

LA FICCIÓ

INDEX

- [Introducció](#)
 - o [Inventar històries](#)
- [Fer un audiovisual de ficció](#)
 - o [Què cal saber?](#)
 - o [Activitat motivadora](#)
 - o [Com fer una ficció audiovisual?](#)
 - o [I quan s'ha acabat, què?](#)
 - o [Consells per quan s'enregistra](#)
- [Veiem ficcions](#)
 - o [Vídeos](#)

INTRODUCCIÓ

Inventar històries

Tots i totes podem inventar històries. Es tracta només de fer rodar la nostra capacitat d'imaginar personatges i situacions o, senzillament, d'observar les coses que passen al nostre entorn i recrear-les. Si tot això ens resulta difícil sempre podem aprofitar històries que han escrit autors coneguts i fer-ne una adaptació en imatges.

La qüestió està en saber transmetre aquestes històries perquè el públic s'hi enganxi. Això ho saben fer molt bé els guionistes i els realitzadors de les pel·lícules o de les telesèries que tenen tant d'èxit. Saber explicar una història en imatges no és fàcil. Cal tenir una bona idea i desenvolupar-la en imatges i sons, de manera que el resultat final aconsegueixi interessar i emocionar als espectadors. Per començar no cal ser gaire ambiciós. Pocs segons d'imatges que expliquin una bona història són suficients.

Aquí trobareu exemples de tot el que us hem dit. Hi ha pel·lícules que parteixen d'idees pròpies i altres que són adaptacions de contes o de novel·les conegudes. Tenim una mica de tot. Tres, dos, un i... ACCIÓ!

Entreu en el món de la ficció i gaudiu!

FER UN AUDIOVISUAL DE FICCIÓ

Què cal saber?

Una bona narració audiovisual es caracteritza entre altres aspectes per la seva expressivitat, coherència i creativitat. El que implica conèixer els diferents codis i normes de funcionament bàsic del llenguatge audiovisual, un llenguatge propi i complet que cal contemplar específica i globalment en l'elaboració del guió, en l'enregistrament de les imatges i en la fase final d'edició o muntatge. Un llenguatge que ha d'estar sempre al servei de la idea que pretengui transmetre a l'espectador.

ELS CODIS LINGÜÍSTICS AUDIOVISUALS

- **El pla:** un concepte espacial, en el que es selecciona una part de la realitat d'acord amb la seva proximitat o llunyania. Feu clic [aquí](#) per saber-ne més.

	TIPUS		SIGNIFICAT
DESCRIPTIUS	Gran pla general	Grans espais	Contextualitzen i situen l'acció
	Pla general		
	Pla de conjunt		
NARRATIUS	Pla sencer	Espais intermitjos	Destaquen l'acció del referent
	Pla americà o tres quarts		
	Pla mitjà		
EXPRESSIUS	Pla mitjà curt	Espais reduïts	Accentuen la part emocional i anímica del referent
	Primer pla		
	Primeríssim primer pla		

- **La composició del pla:** consistent en la distribució adequada dels continguts (persones, objectes, decorats, acció, sensació de profunditat, línia de l'horitzó, moviments, aire, llum, ombres, etc.) que s'han de visionar dins l'enquadrament. Feu clic [aquí](#) per saber-ne més.
- **L'angle de visió:** defineix el punt de vista de la càmera en relació al referent. Feu clic [aquí](#) per saber-ne més.

TIPUS	POSICIÓ DE LA CÀMERA	SIGNIFICAT
Normal	Perpendicular al referent	Sensació de normalitat
Picat o pressa alta	Inclinada, per damunt del referent	Percepció de feblesa, submissió, indefensió,...O al contrari, impressió de punt de vista de domini de la situació, segons se situï el referent. Pot tenir també un valor merament descriptiu, per presentar millor un paisatge o una multitud.
Contrapicat o pressa baixa	Inclinada, per sota del referent	Reforça, emfatitza, engrandeix, solemnitza, potencia el referent i dóna la sensació de superioritat, de domini
Inclinat	Inclinada lateralment	Inestabilitat, inquietud, inseguretat, etc., accentuant la subjectivitat de l'enquadrament

• **Mobilitat de la càmera:** constitueix l'essència del cinema, el que realment permet establir uns criteris clarament diferencials amb la imatge fotogràfica, en quant que permet triar l'opció de poder variar un pla de forma continuada, amb una intencionalitat descriptiva, narrativa o dramàtica. Feu clic [aquí](#) per saber-ne més.

TIPUS	MOVIMENT DE CÀMERA		SIGNIFICAT
Panoràmica	Horitzontal	Es mou només sobre el seu propi eix, com el moviment de rotació de la Terra o els moviments del cap d'una persona	Seguiment, exploració, establiment de relació entre dos o més referents...
	Vertical		
	Circular		
	Balanceig		Inseguretat, inquietud, inestabilitat
	Oblic o inclinat		
Tràveling	Horitzontal	Es desplaça com el moviment de translació de la Terra	Seguiment, exploració, establiment de relació entre dos o més referents..., però potenciant la sensació de tridimensionalitat i de relleu, oferint major dinamisme a les escenes
	Vertical		
	Balanceig		
	Profunditat avanç/retrocés		
	Circular		
Zoom	Apropament o allunyament	En realitat no és cap moviment de càmera, el que es desplaça és l'òptica que es troba el seu interior	Proximitat o allunyament del referent. A ser possible sempre és millor recórrer al tràveling, ja que ofereix una sensació més real.

Una bona narració audiovisual es caracteritza entre altres aspectes per la seva expressivitat, coherència i creativitat. El que implica conèixer els diferents codis i normes de funcionament bàsic del llenguatge audiovisual, un llenguatge propi i complet que cal contemplar específica i globalment en l'elaboració del guió, en l'enregistrament de les imatges i en la fase final d'edició o muntatge. Un llenguatge que ha d'estar sempre al servei de la idea que pretengui transmetre a l'espectador.

- **Continuïtat:** és la coherència temàtica i perceptiva que ha d'haver entre plans successius per no desorientar a l'espectador. Implica mantenir la mateixa tonalitat de llum, respectar l'eix d'acció, mantenir la direccionalitat de la mirada dels personatges o dels seus desplaçaments, evitar canvis de forma, posició o absència dels elements que apareixen en els plans, etc. Feu clic [aquí](#) per saber-ne més.
- **La il·luminació:** tant la seva presència com la seva absència pot ser emprada com a recurs expressiu, en quant que és un element més de la composició que contribueix a centrar l'atenció en els referents, caracteritzar objectes i espais, destacant o difuminant formes i creant un ambient o atmosfera determinada, suggerint tot tipus de sensacions i efectes especials. Cal valorar en cada moment la idoneïtat d'emprar la llum natural o artificial o ambdues a la vegada. Es triï l'opció que es triï, cal evitar desequilibris lumínics i contrastos no desitjats a no ser que sigui per exigència del guió, com ara els contrallums que poden arribar a tenir un valor narratiu important. Feu clic [aquí](#) per saber-ne més.
- **L'àudio:** l'absència o inclusió d'àudio és un element tan important com la imatge. Utilitzat adequadament és un recurs expressiu que la complementa i que contribueix a donar unitat a la narració. Allò que se sent, com, quan, per què, etc., no es pot deixar per a la improvisació. El seu tractament ha d'estar sempre d'acord amb l'ambient que es vol crear, amb l'acció que es pretén reforçar, etc. Cal preveure-ho, juntament amb les imatges, quan s'elabora el guió, des de les intervencions en directe dels personatges fins als efectes sonors, passant pels silencis, la veu en *off* i els doblatges, la banda sonora, etc. Feu clic [aquí](#) per saber-ne més.
- **El text escrit:** és un recurs que s'acostuma a utilitzar en les narracions audiovisuals per traduir les intervencions orals, preservant així les veus originals. Però, de vegades, per exigències del guió, pot emprar-se també com a element expressiu, per destacar o complementar una informació determinada de la història que s'explica. S'acostuma a posar a la part inferior del pla o bé independentment entre un pla i un altre. Feu clic [aquí](#) per saber-ne més.
- **Els signes de puntuació:** quan s'explica una història audiovisualment no és necessari estendre's en tot tipus de detalls, ni molt menys presentar una continuïtat de les imatges en temps real. És menester seleccionar les imatges més significatives, prescindint de tota aquella informació innecessària. Això implica manipular intencionadament el temps real, allargant-lo o escurçant-lo i fins i tot canviant la seva cronologia si és el cas. Cal recórrer a l'edició a tall i en ocasions a la inclusió de transicions gràfiques, per marcar els salts tant de caràcter temporal com espacial. S'ha de tenir molt en compte en l'elaboració del guió i per suposat quan s'enregistra i s'edita. El ventall de signes de puntuació és ampli. La seva tria està condicionada a la finalitat expressiva de cada producció. Veiem algunes possibilitats.

Edició a tall	<p>La connexió directa entre un pla i un altre, sense cap altra diferència gràfica que s'interposi. Requereix d'un alt grau de precisió en la selecció de les imatges, on cal tenir especial cura perquè no trenquin en cap moment amb els requisits que integren el principi de continuïtat.</p> <p>El tall podrà ser en sec, tal qual, o bé recurrent a fer coincidir entre el final d'un pla i l'inici del següent:</p> <ul style="list-style-type: none"> • L'aparició d'un mateix, semblant o contraposat referent simbòlic • El visionament d'una acció similar • La inclusió d'un mateix àudio • Un moviment de càmera igual o oposat • Un escombrat de càmera • La congelació de les corresponents imatges • Un mateix efecte lumínic • Etc.
Transició gràfica	<p>Per exigències del guió i per trencar o agilitzar un ritme determinat, de vegades cal recórrer a l'aplicació de transicions gràfiques:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Un encadenat: quan un pla es dissol suau i progressivament, mentre deixa pas a un altre amb el mateix efecte. Pot suggerir un canvi espacial o temporal curt, donant a entendre que entre una i altra escena continua havent-hi una connexió narrativa. • Una fosa: quan, de manera progressiva, el primer pla acaba enfosquint-se i el segon surt de la foscor, desapareixent una imatge i sortint-ne una altra. Útil per suggerir el pas el temps dintre d'una unitat d'acció més o menys extensa temporalment. Suposa un canvi de lloc o de contingut, entre el títol i les primeres imatges, o bé entre les darreres i els crèdits, o simplement per anunciar el final de la pel·lícula. Compte amb el tractament de l'àudio, doncs ha de seguir el mateix procés respecte a la baixada i pujada el volum. • Cortineta: quan un pla és substituït progressivament per un altre a través d'un desplaçament sense que es produeixi una barreja. S'utilitza per manifestar un canvi espacial o temporal brusc. • Desenfocament: quan les imatges es presenten progressivament desenfocades al final d'una escena, seguint el procés invers en la següent. Molt semblant a la fosa, sol usar-se per introduir un record, un somni o simplement un pas del temps. • Formes geomètriques que tanquen i obren gradualment cadascun dels plans (iris, quadrat, rectangle, etc). S'empren habitualment per centrar o descentrar l'atenció sobre un referent determinat. També per obrir i donar per finalitzada una pel·lícula. • Flahs: amb la introducció de dos o tres fotogrames en blanc entre dos plans. Serveix per separar accions diferents però que formen part d'una mateixa acció. • Etc.

- **El ritme:** és un recurs expressiu molt valuós en una narració audiovisual. Té una doble funció, crear un clima adequat i provocar i mantenir en tot moment l'atractiu i l'interès per part de l'espectador. En funció del tipus de gènere narratiu pel que s'opti, del destinatari del producte, de la informació i la sensació que es vulgui transmetre en cada moment, el ritme, que ha d'estar sempre al servei de la narració, ve marcat per la durada i la combinació dels plans, a més dels efectes que pugui incorporar.

Tipus	Planificació	Finalitat
Lent	Pocs plans i de llarga durada	Transmetre sensació de tranquil·litat, però compte en no excedir-se amb la durada dels plans per tal d'evitar un ritme excessivament lent que provoqui cansament i avorriment.
Dinàmic	Molts plans, variats i de curta durada	Traslladar sensació d'activitat i dinamisme, Cal vetllar perquè els plans tinguin la durada adequada per a què l'espectador no perdi la informació que es pretén transmetre.

El tipus de muntatge pel que s'acabi optant en el moment d'editar les imatges enregistrades també interfereix en el ritme d'una narració audiovisual. El més habitual és optar per un muntatge lineal, quan cronològicament una escena segueix una altra, però hi ha altres opcions que cal també contemplar.

Tipus	Finalitat
<i>Flashback</i>	Intercalació d'escenes per modificar deliberadament la seqüència cronològica de la història, exposant fets passats que tenen relació amb el present.
<i>Flashforward</i>	Introducció de plans per canviar intencionadament la seqüència cronològica, mostrant accions futuristes connectades amb el present.
Muntatge altern	Juxtaposició simultània de dues o més escenes independents en el temps per acabar confluint en una sola.
Muntatge paral·lel	Alternar dues o més escenes amb la finalitat d'establir-hi relacions entre elles.
Muntatge ideològic	Contrastar escenes o plans diferents per generar nous significats,

- **Efectes especials i trucatges:** la seva inclusió en cert tipus de narracions, d'acció o de terror per exemple, recollits directament en les escenes quan s'enregistren o bé aplicats durant el muntatge amb els recursos que aporten alguns programes d'edició, són també una opció expressiva més que cal tenir en compte, en quant que poden aportar impacte i espectacularitat a la producció. Veieu alguns exemples d'alguns trucatges aconseguits pel procediment d'[edició en el tall](#) i d'altres dins el [mateix enregistrament d'una presa](#).

ELS RECURSOS LITERARIS

Als codis lingüístics audiovisuals comentats, s'afegeixen els recursos literaris propis d'una narració, però contemplats des d'una òptica cinematogràfica. A continuació en destaquem alguns.

Explica una història estructurada amb un inici, un desenvolupament i un desenllaç amb la possibilitat de modificar l'ordre cronològic amb anticipacions, retrospeccions, salts temporals, etc.
Tractar una o varies temàtiques interrelacionades entre si.
Intervenció d'un o varis personatges que protagonitzen la història. Classificant-se en principals i secundaris, i caracteritzats en funció del paper que han d'interpretar.
Fer transcórrer l'acció en un o varis espais i temps determinats.
Triar el punt de vista del narrador en funció de l'òptica en que es narren els esdeveniments.
Combinar diferents recursos expressius com la narració, la descripció, l'argumentació, l'exposició, la instrucció, la predicció, la retòrica, el diàleg i el monòleg, etc.
Condicionar l'organització dels continguts (accions, espais, temps, escenografia, intervenció dels personatges, elements psicològics i socials, etc.) a l'argument, per crear una atmosfera i una sensació determinades, recurrent als sentiments i les emocions per cercar l'atenció i complicitat de l'espectador.

Activitat motivadora

Una vegada s'ha treballat experimentalment amb els codis lingüístics audiovisuals i amb els recursos propis de la narrativa literària, és molt aconsellable visionar, abans de passar a la producció, algunes pel·lícules d'interès tècnic i narratiu, adaptades a les possibilitats comprensives de l'alumnat, per tal d'analitzar-les objectiva i subjectivament. És una activitat que ajuda considerablement a la comprensió i posterior creació d'una narració audiovisual. El següent esquema pot ser un model de treball com a punt de partida.

ANÀLISI OBJECTIVA	
Títol de la pel·lícula	
Autoria	
Gènere cinematogràfic	
Tema i idees que tracta	
Argument	
Estructura narrativa	
Personatges principals	
Personatges secundaris	
Tractament de l'espai	
Tractament del temps	
Tractament dels elements del llenguatge audiovisual i finalitat expressiva: <ul style="list-style-type: none"> · Planificació, composició, enquadraments, punts de vista, moviments de càmera, continuïtat entre plans, àudio, il·luminació, escenografia, efectes especials d'imatge i so 	
ANÁLISI SUBJECTIVA	
Valoració global de les sensacions obtingudes a nivell personal, en funció dels aspectes analitzats anteriorment i d'altres que puguin sorgir.	

Com fer una ficció audiovisual?

Produir una pel·lícula en pla amateur no requereix de grans pressupostos ni d'altres complicacions. N'hi ha prou amb tenir una bona predisposició, uns coneixements bàsics dels codis mediàtics bàsics, a més de disposar d'una càmera de vídeo, dominar el funcionament d'un programa d'edició digital i un mínim de capacitat creativa per empescar-se una història i explicar-la audiovisualment.

Al marge d'aquestes obvietats és menester conèixer també el procés de planificació, una activitat prèvia que requereix d'un cert rigor per enfrontar amb un mínim d'èxit una producció audiovisual, on cal deixar molt clar què es vol fer. Deixar constància per escrit de què es vol fer ocupa temps, però ajuda a esforçar-se per aclarir les idees, evitar la improvisació i, sobretot, estalviar temps posteriorment, quan s'inicia la producció. Això no vol dir que no es puguin realitzar tantes modificacions com faci falta a mesura que es duu a terme el projecte si han de servir per enriquir el plantejament inicial.

PRIMER DE TOT

Decidir quina història -inventada, inspirada en un fet real, fantàstic o bé adaptant una obra literària- volem explicar, quin missatge o idea es vol transmetre, el públic a qui es destina, la viabilitat del projecte (disponibilitat d'equipament, persones, recursos econòmics, llocs d'enregistrament, etc.) i a través de quin gènere cinematogràfic.

Tema	
Missatge	
Destinatari	
Gènere	

Cercar un gènere narratiu és fàcil, doncs n'hi ha molts. Seguidament s'exposen alguns d'ells.

Històric	Tracta sobre esdeveniments i personatges d'interès històric que s'inclouen en un context narratiu barrejat amb elements dramàtics i d'acció, per tal de donar a la producció un enfoc molt més atractiu i no confondre-ho amb un documental o reportatge.
Aventura	Treballa fets de ficció i intervenen personatges que destaquen per la seva heroïtat, que s'enfronten a éssers malignes, fenòmens naturals, situacions difícils i complicades e la vida, etc., per resoldre problemes en benefici d'una persona, poble, una idea, etc. Predominen els efectes especials i les escenes d'acció.
Drama	Presenta històries protagonitzades per personatges que experimenten tot tipus de situacions que tenen a veure amb el complicat món de les relacions humanes, on la manifestació de les emocions i els sentiments, dins d'un context tràgic, és el que més predomina.
Comèdia	Mostra històries còmiques relacionades amb situacions i accions quotidianes de la vida, que s'exageren i es ridiculitzen amb la intenció de fer riure.
Ciència-ficció	Narra esdeveniments que poc o res tenen a veure amb la vida real. Es caracteritzen per una imaginació il·limitada, centrant-se en temàtiques futuristes i fantàstiques, que se situen en espais irrealment i temps indefinits, on predominen escenografies i efectes especials de tot tipus, tant de caràcter visual com sonor.
Musical	Explica històries urbanes, còmiques, dramàtiques, fantàstiques o de qualsevol altre gènere mitjançant la música, els diàlegs cantats i elaborades coreografies.
Terror	Narra històries impactants, plenes d'intriga, terrorífiques, protagonitzades per éssers malignes que espanten i cometen tot tipus d'actes terrorífics, amb la intenció de suscitar en l'espectador sensacions de repugnància i de por. El ritme el marca permanentment el factor sorpresa, que requereix de variats i espectaculars efectes especials visuals (on la manipulació lumínica i les ombres hi juguen un paper molt important) i sons per ajudar a crear una atmosfera d'angoixa i terror.

EL GUIÓ

Sense una bona idea, però també sense un bon guió, no hi ha una bona pel·lícula. El guió és una eina molt pràctica per dur a terme la producció. Quanta més claredat expositiva tingui, més fàcil serà en el moment de procedir a enregistrar i, per descomptat, per quan s'hagi d'editar.

• El guió temàtic

Tot i que no és el moment de concretar les referències de caràcter tècnic, és molt aconsellable desenvolupar el guió temàtic o literari amb mentalitat cinematogràfica, facilitant la conversió de la idea en imatges. Pot tenir tres parts:

Idea central	Expressada molt breument i amb el màxim de claredat
Estructura o <i>story line</i>	Partint de la idea central, presenta en poques línies l'estructura argumentada com a primer esquema de treball
Sinopsi argumental	Concreta la descripció i el tractament de les diferents seqüències distribuïdes per escenes en termes visuals, de manera clara i ordenada, deixant constància de l'aparició dels personatges, del lloc i temps en què succeeixen els fets, l'escenografia, les intervencions orals, banda sonora i efectes sonors si s'escauen, etc. És el punt de partida per elaborar el guió tècnic.

• Guió tècnic

Incorpora les instruccions tècniques detallades del rodatge. De molta utilitat quan es procedeix a l'enregistrament, perquè al marge que es segueixi l'ordre o no, es disposa d'un document per comprovar que no s'oblida cap presa per filmar.

Nº Pla	Temps	Què es veurà?	IMATGE				ÀUDIO	
			Pla	Angle	Moviment	Efectes especials	Què es sentirà?	Com es sentirà? Efectes
1								
2								
'''								

LA DISTRIBUCIÓ DE RESPONSABILITATS

Finalitzada la fase de guionatge és el moment d'entrar de ple en la producció. Abans, però, cal distribuir les diferents responsabilitats del projecte entre tots els integrants del grup. D'entrada, es tracta de què cadascú pugui fer el que més li agradi, però és molt aconsellable explicar en què consisteix cadascuna de les feines abans de començar, clarificant tots els requisits que s'han d'assumir.

Títol de la producció:	
Tasques	Responsabilitat
Direcció	Disposar de capacitat organitzativa, credibilitat i respecte per part dels altres. Tenir molt clar el contingut de la pel·lícula i els criteris tècnics i d'expressió audiovisual que s'han d'aplicar per controlar i dirigir el càmera, l'escenografia i els protagonistes.
Actors, actrius, figurants	Abans de decidir qui ha d'interpretar cada paper és recomanable procedir a un <i>càsting</i> , on els candidats i candidates representin algun que altre fragment de la producció per tal de valorar la seva capacitat interpretativa: veu, gestualització de la cara i cos, capacitat de convenciment, memorització de diàlegs, etc.
Escenografia	Organitzar l'espai i la decoració del lloc on s'ha d'enregistrar cadascuna de les accions distribuint els seus elements adientment. Es una feina compartida amb l'encarregat de l' <i>atrezzo</i> , que ha de proveir del mobiliari i la resta d'objectes que han d'aparèixer en cadascuna de les escenes.
Vestuari, maquillatge, perruqueria	Tot i ser feines diferents estan relacionades, ja que han de caracteritzar adequadament els personatges que intervenen.
Àudio	Proporcionar les músiques de la banda sonora, els efectes sonors, els aparells tècnics de so necessaris i controlar la qualitat de la seva aplicació.
Llum	Proveir i tenir cura dels mitjans tècnics pertinents i vetllar perquè l'aplicació de la llum s'adapti als requeriments expressius del guio.
Càmera	Quanta més autonomia tingui menys feina pels responsables de direcció, ja que no els caldrà comprovar els enquadraments i altres requisits relacionats amb aquesta tasca abans de procedir a l'enregistrament.
Edició	Han de ser persones que tinguin un mínim de domini d'un programa d'edició digital, per capturar les imatges, editar-les i exportar-les.
Altres	Efectes especials, etc.

ENREGISTRAMENT

La direcció té la responsabilitat de dirigir la pel·lícula en funció de la planificació prèvia, distribuint els diferents referents i elements dins l'espai escènic i ordenant la posada en escena en l'enregistrament.

- És aconsellable fer abans de res un petit assaig per a cada escena, però enregistrant-la. En el moment de l'edició pot anar molt bé per introduir imatges. De vegades, fins i tot, pot ser que aquestes primeres imatges surtin molt més bé que les recollides posteriorment.
- La direcció ha de decidir el lloc on col·locar la càmera, comprovant l'enquadrament i el punt de vista d'acord amb el guió preestablert. Assegurant-se, també, que la decoració, la il·luminació, els personatges amb el seu vestuari, perruqueria, maquillatge i tots els requisits relacionats amb l'ambientació estiguin en el seu lloc i com cal.
- No s'ha de ser mai rígid amb el guió, ans al contrari s'ha d'estar obert a escoltar els consells de la resta de persones presents en la filmació i introduir tantes modificacions com calguin si serveixen per enriquir el producte final.
- Dur el control de l'enregistrament estalvia molta feina a l'hora de procedir a l'edició i muntatge de la pel·lícula.

Títol producció			
Nº cinta de vídeo			
Nº PRESA	Nº COMPTADOR CÀMERA	CONTINGUT	OBSERVACIONS
1			
2			
...			

EDICIÓ

Acabat l'enregistrament, amb l'ajuda d'un programa d'edició, el darrer pas és el muntatge. No cal recordar que és molt aconsellable disposar d'un bon maquinari informàtic que permeti treballar amb rapidesa i sense cap tipus de problemes. Cal un processador potent, força memòria RAM i un disc dur amb molta capacitat, i si es disposa d'un segon disc dur on desar les imatges capturades molt millor, doncs cal tenir en compte que el seu pes és considerable.

- En el moment de planificar la producció audiovisual s'ha tingut molta cura en deixar-ho tot ben lligat, però ara és el moment clau per poder fer realitat les previsions. Les persones responsables de l'edició disposen d'unes imatges que han de triar en funció del tipus de pla, l'angle, el moviment si s'escau, establint la seva durada, i ordenar amb coherència i creativitat narrativa, tot respectant el principi de continuïtat i cercant-hi el ritme del muntatge més adequat.

- El títol, els efectes especials, l'aplicació de transicions, filtres o altres, de la mateixa forma que les bandes musicals i els efectes sonors, es poden anar introduint a mesura que es va avançant o bé deixar-ho pel final, una vegada col·locades i treballades totes les imatges corresponents a les diferents escenes.
- No oblidar l'apartat de crèdits, on cal deixar-hi constància de totes les persones que han intervingut directa o indirectament en la pel·lícula: actors i actrius, figurants, idea, guió temàtic i tècnic, story board, escenografia, vestuari, maquillatge, efectes especials, control d'àudio i llum, banda sonora, càmera, edició, direcció, agraïments, etc.

A continuació explicarem com utilitzar un programa d'edició, en aquest cas l'**Studio 8**, per capturar, editar i exportar imatges en moviment:

- [Introducció](#)
- [Captura de vídeo digital](#)
- [Edició de vídeo digital](#)
- [Exportar vídeo](#)

I quan s'ha acabat, què?

Finalment, preveure un temps per a que totes les persones que han intervingut directa o indirectament en el procés de la pel·lícula puguin visionar i valorar el producte final, analitzant també tot el procés de l'experiència des del principi. És un bon moment per acabar de reconduir l'aprenentatge tot aclarint dubtes i recordant els diferents procediments seguits.

No es pot oblidar que les pel·lícules es fan per a que altres les puguin veure. És important, doncs, cercar temps i maneres per projectar-les tant a nivell intern com extern.

- En el primer cas, per a que altres grups d'alumnes del mateix centre hi puguin tenir accés, bé sigui en tutories o aprofitant els dies que es celebra alguna festa escolar.
- En el segon cas, facilitant a l'alumnat la possibilitat de poder moure via Internet la feina feta o bé enduent-se una còpia a casa seva. També enviant-la a concursos nacionals o internacionals. En aquest darrer cas podeu consultar [aquesta web](#) on hi consten tots els festivals de cinema infantil i juvenil que es fan en el món, indicant-se les entitats organitzadores, les dates, els llocs, etc.

Consells per quan s'enregistra

- Si no és per exigència del guió, i sempre que sigui possible, treballa amb un tríode. Evita l'enregistrament d'imatges mogudes.
- Prem el *Rec* de la càmera quan estàs segur de que disposes del pla desitjat. Estalvia gastar cinta innecessàriament i menys feina en el moment de capturar les imatges abans de procedir al procés d'edició.
- Enregistra per a cada pla, tant a l'inici com al final, tres o cinc segons de més, hi hagi o no acció. Val més que sobrin imatges, ja hi haurà temps d'eliminar les que siguin innecessàries en el moment del muntatge. Si s'ajusta la durada, pot passar que en el moment del muntatge apareguin imatges mogudes o bé que en faltin i que sigui necessari haver de tornar a enregistrar.
- Preveure, durant l'enregistrament, que un pla ha de tenir relació amb l'anterior i amb el posterior, perquè s'ha de respectar la coherència visual escènica. Estalvia problemes en l'edició.
- Més val disposar de varis enregistraments d'una mateixa escena, amb diferents plans i punts de vista, i d'un bon recull de plans de detall. Per molt bé que s'hagi planificat tot, quan arriba el moment d'editar la pel·lícula sempre s'agraeix disposar de material sobrant per poder triar les imatges més interessants i adients d'acord amb el principi de continuïtat.

VEIEM FICCIONS

Vídeos

A continuació podeu veure *Tonet Lero*, un audiovisual de ficció produït per l'**IES Baix Penedès Nord**:

- [Tonet Lero](#)

I en aquest altre enllaç podeu veure *Ermessenda*, un audiovisual de ficció produït per **TV3**:

- [Dia de tast a Can Riera](#)