

L'edició de vídeo

Antoni Marín Amatller

PID_00156663



Universitat Oberta
de Catalunya

www.uoc.edu



Els textos i imatges publicats en aquesta obra estan subjectes –llevat que s'indiqui el contrari– a una llicència de Reconeixement-NoComercial-SenseObraDerivada (BY-NC-ND) v.3.0 Espanya de Creative Commons. Podeu copiar-los, distribuir-los i transmetre'ls públicament sempre que en citeu l'autor i la font (FUOC. Fundació per a la Universitat Oberta de Catalunya), no en feu un ús comercial i no en feu obra derivada. La llicència completa es pot consultar a <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/es/legalcode.ca>

Índex

1. Edició i muntatge	5
1.1. Introducció	5
1.2. El procés d'edició	6
1.3. Tipus de muntatge	8
1.4. L'edició audiovisual en els productes multimèdia	10
1.5. Els objectius de l'edició	10
2. El llenguatge audiovisual en l'edició	14
2.1. El concepte de continuïtat	14
2.2. Estils en l'edició	15
2.3. El mapa mental	16
2.4. Posicions de dins de camp i fora de camp	17
2.5. L'el·lipsi	18
2.6. Tipus d'el·lipsi	19
2.7. L'el·lipsi i els signes de puntuació	21
3. L'edició digital de vídeo	23
3.1. L'edició digital	23
3.2. El projecte	23
3.2.1. Paràmetres d'un projecte	24
3.2.2. Les finestres d'un projecte	25
4. La composició digital de vídeo	26
4.1. Característiques del procés de composició	27
4.2. Capacitats dels programes de composició de vídeo digital	28
4.3. Entorns d'edició. Edició vertical i edició horitzontal	28
4.4. La continuïtat i el tipus d'edició	29

1. Edició i muntatge

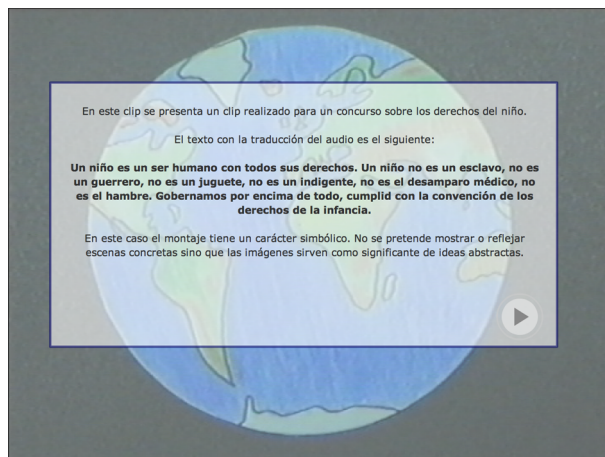
1.1. Introducció

Muntatge i *edició* són termes sinònims. El primer terme prové de la tradició del cinema, mentre que el segon ho fa del món del vídeo i de la televisió. Tots dos presenten un doble vessant. D'una banda, impliquen un domini de procediments tècnics per part de la persona que munta o edita. Per un altre, impliquen també competències comunicatives per a desenvolupar-lo. És possible que els dos papers es trobin diferenciats. En moltes productores, el creatiu du a terme el seu treball quant a la comunicació i el tècnic du a terme els processos tècnics necessaris. Però també és cert que hi ha moltes situacions en les quals els papers de comunicador i del tècnic recauen en les mateixes persones. Tot depèn de l'envergadura del projecte i dels recursos disponibles.



La part comunicativa de l'edició o el muntatge té a veure amb l'elaboració del discurs audiovisual. La part tècnica la centrarem en aquest cas en l'ús de programes d'edició digital de vídeo.

Tallar escenes d'un material de rodatge per a unir-les en una pel·lícula és una cosa simple de fer i complicada de planificar. Tallar i empalmar és una operació simple. Decidir quins plans es tallaran i s'empalmaran per a construir un discurs i per a crear un ritme és bastant més complex. La construcció del missatge audiovisual es troba en la ment de qui planifica l'obra, que és el realitzador en la terminologia del vídeo i el director en termes cinematogràfics.



Edició i aprenentatge

L'habilitat per a veure de manera fotogràfica no és una cosa innata. Bé és cert que hi ha qui té més habilitat i pot ser considerat amb facilitat com un linx per a captar la realitat amb la càmera, però més que una cosa espontània es tracta d'una habilitat que pot ser perfectament el resultat d'un procés d'aprenentatge. L'anàlisi de treballs de cinema o televisió és un bon mitjà per a això, i també l'observació de la producció pròpia. Aquí té lloc un procés d'autoaprenentatge important.

Quan la persona que filma és la mateixa que després edita, és fàcil que durant l'edició s'adoni de multitud d'aspectes que hauria pogut millorar durant la filmació i que, en cas d'haver-los dut a terme, haurien facilitat l'edició. D'aquesta manera, quan la mateixa persona torni a filmar és segur que estarà al corrent de detalls de millora.

Establir un realimentació (retroacció) constant entre la filmació i l'edició és un bon camí per a millorar la competència a la producció audiovisual.

No és la primera vegada que es fa aquesta reflexió entorn d'aquests materials. Si aquí es repeteix com a introducció al mòdul de l'edició és per a fer ressaltar la funció de mútua importància i relació que presenten la captura de les imatges (la realització) i la fase en què es dona forma definitiva a l'obra audiovisual (l'edició). En certa manera, durant el treball amb la càmera es preparen els esborranys, que són les preses que es comentaven en mòduls anteriors. És durant l'edició quan s'elaboren els plans definitius i quan s'estructura el ritme, la cadència i l'estil final de l'obra.

1.2. El procés d'edició

L'edició o muntatge representa la fase posterior a la realització o a la captura de les imatges amb la càmera. S'hi poden sumar altres elements com fotografies, animacions, gràfics o clips de vídeo provinents d'altres filmacions o de material d'arxiu. Durant aquesta fase se seleccionen els plans, s'atorga una durada a cada un i es decideix la manera com s'ordenen. L'edició constitueix el procediment de treball principal que acaba organitzant el discurs. En certa manera, és un procés que manté analogies amb l'escriptura i amb la construcció d'un relat. De la mateixa manera que un escriptor construeix un relat, per a la qual cosa necessita dominar les tècniques de l'escriptura, l'autor d'una obra audiovisual necessita dominar les tècniques de muntatge per a ser capaç d'elaborar un discurs en el temps.

Los inicios del montaje

Durant el període inicial del cinema mut, el muntatge va adquirir un gran pes específic, potser perquè no hi havia la possibilitat de la comunicació sonora. Durant aquest període va tenir lloc una evolució en la qual es van generar per primera vegada tant recursos de realització com recursos de muntatge que després van convertir en elements claus del

llenguatge audiovisual. Així, Eisenstein i altres autors de l'escola russa van teoritzar sobre el muntatge en els inicis del segle XX. Griffith, Porter i autors de l'escola de Brighton van descobrir l'acció paral·lela, el salt enrere i el primer pla. Es va inventar el *tràveling*, les foses a negre, els encadenaments, etc.

Aquest període inicial de gran creativitat en la realització i el muntatge del cinema mut es va veure frenat en bona mesura amb l'arribada del sonor. Desplaçar el pes a la gran novetat que representava el so va produir un cert empobriment del llenguatge, encara que posteriorment, aquest va recuperar la seva importància i va continuar evolucionant. Actualment, el llenguatge audiovisual viu un nou període de gran creativitat potenciada, en part, per les possibilitats de la tecnologia digital.

L'estructuració del discurs que té lloc en el muntatge s'aplica tant a les obres de ficció com al documental. Tant en un cas com en l'altre, narrar una història de manera que s'aconsegueixi atreure l'atenció de l'espectador implica posar en joc claus semblants.

De les dues fases bàsiques en l'elaboració d'un audiovisual –la realització i el muntatge–, es considera que la primera se supedita en bona lògica a la segona. La idea que s'ha iniciat en el guió es concreta en el muntatge. La manera com s'han filmat les imatges és important, però l'organització definitiva del clip té lloc en aquesta fase final. Totes dues fases estan relacionades, ja que en bona mesura les possibilitats de dur a terme un muntatge determinat depenen de la manera com s'han captat les imatges. Durant la fase de realització es planifiquen els plans necessaris i es prenen per a editar-los posteriorment en funció dels objectius estètics i comunicatius de la producció.

Durant el muntatge es concreta el missatge audiovisual. Durant aquesta fase s'organitzen finalment les idees. El muntatge no es troba en les possibilitats tècniques disponibles, sinó que és una cosa que sorgeix en la ment de l'editor o que hi viu. Aquest és qui crea el discurs.

El muntatge es relaciona amb l'experimentació i amb l'intent de crear missatges i de provar maneres noves de relatar. Un conjunt d'imatges no té una única forma de combinació. Segons la forma i l'ordre en el qual s'estructurin uns mateixos plans, el significat de la seqüència creada pot canviar radicalment.

L'experimentació en el muntatge té a veure també amb el ritme. La durada dels plans, el ritme intern de cada un i la possible mobilitat de la càmera genera ritmes molt diferents. A més, l'associació amb el so i la música entra de ple en la noció que el ritme és un component intrínsec al que s'elabora en un muntatge audiovisual.

Exemple de muntatge

Suposem que disposem de tres plans:

- 1) un autobús en marxa,
- 2) un jove que corre,
- 3) el mateix jove panteixant en la parada.

Segons l'ordre en el qual es muntin els plans, el missatge que es deduirà de la seqüència serà totalment contradictori. Observar el jove corrent, després panteixant en la parada i

finalment veure l'autobús en marxa indueix a pensar que ha arribat a temps per a pujar al vehicle. Al contrari, veure el jove corrent, després veure l'autobús en marxa i finalment veure el jove panteixant en la parada porta a pensar que el noi l'ha perdut.

De vegades no es persegueix l'experimentació en el muntatge. De la mateixa manera que hi ha una escriptura creativa i una altra en la qual preval una expressió clara, ordenada i comprensible dels fets, al costat de facetes creatives de l'audiovisual n'hi ha també altres en les quals simplement es persegueix relatar un fet de manera clara. Tant si es manté la continuïtat seqüencial (ràcord) com si no, el material que s'ha rodat en una unitat espacial ha de servir per a narrar de la manera més clara i significativa possible.

Altres vegades, el muntatge té més de simbòlic i de metafòric. Els clips del videoart, els videoclips musicals i, en un altre sentit, els clips publicitaris, pertanyen a aquest gran tipus de muntatge, que es planteja com a oposició al muntatge realista. Hi ha excepcions, clar. Un clip publicitari pot ser perfectament un muntatge realista i ser un mitjà òptim per a aconseguir l'impacte del seu missatge.

1.3. Tipus de muntatge

El cinema és un mitjà idoni per a capbussar-se en l'observació i el delit de diversos tipus de muntatge. Es pot analitzar com un director organitza una escena, com uneix els plans, com crea el ritme i com s'expressa per mitjà de la simple operació de tallar i enganxar les preses d'un rodatge. Amb freqüència, l'espectador es deixa portar per la màgia del cinema i s'oblida d'analitzar-ho. En realitat, això és el que pretén l'experiència de trobar-se en una caixa negra en la qual es projecten imatges en un dels seus costats. No obstant això, de vegades és interessant mirar el cinema amb ulls crítics. De l'anàlisi de com un director du a terme un muntatge s'aprèn molt.

És possible distingir diversos tipus de muntatge segons la seva intencionalitat. El muntatge pot ser lineal, discontinu, en paral·lel i ideològic.

- El **muntatge continu** es caracteritza per presentar una narració cronològica dels fets. Habitualment s'atén a la continuïtat i s'eviten els salts temporals. El desenvolupament és progressiu i es troba estretament relacionat amb la descripció clara d'un fet o un procés.
 - La durada del clip es correspon amb la de l'acció. Es pot fer per multicàmara, ja sigui en directe o en diferit. En aquest cas, les diferents càmeres han filmat la mateixa escena des de diferents angles i durant el muntatge es fa la mescla final. Normalment manté la continuïtat i la major part dels plans s'empalmen per tall o pel cap alt per encadenament.
 - Alguns exemples de muntatges que requereixen realisme poden ser la filmació i el muntatge d'una notícia per a un telenotícies o quan cal

mostrar el funcionament d'una màquina o fer una seqüència sobre un procediment en un audiovisual didàctic.

- Un concert o un debat televisiu seria un exemple d'aquest tipus de muntatge.
- En el **muntatge discontinu**, el relat es presenta amb escenes situades en diferents moments del temps. Es manté l'ordenació cronològica, si bé s'evidencien salts temporals. És possible que dins d'una unitat determinada hi hagi unitats de muntatge continu. El discurs s'elabora amb el-lipsi, és a dir, amb salts en el temps, que poden ser més o menys pronunciades. L'experimentació fa aquí acte de presència amb tota la seva força.
 - Alguns exemples d'aquest tipus de muntatge poden ser una acció que dura una hora i es pot resumir en un parell de minuts; fins i tot n'hi pot haver prou amb dos minuts per a mostrar una successió de mesos o anys.
- En el **muntatge en paral·lel** s'exposen fets que, si bé coexisteixen en el temps real, sorgeixen de manera alternada per a l'espectador. L'acció paral·lela es coneix des dels primers anys del cinema i durant el seu segle d'existència ha anat apareixent en nombrosos films.
 - Uns atracadors es preparen per a dur a terme un assalt però desconeixen que la policia està alertada. Les seqüències amb les accions d'uns i d'altres es van alternant fins que conflueixen.
- En el **muntatge ideològic**, la unió dels plans i les seqüències no es du a terme amb criteris d'espai o temps. Pot no haver-hi cap relació individual entre unes imatges i d'altres, però la seva unió genera una metàfora o un discurs basat en una relació simbòlica.
 - L'inici de *Temps moderns* de Chaplin és un exemple clar de muntatge ideològic. S'observa un nodrit grup de gent, d'habitants d'una ciutat, entrant al metro. En el següent pla s'observa un ramat de bous. El missatge és clar; Chaplin està denunciant que els obrers estan amoltonats i la injustícia d'un sistema. Es tracta d'una seqüència inicial que, en certa manera, resumeix bona part del film que es desenvolupa a continuació.
 - Un audiovisual en el qual es mostrin, de manera alternada, imatges de nens occidentals jugant i nens de qualsevol país del Tercer Món xipollejant en el fang, no haurà de contenir gaire veu en off per a donar a entendre que està transmetent un missatge de tipus social. O el simple fet de mostrar imatges d'un equip de futbol en hores baixes amb la música de *Titanic* com a banda sonora de fons dona a entendre amb claredat que l'equip naufraga.

1.4. L'edició audiovisual en els productes multimèdia

Parlar de l'edició audiovisual en els productes multimèdia és reduir l'ampli ventall dels productes audiovisuals a uns paràmetres determinats. Més que pensar en una pel·lícula de cinema, una sèrie de televisió o un reportatge, sota el paraigua del clip audiovisual per a productes multimèdia s'inclouen productes que poden ser de ficció o de tipus reportatge que habitualment són de curta durada; amb freqüència no es tracta de productes autònoms, sinó de clips que formen part d'una estructura superior. Per exemple, els clips que formen part d'aquest material s'inclouen en aquesta categoria. En aquest cas són en general de no-ficció, són de curta durada i formen part d'una pàgina web junt amb altres continguts textuals. És possible que dins d'aquesta categoria es trobin els tipus de muntatge que es comenten en l'apartat anterior, però majorment es tractarà de clips pertanyents a les dues primeres categories. Si en lloc d'un material didàctic fossin clips d'una web d'una ONG, per exemple, els exemples de muntatge simbòlic podrien abundar amb més facilitat. Però en general, els tipus de muntatge que s'utilitzen en els clips dels productes multimèdia són menys que, per exemple, els que s'usen en el cinema.

L'edició està en la ment de l'editor

L'edició varia en funció de la tasca que es vol desenvolupar. Així, si volem abordar una notícia l'edició de la qual dura vint segons, per exemple, a partir de mitja hora d'imatges gravades d'un esdeveniment, serà necessari seleccionar les preses més significatives i representatives de l'esmentada notícia.

En el cas d'haver d'elaborar un reportatge, si el programa que s'edita sobre un tema determinat és molt extens, el ritme serà molt probablement molt més relaxat que en la notícia i s'atendrà amb més cura a la continuïtat de les accions.

Si el que hem de fer és elaborar un videoclip, abundaran els salts d'eix i la falta de continuïtat.

L'objectiu de l'edició és transmetre un missatge amb claredat i amb un atractiu visual que reclami l'atenció de l'espectador.

L'edició no és un resultat directe del sistema emprat, sinó una cosa que sorgeix sempre de la ment de qui edita. Si aquest no té clar el que vol transmetre, si no sap comunicar una idea, la màquina més sofisticada no l'ajudarà.

Els equips d'edició faciliten sistemes per a seleccionar les parts de les preses rodades i unir-les mitjançant una varietat de formes de transició. L'edició és un procés que es pot fer amb equips analògics o digitals i amb sistemes tan elementals com una configuració de càmera i magnetoscopi o tan complexos com l'últim sistema d'edició no lineal. Les possibilitats que ofereix cada sistema són òbviament diferents, però hi ha un principi bàsic que cal recordar.

L'edició no està en la maquinària que s'usa, sinó en la ment de l'editor.

Bàsicament, durant l'edició se seleccionen algunes de les preses disponibles d'un esdeveniment i s'organitzen en una seqüència determinada. La manera com es fa aquest procés depèn de l'objectiu que es persegueixi.

1.5. Els objectius de l'edició

- **Combinar**

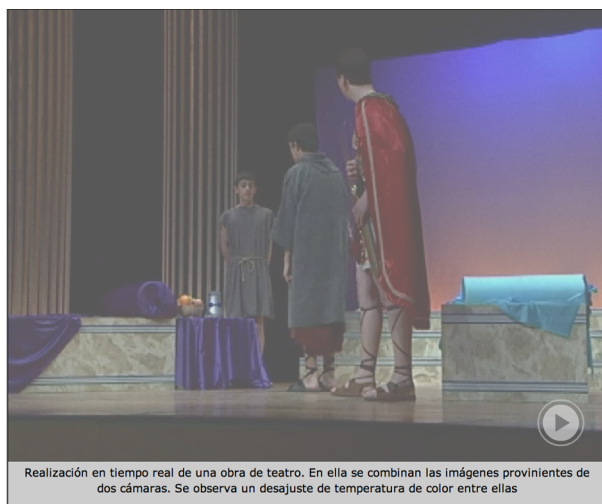
La forma més simple d'edició consisteix a combinar parts de les imatges gravades prèviament. Així, per exemple, es disposa del material en brut d'una activitat (per exemple, un concert o una conferència) que s'ha de reelaborar amb fiabilitat. Pot ser que es resumeixi lleugerament o que es reelabori en temps real, sense modificar el temps de l'acte real, de manera que la construcció de les escenes segueixi un únic fil discursiu.

Òbviament, per a poder fer combinacions és necessari disposar de diverses fonts; és a dir, la mateixa activitat s'ha d'haver captat simultàniament amb diverses càmeres. Aquesta és la situació de les emissions en directe, però pot ser també que diverses càmeres hagin captat de manera sincrònica una mateixa acció i que la combinació es faci posteriorment en l'estudi.

Si les filmacions s'han fet amb codi de temps, la sincronització posterior de les diferents fonts es fa amb facilitat. Si les filmacions de les fonts s'han captat de manera parcial, les anotacions escrites que hagin pogut prendre durant el rodatge ajudaran a localitzar les preses durant l'edició. Si no es disposa de diverses càmeres, serà necessari recórrer a imatges de recurs.

En la fase de combinació es tracta només d'unir unes preses amb altres en ordre correlatiu, i normalment no són necessàries transicions especials. Se sol editar al tall, però és necessari disposar d'un nombre suficient de plans que s'hagin pres des de diferents punts de vista i que presentin qualitat compositiva.

Hi ha una sèrie de condicionants de realització (ajust de la temperatura de color de les càmeres, col·locació, ajust de la lluminositat, etc.) que s'hauran tingut en compte durant la fase de registre de les imatges. Hi ha una proporcionalitat directa entre el grau de pulcritud que s'hagi mantingut durant el rodatge i la facilitat i l'eficàcia del treball d'edició.



- **Condensar**

Quan el propòsit de l'edició és condensar la informació, el que es pretindrà és reduir la durada total del programa. Així doncs, se seleccionaran les parts més significatives.

És important concentrar-se en el que realment és necessari dir i mostrar i oblidar-se del que és disponible; no s'ha de mostrar en tres plans el que

es pot ensenyar en un. Aquest tipus d'edició exigeix identificar l'essència d'un esdeveniment i usar només els plans que millor comuniquin les idees troncal.

Un exemple extrem és l'edició de notícies per als telenotícies. Si volem facilitar als espectadors un resum significatiu de la totalitat d'un concert en un minut, s'haurà de fer un treball de condensació. Els productes de publicitat també són paradigma o exemple de condensació de la informació.



- **Corregir**

L'edició per a resoldre errors de la fase de producció sol ser una de les activitats més difícils i costoses del procés de producció.

La correcció és costosa tant en temps com en recursos econòmics. Hi pot haver talls en el so ambient durant una entrevista, nivells d'àudio inapropiats, balanços de blanc incorrectes, salts d'eix, accions fetes amb la mà dreta en el pla general i amb l'esquerra en el pla mitjà, un protagonista que s'ha tret per distracció una jaqueta entre presa i presa, etc. La llista de possibles maldecaps que s'hauran de corregir durant l'edició és molt llarga. Per tant, dedicar temps i esforç a preparar amb detall les fases de preproducció i producció redunda en un estalvi de problemes durant l'edició.



- **Construir**

De vegades, l'objectiu de l'edició és construir un programa a partir d'un conjunt de preses i imatges de recurs de les quals es disposa en forma d'arxiu o de biblioteca. Els materials en brut són, en certa manera, els elements constructius que l'editor té per a elaborar el programa. No es tracta de mostrar la totalitat d'un concert ni un resum d'aquest, tal com ocorre quan l'objectiu de l'edició és condensar.

En l'edició que té com a finalitat la construcció, l'objectiu és elaborar un relat audiovisual a partir de diverses fonts.

El tractament estètic i gràfic és important amb vista a aconseguir una sensació d'unitat. El perill més gran, en aquests tipus de treball, és que el resultat sigui un puzzle d'estils d'imatges molt diversos.

Encara que les funcions de l'edició se superposen amb freqüència, sempre n'hi ha una que és prioritària i que determina l'estil de cada procés de treball. Segons el procés de treball que es pretengui dur a terme, se seleccionaran unes preses o d'altres, els plans tindran una durada diferent, les escenes s'ordenaran segons un estil o s'utilitzaran uns tipus de transicions determinats. Potser l'editor es proposa mostrar un esdeveniment amb la major claredat, o potser pretén presentar un tema amb el major impacte, o bé pot ser que persegueixi una combinació de tots dos propòsits. Sempre serà necessari tenir en compte els principis estètics principals que governen l'edició, que són la combinació de les imatges, la condensació, la correcció i la construcció.

2. El llenguatge audiovisual en l'edició

2.1. El concepte de continuïtat

La continuïtat és un concepte clau en el muntatge. La construcció d'un clip es pot plantejar a partir d'això o no, però el fet que hi sigui en una producció o no és una decisió conscient del realitzador o del muntador. La continuïtat és una noció sobre la qual s'estructura la relació existent entre els diferents plans d'un muntatge. L'objectiu de donar continuïtat a un clip és aconseguir que l'espectador percebi el conjunt de plans que el formen com una seqüència unitària. Per a això cal que cada pla es construeixi en relació amb el que el precedeix i el que el segueix.

La continuïtat es manifesta partint de diversos paràmetres. Un és el de les accions. En aquest sentit, una seqüència guarda continuïtat quan es crea la sensació d'acció fluida i seguida malgrat que els moviments dels motius es trobin fragmentats en diversos plans. El motiu pot ser un personatge que fa una acció o un vehicle en moviment. Segons com s'editin els plans, es construirà o recrearà continuïtat en la seqüència o no.

La sensació de continuïtat també incumbeix aspectes més subtils. Les direccions de desplaçaments, de mirades o de gestos en són exemples. També hi ha la continuïtat en elements de l'attrezzo, del vestuari, de l'escenari, de la il·luminació, etc. La continuïtat incumbeix a tots aquells elements que denoten la pertinença a una única unitat d'espai i temps.

L'enregistrament de les preses i la continuïtat

La continuïtat és especialment delicada en els productes de ficció, tant de cinema com de televisió. Si la producció és prou complexa, el registre de les preses no segueix l'ordre seqüencial del guió final. Les preses contigües en el muntatge es poden haver gravat en llocs i moments diferents, i cal cuidar-se que els elements del vestuari dels personatges o de l'entorn no canviïn sense més ni més.

La continuïtat en la il·luminació és un altre tipus d'aspecte que es pot tenir en compte. Les escenes que representen una hora concreta del dia han de mantenir l'aparença durant tot el seu desenvolupament. La il·luminació no pot passar d'un estil a l'altre sense sentit; no és possible il·luminar una presa amb focus de llum puntual i la següent, en el muntatge final, amb llum difusa. D'altra banda, cal mantenir la temperatura de color elegida dins de l'escena. Hi pot haver canvis de seqüències de tons freds a altres de tons calents en una mateixa pel·lícula –això pot constituir un potent recurs expressiu–, però el que no hi pot haver són canvis de tonalitat de color en una mateixa escena.

La continuïtat també incumbeix a la interpretació dels actors; no ja únicament pel que fa a moviments, desplaçaments o mirades, sinó també en el que fa referència a la interpretació, el to de la veu, el ritme i l'expressivitat del seu personatge.

D'altra banda, la continuïtat també es construeix o es té en compte pel que fa al so. La veu i els diàlegs han de mantenir el volum, el timbre i les altres qualitats sonores en tots els plans d'una seqüència. El so ambient tampoc no s'ha de tallar amb cada pla, sinó que s'ha de mantenir durant els períodes temporals que incloguin conjunts de plans.

Els factors que poden motivar que hi hagi una evident falta de continuïtat a causa d'un salt de pla són múltiples, i poden ser canvis en la temperatura del color, accions que no concorden, una similitud excessiva entre una imatge i una altra, composicions massa similars que no es compatibilitzen entre elles, salts d'àudio, etc.

2.2. Estils en l'edició

S'ha parlat de la continuïtat com un element important que l'editor ha de conèixer i saber elaborar. Ara bé, això no vol dir que calgui editar sempre en continuïtat.

Moltes vegades s'edita deliberadament sense continuïtat amb la intenció de reclamar més l'atenció. Es tracta, de fet, del principi de la publicitat, que és aconseguir l'impacte en l'espectador captant la seva atenció mitjançant recursos nous que no segueixin les normes. També en els videoclip és habitual no editar en continuïtat, sinó, al contrari, potenciar l'impacte visual de la imatge. I no s'eludeix la continuïtat únicament en els productes audiovisuals relacionats amb la publicitat o els videoclip musicals; també en productes que respectaven clàssicament la continuïtat es donen nombrosos exemples de salt de continuïtat i de falta d'aquesta. Editar en continuïtat és simplement un estil i una opció de l'editor.

Conceptualment, es poden distingir dos grans estils en l'edició segons si es respecta la continuïtat o no.

1) **Edició de continuïtat.** Aquí es pretén aconseguir una successió fluida entre els plans; aquest objectiu s'aconsegueix quan les transicions no presenten salts ni inconnexions.

2) **Edició d'intensificació.** Aquí es busca l'impacte visual màxim i despertar l'interès de l'espectador. Amb aquesta finalitat s'edita sovint trencant les normes clàssiques, tant en el que incumbeix a la composició com a l'edició.

En resum, quan hi ha continuïtat entre els plans d'una seqüència, la transició entre aquests passa desapercebuda. Malgrat que l'acció no es filma en temps real, l'espectador té la sensació que l'acció és fluida. Aquesta experiència és l'habitual en el cinema quan es condensa la durada real d'una acció sense que es facin evidents les discontinuïtats en l'acció dels actors.

En realitat, els principis estètics de la continuïtat no tenen una relació excessiva amb la lògica de la història o el flux narratiu. Una història es pot explicar amb continuïtat o sense, si bé un segle de cinema i mig segle de televisió han acostumat l'espectador a la continuïtat. Es tracta d'un concepte que es relaciona més amb la forma i amb l'opció elegida com a manera d'explicar una història o com a principi estètic d'una obra.

2.3. El mapa mental

Sempre que es visualitza una pel·lícula o un vídeo, l'espectador intenta situar mentalment on es troben els objectes i els personatges, en quina direcció es mouen o cap a on miren. L'espectador construeix un mapa mental que li indica on són aquests elements o on se suposa que han de ser. Aquest mapa no es limita a la pantalla, sinó que cobreix l'espai circumdant. El so també participa en la creació d'aquest mapa mental. Els sistemes de so envoltant situen l'espectador en el centre d'un espai del qual la pantalla és la superfície visible.

Durant la filmació és necessari preservar la localització i l'orientació dels personatges o els objectes durant els diferents plans. Si la realització és correcta, la fase posterior d'edició es desenvoluparà sense problemes. L'objectiu final és ajudar l'espectador a establir, i a mantenir, el mapa mental d'on es troba cada element i cap a on se suposa que es dirigeix.

Durant l'edició, l'ordre en el qual es mostren els plans, i també la informació que aporten els generals en mostrar el context, pot fer que l'espectador faci interpretacions diferents d'una mateixa informació. Una sèrie de plans curts en els quals la informació que es mostra és limitada es pot interpretar de maneres diferents segons allò que s'hagi mostrat en els plans generals.

Sempre es tendeix a crear un mapa mental que ajuda a situar les posicions dels personatges i els objectes. Les posicions de fora de camp són importants per a preservar la continuïtat visual i organitzar l'espai que es representa en la filmació. Així, per exemple, s'assumeix que si un personatge mira cap a la dreta de la pantalla, en l'espai exterior contigu es troba el seu interlocutor. En una entrevista, per exemple, si el personatge que parla està situat a l'esquerra de la pantalla en un pla general o mitjà, cal suposar que estarà en la mateixa posició i que presentarà la mateixa direccionalitat en un pla més curt.

Una vegada s'han establert les posicions del personatge i l'interlocutor en la situació general, s'espera que aquesta mateixa distribució es mantingui en tots els plans. La continuïtat en les posicions és especialment important en els plans parcials de tots dos personatges que es van intercalant consecutivament durant l'edició. Si no es manté, es parla d'un salt d'eix, que és una circumstància en la qual els personatges canvien de posició i direcció a la pantalla sense motiu aparent.

Per a mantenir en pantalla les posicions dels dos interlocutors, les càmeres s'han de situar en un mateix costat de l'eix d'acció. Creuar-lo provoca un salt de posició entre ells.

Les posicions de dins de camp i fora de camp són importants per a preservar la continuïtat visual i organitzar l'espai que es representa en la filmació. Una vegada s'han establert les posicions dels personatges, s'espera que aquestes localitzacions es mantinguin.

La interrelació entre l'eix d'acció i l'eix de càmera també determina en gran manera la continuïtat. Quan es busca la continuïtat, el fet de no saltar-se l'eix és una preocupació constant de l'operador de càmera o del realitzador.

2.4. Posicions de dins de camp i fora de camp

El mapa mental no solament cobreix l'àrea de la pantalla, sinó també l'espai exterior. El mapa mental es construeix tant en la planificació del realitzador com en la ment de l'espectador, i una vegada establert, s'ha de mantenir. Aplicar els principis de la continuïtat implica deixar el mapa mental intacte. El mapa mental es construeix a partir de les posicions de dins de camp i fora de camp i a partir dels eixos.

L'espectador sempre intenta en algun moment situar tots els elements d'una escena, fins i tot si no són en pantalla. Les posicions de fora i dins de camp es relacionen mitjançant els vectors gràfics, direccionals o de moviment que es creen en una escena.

Així, un motiu que és fora de camp es col·loca mentalment al lloc cap al qual apunta el vector que es troba a la pantalla, si tots dos estan relacionats o es volen relacionar. És el cas de dos personatges que parlen entre ells i que apareixen alternativament en pantalla. En aquesta situació, cal suposar que una mateixa persona apareixerà sempre en el mateix costat de la pantalla en els diferents plans.

Suposem una conversa entre dues persones. En un pla curt d'una d'elles mirant cap a la dreta; el mapa mental indica que l'altra està situada en la part exterior dreta de la pantalla. Aquesta segona persona, en un pla curt, dirigirà la seva mirada cap a l'esquerra, ja que és aquí on se suposa que hi ha la primera. Si les dues persones es mostressin mirant totes dues en una mateixa direcció, el que se suggeriria a l'espectador és que les dues parlen amb una tercera persona.

En la filmació d'una entrevista o un col·loqui televisiu cal planificar la col·locació de les càmeres atenent als eixos de càmera i d'acció. En els successius plans s'han de mantenir les situacions relatives de cada interlocutor en pantalla. En general, el repertori de plans que prendrà des de cada posició de càmera és limitat.

El repertori de plans que habitualment es fa servir en una entrevista consta de plans mitjans i plans principals.

2.5. L'el·lipsi

L'el·lipsi és una pedra angular de la narrativa audiovisual. Permet sintetitzar i explicar una història en un període de temps que habitualment és menor que el temps real de l'acció. Un film pot narrar en una o dues hores una història esdevinguda en dies, anys o segles. Això no seria possible sense l'el·lipsi. De fet, un problema habitual de l'aficionat al vídeo és no dominar l'el·lipsi i crear uns vídeos temibles perquè confon filmar una situació amb filmar-la sencera.

Aprendre a seleccionar el que és més significatiu i explicar-ho en el temps just per a no cansar l'espectador és bàsic.

L'el·lipsi pot no ser evident o pot mostrar deliberadament el pas del temps. Es pot basar en el tall o utilitzar efectes de transició. En general, en el cinema clàssic es dissimula l'el·lipsi muntant per tall i respectant la continuïtat. En molts videoclips es posa deliberadament de manifest mitjançant talls sense continuïtat o bé potenciant els efectes de transició.

En parlar dels tipus de muntatge s'ha comentat com el muntatge discontinu s'elabora a partir d'el·lipsi. Sense aquesta, els vídeos i els films durarien tant com el temps real i resultarien insuportables.

L'el·lipsi consisteix a dur a terme un salt en el temps aprofitant la unió de dos plans. Pot ser més o menys definida. Moltes vegades s'intenta voluntàriament que l'espectador no en sigui conscient i que la reducció de temps en el muntatge respecte del temps en la realitat no sigui evident. En d'altres, el que es pretén és mostrar deliberadament el salt temporal, ja sigui mitjançant una transició o bé mitjançant un salt de continuïtat. L'ús de la transició correspon a un plantejament més clàssic, mentre que l'ús del salt de continuïtat és una adquisició que s'ha acceptat recentment en l'evolució del llenguatge audiovisual.

L'el·lipsi no evident es produeix quan una seqüència resumeix una part del temps real encara que l'espectador tingui la sensació que ha vist l'acció en continuïtat. L'habilitat del muntador per a seleccionar adequadament els moments més significatius i unir-los és clau perquè la tasca resulti reeixida. Habitualment, la unió dels plans es produeix per tall.

Amb l'ús de transicions, l'el·lipsi es fa molt més evident. Es pot tractar d'un encadenament, una transició per pas de pàgina, una escombrada o qualsevol de les disponibles en un programa d'edició digital. Amb aquestes s'explicita el salt en el temps o el canvi d'escena. Es pot donar el cas que el període transcorregut inclogui hores, mesos o segles; en aquest sentit, el narrador deixarà pistes a l'espectador perquè aquest es pugui orientar.

L'el·lipsi resulta un element clau en qualsevol producció audiovisual ja que, en certa manera, una obra cinematogràfica o televisiva és el resultat de delimitar l'espai i el temps.

Durant la realització, la càmera selecciona parts de la realitat. Enquadra i compon partint del seu criteri i fragmenta l'espai que l'envolta en una successió de plans diferents. La realitat circumdant queda mediatitzada per la seva manera particular de veure-la, d'observar-la i de compondre-la. Al mateix temps que capta un espai parcial, du a terme també una selecció del temps. Del continu temporal selecciona els moments que creu més significatius.

Durant el muntatge, deixant a un costat ara el cas del muntatge continu, es produeix la reconstrucció de la realitat que ha captat la càmera. És en aquest moment quan té lloc la creació del discurs. No es tracta d'una reproducció fidel de l'original, sinó d'una reinterpretació que ha estat mediatitzada primer per la càmera i després pel muntador. Es construeix aquí una seqüència temporal que es pot aproximar més o menys a la sensació de continuïtat, però que se sol basar en una sèrie d'el·lipsi. Aquí s'intenta reconstruir l'acció que s'havia fragmentat en la fase de captació i crear la impressió d'una acció fluida i de continuïtat narrativa. Cada pla, per insignificant que resulti, té una funció rellevant en el desenllaç de tota la història.

2.6. Tipus d'el·lipsi

Un primer grup d'el·lipsi es pot definir entorn d'aquelles relacionades amb els recursos de la realització; és a dir, les que es poden dur a terme utilitzant únicament els recursos de la càmera. Aquestes el·lipsis segueixen diferents tipus de tècniques i són les basades en el tall, l'escombrada, el desenfocament, la fosa a negre o les tècniques de muntatge continu.

- **El·lipsi basada en el tall.** Es passa d'un pla a l'altre sense cap efecte de transició. Es pot veure un personatge obrint la porta de casa seva, baixant

les escales en el pla següent, caminant per la vorera, veient passar el paisatge des de l'interior d'un autobús i entrant a l'oficina. Probablement tot-hom ha entès que el personatge surt de casa seva per a anar a treballar. En pocs plans s'ha resumit una acció dilatada en el temps i com a unió s'ha utilitzat el tall.

Aquí la continuïtat d'acció no és necessària perquè els plans que integren la seqüència pertanyen a escenaris clarament diferents, però podria donar-se el cas que la seqüència exigís mostrar continuïtat a les accions del personatge; per exemple, si es mostrés un artesà treballant en les diferents fases d'un procés. En aquesta situació, les el·lipsis es basarien en canvis de pla (combinacions de plans generals, mitjans, primers plans i plans de detall) i en canvis d'angulació o de punt de vista de la càmera.

- **Escombrada.** Consisteix en una panoràmica ràpida captada a l'escenari de la filmació. El moviment accelerat de la panoràmica horitzontal que grava la càmera genera una sèrie d'imatges borroses que s'utilitzen posteriorment com a transició. L'espectador no té temps de veure-les nítides. Aquest tipus de transició tracta d'atreure l'atenció de l'espectador cap a la següent imatge. Així, entre els plans té lloc una relació dinàmica que els uneix.

L'escombrada pot tenir moltes funcions, com per exemple exposar diferents aspectes de la mateixa escena, enllaçar diferents centres d'interès o canviar entre aquests, mostrar la causa o l'efecte d'un fet, traslladar en el temps i en l'espai, etc.

- **Desenfocament.** Consisteix a filmar una escena mentre es gira l'anell d'enfocament de la càmera i la imatge es torna progressivament borrosa fins a arribar a la difusió total de les formes. En aquest punt es deixa de filmar. Quan s'inicia el registre d'una altra escena, es porta a terme el procés invers; és a dir, la càmera desenfoca la imatge inicialment, comença a filmar i llavors busca el focus progressivament fins a aconseguir la nitidesa de l'escena. El resultat, quan es reproduïx la cinta, és que d'una escena es passa a una altra mitjançant una transició per desenfocament. Aquest efecte no s'aplica en l'edició, sinó que s'aconsegueix directament amb els recursos de càmera.

Aquesta tècnica s'utilitzava amb freqüència quan l'edició era costosa, especialment l'edició amb transicions (ja que calia duplicar les cintes i treballar amb sales amb diversos reproductors i un gravador, les sales denominades *A/B-Roll*). Avui dia és menys necessària, tret que es pretengui evitar el procés d'edició posterior. Aquest mateix procés es pot reproduir durant l'edició mitjançant els filtres de desenfocament del programa d'edició.

- **Fosa a negre.** En aquest cas, es tanca el diafragma durant la filmació i la imatge passa gradualment fins a negre. El cas contrari, l'obertura des de negre, implica fer el procés invers; és a dir, iniciar la filmació amb el diafragma tancat, en negre, i obrir fins al valor correcte de l'iris. Aquesta tècnica també entra en el grup de les el·lipsis generades durant la realització de les tècniques de muntatge continu.
- **Tècniques de muntatge continu.** Les tècniques de muntatge continu són la presa sostinguda, l'acció juxtaposada i l'acció paral·lela.
 - **Presa sostinguda.** El quadre queda buit abans o després de l'entrada o la sortida d'un personatge. L'escenari buit actua com a recurs d'el·lipsi,

ja que permet mostrar un mateix personatge en dues situacions o temps diferents sense que es produeixi un salt perceptiu entre un pla i un altre.

- **Acció juxtaposada.** És una subtrama d'acció que s'intercala en la principal.
- **Acció paral·lela.** S'exposen de manera alternada accions que discorren alhora en la realitat. En aquest cas, com en l'anterior, és possible construir salts temporals sense problemes de continuïtat.

2.7. L'el·lipsi i els signes de puntuació

Les el·lipsis fetes mitjançant efectes durant l'edició es fan evidents. Fins i tot, de vegades, els efectes aplicats als clips i els efectes de transició es converteixen en part essencial del clip. És el cas, per exemple, dels videoclips, els clips publicitaris, les caretes de programes de televisió i els clips de continuïtat.

Els efectes de transició són elements útils en la construcció del discurs audiovisual. S'entenen o consideren com a signes de puntuació del clip.

En el concepte dels signes de puntuació es du a terme un paral·lisme amb els recursos clàssics de l'escriptura del text. Un relat conté frases de diferent complexitat (simples o compostes), paràgrafs i capítols d'una complexitat major o menor. Per a estructurar tots aquests elements s'usen signes de puntuació com comes, punts, punts i a part, guions, parèntesis, etc. Cada un d'aquests elements compleix una funció diferent. Mentre que una coma o un punt i seguit permeten una pausa per a respirar però no denoten per si mateixes un pas especial del temps o un canvi de paràgraf significatiu, un punt i a part s'utilitza per a estructurar i separar paràgrafs. La construcció del text no es basa únicament en aquests signes ortogràfics, sinó també en els connectors textuais, que esdevenen elements la funció dels quals és l'estructuració lògica del relat.

En el llenguatge audiovisual, com en el llenguatge escrit, hi ha també una estructura narrativa, un text que cal elaborar, que està format per plans, seqüències i capítols. Així mateix, els efectes de transició són una espècie de signes de puntuació del llenguatge audiovisual.

Un tall pot indicar immediatesa o un mateix temps entre dos plans, mentre que un encadenament pot indicar que el temps que representa que ha intervingut entre dos plans és major. El lapse temporal que representa una fosa en negre és encara major. Es pot utilitzar amb facilitat a l'inici i al final d'un clip; en general, un ús en posició intermèdia denota un gran canvi dins del clip (és a dir, que ha passat molt temps en la història, que es canvia totalment d'ambient, que es passa a una situació completament diferent, etc.).

Clips de continuïtat

Els clips de continuïtat són aquells que s'utilitzen en les cadenes televisives per a separar programes o espais publicitaris i que comporten una presentació de l'estil gràfic i del disseny de la casa.

La incorporació de la tecnologia digital ha diversificat enormement les possibilitats d'efectes de transició. Pràcticament en tots els paquets de programari es troben transicions com l'encadenament, la fosa a blanc, a negre o a algun color, la cortineta, l'escombrada o efectes tridimensionals com el gir d'un cub o el pas de pàgina. La relació és extensa i simplement una ullada a la llista que permet cada programa d'edició posa de manifest l'enorme quantitat de possibilitats.

L'ús de les transicions s'ha de basar en una lògica narrativa. És recomanable planificar-ne l'ús en funció de les necessitats narratives de cada producte. Utilitzar-les en excés porta el cansament de l'espectador.

3. L'edició digital de vídeo

3.1. L'edició digital

L'edició digital de vídeo és la que es du a terme mitjançant un ordinador. En els primers temps de l'aplicació de la tecnologia digital a l'edició de vídeo, l'aplicació dels procediments digitals tenia lloc en temps real. Les fonts de vídeo es trobaven en cintes col·locades en magnetoscòpis externs (els reproductors o *players*) i en passar el senyal a través del processador digital es modificaven. El resultat es gravava en un altre magnetoscòpi (gravador o *recorder*).

Es va fer un pas substancial a partir del moment en què els ordinadors van tenir capacitat de processament suficient per introduir-hi els clips mateixos d'imatge, les fonts de vídeo. Els processos de treball han passat en pocs anys a ser totalment digitals, primer mitjançant targetes digitalitzadores i posteriorment gravant en origen ja en digital.

Els possibles programes d'edició digital de vídeo són diversos. Premiere, Avid, Media 100, Final Cut, Studio, Vegas o Videospin són alguns dels exemples possibles. En tots hi ha una sèrie d'elements anàlegs i una sèrie de finestres i procediments comuns sobre els quals es basen els fluxos de treball de l'edició digital de vídeo.

3.2. El projecte

El **projecte** és l'arxiu en el qual es guarden tots els canvis, les modificacions i les operacions que es fan sobre els clips d'origen. El projecte és com un quadern de bitàcola; és un registre dels processos que cal fer sobre els clips originals. A partir d'això es construeix el clip final quan, en acabar el procés d'edició, el resultat s'exporta a un arxiu nou.

Els clips importats a un projecte poden ser de diferent naturalesa, com per exemple arxius de vídeo, fotografies, animacions, gràfics vectorials, so natural digitalitzat, so sintètic, música, veu en off, etc. Tot aquest conjunt d'arxius susceptibles de formar part d'un projecte es denominen *mitjans*. Un projecte és l'arxiu que gestiona els mitjans que s'han importat.

Els mitjans no es modifiquen durant un procés d'edició. Quan es tallen, se'n varia la velocitat, els apliquem filtres, s'uneixen mitjançant transicions o se superposen, cap no es veu afectat. El projecte conté les instruccions de les operacions que s'aplicaran a sobre i genera arxius temporals que contenen els clips modificats.

Al final, a partir dels mitjans originals, de les instruccions recollides en el projecte i dels arxius temporals generats, es crearà un nou clip, que serà independent del projecte, i el resultat de l'edició que s'ha dut a terme.

Exportació i arxius temporals

Una vegada ja hem definit la configuració del projecte, és convenient tenir en compte la seva localització al disc dur, i també la denominació de l'arxiu. En funció dels possibles programes informàtics que s'utilitzin, l'extensió d'arxiu del projecte o el tipus variaran.

Tots els projectes importen en general uns mateixos tipus d'arxiu, que són de vídeo, d'àudio, gràfics, fotografies, animacions, etc. De la mateixa manera, exporten tipus d'arxius més o menys comuns. Així, mentre que la major part dels programes d'edició poden gestionar un AVI, un MPG o un MOV, altres com els FLM (*filmstrips*) se circumscriuen a un camp reduït de programes, com la combinació Photoshop, Premiere i After Effects.

La capacitat de compartir diferents tipus d'arxius entre diverses aplicacions és important a l'hora de fer un procés. No tots els programes fan de tot, mentre que alguns presenten processos únics i específics que, en un moment donat, pot resultar interessant utilitzar.

Durant l'evolució del projecte es generen diferents arxius temporals que són el resultat d'aplicar les operacions d'edició als mitjans originals. Aquests arxius es desen en carpetes que habitualment cada programa d'edició crea de manera automàtica. És convenient gestionar-los correctament, especialment esborrar els que ja no siguin necessaris durant el procés o eliminar-los tots en acabar un projecte. En cas contrari, ocupen inútilment un espai molt considerable al disc dur.

3.2.1. Paràmetres d'un projecte

El primer pas per a fer un projecte és definir els paràmetres. La major part dels programes d'edició actuals estan preparats per a treballar amb vídeo de qualitat estàndard (DV) o d'alta definició (HDV).

- En el primer cas, editar en DV permet elaborar un clip amb la qualitat suficient per a un DVD.
- En el segon, editar en HDV possibilita la sortida del clip en alta definició per a, per exemple, un suport Blu-ray.

En tots els casos, en iniciar un projecte caldrà tenir en compte la selecció adequada del sistema de vídeo. Per defecte, molts programes presenten una opció NTSC com a predeterminada. Si la destinació del clip és l'entorn europeu, s'haurà d'escollir una opció PAL.

3.2.2. Las finestres d'un projecte

Els programes d'edició digital de vídeo permeten treballar de diverses maneres, encara que és possible trobar-hi alguns denominadors comuns. En concret, l'organització amb finestres. Les denominacions i les funcionalitats varien d'uns a altres, però en general acostumen a disposar d'opcions comunes. Aquí es prenen com referència les denominacions de l'**Adobe Premiere**:

- **Finestra de projecte.** És la finestra central. S'hi importen els mitjans. Aquests s'agrupen i gestionen mitjançant carpetes o safates similars a les del sistema operatiu. En aquesta finestra és possible dur a terme operacions de cerca del material, organitzar els clips i anotar les seves característiques. També, en alguns casos, disposen de funcions d'incorporació automatitzada dels mitjans a la línia de temps.
- **La línia de temps.** En aquesta finestra es du a terme l'edició. Presenta una sèrie de pistes per a l'edició que diferencien el vídeo de l'àudio. Aquí es fan les operacions d'ordenació dels clips, d'aplicació d'efectes de transició i de mescla d'àudio; s'incorporen els títols o s'ajusten les superposicions de clips.
- **La finestra d'origen.** És la finestra o el monitor en el qual es visionen els clips d'origen, és a dir, els que s'han importat a la finestra de projecte. Des d'aquí es poden marcar punts d'entrada i sortida diferents dels originals per als clips. També es disposa de funcions automatitzades per a la incorporació dels clips a la línia de temps. En concret, permet l'edició per inserció o per superposició.
- **La finestra de programa.** És una segona finestra del monitor. Té similituds amb l'anterior, però el que s'hi visiona és el material existent en la línia de temps. Els punts d'entrada i sortida que s'hi apliquen afecten la línia de temps i s'utilitzen per a procediments d'edició a tres punts, és a dir, per extracció i aixecament.
- **La finestra d'efectes.** Pot contenir els efectes de transició que s'apliquen entre clip i clip, tant en àudio com en vídeo. També conté els efectes tant d'imatge com de so que s'apliquen als clips (filtres de color, d'enfocament, de clau, etc.).
- **La finestra d'àudio.** Permet la mescla de les pistes d'àudio. Actua amb funcions similars a les d'una taula de mescles de so.
- **La finestra de control d'efectes.** El seu contingut varia en funció del clip que es trobi seleccionat en la línia de temps. Hi apareixen els paràmetres corresponents a cada efecte o moviment que s'hagi aplicat al clip i permet un control ajustat i precís dels diferents processos.

4. La composició digital de vídeo

La composició digital de vídeo és un procés complementari al de l'edició. Consisteix en la integració de diferents fonts amb la finalitat de crear un clip audiovisual complex. Es tracta d'un procés de treball que acostuma a formar part d'un procés de postproducció.

La composició digital és un procés que sorgeix de la combinació d'imatges fotogràfiques, imatges de síntesi, vídeo, textos, animació, so, etc. L'evolució que ha experimentat la composició de vídeo des dels sistemes analògics a la realitat digital actual és notable. La capçalera d'entrada d'un telenotícies o els efectes especials de molts dels films que poblen la cartellera cinematogràfica són exemples de composició digital.

La publicitat va ser el primer sector que va incorporar aquests processos als seus fluxos de treball. El Harry va ser el primer gran ordinador capaç d'editar multicapes i crear composicions. El sector publicitari va ser el primer en convertir-lo en una eina habitual.

La diferència principal entre la composició i l'edició de vídeo és l'ús de les capes per a la integració en un mateix període de temps d'un nombre variat d'elements. En l'edició, la planificació i la juxtaposició de diferents plans en el temps és la base del llenguatge. Conceptualment es defineix com a edició horitzontal.

En la composició de vídeo, en canvi, els plans queden integrats en el temps a partir de la superposició simultània del contingut de les capes. És per aquesta raó que es parla en aquest tipus de *processos de verticalitat i integració*.

Un dels elements en els quals s'evidencien els dos conceptes d'edició horitzontal i vertical que s'apuntaven abans són les representacions o les configuracions de les línies de temps de cada programa.

Programas de composició de vídeo

After Effects, Combustion o Flame són programes de composició. Premiere, Avid, Final Cut o Media 100 són clàssics de l'edició. En les últimes versions dels programes d'Adobe s'observa una aproximació entre les funcionalitats de cada programari. En aquest sentit, Premiere s'aproxima a After Effects i incorpora també funcions de composició. No obstant això, un gestiona millor els processos d'edició mentre que l'altre és millor en els de composició.

També cal assenyalar que s'observa un ús creixent de programes de tractament vectorial d'imatges per a la composició de vídeo. En aquest sentit, les capçaleres dels programes de televisió han anat evolucionant envers una estètica que emula en certa manera les interfícies dels programes web.

4.1. Característiques del procés de composició

La composició digital té un llenguatge propi; no se centra en les lleis tradicionals de l'edició del vídeo i no és estrictament un resultat o un fruit del llenguatge del muntatge. La composició parteix del grafisme, de l'animació i dels efectes especials. És en aquest sentit que es considera que s'alimenta també de les fonts del llenguatge gràfic i simbòlic.

Si bé no exclusiu, el vídeo constitueix un element clau en la composició digital i algunes creacions s'elaboren bàsicament a partir d'imatges de vídeo.

La creació de la composició inclou les dues característiques següents:

1) **És un procés integrat.** La composició de vídeo està gairebé sempre integrada en una producció major. Per aquesta raó, acostuma a ser la part més complexa i rica en contingut visual. A causa d'aquesta integració, la composició de vídeo té un referent d'estil i tractament que depèn de la producció global. El producte creat forma part d'una estructura general que té un ritme concret i unes característiques estètiques determinades.

En la majoria de programes, el clip resultant d'una composició digital està situat en les parts més significatives de la producció. Habitualment en la capçalera, al final o en les transicions entre parts del programa.

Si bé està integrat en una estructura superior, el producte resultant d'una composició digital té un guió propi. Encara que es tracti de productes de curta durada, la complexitat compositiva aconsella com a necessària la realització d'un guió animat.

2) **És un procés integrador.** La composició integra diferents elements visuals i auditius per a crear un conjunt. De vegades, la composició parteix d'un element principal a partir del qual s'integren diferents elements. Així, pot ser que l'element de partida sigui el vídeo i que a sobre s'integrin altres vídeos, fotografies, textures, textos o figures.

Altres vegades, la composició simplement integra diferents elements sense que cap sobresurti sobre la resta.

4.2. Capacitats dels programes de composició de vídeo digital

Hi ha un gran nombre de programes de composició de vídeo digital amb més possibilitats d'edició o menys o amb un nombre variable d'eines i nivells d'aplicació o processament.

Els programes de composició de vídeo digital comparteixen moltes característiques amb els dedicats exclusivament a l'edició no lineal. Però respecte a aquests, aporten importants potencialitats derivades de l'estructura multicapa i de les possibilitats de tractament de la imatge. Les possibilitats de tractament del vídeo es potencien amb la incorporació d'eines que fins fa poc eren limitades a programes de disseny gràfic i tractament de la imatge fixa.

També es pot destacar la integració de processos entre els diferents programes. Prenent exemples dels programes d'Adobe, la importació d'un arxiu de capes des del programa d'edició gràfica es pot fer com a gràfic acoblat o com a arxiu multicapa tant en l'After Effects com en el Premiere. D'altra banda, l'autoria de DVD es fa bàsicament amb l'Encore. El disseny de menús, no obstant això, es du a terme amb plena interrelació entre aquest programa i el Photoshop, mentre que les animacions i les composicions de vídeo interrelacionen perfectament el programa d'autoria del DVD amb l'After Effects.

Una ullada als filtres disponibles en Photoshop, Premiere i After Effects, per exemple, també corrobora la interrelació entre imatge fixa o imatge en moviment. Ja sigui sobre una o una altra, el tractament gràfic que aporten els filtres és comú.

Finalment, es pot fer notar que els programes de composició de vídeo, pel fet que permeten treballar amb múltiples fonts simultànies, requereixen també màquines amb alta capacitat de procés i suficient memòria RAM. Els recursos informàtics que permeten calcular efectes i processos i desenvolupar la seva integració són d'una mida notòria.

Principals programes de composició de vídeo

La casa Adobe va ser la primera a llançar un programa de composició per a plataformes Mac i PC. Així, l'Adobe After Effects va marcar una línia en l'estructura i la presentació de les interfícies dels programes de composició.

Comotion Pro és la proposta de la casa Pinnacle Systems per a l'edició de composició. Té una interfície molt semblant a la de l'Adobe After Effects.

Combustion és la primera opció de composició de vídeo digital de la casa Discreet Logic. Al principi estava lligat al programa d'edició lineal Edit. Quan aquest es va deixar de fabricar, es va convertir en un programa independent.

4.3. Entorns d'edició. Edició vertical i edició horitzontal

La característica principal de la composició digital es troba en la integració, en el mateix espai de temps, de diferents fonts d'imatge.

Com a concepte, es pot dir que aquesta integració es produeix més en l'espai del quadre que en el temps. En certa manera, i des del punt de vista teòric, es contraposen dos conceptes, el de la verticalitat en relació amb la composició de vídeo i el de l'horitzontalitat en relació amb l'edició en la seva concepció més clàssica.

Es tracta d'una diferenciació conceptual perquè, en una mateixa producció, és habitual que es barregin els dos tipus d'edició i que aquests originin un producte audiovisual final complex.

4.4. La continuïtat i el tipus d'edició

El manteniment de la continuïtat o no en una producció de vídeo es relaciona, bàsicament, amb l'objectiu o el propòsit que inspira la seva intencionalitat comunicativa.

El cinema és artifici, és la recreació d'una realitat que no ha de ser necessàriament real. De fet, es produeix una experiència curiosa quan es filma un grup de persones alienes al món del cinema o de la televisió i aquestes s'adonen que el que en pantalla sembla una escena real, una filmació d'unes accions contínues, en realitat quan es grava és un constant col·locar la càmera, repetir escenes, fer-se veure i recrear situacions que després del muntatge semblaran vius reflexos de la realitat. En la base d'aquests procediments i d'aquesta recreació, d'aquesta reconstrucció amb plans filmats, de manera discontinua, d'una realitat aparentment fluida i real, es troba la noció de continuïtat.

És probable que en un publireportatge interressi mantenir la continuïtat, mentre que en un videoclip musical o un clip de publicitat no és infreqüent que s'opti per la ruptura.

En l'edició de vídeo es treballa el concepte de continuïtat de manera horitzontal. Quan interessa mantenir-la cal tenir en compte la juxtaposició de plans, és a dir, la manera d'unir-los per a evitar salts. En les pel·lícules de cinema o les sèries televisives de ficció, l'edició per tall i el respecte a la continuïtat són habituals.

En la composició de vídeo es preveu el concepte de continuïtat de manera vertical. El fet que els diferents elements es trobin integrats en un únic pla evita, en certa manera, els clàssics motius de salt entre plans successius. La simultaneïtat d'imatges crea una intersecció d'elements gairebé contínua; l'esmentada unió es representa de manera vertical en la línia de temps.

No obstant això, no pot es dir que a causa de la multiplicitat d'elements visuals simultanis no hi hagi continuïtat o que no calgui atendre-hi. Hi ha una continuïtat gràfica, un estil que afecta tot el conjunt creat. Hi ha tota una sèrie d'aspectes que destaquen en relació amb la continuïtat. Així, la tonali-

tat cromàtica, el tipus de finestres o les superposicions que s'utilitzen han de mantenir una unitat compositiva. Se suposa que els acabats en ombra, els relleus, la tipografia o l'estil d'animació respondran a un criteri uniforme.

D'altra banda, més enllà d'aquesta continuïtat d'estil o gràfica, hi pot haver també la necessitat de la continuïtat interna dels clips que formen part de la composició. Com a norma general, es pot pensar que és preferible muntar-los per encadenament i no per tall. En una composició múltiple, l'existència de salts de continuïtat no intencionals en l'interior dels clips individuals reverteix en una qualitat menor de la composició.