

Nocións básicas de montaxe

Que é a montaxe?

A edición de vídeo, a montaxe, é o proceso que permite dar forma e crear un produto final a partir de todo o material fragmentado do que partimos, incluíndo vídeo, fotografías, animacións, música, voces, efectos, etc.

Este produto final pode ser unha curtametraxe, unha película de 2 horas ou o vídeo resume das nosas vacacións. A través da edición podemos crear á súa vez anacos que logo formen parte dun novo proxecto.

Como responsables da edición, o noso traballo será o de entregar un vídeo final que aúne todo o obtido no momento da grabación, axustándonos lóxicamente ao guión e baixo a supervisión da dirección do proxecto.

No proceso de edición entran en xogo distintos elementos que aparentemente poden parecer alleos ao devandito proceso. Entre eles está o factor psicolóxico, posto que a mirada, a percepción do público estará guiada pola forma de amosar as distintas partes dun vídeo, xa que polo xeral uniremos e daremos continuidade a imaxes que foron grabadas en momentos distintos. A responsabilidade última á hora de transmitir unha emoción, de dar continuidade á historia sen que a audiencia se sinta perdida recae na persoa que edita e na súa forma de amosar a realidade fílmica.

Existen distintos tipos de montaxe, distintas técnicas. Afortunadamente, a día de hoxe simplificáronse de tal maneira que calquera persoa pode lanzarse a editar sen necesidade de grandes coñecementos e sen ter que invertir diñeiro no proceso.

É, ademais, un sector en constante evolución cuxas regras fundamentais mantéñense case intactas. Formas de editar que hai tempo eran rexeitadas, a día de hoxe, e coa popularización de creadores de contido en plataformas web, son aceptadas. Porén, os fundamentos mantéñense á vez que se actualizan nos novos soportes.

Un concepto clave que temos que ter sempre presente á hora de editar é o da **continuidade (raccord)**.

A **continuidade** establécese entre os distintos planos dunha grabación (que xeralmente non se graban de maneira continua). Cada plano debe ser consistente co anterior e o seguinte.

Entre os tipos de **continuidade** podemos destacar: miradas, vestuario, acción, iluminación, maquillaxe, atrezzo, montaxe, etc.

Durante a rodaxe é tremendamente importante velar pola **continuidade (o raccord)**. Denomínase **Script** á persoa responsable desta tarefa, que debe estar pendente en todo momento a que a devandita continuidade se respecta. Decatarse dun fallo deste tipo no proceso de montaxe é decatarse tarde, cando só podemos disimulalo para que non sexa detectado polo público.

CONTINUIDADE DE EDICIÓN

A continuidade de edición é a organización de secuencias e tomas para indicar unha sucesión de acontecementos. Coas mesmas tomas pódense suxerir distintas alternativas dunha mesma historia e incluso crear unha historia distinta. Mediante a edición establécense a estrutura, o contido, a intensidade e oritmo dunha produción. Imaxinemos estes tres planos:

1. Unha persona salta dun barco
2. Vemos fume saír do barco
3. Dende lonxe vese un estoupido en alta mar.

Tal e como se amosa aquí (1-2-3), suxírese que a persoa saltou antes do estoupido. Se a orde é 2-3-1, entendemos que a persoa salta tralo estoupido.

Na edición podemos, mediante a forma de intercalar os planos, controlar a continuidade básica e a mensaxe do que ve e entende o público.

CAMBIAR A CONTINUIDADE: Unha edición continua guíanos a través dos acontecementos, de maneira lóxica e incluso esperada. Pero ás veces podemos evitar amosar o esperado para xerar un maior efecto dramático. Sei en pantalla dúas personaxes falan sobre algo, o lóxico é amosar do que falan. Se miran cara a un lado con asombro, o seguinte plano debería amosar o que miran.

TEMPO CONDENSADO vs TEMPO EXTENDIDO: Xeralmente xogamos co tempo, reducíndoo ou extendéndoo. Todo iso sen afectar á continuidade, posto que malia esas variacións, o público concibe a acción como continua. Unha maneira habitual de condensar o tempo é mediante accóns que se eliminan. Por exemplo: sona o despertador, alguén se ergue, almorza, dúchase, vístese e sae. Todo durante 15 segundos en pantalla, ando polo xeral tárdase de 15 a 90 minutos.

O tempo soe estenderse cando accións que duran un tempo específico duran moito máis. Por exemplo, una bomba que estoupará en 5 minutos, coa súa conta atrás, pero que está sendo desactivada durante 30 minutos de pantalla.

CAUSA-EFECTO: En moitas ocasións a continuidade suxírenos ou explica a causa: Soa o timbre, alguén abre. Outras veces amósasenos o efecto e máis tarde a causa (vemos un roubo e ao final as persoas que están roubando). Tamén a causa pode ser asumida polo público: alguén di que estivo esquinando e ten unha perna rota.

MOTIVACIÓN: Ademais de causa-efecto, hai que ter en conta a psicoloxía das personaxes.

TÉCNICAS DE CONTINUIDADE

Á hora de amosar imaxes unhas detrás doutras, o ideal é ir cambiando entre planos dentro dunha mesma escena segundo nos pida o ritmo do que contamos. Nun diálogo iremos alternando plano-contraplano das dúas personaxes mentres falan, pero ademais, podemos usar imaxes/planos particulares para axilizar a acción, enriquecer visualmente o vídeo, dar pistas ao público, etc.

INSERTOS: Trátase dun plano detalle ou primeiro plano dalgo da escena principal. Dá información e moitas veces satisface e guía ao público. Nunha conversación, se mencionan un documento asinado, un inserto sería un plano do devandito documento.

CORTES, TOMAS DE RECURSO (Cutaways): Neste caso, sácasenos da escena para engadir información relacionada coa historia (non se presenta no mesmo lugar). Nunha escena dun duelo nunha película do oeste, un corte podería ser un plano da gente que os mira ou un reloxo no alto dunha torre.

VENCELLO: Na edición, ao presentar un plano xunto a outro co que non está asociado, pódese establecer un vencello. Xeralmente é o público quen realiza esta unión. Se amosamos un plano dunha persoa chorando e a continuación outro doutra persoa que xira a cara e se vao, pode creerse que esta segunda persoa amosa indiferencia ante o pranto da primeira.

EDICIÓN TEMÁTICA: Trátase dunha secuencia rápida de escenas desconectadas. Non se traza un fío narrativo. Exemplos deste tipo de edición podémolo atopar na publicidade e nos vídeos musicales.

MONTAXE PARALELA: Non se centra nunha soa liña narrativa, senón que vai intercalando historias que suceden simultaneamente. Os cortes entre historias fan máis interesante o conxunto.

PROBLEMAS DE CONTINUIDADE

A grabación cunha soa cámara (cine, curtometraxes, etc.) abarata custos de produción pero á vez pode propiciar fallos de continuidade que non son apreciados no momento mesmo da grabación.

Dúas persoas que camiñan, unha delas coa man dereita no peto no plano xeral, pero ao pasar ao plano americano xa non ten a man no peto.

Alguén que leva un broche nun plano e no seguinte perdeuno.

Este tipo de erros son comúns (e de fácil solución se son detetados durante a grabación).

Estando xa no proceso de montaxe, vexamos como poder solucionar estes problemas de continuidade:

SALTOS NA ACCIÓN: Unha persoa que sae pola dereita e no plano seguinte entra pola dereita. Alguén coa man levantada no plano xeral e no plano medio ten a man baixada, ...

Este tipo de fallos na acción, na maioría dos casos, soluciónase con tomas de recurso ou insertos. Se intercalamos este tipo de tomas en medio, damos tempo ao público a ver como continua a acción.

CAMBIOS ABRUPTOS NO TAMAÑO DA IMAXE: Se se pasa dun plano xeral a un primeiro plano, o cambio pode ser moi abrupto. Sería mellor intercalar planos intermedios para suavizar a transición.

ÁNGULOS DE TOMA: Prodúcese cando se corta entre dous planos case idénticos, posto que se aprecia como un erro. Ao non haber nada novo, non se xustifica o cambio de plano. Para que non resulte extraño, o ideal sería que o ángulo da cámara entre ambos planos fose polo menos de 30 graos (regra dos 30 graos). A día de hoxe, e como consecuencia da forma de editar vídeos en plataformas de difusión de contidos, este problema de continuidade non se considera tan inconveniente, posto que moitas veces se cortan os silencios no vídeo, co consecuente salto continuo de imaxe mantendo o mesmo valor de plano.

SALTO DE EIXE: É un dos problemas de continuidade máis comúns. Prodúcese cando un novo encadre da cámara está a máis de 180° do anterior, invirtendo a acción e creando confusión no público.

É algo difícil de resolver en edición, polo que se aconsella non saltarse o eixe. Pódese solucionar con insertos, tomas de recurso ou mediante un corte motivado.

PROBLEMAS DE CONTINUIDADE TÉCNICA

Todo cambio rudo, remarcable, non intencionado nin desexado no audio ou ovídeo, entre plano e plano, considérase un problema de continuidade técnica e fai que o público saia da historia.

AUDIO - En canto ao audio, os problemas de continuidade poden ser, entre outros:

- 1.- Ambiente sonoro (reverberación, distancia ao micro, ...).
- 2.- Resposta de frecuencia dos micros ou equipos de son.
- 3.- Niveis de son.
- 4.- Sons de fondo.
- 5.- Música de fondo.

Unha correcta ecualización ou a aplicación de filtros poderíanos solucionar en parte estes fallos, pero polo xeral é mellor previr que curar. Moitas veces por moito empeño que se lle poña a arranxar o audio, este non queda ben do todo. É aconsellable, en entornos con ruidos característicos, grabar son ambiente para usalo de ser necesario. É complicado limpar un audio con ruido pero é sinxelo dabondo engadir ruido a un audio limpo (en pro de igualar os audios). Ao igual que engadindo son ambiente que iguale as tomas, o engadir música continua entre tomas pode minimizar o fallo.

VÍDEO - Os problemas de continuidade en vídeo poden vir dados, entre outros, por:

- 1.- Balance de cor.
- 2.- Balance tonal.
- 3.- Niveis de luz, exposición.
- 4.- Ópticas de cámara, definición.
- 5.- Calidade de grabación.

Intercalar imaxes de distintas cámaras, con distintos axustes,... fará que o público note el fallo, especialmente ao comparar a tonalidade da pel das personaxes. Novamente a solución ao problema está en realizar os axustes e comprobacións antes da grabación.

Desde a edición pódense facer correccións de cor, axustes de exposición, etc... para intentar igualar os planos, pero supón moitas veces unha inversión de tempo elevada.

FUNDAMENTOS DE EDICIÓN

A mellor montaxe, a mellor edición, é aquela que non se aprecia. Que un vídeo realizado a partir dunha grabación dunha soa cámara pareza tan natural e fluido que se pense que foi grabado con multicámara é un eloxio. Igual que que alguén pense que non houbo montae, que o que viu é 100% real.

Como se logra isto? Coidando ao máximo a produción, con especial atención á parte final (a montaxe) e sendo fiis a estes 8 fundamentos / preceptos para editar:

- 1.- A edición funciona mellor cando ten un motivo. Para non perder a atención a audiencia, é mellor que os cortes e transicións teñan unha razón, unha motivación derivada do contenido propio da produción. Por exemplo, alguén que mira cara a un lado e a continuación amosamos o que mira.
- 2.- Cando sexa posible, cortar durante o movemento do suxeito. Se a propia acción motiva o corte, entón a acción desviará a atención do corte. Por exemplo, ao baixar o brazo e sinalar a alguén, o corte realizaríase a metade do movemento.
- 3.- Manter consistencia na acción e nos detalles. Débese prestar atención aos acenos, as extremidades, ls voces, vestiario, etc... para que non haxa variacións dun plano a outro. De non tener máis remedio que usar dous planos con variacións, intentaremos minimizar o impacto visual no público para non sacalo da historia.
- 4.- Ollo ás entradas e saídas de cadro.
- 5.- Cortar a escena en canto o motivo queda establecido. Así evitaremos que o vídeo sexa demasiado longo. En canto a información é captada polo público, non hai razón para manter o plano.
- 6.- Variar a duración da toma acorde á complexidade e familiaridade do tema.
- 7.- Usar o material de apoio co que contamos. “Unha gran película faise con recursos e insertos”. Estes planos dan valor engadido ao vídeo, aportan variedade, frescura...
- 8.- Se tes dúbidas, omíteo. É sinxelo, se un plano ou escena completa non aportan nada novo, mellor omitila. Tampouco é conveniente usar tomas de recurso inapropiadas. Aínda que nos parezan estéticas ou costase obtelas, mellor omitilas.