

---

# Muntatge i edició

---

PID\_00249103

Aniol Marín Atarés

---

Temps mínim de dedicació recomanat: 2 hores

---





# Índex

<b>Introducció</b> .....	5
<b>1. El muntatge o edició</b> .....	7
<b>2. El muntatge com a tècnica</b> .....	8
2.1. Tipus de muntatge segons l'entorn de treball .....	8
2.2. Fases clàssiques de l'edició .....	10
2.3. Elements tècnics del muntatge .....	10
2.4. Els objectius de l'edició .....	12
<b>3. El muntatge com a llenguatge</b> .....	14
3.1. Tipus de muntatge segons l'estructura .....	14
3.2. Elements clau del muntatge .....	16
3.2.1. El concepte de continuïtat .....	16
3.2.2. Camp i fora de camp .....	18
3.2.3. L'el·lipsi .....	19
3.3. La seqüència .....	22
<b>4. Estils en l'edició</b> .....	24
4.1. La continuïtat i el tipus d'edició .....	25



## Introducció

Segons la Viquipèdia, «el crudivorisme és un estil de vida que promou el consum de menjar no cuit, sense processar». Podem simpatitzar o no amb el corrent, però el que està clar és que és possible viure seguint aquesta dieta, tal com ho van fer tots els nostres avantpassats llunyans. Si la seguim només ens cal evitar certes tècniques de manipulació dels aliments, especialment la cocció. Processar els aliments, d'altra banda, obre la porta a tot el que coneixem com a *cuina*, que permet generar una infinitat més de plats a partir dels ingredients bàsics. La majoria de nosaltres estem acostumats a aquestes variacions. No són necessàries, però no serien possibles en una dieta crudívora. De la mateixa manera, és perfectament possible concebre el vídeo *en cru*, utilitzant només les preses originals. De totes maneres, la gran majoria de vídeos que consumim són *processats*. Un cop tenim les preses d'un rodatge és quan comença la màgia de *cuinar* el vídeo: el muntatge.

El muntatge no és una qüestió trivial. Decidir *què* es mostra a la pantalla i *quan* es fa té una gran importància. Quan veiem una escena editada d'una certa manera, tenim la sensació de percebre tot el que hi ha passat i de saber de quina manera s'ha desenvolupat l'acció. Però en realitat l'hem vista només des d'un punt de vista concret. L'editor, per tant, té a les seves mans el poder de manipular la informació mitjançant el muntatge. Si volem crear suspens en una trama d'assassinat, el millor recurs és evitar qualsevol imatge que delati l'assassí abans d'hora, com fa magistralment Hitchcock a l'escena de la dutxa de *Psycho* (1960). La mateixa escena ens mostra un altre poder del muntatge: el de suggerir coses que no apareixen al pla. Segons relata Stephen Rebello, l'escena de la dutxa va estar a punt de ser objecte de censura per les imatges de nudisme i la violència explícita que en realitat no apareixen, sinó que se suggereixen gràcies a una successió frenètica d'imatges i a una banda sonora molt eficient. Tenim un altre exemple d'aquest poder de manipulació en la pel·lícula *Cidade de Deus*, de Fernando Meirelles (2002), on diverses de les escenes que veiem des del punt de vista dels protagonistes tornen a aparèixer més endavant a mode de *flashback*, però aquesta vegada revelant nova informació que se'ns mostra des d'un altre angle. Un exemple de muntatge més extrem, però també brillant, el tenim a *Memento* de Christopher Nolan (2000), on directament s'inverteix l'ordre de les escenes per tal de presentar-nos millor la percepció de la realitat d'un personatge amnèsic. En totes aquestes pel·lícules, el muntatge és clau pel desenvolupament narratiu.

En aquest mòdul, doncs, tractarem l'element més important de la postproducció de vídeo. Controlar bé el muntatge ens permetrà que les imatges de qualitat que ja hem gravat brillin amb tot el seu esplendor. Fins i tot podrem aplicar l'anomenada «màgia del muntatge» per salvar molts dels errors habituals durant la fase de producció. A més, conèixer-ne les possibilitats ens ajudarà a

ser creatius, a fer que els nostres clips sobresurtin davant d'altres vídeos que es limiten a seguir les convencions estilístiques. Comencem, doncs, per entendre quines són aquestes convencions.

## 1. El muntatge o edició

L'edició o muntatge representa la fase immediatament posterior a la producció o realització, és a dir, a la captura de les imatges amb la càmera. Tècnicament inclou tots els processos necessaris fins a l'obtenció del clip final, a punt per ser distribuït. De totes maneres és habitual referir-se a diversos aspectes de la postproducció per separat, sota altres noms.

Abans de continuar, hem de fer un aclariment important: muntatge i edició són termes sinònims. Històricament es feien servir per designar processos diferents, però avui dia les diferències tècniques han desaparegut i no té sentit distingir-los. Actualment, ens podem referir al procés amb qualsevol de les dues paraules.

El terme *muntatge* prové de la tradició del cinema, on els retalls de pel·lícula química s'havien d'unir físicament i per tant tenia sentit referir-s'hi d'aquesta manera. El terme *edició*, en canvi, prové de la tradició de la televisió, on el material original quedava inalterat, de la mateixa manera que en l'edició d'un manuscrit: per modificar-lo calia copiar en l'ordre correcte les imatges des de diverses cintes d'origen cap a una sola cinta de destí, i per tant, el procés s'assemblava més a les tasques editorials.

Muntar o editar un vídeo significa, en essència, generar un nou clip final a partir d'un o més clips d'origen. De la mateixa manera que els plans constitueixen la unitat bàsica del llenguatge audiovisual, el muntatge n'és la sintaxi. Per aquesta raó, també ens referim al resultat del procés com a muntatge.

En general, les tasques del muntatge suposen un doble vessant. D'una banda, impliquen que la persona que munta o edita domini els procediments tècnics. D'altra banda, impliquen també competències comunicatives que permetin el desenvolupament del màxim potencial del muntatge com a element clau del llenguatge audiovisual. Tot i que és possible que una sola persona efectui en la seva totalitat el muntatge, és habitual que en les grans produccions els dos papers es trobin diferenciats en dues o més figures professionals. En moltes productores, el creatiu duu a terme el seu treball quant a la comunicació i el tècnic duu a terme els processos tècnics necessaris.

Tallar preses d'un material de rodatge per unir-les en una pel·lícula és una cosa simple de fer. Planificar aquest material, seleccionar-lo amb cura i editar-lo amb precisió per tal de construir un discurs és bastant més complex. Per entendre'n la seva totalitat, haurem de parlar tant de la tècnica en si com del llenguatge audiovisual subjacent a tot el procés.

## 2. El muntatge com a tècnica

En el pla tècnic, el muntatge no és més que la materialització del clip que volem a partir del material disponible. En certa manera, durant el treball amb la càmera es preparen els esborranys de les imatges, 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 que s'ha ideat a la preproducció. La manera com s'han filmat les imatges és important, però l'organització definitiva del clip té lloc en aquesta fase final. La idea que s'ha iniciat amb el guió es concreta durant el muntatge.

Més enllà de ser una simple concatenació de clips d'origen, un darrere l'altre, el muntatge implica processos de selecció, retall i temporització precisa del material d'origen. Partint de les preses, és possible descriure la major part del procés de muntatge com a allò que s'ha anomenat *edició de tres punts* (en anglès, *Three-point Editing*). Els tres punts consisteixen en el següent:

- **Punt d'inici:** el primer fotograma «útil» de la presa, és a dir, el primer que es mostra al clip final.
- **Punt de finalització:** l'últim fotograma que es mostra ininterrompudament.
- **Punt d'inserció:** la posició relativa del clip d'origen dins del clip final. Tot i que es pot definir de diverses maneres, el més fàcil és considerar en quin punt exacte del clip s'insereix el punt d'inici.

Sovint aquest procés es fa intuïtivament, i ens sembla que ens limitem a una feina de «retallar» (*trimming*) els extrems sobrants de les preses. De totes maneres es tracta d'un procés crucial, que el programari d'edició calcula sempre amb precisió d'un fotograma i que un bon editor també ha de fer molt sovint amb la mateixa precisió per tal de mantenir la continuïtat o el ritme audiovisual. De vegades també és important disposar dels codis de temps amb els tres punts d'edició per tal d'augmentar l'eficiència de processos de correcció, de renderitzat, de disseny visual o de disseny sonor.

### 2.1. Tipus de muntatge segons l'entorn de treball

Per definició, l'edició pot ordenar simplement els clips d'origen un a un en una línia de temps, però també pot fer coincidir elements diferents en un mateix instant. Per exemple, si afegim música a unes imatges que hem gravat, ambdós elements es presentaran simultàniament. També es poden superposar títols de crèdit a les imatges originals o fins i tot combinar imatges i sons de diferents clips per tal que semblin unificats, com si fossin una sola unitat.



Aquesta última opció ens obre un món de possibilitats, on directament podem generar imatges i sons que no existien a la càmera. Per motius purament pràctics es distingeixen aquests dos tipus d'edició que tractarem al llarg del mòdul (sobretot el primer):

- **Edició horitzontal.** Consisteix en l'edició basada en la línia de temps, on els clips principalment se succeeixen un darrere l'altre. En un programa d'edició de vídeo se solen ordenar així d'esquerra a dreta (és per això que es parla de procés «horitzontal»). Tot i que dos elements coincideixin en el temps, com pot ser el cas d'una transició encadenada o d'una banda sonora afegida, es consideren part de l'edició horitzontal sempre que la raó principal de coexistir sigui temporal. Les millors eines per aquest tipus de muntatge són els editors de vídeo, com Premiere o Final Cut.
- **Edició vertical.** Consisteix en l'edició basada en la modificació de les imatges en si, dins del fotograma. Tradicionalment, les modificacions es feien *sobre* la pel·lícula, d'aquí ve el nom d'edició «vertical». Actualment és habitual que diversos elements visuals es fusionin per formar-ne un de nou, tot i que molts programes d'edició segueixen distribuint-ne els elements verticalment, per pistes o capes. Es consideren elements d'edició vertical les animacions, els efectes especials, la distribució de diversos clips dins del fotograma, la correcció de color, l'ús de filtres i qualsevol altre retoc d'imatge. Hi ha moltes eines especialitzades per fer les diferents tasques d'edició vertical. L'edició vertical que fa ús de diverses imatges disposades en capes per tal de generar una sola imatge es coneix com a **composició digital**. Per realitzar aquesta tasca s'empren principalment els compositors com After Effects o Nuke.

La distinció entre edició horitzontal i vertical és bàsicament una diferenciació conceptual, perquè és molt habitual que es barregin els dos tipus d'edició i que aquests originin un producte audiovisual final complex. La diferència també és útil perquè el programari d'edició sol estar optimitzat per fer una tasca o una altra. Tot i que el programa d'edició Premiere pugui fer diverses tasques d'edició vertical, utilitzar-lo pels processos més complexos seria com tallar-se les ungles amb una podadora. Per contra, encara que After Effects també pot fer edició horitzontal, utilitzar-lo per a aquesta funció seria com podar un arbre amb un tallaungles. Tot i que siguin dues eines semblants, els programes d'edició i els de composició estan especialitzats respectivament en edició horitzontal i en edició vertical.

A més de les preses gravades amb la càmera durant la producció, al procés d'edició s'hi poden sumar altres elements com fotografies, animacions, gràfics o altres clips de vídeo provinents d'altres filmacions o de material d'arxiu. Durant aquesta fase se seleccionen els plans, s'atorga una durada a cadascun d'ells i es decideix la manera com s'ordenen. L'edició, doncs, és el procediment de treball principal que acaba organitzant el discurs visual.

Actualment, la pràctica totalitat de vídeo s'edita informàticament, en l'anomenat **programari NLE** (de l'anglès *Non Linear Editor*). Aquests programes d'edició no lineal combinen els avantatges tant dels processos de muntatge tradicional com dels d'edició. Funcionen basant-se en **projectes** que permeten col·locar i moure lliurement tots els elements en un espai de treball, i alhora mantenen inalterats en tot moment els clips originals (no destructiu). En qualsevol moment podem decidir **exportar** el projecte per generar un clip final, sense que això suposi perdre la possibilitat de continuar modificant el projecte.

## 2.2. Fases clàssiques de l'edició

Tot i que gràcies als NLE tot el procés de muntatge es pot fer simultàniament dins de l'entorn d'un o d'uns pocs programes, és important entendre les fases que tradicionalment es feien per separat:

- **Realització o mescla.** Consisteix en l'edició a temps real de diferents clips ja sincronitzats, ja sigui per punt d'inici o per punt d'inserció. Es pot fer, per exemple, canviant entre dues o més càmeres que graven simultàniament una escena. És un procés utilitzat sobretot en retransmissions en directe, com ara les de televisió, però sovint també es pot fer en diferit per mitjà del programari d'edició. Sol ser un procés de muntatge molt àgil i poc precís, tot i que també és molt útil per aconseguir de manera més eficient clips finals amb un ritme molt ben definit.
- **Offline.** Consisteix en una edició purament horitzontal de les imatges, que se centra en aconseguir al més aviat possible un esborrany complet del muntatge final. Tradicionalment, es feia utilitzant còpies de treball dels clips originals en baixa resolució. Tot i que actualment és rar veure *offlines*, sempre és recomanable fer un primer muntatge d'aquestes característiques abans de seguir amb la resta del procés, ja que ajuda a optimitzar molt els fluxos d'edició. Un cop acabat l'*offline* se solia generar un **EDL** (*Edit Decision List*), que incloïa la llista precisa dels clips d'origen amb els tres punts d'edició i servia com a referència pel muntatge *online*.
- **Online.** Consisteix en un muntatge complet, incloent-hi l'edició vertical, que tradicionalment incloïa la modificació irreversible del material original. A l'*online* es treballa sempre amb la màxima qualitat possible, i el clip final que es genera es coneix com a **màster**.

## 2.3. Elements tècnics del muntatge

Com ja hem comentat, a més de preses d'origen, un clip es pot formar a partir d'altres elements, com ara fotografies o animacions 3D. Als que ja hem comentat se li poden sumar encara altres recursos inherents de l'edició. Els programaris d'edició solen fer distinció d'aquests recursos sobre la base de les

diferències d'aplicació, més que no pas de les diferències entre si. En línies generals, tot el procés de muntatge es pot desenvolupar sobre la base de quatre categories d'elements:

- **Clips o mitjans.** Consisteix principalment en el metratge, és a dir, els clips d'origen obtinguts durant el rodatge. Tot i això també pot consistir en sons, fotografies, animacions o qualsevol altre conjunt d'imatges complexes generades amb altres mètodes i que prenen protagonisme durant el muntatge.
- **Transicions.** Consisteixen en els canvis entre un segment de metratge i el següent. Poden ser tan simples com un tall, és a dir, la finalització sobtada d'un clip seguit immediatament pel següent a partir del fotograma successiu. De totes maneres se sol reservar la paraula «transició» per totes les tècniques més complexes, que se solen basar en la dissolució, modificació o desplaçament dels fotogrames als extrems dels clips.
- **Efectes.** Consisteixen en mètodes de modificació de la imatge que es poden aplicar als clips en la seva totalitat. Inclouem com a efectes les modificacions d'escala, de distorsió, els filtres de color, etc. Els efectes poden ser estàtics, si modifiquen per igual l'aparença de la totalitat del clip, però sovint és possible variar-ne els paràmetres amb precisió al llarg de la línia de temps.
- **Recursos gràfics.** Tot i que tècnicament són clips, se solen diferenciar com a recursos gràfics els elements secundaris que s'hi superposen, com ara els títols de crèdit, els subtítols o les caretes d'entrada.

Jugant només amb aquests quatre elements és possible descriure la gran majoria de processos del muntatge. De totes maneres, com hem dit, és una distinció especialment important quan es veu des de la perspectiva dels programes d'edició de vídeo, que solen distribuir les finestres dels espais de treball de la manera següent:

- **Finestra de projecte.** És la finestra principal, on es llisten tots els clips i recursos gràfics, així com les seqüències creades. Tècnicament, només s'hi importen les referències dels mitjans, no els mitjans mateixos. Aquests s'agrupen i es gestionen mitjançant carpetes o safates, similars a les del sistema operatiu però independents d'aquest. En aquesta finestra és possible dur a terme operacions de cerca del material, organitzar els clips i anotar-ne les característiques. En alguns casos també disposen de funcions d'incorporació automatitzada dels mitjans a la línia de temps.
- **Línia de temps.** En aquesta finestra es duu a terme l'edició en si. 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.

- **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 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.
- **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 de 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.
- **Finestra d'efectes.** Conté tots els efectes predeterminats que podem utilitzar fàcilment, com ara les transicions de vídeo que s'apliquen entre clip i clip, les transicions d'àudio, els efectes de vídeo (filtres de color, d'enfocament, de clau, etc.) i alguns efectes de so.
- **Finestra d'àudio.** Permet la mescla de les pistes d'àudio. Actua amb funcions similars a les d'una taula de mescles de so.
- **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.

## 2.4. Els objectius de l'edició

Com ja sabem, l'objectiu principal de l'edició és donar forma al material enregistrat. En aquest sentit, 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. És especialment cert quan es disposa d'un guió clar i ben executat, ja que llavors el muntatge es pot limitar virtualment a fer encaixar els plans de les preses al guió preestablert. De totes maneres, aquesta situació ideal gairebé no es dona mai i cal «salvar» el projecte, en un grau o en un altre, amb l'anomenada «màgia del muntatge». En general, tota edició proactiva persegueix sempre els objectius següents:

- **Condensar.** És un objectiu especialment important quan el metratge supera amb escreix la durada prevista del clip final. Quan el propòsit de l'edició és condensar la informació, el que es pretindrà és reduir la durada total de la peça. Així doncs, se seleccionaran les parts més significatives o més reeixides. És important concentrar-se en el que realment és neces-

sari dir i mostrar i oblidar-se del que és prescindible; 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 troncales. 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 resoldre errors de la fase de producció sol ser una de les activitats més difícils i costoses del procés. Amb sort, una presa defectuosa es pot canviar per una altra o bé aprofitar un canvi de pla per emmascarar l'error. De vegades, però, calen processos més complexos per tal de dissimular-lo o eliminar-lo. 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. Val la pena recordar que dedicar temps i esforços a preparar amb detall les fases de preproducció i producció repercuteix en un estalvi de problemes durant l'edició.
- **Construir.** De vegades, l'objectiu de l'edició és construir un clip final a partir d'un conjunt de preses d'imatges d'arxiu al qual no s'ha donat forma amb anterioritat. Els materials en brut són, en certa manera, els elements constructius que l'editor té per elaborar el vídeo final. En aquest cas no es tracta de condensar ni de corregir, sinó de crear a partir del muntatge. En l'edició que té com a finalitat la construcció, l'objectiu és elaborar un relat audiovisual que no existeix prèviament. En cas d'utilitzar materials d'origen divers, 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 puzle d'estils d'imatges molt diversos.

Encara que les funcions de l'edició se superposen amb freqüència, sempre n'hi sol haver 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 unes 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 possible, o potser pretén presentar un tema amb el major impacte possible, 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.

### 3. El muntatge com a llenguatge

Per més important que sigui la part tècnica del procés d'edició de vídeo, no ens hem d'oblidar que és bàsicament un procés humà, guiat per una intencionalitat. L'edició no és en la maquinària que s'usa, sinó en la ment de l'editor. Durant el muntatge és quan es concreta el missatge audiovisual i, molt especialment, quan se n'articula el llenguatge. Si els plans són les paraules del vídeo, el muntatge n'és la sintaxi.

El cinema és un mitjà idoni per 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 vídeo i s'oblida de l'artifici. 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 vídeo amb ulls crítics. De l'anàlisi de com un director o realitzador duu a terme un muntatge, se n'aprèn molt.

#### 3.1. Tipus de muntatge segons l'estructura

L'estructura que es fa servir pel muntatge sol tenir a veure amb la intencionalitat. Segons com es percebin les escenes, podem parlar principalment de quatre tipus de muntatge:

- El **muntatge continu** es caracteritza per presentar una narració cronològica ininterrompuda dels fets. La duració de l'acció és idèntica a la duració de la seqüència, per tant s'atén a la continuïtat o *raccord* i s'eviten els salts de tot tipus, especialment els temporals, ja que en cas contrari és fàcil que l'espectador els percebi com a errors. El desenvolupament de l'escena és progressiu i normalment està estretament relacionat amb la descripció clara d'un fet o d'un procés. De totes maneres, mitjançant el muntatge continu, encara és possible condensar accions reals que no apareguin contínuament a la pantalla, com es fa sovint per exemple a la trilogia *The Lord of the Rings* (2001-2003) –en aquest cas la durada del clip només es correspon amb la de l'acció en aparença. En cas de disposar dels mitjans necessaris, el muntatge continu es pot fer per multicàmera, ja sigui realitzant el muntatge en directe o en diferit. També es pot recrear amb una sola càmera si les preses es planifiquen amb precisió. Normalment en un muntatge continu els plans s'empalmen per tall.
- El **muntatge discontinu** presenta una seqüència interrompuda, ja sigui no respectant estrictament la continuïtat de l'acció o concatenant plans d'escenes situades en diferents temps i/o espais. És molt habitual que un ví-

deo tingui discontinuïtats temporals en el seu conjunt, però només es considera discontinu quan la discontinuïtat és dins de les seqüències mateixes; en cas contrari, ens referim a l'omissió com a *el·lipsi*. Normalment en un muntatge discontinu es manté l'ordenació cronològica, si bé per part de l'espectador s'evidencien salts temporals, per petits que siguin. Quan la discontinuïtat temporal s'aplica d'una manera extrema, i es condensen fins i tot dies, anys o segles en pocs segons, es pot arribar a parlar de **muntatge seqüència** o, el que és el mateix, de **narrativa condensada**. En aquests casos el muntatge mateix s'encarrega de suggerir el desenvolupament de l'acció a partir de fragments relativament curts, com a la mítica seqüència d'entrenament de *Rocky* (1976) o, en un exemple espectacular anomenat *Hip-Hop Montage* pel mateix autor, a les seqüències d'ús de substàncies alterants a *Requiem for a Dream* (2000).

- El **muntatge en paral·lel** exposa en una mateixa seqüència fets que, si bé solen mantenir una continuïtat temporal, provenen d'escenes diferents que es desenvolupen en paral·lel. Normalment es comença presentant una subseqüència corresponent a una de les escenes i després es passa, per tall, a una altra; després es torna a l'original, i així es va canviant diverses vegades. Tot i que les accions poden mantenir-se separades (cas que s'anomena *divergent* o *altern*) se sol utilitzar com a recurs per acabar fent convergir dues o més escenes, com passa a la primera seqüència de combat d'*American Sniper* (2014). Encara que es combinin aspectes dels dos tipus de muntatge anteriors, l'espectador percep el conjunt com a quelcom unitari.
- El **muntatge ideològic** es basa en l'ordenació de dos o més plans per tal que la seqüència adquireixi un nou significat que els plans originals no contenen. Aquest tipus de muntatge es basa en la juxtaposició (o *efecte Kuleshov*), que consisteix a suposar que dos plans consecutius tenen una relació causal entre ells, encara que a les preses originals no sigui així. En aquest cas, l'ordre del muntatge és clau, ja que determina les relacions entre plans. Aquest tipus de muntatge es pot arribar a presentar en continuïtat, dins d'una mateixa escena, però sol ser discontinu. Per posar un exemple clàssic, a l'inici de *Modern Times* (1936), Chaplin mostra un pla d'un ramat d'ovelles movent-se. Al pla següent, un munt de persones surten d'una boca de metro, movent-se gairebé igual com ho feia el ramat. El director utilitza així la juxtaposició per denunciar que els obrers estan amoltonats. A part d'utilitzar-se per transmetre idees abstractes, que seria un ús conceptual o intel·lectual del muntatge ideològic, també es pot fer servir de manera dialèctica, per connotar plans amb emocions, o fins i tot per crear idees purament estètiques, normalment obertes a interpretació.

El tipus de muntatge que convé utilitzar en cada seqüència dependrà molt de cada projecte. El muntatge sovint 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.

Alhora, el tipus de muntatge triat té a veure també amb el ritme. La durada dels plans, el ritme intern de cadascun d'ells i la possible mobilitat de la càmera genera ritmes molt diferents. Sovint cal canviar el tipus de muntatge d'una escena per qüestions de temps. A més, l'associació del muntatge amb el so i la música entra de ple en la noció que el ritme és un component intrínsec a allò que s'elabora en un muntatge audiovisual.

### **3.2. Elements clau del muntatge**

A banda del tipus de muntatge, que és el que en última instància resumeix totes les idees, hi ha diversos conceptes que cal tenir clars per entendre tot el potencial de l'edició. La majoria ja els hem utilitzat al llarg del curs, però aprofitarem per definir-los amb una mica més de profunditat.

#### **3.2.1. El concepte de continuïtat**

La continuïtat o *raccord* és, tal i com el seu nom indica, la sensació que l'escena es presenta ininterrompuda i sense artificis. És, per tant, 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, tant pel que fa al temps com a l'espai. Per aconseguir-ho, durant la fase d'edició s'ha d'analitzar cada aspecte del pla per tal d'assegurar-se que concorda perfectament amb els plans que el precedeixen i amb els que els succeeixen.

La continuïtat es manifesta partint de diversos paràmetres. Un és el de les accions. En aquest sentit, una seqüència manté continuïtat quan es crea la sensació d'acció fluida i seguida malgrat que els moviments dels motius estiguin fragmentats en diversos plans. El motiu pot ser qualsevol cosa: un personatge que fa una acció o un vehicle en moviment. En qualsevol cas, la continuïtat només s'aconseguirà si el pas entre cada fotograma és versemblant, si es manté la posició, la velocitat i la trajectòria del motiu. La continuïtat no sempre té a veure amb la continuïtat real de l'escena: segons com s'editin els plans, es construirà o recrearà continuïtat en la seqüència o no. Una continuïtat d'acció perfecta es pot percebre com a salt si, per exemple, s'utilitza una presa ininterrompuda però es fa un petit canvi d'escala sobtat, passant, per exemple, d'un pla americà a un pla mig. Una manera de mantenir la continuïtat en cas de preses o càmeres diferents sol ser utilitzant plans amb punts de vista molt diferents (clàssicament més de 30° respecte el motiu), de manera que els errors de continuïtat quedin dissimulats.



La sensació de continuïtat també incumbeix aspectes més subtils. En són exemples les direccions de les mirades, 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 del relat a una única unitat d'espai i de temps, sigui real o simulada.

La continuïtat o *raccord* és un concepte clau en el muntatge. La construcció d'un clip es pot plantejar a partir de respectar-lo o no, però el fet que hi sigui ha de ser sempre una decisió conscient del realitzador o del muntador. És especialment delicada en els productes de ficció, tant de cinema com de televisió, on l'espectador espera una història creïble. Si la producció és prou complexa, la gravació de les preses no segueix gairebé mai l'ordre seqüencial del guió final. Les preses consecutives en el muntatge es poden haver gravat en llocs i moments diferents, i cal cuidar que tant els elements de muntatge com, per exemple, els de vestuari dels personatges no canviïn.

En les obres de ficció, la continuïtat també incumbeix a la interpretació dels actors; no ja únicament pel que fa als moviments, desplaçaments o mirades, sinó també pel que fa a la interpretació, el to de veu, el ritme i l'expressivitat del personatge. Aquest pot ser un aspecte difícil de controlar, especialment si el rodatge és llarg o dilatat en el temps. Per exemple, a *Eraserhead*, de David Lynch (1977), que es va rodar al llarg de diversos anys, l'actor Jack Nance presenta no només canvis d'interpretació sinó canvis físics de pes que no passen desapercebuts en el muntatge final.

La continuïtat en la il·luminació és un altre aspecte que s'ha de tenir en compte. Per exemple, 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 un altre sense sentit; en un muntatge continu no és possible il·luminar una presa amb focus de llum puntual i a la següent, en el muntatge final, amb llum difosa. D'altra banda, en general cal mantenir la temperatura del color escollida dins de l'escena. Sempre que es mantingui la coherència dins d'una seqüència hi pot haver canvis subtils, com per exemple canvis de tons freds a altres tons càlids –cosa que com veurem pot constituir un recurs expressiu potent–, però el que no hi pot haver són canvis perceptibles d'il·luminació o de tonalitat de color en una mateixa escena.

També es poden donar casos de salts de continuïtat completament creats pel posicionament incorrecte de la càmera. La interrelació entre l'eix d'acció i l'eix de càmera, per exemple, també determina en gran manera la continuïtat. Com ja hem anat comentant, aquesta correspondència d'eixos se sol condensar en la regla dels 180°, que estableix que les posicions «permeses» de la càmera en cas d'una conversa són només les d'una banda de l'eix. 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.

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 en general no s'ha de tallar a cada pla, sinó que s'ha de mantenir durant els períodes temporals que incloguin els conjunts de plans. És per això que sempre és important deixar uns segons de marge a les preses. En alguns casos també és interessant gravar uns segons o minuts de l'escena en silenci, per poder-la utilitzar com a so de fons neutre, tot i que en general es pot substituir per elements d'arxiu. Parlarem amb més calma d'aquestes tècniques al mòdul d'àudio.

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 plans 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. Sovint pot ser una bona tècnica per dissimular errors de continuïtat.

Les posicions de dins de camp i fora de camp, com veurem a continuació, també 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.

### **3.2.2. Camp i fora de camp**

L'espai que s'ha de tenir en compte durant el muntatge no solament cobreix l'àrea de la pantalla, sinó també l'espai a l'exterior d'aquesta. Un cop s'ha definit, l'espai imaginari de l'escena 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 respectar tant el que és davant de la càmera, que s'anomena camp, com el que passa fora de la visió d'aquesta, és a dir, el fora de camp. El mapa de l'espai es construeix, doncs, a partir de les posicions de dins de camp i fora de camp i a partir dels eixos entre l'un i l'altre. L'espectador sempre intenta, en algun moment, situar tots els elements d'una escena, fins i tot si no estan a la 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. Treballarem amb calma el concepte de vectors més endavant.

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 apa-

reixen alternativament a la 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 d'un col·loqui televisiu cal planificar la col·locació de les càmeres atenent els eixos de càmera i d'acció. En els plans successius s'han de mantenir les situacions relatives de cada interlocutor a la 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.

### **3.2.3. 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 de l'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 respon 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 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, d'una transició per pas de pàgina, d'una escombrada o de 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, duu a terme també una selecció del temps. Del continu temporal, en 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·lipsis. 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.

### **Tipus d'el·lipsis**

Un primer grup d'el·lipsis són 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 es basen 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 en les accions del personatge, com 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 imatge següent. 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 aquests centres, 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 duu 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 reproduceix 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 la 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 en 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.

### L'el·lipse 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.

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.).

La incorporació de la tecnologia digital ha diversificat enormement les possibilitats dels efectes de transició. Pràcticament en tots els paquets de programari hi ha 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 del 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 al cansament de l'espectador.

### 3.3. La seqüència

Unint tots els conceptes clau anteriors, podem deduir i reconèixer una nova unitat que emergeix del muntatge: la **seqüència**. Una seqüència és un conjunt de plans units per muntatge que tenen una relació estreta entre si. Aquesta

relació pot ser temporal, espacial, narrativa, o fins i tot d'estil. Tanmateix, en cap cas és necessari que es donin totes les relacions simultàniament. Si gràcies a l'ús secundari d'alguns d'aquests elements es pot distingir més d'un bloc dins d'una seqüència es pot parlar de subseqüències.

En general es tracta d'un concepte pràctic per entendre la sintaxi del vídeo més que no pas una unitat per si mateixa. Segons el vídeo, una seqüència es pot distingir clarament de la següent. En aquests casos solem trobar algun element que denota el canvi. En un noticiari, per exemple, solem tenir una seqüència de plató, en directe, seguida d'una seqüència pregravada molt diferent, que inclou una narració i diverses imatges de *b-roll*. Però sovint els canvis entre seqüències poden ser progressius, desdibuixant els límits entre una seqüència i la següent. Seria el cas, per exemple, d'un documental de reconstrucció històrica, on es poden creuar contínuament entrevistes, imatges d'arxiu, animacions i escenes de ficció.

En vídeos curts o simples és habitual que hi hagi només una seqüència. Tanmateix, en vídeos més llargs, efectuar el muntatge sobre la base de seqüències pot enriquir el clip final. Molts programes NLE, de fet, permeten dividir el projecte en seqüències i subseqüències que, tot i que no tenen per què coincidir amb la definició audiovisual, a la pràctica poden facilitar l'estructuració del muntatge. En els estils clàssics d'edició és habitual unir els plans d'una mateixa seqüència per mitjà del tall, mentre que es reserven les transicions pels canvis de seqüència o subseqüència.

La seqüència és la unitat lògica que emergeix del muntatge. Normalment està relacionada amb les escenes, que com ja hem comentat en un altre mòdul tenen, almenys en aparença, una unitat espacial i temporal. De totes maneres, no tenen per què coincidir: una sola seqüència en muntatge paral·lel, per exemple, contindrà almenys dues escenes diferents que s'aniran creuant mitjançant el muntatge. També es pot donar el cas invers: que una mateixa escena es divideixi en dues o més seqüències, si el muntatge entre elles és prou diferent com per justificar-ho.

## 4. Estils en l'edició

Fins ara 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. Efectes com el salt de ràcord poden ser considerats un error greu en cinematografia clàssica, però en canvi són recursos bàsics en altres formats més moderns com els videoblogs. Depenent del tipus de vídeo que vulguem crear, doncs, haurem de fer tries estilístiques.

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 vol aconseguir l'impacte en l'espectador captant-ne l'atenció mitjançant recursos nous que no segueixin les normes. També en els videoclips 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 videoclips 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.

- **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.
- **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 pel que fa a la composició com a l'edició.

En resum, quan hi ha continuïtat entre els plans d'una seqüència, la transició entre aquests passa desapercibuda. 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.



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. Tanmateix, és clar que hi ha excepcions: un clip publicitari pot ser perfectament un muntatge realista i ser el mitjà òptim per aconseguir l'impacte del seu missatge.

Volem plantejar una notícia que, editada, dura vint segons, a partir, per exemple, de mitja hora d'imatges gravades d'un esdeveniment. Serà, per tant, 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'atindrà amb més cura 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.

#### **4.1. 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 a la 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. Sobre 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, hi ha la noció de continuïtat.

És probable que en un publireportatge interressi mantenir la continuïtat, mentre que en un videoclip musical o en 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 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 estiguin 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 parar-hi esment, en aquesta continuïtat. Hi ha una continuïtat gràfica, un estil que afecta tot el conjunt creat. Hi ha tota una sèrie d'aspectes que es destaquen en relació amb la continuïtat. Així, la tonalitat 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 a l'interior dels clips individuals suposa una qualitat menor de la composició.