d'atrezzo, que simula un cost real si la peça fos comercial.

ATREZZO						
Etapa	Descripció	Cost unitari	Numero	Quantitat	Unitat de mesura	Total
Producció	Polaroid	60,00	1	1	Unitat	60,00
	Càrrega papers polaroid	2,50	8	2	Unitat	40,00
	Filtres tabac	7,00	1000	1	Unitat	7,00
	Tabac	5,10	1	1	Unitat	5,10
	Gerro	7,00	1	1	Unitat	7,00
TOTAL						119,10

Taula 3.2.2.3. Cost comercial Atrezzo. Font: Elaboració pròpia.

Per acabar, la partida de transport quedaria igual.

TRANSPORT						
Etapa	Descripció	Cost unitari	Numero	Quantitat	Unitat de mesura	Total
Producció	Quilometratge	0,10	1	210	Quilòmetres	21,00
	Parquing	0,78	1	3	Euros	3,82
TOTAL						24,82

Taula 3.2.2.4. Cost comercial transport. Font: Elaboració pròpia.

Així doncs, el total del capítol pilot amb un fi comercial seria de 29.695,78 €, pel que fa als rols que ha fet l'autor durant tot el projecte.

COST TOTAL		
Etapa	Descripció	TOTAL
Preproducció	EQUIP HUMÀ	19.053,76
Producció	MATERIAL TÈCNIC	1.440,00
	EQUIP HUMÀ	2.470,53
	ATREZZO	119,10
	TRANSPORT	24,82
Postproducció	MATERIAL TÈCNIC	4.187,00
	EQUIP HUMÀ	2.400,57
TOTAL		29.695,78

Taula 3.2.2.5. Cost comercial total. Font: Elaboració pròpia.

Finalment, si es volgués aplicar aquest pressupost orientatiu per tal de realitzar els 4 episodis pilots restants, quedaria d'aquesta manera.

COST TOTAL DELS 4 EPISODIS		
Etapa	Descripció	TOTAL
Preproducció	EQUIP HUMÀ	57.161,28
Producció	MATERIAL TÈCNIC	4.320,00
	EQUIP HUMÀ	7.411,59
	ATREZZO	357,30
	TRANSPORT	74,46
Postproducció	MATERIAL TÈCNIC	12.561,00
	EQUIP HUMÀ	7.201,71
TOTAL		89.087,34

Taula 3.2.2.6. Cost comercial quatre episodis. Font: Elaboració pròpia.

4. Aspectes legals.

Es tracta d'un projecte audiovisual, de curta durada, enfocat a ser emès per les xarxes socials, en especial, Youtube. El projecte ha estat ideat per l'autor i la seva companya, Elisabeth Garcia, i és per això que els drets de la peça recauen en els seus autors. El registre de propietat intel·lectual, però, es realitzarà en cas de que el projecte avancés i tirés endavant.

Fins llavors, el treball que es presenta segueix les normatives de la UPC amb Criteris d'aplicació de la Normativa sobre els drets de propietat intel·lectual i industrial a la UPC als treballs objecte de titulació (TFG) i per tant, tot i que es tracta d'un projecte que ha estat coordinat i suportat pel professor, els drets del treball recauen totalment sobre l'estudiant amb la llibertat de distribuir, reproduir, transformar i cedir els drets d'explotació de la peça audiovisual a tercers. Finalment, el conjunt del treball queda protegit sota l'estatus legal de *creative commons*.

4.1. Registre.

Pel que fa al registre, es triaria la llicència de Creative Commons Reconeixement-No Comercial, per si més endavant els autors volguessin fer-ne un ús comercial. Aquesta llicència permet a les persones fer ús del treball, però sense un fi comercial i sempre amb l'obligació de citar el nom de l'autor en cas de que volguessin utilitzar-lo.

5. Bibliografía.

Boe.es. (2016). *Boe.es. Agencia estatal Boletín Oficial del Estado*. Recuperat de <https://www.boe.es/boe/dias/2016/06/28/pdfs/BOE-A-2016-6265.pdf>

Creative Commons (2017). Recuperat de: <https://creativecommons.org/>

Criteris d'aplicació de la Normativa sobre els drets de propietat intel·lectual i industrial a la UPC als treballs objecte de titulació (PFC, TFG, TFM, entre altres). (2012) (p.6).

Recuperat de: <https://www.upc.edu/normatives/ca/documents/consell-de-govern/acord-num.-136-2012/view>

Pro, A. (2017). *Avisual PRO | Alquiler de material audiovisual profesional*. Recuperat de: www.avisualpro.es

Escola Universitària Politécnica de Mataró

Centre adscrit a:



UNIVERSITAT POLITÈCNICA
DE CATALUNYA

Grau en Mitjans Audiovisuals

**EL MUNTATGE AUDIOVISUAL EN FUNCIO DEL CANAL.
EDICIO D'UN EPISODI PILOT PER A UNA WEBSÈRIE**

**GUILLEM MAS AUTONELL
PONENT: JUAN CARLOS SÁNCHEZ**

PRIMAVERA 2017



TecnoCampus
Mataró-Maresme

Índex.

Annex I. Guió literari.....	1
Annex II. Guió tècnic	11
Annex III. Contingut del CD-ROM.....	23

Annex I. Guió literari

1. SECUENCIA DE MONTAJE

Se intercalan imágenes parecidas sobre MARCOS (26), un chico alto, moreno, de ojos marrones, con ojeras, vestido con colores oscuros y con apariencia triste.

MARCOS (V.O)

Hoy ha empezado como ayer y como antes de ayer, vivo inmerso en una rutina diaria. Repito las mismas acciones cada día sin pensar.

Marcos se hace una instantánea en EL LAVABO.

Marcos desayuna dos tostadas con mermelada en LA COCINA.

Marcos fuma en EL COMEDOR.

Marcos hace abdominales en EL COMEDOR.

Marcos camina por LA CALLE.

Marcos fuma y habla con SAUL (24) un chico moreno, vestido con chándal y deportivas.

MARCOS (V.O)

A las 8 de la mañana me levanto, me ducho, me hago una fotografía, la observo lo suficiente y la cuelgo en el corcho.

Suena el despertador en LA HABITACIÓN.

Marcos se levanta de la cama de LA HABITACIÓN.

Marcos cuelga una fotografía en el corcho de LA HABITACIÓN.

Marcos desayuna dos tostadas con mermelada en LA COCINA.

Marcos hace flexiones en EL COMEDOR.

Marcos habla con Saúl sentados en el sofá DEL COMEDOR.

MARCOS (V.O)

Si alguna persona me espiara podría seguir mis pasos y no equivocarse ni un milímetro. Hay quien pensará que no es forma de vivir, pero...

¿No es lo que hacemos todos, repetir las mismas acciones una y otra vez?

Marcos, se hace otra instantánea en EL LAVABO. Marcos desayuna en LA COCINA.

PASCAL (28), un chico alto, vestido con chándal y con apariencia de pocos amigos le da marihuana a Marcos en EL RECIBIDOR.

Marcos cuelga la instantánea en el corcho junto a otros selfies en LA HABITACIÓN.

Marcos, corre por LA CALLE

MARCOS (V.O)

Mi mayor temor son los cambios, me horroriza lo desconocido y vivir en una monotonía constante me calma.

Suena el despertador en LA HABITACIÓN.

Marcos, cuelga una instantánea en el corcho en LA HABITACIÓN.

Marcos, desuna tostadas con mermelada en LA COCINA.

Marcos fuma y se hace una fotografía en EL BAÑO.

Marcos, hace flexiones en EL COMEDOR.

Marcos, discute con PASCAL en EL RECIBIDOR.

MARCOS (V.O)

La fotografía me permite comprender el mundo en el que vivimos, ver el transcurso de las cosas y apreciar los pequeños detalles para poder tener todo bajo control.

Marcos, se hace una instantánea en EL LAVABO.

Marcos, cuelga la fotografía en el corcho junto a muchas otras en LA HABITACIÓN.

Marcos, apaga la luz y se mete en la cama de LA HABITACIÓN

FIN SECUENCIA MONTAJE

2. INT. CASA MARCOS LAVABO - DÍA

Lavabo pequeño y antiguo. Marcos está frente el espejo. Se hace una fotografía, espera que salga de la Polaroid, la coge y la agita. Ni la mira ni la vemos. Se dirige a la habitación.

3. INT. CASA MARCOS. HABITACIÓN - DÍA

Habitación pequeña y fría, con poca decoración, en fondo hay un corcho repleto de fotografías. Marcos cuelga la instantánea y la observa. En la imagen aparece Marcos con un ojo morado. Marcos descuelga la imagen.

4. INT. CASA MARCOS. LAVABO - DÍA

Marcos entra nervioso y desconcertado al baño y se mira al espejo comparándose con la fotografía que tiene en la mano. En la imagen tiene un ojo morado. Marcos levanta la mirada y confirma que no tiene ningún morado en el ojo.

MARCOS

¿Pero qué coño?

FUNDIDO A NEGRO

5. OPENING

Imagen digital donde aparece el nombre de la serie.

6. INT. CASA MARCOS. SALÓN - DIA

Un salón sencillo, pequeño y desordenado. En el centro una pequeña mesa y al lado un sofá.

Marcos fotografía diversos objetos de la habitación; cenicero, sofá, jarrón. Cuando salen las fotografías de la Polaroid, las agita, las observa y se da cuenta que no corresponden con lo que él ve. En la imagen, el cenicero está lleno de cigarros, la colcha del sofá está mal puesta y el jarrón no está.

MARCOS

(Asustado)

No puede ser.

Marcos está asustado. Preocupado, camina de un lado a otro con las manos en la cabeza, coge las llaves del recibidor y sale a la calle con la Polaroid.

7. EXT. PORTAL - DIA

Marcos, desorientado, mira para ambos lados de la calle, y empieza a caminar sin saber dónde ir

8. EXT. PARQUE - DIA

Marcos exaltado, llega a un parque y saca una fotografía. En el parque no hay nadie. En la instantánea aparecen dos personas sentadas en un banco.

MARCOS

(Balbucenado en voz baja)
¿Tan mal estás, en serio?

Marcos sigue caminando.

9. EXT. ESTACIÓN - DIA

Marcos hace fotos a la vía del tren. Mira la fotografía y dirige la mirada hacia la vía, comprobando que ahora no hay nada y en la fotografía aparece un tren.

10. EXT. PASEO - DIA

Marcos hace una foto a una casa modernista y al paseo de La Garriga. En la instantánea del paseo hay gente distinta andando. En la casa modernista no aprecia cambios. Se dispone a sacar otra instantánea pero se le acaba el papel fotográfico.

MARCOS (Golpeando
la cámara)
¡Joder! ¡Ahora no!

Coge la instantánea de la casa modernista y la observa con atención.

La cámara se acerca a la fotografía.

11. INT. HABITACIÓN - DIA

La cámara se aleja de la fotografía.

Marcos se fuma un porro. Cuelga todas las instantáneas en el corcho. Sigue observando la última fotografía. Las ordena cronológicamente y escribe la hora en la parte blanca de la

instantánea. Se sienta en la cama sin dejar de observar el corcho, con aspecto nervioso, triste y cansado. Se queda dormido

12. INT. HABITACIÓN - NOCHE (TIME LAPSE)

Marcos esta durmiendo en la cama y su móvil esta en el suelo, en silencio. El móvil se ilumina, recibe una llamada perdida de Pascal, el reloj del móvil marca las 18:15.

Marcos esta durmiendo en la cama pero en otra posición. Su móvil se vuelve a iluminar, recibir una llamada perdida de Saúl, el reloj del móvil marca las 18:43

Marcos esta durmiendo en la cama. En el móvil aparece un sms de Pascal; "Recuerda lo que me debes". El reloj del móvil marca las 19:40.

Marcos sigue durmiendo. El móvil se ilumina y recibe una llamada perdida de Saul. El reloj del móvil marca las 20:00.

Marcos sigue dormido en la cama. Marcos recibe de nuevo una llamada perdida de Pascal. El reloj del móvil marca las 20:15.

13. INT. CASA MARCOS.HABITACIÓN - NOCHE

El reloj marca las 20:37. Suena el timbre. Marcos abre los ojos, se despierta sobresaltado y se dirige hacia la puerta.

14. INT. CASA MARCOS.COMEDOR - NOCHE

Marcos abre la puerta y aparece Saúl que muestra una sonrisa peculiar. Entra sin pedir permiso

SAUL

¿Tío, que haces que no contestas?

MARCOS

(Sorprendido)

¡¿Qué haces tu aquí?!

Saúl se sienta en el sofá.

SAUL

Como que qué hago aquí? Pues te vengo a ver, como siempre. Te he llamado pero no contestas. Mira lo que tengo para ti.

Le enseña a Marcos dos botellas de Ginebra y dos paquetes de taba

12. INT. HABITACIÓN - NOCHE (TIME LAPSE)

Marcos esta durmiendo en la cama y su móvil esta en el suelo, en silencio. El móvil se ilumina, recibe una llamada perdida de Pascal, el reloj del móvil marca las 18:15.

Marcos esta durmiendo en la cama pero en otra posición. Su móvil se vuelve a iluminar, recibir una llamada perdida de Saúl, el reloj del móvil marca las 18:43

Marcos esta durmiendo en la cama. En el móvil aparece un sms de Pascal; "Recuerda lo que me debes". El reloj del móvil marca las 19:40.

Marcos sigue durmiendo. El móvil se ilumina y recibe una llamada perdida de Saul. El reloj del móvil marca las 20:00.

Marcos sigue dormido en la cama. Marcos recibe de nuevo una llamada perdida de Pascal. El reloj del móvil marca las 20:15.

13. INT. CASA MARCOS.HABITACIÓN - NOCHE

El reloj marca las 20:37. Suena el timbre. Marcos abre los ojos, se despierta sobresaltado y se dirige hacia la puerta.

14. INT. CASA MARCOS.COMEDOR - NOCHE

Marcos abre la puerta y aparece Saúl que muestra una sonrisa peculiar. Entra sin pedir permiso

SAUL

¿Tío, que haces que no contestas?

MARCOS

(Sorprendido)

¡¿Qué haces tu aquí?!

Saúl se sienta en el sofá.

SAUL

Como que qué hago aquí? Pues te vengo a ver, como siempre. Te he llamado pero no contestas. Mira lo que tengo para ti.

Le enseña a Marcos dos botellas de Ginebra y dos paquetes de tabaco

MARCOS

Hoy no puedo.

SAUL

¿Por qué tío? ¿Estás bien?

MARCOS

No... hoy no ha sido un buen día, lo siento

SAUL

El alcohol lo cura todo hermano.

Saul sirve dos vasos de alcohol.

MARCOS Escuchame...tengo que contarte algo... no sé qué está pasando, pero me está...

SAUL

(Cortándole)

Para, para, para en serio tío, hoy no tengo ganas de escuchar discursitos de los tuyos.

(Le acerca el vaso)

¡Bebe y ya veras como lo ves todo de otro color!

MARCOS

¡Que me escuches, joder! Esta mañana me ha pasado algo. Ven.

Saul resopla

15. INT. CASA MARCOS HABITACIÓN - NOCHE

Marcos esta señalando una fotografía del corcho. Saul esta sentado en la cama sin prestar mucha atención.

MARCOS

Vas a creer que estoy como un cencerro. Mira estas fotografías, las he hecho esta mañana. Pero no corresponden con lo que yo veía...

Señala la fotografía que sale con el ojo morado.

SAÚL

¡Pero que dices, tu estas "burlao"! Creo que deberías plantearte seriamente dejar de fumar, te está dejando hecho polvo.

MARCOS

Por favor dime que tu tambien lo estas viendo. Que no me estoy volviendo loco.

Saúl, esta jugando con el móvil, sin prestar atención a Marcos

SAUL

Marcos, tranquilo... no te ralles. Lo del ojo será una mancha de la cámara.

MARCOS

Tio, en serio ayudame... Ya no se ni lo que es real... No lo entiendo.

SAUL

A ver, trae la camara. Si no lo veo no lo creo.

Marcos, le da la camara a Saul. Abre el cajon de la mesilla para buscar papel fotografico. Desesperado remueve todo, tirando cosas al suelo.

MARCOS

Mierda, no me acordaba, no queda papel.

Saul sonrie

MARCOS

¿Has entendido lo que te estoy diciendo? Mejor vete, ya te he dicho que hoy no es un buen dia.

SAUL

Oye tio... hacemos unos fifas, te calmas y lo asimilas. Mañana vuelvo y me lo enseñas.

Marcos, resopla, coge el vaso y se lo bebe de un trago.

16. SECUENCIA DE MONTAJE. INT. CASA MARCOS - COMEDOR

Marcos y Saul hablando, bebiendo y fumando.
El reloj marca las 22:14.
El cenicero se llena de cigarros.
El reloj marca las 23:00.
Las botellas estan vacías.
El reloj marca las 00:24.
Saul rompe un jarrón.
El reloj marca las 01:14.
Saúl se queda dormido.

La colcha del sofá se cae.
Marcos se levanta.

FIN SECUENCIA MONTAJE

17. INT. CASA MARCOS. COMEDOR - NOCHE

Marcos vuelve con la fotografía del cenicero que había hecho esa misma mañana, la compara y se da cuenta de que el cenicero es el mismo que en la foto.

MARCOS

Saúl, Saúl, despierta, ya lo entiendo todo.

Va demasiado borracho, tira la foto encima de la mesa y se queda dormido.

FUNDIDO A NEGRO

18. INT. CASA MARCOS. COMEDOR - NOCHE

El reloj marca las 3.44. Marcos y Saul están dormidos en el sofá. Las botellas están vacías, el cenicero lleno, la funda del sofá caída y el jarrón roto. Saul se despierta, mira el reloj.

Saul da codazos a Marcos

SAUL

Marcos, Marcos.

Marcos no se despierta, Saul le da codazos más fuertes hasta que lo consigue

SAUL

Son las 4 menos cuarto, yo me abro

Marcos sonríe y sube el pulgar de su mano.

19. INT. CASA MARCOS. RECIBIDOR - NOCHE

Saúl cierra la puerta. El plano se abre hasta ver Marcos dormido. Suena el timbre. Marcos se despierta y se levanta.

MARCOS ¿Qué
te has dejado?

Marcos se levanta y va hacia la puerta y abre. Al otro lado esta Pascal, muestra cara de enfado. Pascal le da un puñetazo en la cara.

MARCOS (V.O)

Hay días que pasan sin darte cuenta. Se
sobreesciben y van al cajón de los
objetos perdidos. Aún así, también
existen unos pocos que recuerdas, que
te marcan. El día ha empezado como
ayer, como antes de ayer y como el
anterior pero hoy he entendido que es
imposible tener todo bajo contr

Annex II. Guió tècnic.

ESCENA	PLANO	ENCUADRE	MOVIMIENTO/DIRECCIÓN	ACCIÓN	LUGAR	TEXTO	DIÁLOGO	SONIDO	OBSERVACIONES
1	1	Plano Medio		Marcos se hace una instantanea en EL LAVABO	Lavabo	-	<p>MARCOS (V.O) Hoy ha empezado como ayer y como antes de ayer, vivo inmerso en una rutina diaria. Repito las mismas acciones cada día sin pensar.</p>		
1	2	Plano Medio	Zenital	Marcos espera a que salten las tostadas.	Cocina	-			
1	3	Plano Detalle	-	Marcos enciende el mechero y fuma en EL COMEDOR	Comedor	-			
1	3.1	Plano General	-		Comedor	-			
1	4	Plano Medio	Zenital	Marcos hace abdominales en EL COMEDOR	Comedor	-			
1	5	Plano Americano / General	Travelling	Marcos camina por LA CALLE	Calle Random	-			
1	6	Plano Medio Corto	-	Marcos fuma y habla con SAUL	Comedor	-			
1	6.1	Plano Medio Corto	-	Marcos apaga el despertador con la mano	Habitación	-			<p>MARCOS (V.O) A las 8 de la mañana me levanto, me ducho, me hago una fotografia, la observo lo suficiente y la cuelgo en el corcho.</p>
1	6.2	Plano General	-	Marcos se levanta de la cama	Habitación	-			
1	7	Plano detalle	-	Marcos cuelga una fotografia en el corcho. Xinxeta e imagen	Habitación	-			
1	8.1	Plano detalle	-	Marcos espera a que salten las tostadas	Cocina	-			
1	8.2	Plano General	Zenital	Marcos come dos tostadas para desayunar	Cocina	-			
1	9	Plano General	-	Marcos hace flexiones en el comedor	Comedor	-			
1	10	Plano general	-	Marcos habla con Saul sentados en el sofá del comedor	Comedor	-			
1	10.1	Plano detalle	-		Comedor	-			

1	11	Plano Medio	-	Marcos se hace una instantánea en el lavabo	Lavabo	-	<p>MARCOS (V.O)</p> <p>Si alguna persona me espiera podría seguir mis pasos y no equivocarse ni un milímetro. Hay quien pensará que no es forma de vivir, pero... ¿No es lo que hacemos todos, repetir las mismas acciones una y otra vez?</p>	
1	12	Plano General	-	Marcos desayuna	Cocina	-		
1	13.1	Plano General	Inicio de Zoom in rápido	Pascal le da una bolsita a Marcos (Marihuana)	Recibidor	-		
1	13.2	Plano detalle	Final Zoom in rápido		Recibidor	-		
1	14.1	Plano detalle		Marcos cuelga una fotografía en el corcho. Xinxeta e imagen	Habitación	-		
1	14.2	Plano general	Zoom in	Marcos observa todas las instantáneas	Habitación			
1	15	Plano general	Travelling	Marcos corre	Calle Random	-		
1	15.1	Plano detalle	-	Zapato de Marcos contra el suelo cuando corre	Calle Random	-		
1	17	Plano detalle	-	Despertador se enciende, Marcos le da con la mano para pararlo.	Habitación	-		<p>MARCOS (V.O)</p> <p>Mi mayor temor son los cambios, me horroriza lo desconocido y vivir en una monotonía constante me calma.</p>
1	18	Plano detalle	-	Marcos cuelga una fotografía en el corcho. Xinxeta e imagen	Habitación	-		
1	19.1	Plano detalle	-	Marcos fuma	Comedor	-		
1	19.2	Plano medio	-	Marcos se hace una instantánea	Baño	-		

1	20.1	Plano General	Cenital		Comedor	-			
1	20.2	Plano Medio corto	-	Marcos hace flexiones	Comedor	-			
1	21	Plano Medio	-	Marcos discute con Pascal, le cierra la puerta en la cara	Recibidor	-			
1	22	Plano medio		Marcos se hace una instantánea	Lavabo	-	MARCOS (V.O) La fotografía me permite comprender el mundo en el que vivimos, ver el transcurso de las cosas y apreciar los pequeños detalles para poder tener todo bajo control.		
1	23	Plano detalle	Zoom in	Marcos cuelga una fotografía en el corcho, con una xinxeta.	Habitación	-			
1	24	Plano General	Zoom out		Habitación	-			
1	25	Plano General	Cenital	Marcos se mete en la cama	Habitación	-			
1	26	Plano detalle	-	Marcos apaga el interruptor	Habitación	-			
2	1	Plano Medio		Marcos se hace una instantanea.	Lavabo				
2	2	Plano Medio	Zenital	Espera a que salga la fotografía	Lavabo				
2	3	Plano detalle		Coge y agita la fotografía	Lavabo				
2	4	Plano Americano	Travelling	Sale del lavabo					
3	1	Plano Americano	Travelling	Se dirige hasta el corcho.	Habitación				
3	2	Plano Medio		Marcos cuelga la instantanea en el corcho se ve de espaldas.	Habitación				
3	2.1	Plano detalle		Marcos cuelga la instantanea en el corcho. Chincheta	Habitación				
3	3	Plano detalle		Se ve la imagen colgada donde Marcos aparece con un ojo morado y la descuelga	Habitación				

3	4	Plano Medio	Zential	Marcos observa la fotografía.	Habitación				
3	4.1	Plano Medio		Marcos se gira y camina hacia la puerta.La cierra	Habitación				
4	1	Plano Medio	Travelling	Abre la puerta del lavabo, nervioso.	Lavabo				
4	2	Plano Medio	-	Se ve Marcos delante del espejo	Lavabo				
4	3	Plano Medio	Zoom in	Se ve Marcos a través del espejo	Lavabo				
4	4	Plano Detalle	-	Marcos observa la fotografía	Lavabo				
4	5	Plano Detalle	Zoom in	Se ven los ojos de Marcos y levanta la mirada	Lavabo				
4	6	Plano Medio	Zoom out	Se ve a Marcos a través del espejo	Lavabo		¿Pero qué coño?		
5	1	Imagen digital dónde aparece el nombre de la websérie (Selfie)							
6	1	Plano General	Ligero Zoom in	Se ve el salon	Salon				
6	2	Plano Detalle	-	Aparece un cenicero lleno	Salon				
6	3	Plano Detalle	-	Platos sucios y un jarrón encima de la mesa	Salon				
6	4	Plano Medio Largo	-	Marcos esta en frente el salon, coge la cámara	Salon				
6	5	Plano Detalle	-	Marcos fotografía el cenicero	Salon				
6	6	Plano Medio	-	Marcos fotografía el sofá	Salon				

6	7	Plano Medio	(Vista frontal de Marcos des del punto de vista del jarrón)	Marcos fotografía el jarrón	Salon			
6	8	Plano General (El mismo que el primero)	Ligero Zoom in	Marcos se sienta al sofá i agita las fotografías	Salon			
6	9	Plano detalle	-	Marcos agita las imágenes hasta que se revelan	Salon			
6	10	Plano Medio Corto	Nadir	Se ve la cara de Marcos al observar las fotografías	Salon	MARCOS No puede ser.	Papeles agitándose	
6	11	Plano General	-	Marcos se levanta y tira las fotografías encima de la mesa	Salon			
6	12	Plano Detalle	Cenital, travelling horizontal hacia la derecha	Marcos murmura	Salon			
6	13	Plano General	-	Marcos se pone las manos en la cabeza, se pone la chaqueta y coge la Polaroid	Salon			
6	14	Plano Detalle	-	Marcos coge las llaves de un cuenco	Salon	-	-	Puerta se cierra
7	1	Plano Medio Largo	Travelling (Se sigue a Marcos mientras sale del portal y mira aun lado de la calle)	Marcos sale del portal y mira a ambos lados de la calle	Portal			
7	2	Plano General	-	Se ve la calle, sin más	Calle			
7	3	Plano Medio Largo	-	Marcos mira hacia el otro lado de la calle	Portal			
7	4	Plano General	-	Se ve otro lado de la calle	Calle			
7	5	Plano General	Travelling (Se sigue a Marcos mientras camina)	Marcos decide ir hacia la izquierda	Calle			

8	1	Plano Medio	Travelling (Se sigue a la cara de Marcos)	Marcos camina y corre con cara de angustia y sorpresa	Calle				
8	2	Plano General	-	Marcos deja de correr y se queda en el parque (entra por la derecha)	Parque				
8	3	Plano Medio Corto	Barrido + (inicio zoom in)	Marcos observa el parque	Parque				
8	4	Plano Detalle	Final Zoom in	Se ven los colupios sin niños	Parque				
8	5	Plano Medio Corto	Barrido + (inicio zoom in)	Marcos observa el parque	Parque				
8	6	Plano Detalle	Final Zoom in	Los bancos estan vacios	Parque				
8	7	Plano Medio	-	Se ve a Marcos haciendo una instantánea	Parque			De instantánea	
8	8	Plano Detalle	-	Marcos agita la fotografia y se deja ver que hay dos personas sentadas en un banco	Parque		MARCOS (Para sí mismo) ¿Tan mal estás, en serio?		
8	9	Plano Medio Corto	Barrido + (inicio zoom in)	Se observa el banco vacío	Parque				
8	10	Plano Detalle	Final Zoom in						
8	11	Plano General	Travelling	Marcos sigue caminando, empieza a correr hacia la cámara	Parque			Empieza a sonar música	
9	1	Plano General	-	Marcos llega corriendo y se atura frente la vía del tren	Tren			Cancion X	
9	2	Plano Detalle	-	La polaroid saca una imagen de la cámara	Tren			Cancion X	
9	3	Plano Detalle - General	Plano Detalle de la instantánea --> Barrido hacia arriba (Siguiendo la mirada de Marcos) --> Plano General de las vías del tren	Marcos agita la instantánea hasta que aparece un tren, levanta la mirada y no hay ninguno.	Tren			Cancion X	

10	1	Plano Detalle	-	Marcos saca una instantánea de una casa Modernista del Paseo	Paseo de La Garriga	-	Cancion X	
10	2	Plano Detalle	-	Marcos saca una instantánea del Paseo	Paseo de La Garriga	-	Cancion X	
10	3	Plano Medio Largo	Escorzo	Marcos levanta la imagen de la casa para compararla con la casa real (No aprecia cambios)	Paseo de La Garriga	-	Cancion X	
10	4	Plano Medio Corto	-	Se ve la cara de Marcos	Paseo de La Garriga	-	Cancion X	
10	5	Plano Medio Largo	Escorzo	Marcos levanta la imagen del paseo para compararla con el paseo real	Paseo de La Garriga	-	Cancion X	
10	6	Plano Americano	Zoom In (Frontal)	Marcos va a sacar otra instantánea (Se pone la polaroid en la cara)	Paseo de La Garriga	-	Cancion X	
10	7	Plano Detalle	-	Marcos acciona el interruptor (No queda papel)	Paseo de La Garriga	MARCOS (OFF) ¡Joder!	Cancion X	
10	8	Plano Americano	-	Marcos golpea la cámara	Paseo de La Garriga	MARCOS (CONT) ¡Ahora no!	Cancion X	
10	9	Plano Detalle	Zoom in	Marcos observa la imagen de la casa modernista (Cámara se acerca)	Paseo de La Garriga	-	Cancion X	
11	1	Plano Detalle	Zoom out	Marcos cuelga la imagen al corcho con una chincheta (la cámara se aleja de la fotografía)	Habitación			
11	2	Plano Detalle	-	Marcos se esta liando un porro	Habitación			
11	3	Plano Detalle	-	Marcos enciende el porro con el mechero	Habitación			
11	4	Plano General	-	Marcos cuelga todas las instantáneas en el corcho y las ordena	Habitación			

11	5	Plano Detalle	-	Marcos escribe la hora en que hizo las fotografías en la parte blanca de la instantánea.	Habitación				
11	6	Plano General	Zoom in	Marcos observa las fotografías sentado en la cama y fumando	Habitación				
11	7	Plano Medio Largo	Zenital	Marcos se estira en la cama, mientras sigue mirando el corcho se queda dormido	Habitación				En la ventana de la habitación se vera un time lapse con una puesta de sol
12	1	Plano General	Inicio de Zoom in (al final del plano)	Marcos esta echado en la cama, durmiendo en una posición similar a la anterior	Habitación			Musica Time Lapse	
12	2	Plano Detalle	Final Zoom in	El movil esta en el suelo, se ilumina, el reloj marcan as 18:15	Habitación	Texto en pantalla: 18:15 Ha recibido una llamada perdida de Pascal		Musica Time Lapse	
12	3	Plano General	-	Marcos esta durmiendo en la cama pero en otra posición	Habitación			Musica Time Lapse	
12	4	Plano Detalle	-	El movil se ilumina, el reloj marca las 18:43	Habitación	Texto en pantalla: 18:43 Ha recibido una llamada perdida de Saul		Musica Time Lapse	
12	5	Plano General	-	Marcos duerme, se ve el movil del suelo iluminado.	Habitación	Texto en pantalla: SMS 19:40. Recuerda lo que me debes.		Musica Time Lapse	
12	6	Plano Detalle	-	El movil esta en el suelo, se ilumina, el reloj marcan las 20:00	Habitación	Texto en pantalla: 20:00 Ha recibido una llamada perdida de Saul		Musica Time Lapse	
12	7	Plano General	-	El movil esta en el suelo, se ilumina, el reloj marcan las 20:15	Habitación	Texto en pantalla: 20:15 Ha recibido una llamada perdida de Pascal		Musica Time Lapse	
13	1	Plano detalle		El reloj marca las 20:37h. Suena el timbre.	Habitación			Timbre	
13	2	Primer plano		Marcos abre los ojos	Habitación				
13	3	Plano medio		Se despierta sobresaltado	Habitación				

13	4	Plano general		Se dirige hacia la puerta.	Habitación			
14	1	Plano medio corto		Abre la puerta. De espaldas	Comedor			
14	2	Plano medio corto	Escorzo	Al otro lado de la puerta aparece Saul	Comedor			
14	3	Plano medio corto	Escorzo	Se muestra la cara de Marcos	Comedor			
14	4	Plano General		Saul entra sin pedir permiso y se sienta en el sofá	Comedor	SAUL ¿Tío, que haces que no contestas? MARCOS ¿Qué haces tu aquí?		
14	5	Plano General	Panoramica	Marcos se dirige de la puerta al sofá.	Comedor			
14	6	Plano medio corto		Saul conversa con Marcos y le enseña las botellas de Ginebra y los dos paquetes de tabaco.	Comedor	SAUL ¿Como que qué hago aquí? Pues te vengo a ver, como siempre. Te he llamado pero no contestas. Mira lo que tengo para ti.		
14	7	Plano medio corto		Marcos conversa con Saul	Comedor	MARCOS Hoy no puedo.		
14	8	Plano medio corto		Saul conversa con Marcos	Comedor	SAUL ¿Por qué tío? ¿Estás bien?		
14	9	Plano medio corto		Marcos conversa con Saul	Comedor	MARCOS No... hoy no ha sido un buen día, lo siento		
14	10	Plano medio corto		Saul conversa con Marcos	Comedor	SAUL El alcohol lo cura todo hermano.		
14	11	Plano detalle		Saul sirve dos vasos de Ginebra	Comedor			
14	12	Plano general	Lateral	Marcos cambia se cambia de posición.	Comedor	MARCOS Escuchame...tengo que contarte		

							algo... no sé qué está pasando, pero me está...		
14	13	Plano medio corto	Escorzo	Saul corta a Marcos	Comedor		SAUL Para, para, para en serio tío, hoy no tengo ganas de escuchar discursitos de los tuyos.		
14	14	Plano general	Lateral	Le acerca el vaso	Comedor		¡Bebe y ya veras como lo ves todo de otro color!		
14	15	Plano medio corto	Escorzo	Marcos enfadado y alzando la voz	Comedor		MARCOS ¡Que me escuches, joder! Esta mañana me ha pasado algo. Ven.		
14	16	Plano medio corto	Escorzo	Saul resopla	Comedor				
14	17	Plano general		Los dos se levantan con el vaso en la mano y se dirigen a la habitación.	Comedor				
14	18	Plano general		Los dos se levantan con el vaso en la mano y se dirigen a la habitación.	Comedor				
15	1	Plano general		Marcos señala una fotografía del corcho y Saul esta sentado en la cama.	Habitación		MARCOS Vas a creer que estoy como un cencerro. Mira estas fotografías, las he hecho esta mañana. Pero no corresponden con lo que yo veía...		
15	2	Plano medio corto		Marcos de espalda señala la fotografía	Habitación				

15	3	Plano medio		Saul contesta a Marcos	Habitación		SAÚL ¡Pero que dices, tu estas "burlao"! Creo que deberías plantearte seriamente dejar de fumar, te está dejando hecho polvo.		
15	4	Plano americano	Panormica	Marcos se sienta en la cama. Saul esta con el móvil sin prestar atención.	Habitación		MARCOS Por favor dime que tu tambien lo estas viendo. Que no me estoy volviendo loco.		
15	5	Plano	Lateral	Saul deja el móvil y le pone la mano encima del hombro a Marcos.	Habitación		SAUL Marcos, tranquilo... no te ralles.		
15	5.1	Plano	Frontal	Saul mira a Marcos	Habitación		Lo del ojo será una mancha de la cámara.		
15	6	Plano medio corto	Escorzo	Marcos con preocupacion mira a Saul	Habitación		MARCOS Tio, en serio ayudame... Ya no se ni lo que es real... No lo entiendo.		
15	7	Plano medio corto	Escorzo	Saul habla con Marcos	Habitación		SAUL A ver, trae la camara. Si no lo veo no lo creo.		
15	8	Plano medio corto		Marcos coge la camara de la mesilla y se la da a Saul.	Habitación				
15	9	Plano general		Saul mira la camara y Marcos abre el cajon dela mesilla	Habitación				
15	10	Plano detalle		Marcos remueve el cajon	Habitación		MARCOS Mierda, no me acordaba, no queda papel.		
15	10.1	Plano medio			Habitación				
15	11	Plano medio corto		Saul sonrie	Habitación				
15	12	Plano medio	Escorzo	Marcos habla con Saul	Habitación		MARCOS ¿Has entendido lo que te		

15	13	Plano medio corto	Escorzo	Saul habla con Marcos	Habitación	SAUL Oye tio... hacemos unos fifas, te calmas y lo asimilas. Mañana vuelvo y me lo enseñas.		
16	1	Plano General		Marcos y Saul estan sentados bebiendo y fumando	Comedor		Musica X Time Lapse	
16	2	Plano Detalle		El reloj Marca las 22:14	Comedor			
16	3	Plano Detalle		Time Lapse, el cenicero se llena	Comedor			
16	4	Plano General		Marcos y Saul estan sentados bebiendo y fumando, el reloj marca las 23:00	Comedor			
16	5	Plano Detalle		Las botellas estan vacias	Comedor			
16	6	Plano General		Marcos y Saul estan sentados bebiendo y fumando, el reloj marca las 00:24	Comedor			
16	7	Plano Detalle		Saul tira el jarrón al suelo	Comedor			
16	8	Plano detalle		El jarrón se rompe	Comedor			
16	9	Plano General		Saul esta dormido y la colcha del sofa se cae	Comedor			
16	10	Plano Detalle		Los ojos de Marcos observan	Comedor			
16	11	Plano General		Marcos se levanta	Comedor			
17	1	Plano americano	Travelling	Marcos vuelve con la fotografía del cenicero que habia hecho esa misma mañana	Comedor			

17	2	Plano picado		Compara la fotografia	Comedor			
17	3	Plano medio	Panormica	Se dirige al sofa y toca a Saul	Comedor		Saúl, Saúl, despierta, ya lo entiendo todo.	
17	3.1	Plano medio	Escorzo	Saul sigue durmiendo	Comedor			
17	4	Plano medio		Marcos se sienta en el sofá y tira la foto encima de la mesa	Comedor			
17	5	Plano general		Marcos se queda dormido	Comedor			
18	1	Plano general		Marcos y Saul dormidos en el sofá	Comedor			
18	2	Plano detalle		El reloj marca las 3.44	Comedor			
18	3	Plano detalle		Botellas vacías	Comedor			
18	4	Plano detalle		Cenicero lleno	Comedor			
18	5	Plano detalle		Funda sofa caida	Comedor			
18	6	Plano detalle		Jarrón roto	Comedor			
18	7	Plano detalle		Saul abre los ojos	Comedor			
18	8	Plano medio		Saul se incorpora y mira el reloj	Comedor			
18	9	Plano entero		Saul le da codazos a Marcos pero no se despierta.	Comedor		SAUL Marcos, Marcos.	
18	9.1	Plano detalle		Le da codazos mas fuertes	Comedor			
18	10	Plano medio corto		Consigue despertarlo y le habla	Comedor		SAUL Son las 4 menos cuarto, yo me abro	
18	11	Plano medio		Marcos sonríe y sube el pulgar de su mano.	Comedor			

19	1	Plano americano		Saul cierra la puerta de casa	Comedor			Portazo	
19	2	Pano general	Zoom out	Se ve a Marcos dormido	Comedor			Timbre	
19	3	Plano medio		Marcos abre los ojos y se levanta	Comedor				
19	4	Plano americano	Travelling	Se dirige hacia la puerta	Comedor				
19	5	Plano detalle		Abre la puerta	Comedor		MARCOS ¿Qué te has dejado?		
19	6	Panoramica vertical.	Subjetivo	Se muestra a Pascal	Comedor				
19	7	Plano medio	Escorzo	Pascal le da un puñetazo a Marcos	Comedor				
19	7.1	Plano medio	Imagen congelada	Pascal le da un puñetazo a Marcos	Comedor				

Annex III. Contingut del CD-ROM.

- Documentació del projecte (memòria, viabilitat del projecte i annexos).
- Peça audiovisual definitiva

