

EL MUNTATGE CINEMATogràFIC DEL GUIÓ A LA PANTALLA

Joan Marimón

INFLAMMABLE

COMUNI
CACIÓ//
ACTIVA
///CINEMA

UBe



Índex

Introducció	15
-------------------	----

1. GUIÓ, DIRECCIÓ I MUNTATGE

El guió clàssic	21
La tipologia de l'espectador	21
<i>La transformació de l'espectador</i>	22
<i>La recerca de la identificació amb l'espectador</i>	29
Els codis d'intel·ligència en el guió clàssic.....	30
Classicisme, gènere i emoció	32
Missatges a l'espectador des de cada gènere	34
L'enigma.....	38
<i>El whodunit com a joc d'enigmes</i>	41
<i>La contrarellotge: enigma més cursa contra el temps</i>	43
<i>L'estructura clàssica com a joc</i>	49
El dibuix emotiu del guió clàssic	49
<i>Funció dels set principals blocs climàtics</i>	50
<i>El dibuix del telefilm i el de la sèrie</i>	62
<i>Inici, mig i final</i>	63
La base: la microestructura de la seqüència	63
<i>Similitud entre microestructura i macroestructura</i>	67
<i>Baules perdudes en el pas de la microestructura a la macroestructura</i>	67
Guionista literari i guionista visual.....	73
 La direcció clàssica	 75
El muntatge des de la direcció: muntatge intern	76
<i>Muntatge de guionista, muntatge de director i muntatge de muntador</i>	76
<i>Formes de muntatge intern</i>	77

Planificació del rodatge	80
<i>Script</i> o muntador de rodatge	81
El muntatge clàssic	83
Tipus de transicions	85
<i>Tall</i>	85
<i>Fosa</i>	85
<i>Encadenament</i>	85
<i>Escombratge</i>	86
<i>Cortineta</i>	87
Bellesa de les transicions	87
Normes i errors de continuïtat	88
<i>Ràcord sobre els actors i el decorat</i>	89
<i>Ràcords de llum i de so</i>	90
<i>Ràcords de posició de la càmera</i>	91
On cal tallar per ocultar el tall?	109
Les raons dramàtiques i cinètiques com a font de vulneració	
de la continuïtat clàssica	110
Densitometria del temps i de l'emoció	111
La mirada fresca	113
<i>La veu dels muntadors</i>	113
Breu història del muntatge	127
La formació del llenguatge	127
Inici del muntatge per tall	129
La llei de l'eix	129
Abel Gance i les avantguardes dels anys vint	130
El muntatge soviètic	131
El so	132
<i>El gust per la sincronia i el Manifest del contrapunt sonor</i>	133
<i>La moviola i altres eines de muntatge</i>	135
El cinema clàssic (d'inicis dels trenta a finals dels cinquanta)	139
<i>Montage sequence i Slavko Vorkapic</i>	140
Nous cinemes dels anys seixanta	141
El vídeo analògic	143
<i>La llegenda negra de l'edició lineal en vídeo</i>	143
Dels anys setanta a la revolució digital	144
<i>Estils</i>	145
<i>La revolució digital</i>	147

<i>L'espectador en l'època d'internet i les sèries de televisió</i>	148
<i>Una novetat de l'era digital: el mashup o remescla</i>	148
Dos films representatius en la història del muntatge: <i>El cuirassat Potemkin</i> i <i>Al final de l'escapada</i>	154
Recursos de llenguatge i percepció de la realitat	167
La realitat i el desig	167
Identitat entre realitat i llenguatge	168
<i>EHipsi espacial i temporal</i>	169
<i>Muntatge per tall i viatge a cada posició de càmera i zàping</i>	170
<i>Significat dels tipus de plans</i>	171
<i>Pla seqüència sense desplaçament de càmera</i>	173
<i>Panoràmica de seguiment d'un personatge</i>	173
<i>Tràveling</i>	174
<i>Càmera subjectiva i avenç a través de la mirada del personatge</i>	174
<i>Unitat espacial</i>	176
<i>La part pel tot</i>	178
<i>Fora de camp</i>	179
<i>Veu en off</i>	180
<i>Formats</i>	181
<i>Mescla de so que destaca allò més rellevant</i>	182
<i>Fotograma congelat i seqüències de kinestasi</i>	183
Engany dels sentits	185
<i>La llei de l'eix</i>	185
<i>Diàleg en pla-contraplà en plans corresponents respectant l'eix</i>	186
<i>El tall en moviment</i>	187
<i>Ràcord Godard</i>	188
<i>Jump cut o salt de muntatge</i>	189
<i>El fals jump cut</i>	190
<i>Salts de ràcord</i>	191
<i>Panoràmica que mostra un ambient</i>	191
<i>Escombratge</i>	192
<i>Estètica de reportatge i de vídeo domèstic</i>	192
<i>Enfocament retòric</i>	194
<i>Fosa a negre o des de negre</i>	195
<i>Fotograma subliminal i efectes subliminals</i>	196
<i>Fotograma blanc en el moment culminant de l'acció</i>	198
<i>Supressió de fotogrames en els talls en moviment</i>	199
<i>Doble acció d'engany dels sentits</i>	200

<i>Encavalcament del so</i>	201
<i>Encadenament</i>	202
<i>Flashback</i>	203
<i>Efecte Kuleixov</i>	204
Adaptació del diseg	206
<i>Pla seqüència amb grua</i>	206
Zoom	207
<i>Càmera lenta i càmera ràpida</i>	208
Bullet time	211
<i>Moviment invers</i>	212
<i>Sobreimpressió</i>	213
<i>Música extradiegètica</i>	214
<i>Pantalla partida</i>	215
<i>Doble acció de l'instant ideal</i>	217
<i>Cossos i geografies ideals</i>	219
<i>Continuïtat collage i mashup</i>	220
<i>Llenguatge clàssic</i>	224

2. MUNTATGE DE TIPUS DE SEQÜÈNCIES

Muntatge de diàlegs	227
La convenció més important de tots els gèneres	227
<i>Raons per al tall i tendència natural de la convenció</i>	228
<i>Alternatives a la convenció</i>	228
Muntatge de seqüències d'acció	237
Història.....	238
<i>Griffith i l'acció paral·lela amb contrarellotge i salvament a l'últim segon</i>	238
<i>L'aturada de la seqüència d'acció en el període 1935-1955</i>	240
<i>Les seqüències d'acció modernes</i>	241
Característiques	242
<i>Personatges i estructura</i>	242
<i>Guió de la seqüència</i>	246
<i>Muntatge</i>	249
<i>Altres seqüències d'acció</i>	261
Muntatge de seqüències de thriller	263
L'espectacle del crim, la transformació cap al mal i la pulsio de l'agressivitat en l'espectador	263

La neurosi obsessiva pròpia del protagonista del thriller	264
Ni regeneració ni càstig	265
La creativitat en l'assassinat i en la tortura	265
La sensació de realitat del pla seqüència	267
Muntatge de seqüències de terror	269
La paradoxa número 2 del muntador	269
La por és l'emoció més profunda i més atemporal	269
<i>L'entrada en la foscor</i>	269
El terror en el thriller i en altres gèneres	270
El terror, l'expressionisme i el fantàstic	271
<i>Les fantasmagories</i>	272
Els mecanismes de la por	272
<i>Empatia amb la víctima i víctima ideal</i>	272
<i>Psicòpata humà o animal</i>	275
<i>La creació d'un ambient de por</i>	275
Muntatge en el terror clàssic	276
<i>La desviació del muntatge en el terror clàssic</i>	276
<i>El cim del contrast rítmic, la falsa alarma i la sorpresa</i>	276
<i>El suspens, un tipus de por</i>	278
Muntatge en el terror modern	280
<i>Terror amb estètica de reportatge i de vídeo domèstic</i>	280
<i>El desplaçament de la por des de l'agressió fins a la tortura:</i> <i>les body horror movies</i>	281
El termòmetre emotiu	282
La força del que no es veu	284
Muntatge de seqüències de gènere fantàstic	287
El fantàstic dins del llenguatge audiovisual	287
La realitat fantàstica	288
La violència i el fantàstic	289
<i>La revelació fantàstica i la transformació física en l'estructura clàssica</i> <i>de guió</i>	290
El fantàstic com a retrat complet de la ment	292
Muntatge d'escenes de dansa	295
L'escena de dansa dins l'estructura clàssica de guió	295
<i>Films de dansa: backstage movies, films d'aprenentatge de dansa</i> <i>i pel·lícules de balls de saló</i>	296

Algunes regles per a muntar dansa	298
<i>El mòdul ideal: el pla general curt de cos sencer del ballarí</i>	299
Història de la dansa en l'audiovisual	300
<i>Cinema mut</i>	300
<i>L'estil Berkeley en el musical dels primers anys trenta</i>	301
<i>Fred Astaire</i>	302
Cantant sota la pluja (1952) i West Side Story (1961)	303
<i>Bob Fosse</i>	304
<i>El flamenc</i>	305
<i>Bollywood</i>	305
<i>El videoclip</i>	306
<i>Dansa experimental i videodansa</i>	308
 Muntatge d'escenes de sexe	311
L'acte sexual en el·lipsi en la majoria de films de gènere	311
Situació de l'escena de sexe en l'estructura del film	313
<i>Lleis no escrites</i>	314
El pla seqüència i l'estètica de reportatge com a sinònim de sensació de realitat	316
La música i els efectes de so	318
Sexe no convencional.....	320
 Muntatge de tràilers	323
L'enigma en el tràiler.....	323
Estructura i ritme del tràiler convencional.....	324
<i>Arrancada climàtica</i>	326
<i>Presentació del tema, argument i enigma principal</i>	326
<i>El miniclip musical i el tràiler clip</i>	327
<i>Càsting</i>	329
<i>La promesa final</i>	329
La continuïtat collage	331
Les últimes modes	334
<i>Les foses a negre</i>	334
<i>La remescla de tràilers</i>	337
Book trailer	338
El tràiler no convencional: tràiler idea, tràiler hiperràpid, tràiler lent	339
 Muntatge de videoclips	341
Guió literari – guió visual	341
<i>Clips sense narració i clips sense culminació</i>	345

Prehistòria del videoclip.....	346
<i>Antecedents en el cinema mut</i>	346
<i>Gardel i les spooney melodies en el primer sonor</i>	347
<i>Panoram Soundies</i>	348
<i>Scopitone i Cinebox</i>	348
<i>Clips en el cinema de ficció i d'avantguarda</i>	349
<i>Producció dels primers videoclips per a les televisions</i>	353
Breu història del videoclip.....	354
<i>De Bohemian rhapsody a l'MTV (1975-1983)</i>	354
<i>Thriller i l'explosió dels anys vuitanta</i>	355
<i>Anys daurats: noranta i primera dècada del 2000</i>	357
<i>Remescla de clips en l'era digital</i>	358
<i>Androgin seductor, rebel, freak</i>	359
<i>Animació i videoart al videoclip</i>	360
Muntatge de noticiaris, reportatges i documentals	365
El relat de la realitat.....	365
Estructura de notícia i de reportatge.....	366
Estètica de reportatge	366
Documental.....	366
El vincle dels documentalistes amb la necessitat de veritat i de justícia.....	367
La convenció de les convencions del noticiari-reportatge-documental.....	369
<i>L'arc del noticiari-reportatge-documental a partir de la convenció</i>	370
Vertov, Flaherty i Xub.....	370
<i>L'herència de Txelovek s kinoapparatora (L'home de la càmera, 1929),</i> <i>de Dziga Vertov</i>	371
<i>La caiguda de la dinastia Romanov (1927) i l'herència d'Esfir Shub</i>	372
L'estructura i la lluita per l'emoció.....	373
<i>Seguiment d'un procés que culmina amb un gran esdeveniment final</i>	374
La transformació del personatge	384
La forma reportatge en films de ficció.....	384
<i>La velocitat</i>	384
<i>La funció didàctica</i>	386
<i>La sensació de veritat i els audiovisuals híbrids</i>	386
Estètica de reportatge, estètica amateur i estètica domèstica.....	390
El guió a la sala de muntatge i el paradís del muntador	391
Les millors classes: els documentals sobre muntatge.....	391
Últimes tendències: documental web i transmèdia.....	393

Muntatge de seqüències i films experimentals	395
Recursos experimentals formals	396
L'experimental en el cinema dominant: crèdits, estats alterats de consciència i entrades en el fantàstic	397
Fluxos principals de cinema experimental	400
La supervivència del model clàssic en el cinema experimental	401
<i>L'essència de l'estructura clàssica</i>	401
<i>Graus d'avenç del clàssic fins a l'experimental</i>	402
Exemples	417
Algunes seqüències de diàleg	417
Algunes seqüències d'acció	429
Algunes seqüències de thriller	442
Algunes seqüències de terror	459
Alguns films i seqüències de gènere fantàstic	475
Algunes escenes i films de dansa	488
Algunes escenes de sexe i films eròtics	497
Alguns tràilers	508
Alguns videoclips	513
Alguns documentals i seqüències de documentals	527
Alguns curtmetratges i llargmetratges experimentals	551
Altres seqüències de muntatge	567

ANNEXOS

Retrat sintètic d'un film	585
Emocions, gèneres i estils	589
Emocions i gèneres	589
<i>Supergèneres, gèneres i subgèneres</i>	589
Bibliografia	593
Índex d'esquemes	595
Agraïments	597

INTRODUCCIÓ

Podria ser que hi hagués raons per establir que, de totes les disciplines estudiabls, la que reconcilia més l'ésser humà amb si mateix és l'art en qualsevol de les seves formes. I, d'entre totes les formes artístiques, la més completa —perquè conté elements de la literatura, la poesia, el teatre, la pintura i la música— és el cinema. I el cinema, que avui s'anomena audiovisual, no només és l'art més complet, sinó el més ambiciós, el més poderós i el més jove. La característica que defineix l'audiovisual diferenciant-lo de les altres arts és aquesta qualitat única que respon a una molt antiga aspiració d'ordenar i fixar imatges i sons en el temps per provocar de la manera més precisa una determinada emoció en l'espectador. És el que en diem muntatge (o edició). En conseqüència, l'estudiant de l'especialitat de muntatge s'orienta cap a la millor, la més bella i la més avançada matèria d'estudi de totes les existents en els darrers sis mil anys.

L'estudiant de muntatge és, per tant, un privilegiat, perquè no és possible estudiar res més satisfactori, i perquè exercirà el millor dels oficis. Però s'enfronta també al repte de respondre a l'extraordinària demanda que li exigeix la seva vocació. Pot ser que s'acusi la seva professió de manipular les ments, i no seria inexacte, ja que l'eina que té entre mans pot canviar opinions i acaba sent més efectiva que qualsevol arma, però en descàrrec seu s'ha de dir que en general el manipulats, és a dir, l'espectador, s'acostuma a lliurar al joc amb el plaer més gran.

De fet, el muntador és com un mag. Aconsegueix, gràcies als seus aliats principals —el guionista i el director—, transformar l'espectador, fer-li adoptar actituds noves davant de la realitat. Fer-lo feliç. Com a mínim, entretenir-lo. Orson Welles, davant d'una taula horitzontal de muntatge mecànic a l'assaig documental *Fraude* (*F for Fake*, 1973), diu que no només és mag, sinó estafador, basant-se en la gran quantitat de trucs de què disposa per burlar la percepció.

Qualsevol estudiant de cinema de l'especialitat que sigui —guió, producció, direcció, fotografia, art, muntatge o so, ficció o documental— acostuma a arribar a l'audiovisual perquè s'ha sentit atret per allò que no es pot trobar a les altres disciplines ar-

tístiques, és a dir, pel muntatge. No hi fa res que no s'hagi racionalitzat; el que és específic del nou llenguatge, aquesta possibilitat de dirigir la percepció a través de la vista i l'oïda en un temps exacte i reproduïble —cap altra art conté aquesta condició—, és el que condueix cap a l'estudi de la imatge i el so en el temps.

La revolució digital en marxa des dels anys noranta ha disparat el pes de la fase de postproducció i sorgeixen multitud d'operaris que dominen la màquina, però no pas el llenguatge. Tot i això, es manifesta una certa tendència per la qual la majoria d'estudiants de muntatge acostumen a convertir-se en professionals competents. L'estudiant que tria aquest ofici tendeix a estar dotat d'una predisposició natural per aprendre amb facilitat els secrets del llenguatge audiovisual. Tal vegada l'única gran millora general consisteix en el fet que el muntador perfeccioni els seus coneixements de guió. El muntador, com tothom sap, és un guionista, l'últim, el definitiu. Tot complement del guió, tant pel que toca a l'estructura global com pel que fa al detall d'un diàleg o d'una transició, va a favor de la formació natural del muntador, i més en els temps actuals, en què es tendeix a incorporar aquest professional com abans millor a la producció, sovint abans del rodatge.

El muntatge comença amb el guió, continua amb la direcció i acaba amb la postproducció. Guió, direcció i muntatge són les parts fonamentals del procés d'una obra audiovisual, tres activitats que estan entrellaçades, de manera que no s'hauria de parlar d'una sense tenir en compte les altres dues, tal com ha dit tothom en totes les èpoques, des de cineastes soviètics com ara Vsevolod Pudovkin fins a Jean-Luc Godard, que ho expressa de forma sintètica: «Fer una pel·lícula és pensar, rodar i muntar». En dies del cinema preindustrial, una mateixa persona acostumava a dur a terme les tres funcions, tal com passa encara en l'audiovisual amateur, en el domèstic i sovint en l'experimental. Perquè pensar, rodar i muntar és una mateixa feina en progressió creixent, tot i que la puguin materialitzar persones diferents amb eines diferents. Una mateixa feina que s'ha de fer amb els mateixos criteris. La intel·ligència del procés de producció procura amb totes les seves normes que el criteri sigui únic i sumi creativitats, però això, en la pràctica, de vegades pot ser tan difícil como deixar un mateix opus alquímic en mans de tres alquimistes en comptes d'un de sol. Els conflictes que poden sorgir entre guionistes i directors o bé entre directors i muntadors —friccions entre guionista i director a causa de modificacions en el guió, o bé la lluita del director per posseir la clàusula que atorga el dret al muntatge definitiu— acostumen a tenir l'origen en el fet que els criteris de «pensar, rodar i muntar» no s'han unificat satisfactòriament.

Qualsevol reflexió sobre el muntatge convé que tingui en compte el guió i la direcció. L'anàlisi del muntatge d'una seqüència o d'un film que no comencés parlant de guió i de direcció no seria completa. Tampoc no ho seria una sistematització de mo-

dels de guió o de direcció que no tingués en compte la tercera part, el muntatge. Ens trobem davant d'una espècie de balança de tres plats que es complementen. És poc habitual que cada plat tingui el mateix pes que els altres. A vegades el guió és el plat més rellevant (per exemple, en les comèdies verbals), altres vegades ho és la direcció (per exemple, en films poètics d'autor) i en altres casos ho és el muntatge (per exemple, en la majoria de documentals).

Aquesta mirada sobre el muntatge consta de dues parts: la primera, de tipus introductori, està dedicada a les normes principals de guió, direcció i muntatge; i la segona, a aprofundir en el muntatge abordant-lo des de diferents tipus de seqüència: diàleg, acció, thriller, terror, fantàstic, dansa, sexe, tràiler, videoclip, documental i experimental.



1

GUIÓ, DIRECCIÓ I MUNTATGE

> La tipologia de l'espectador

L'espectador és en l'origen i el destí de tota obra audiovisual. Saber qui és, quins estímuls desitja, quins símbols, quines fantasies, quin profit vol treure del visionat d'un llargmetratge, un programa d'esport, un documental o un videoclip, és el que ha anat generant des de les estructures de guió i les formes de dirigir fins a tota la gamma de recursos que han anat sorgint a les sales de muntatge i que conformen el llenguatge audiovisual.

¿Com és qualsevol de nosaltres quan prenem la decisió de convertir-nos en espectadors davant de qualsevol tipus de pantalla?

L'espectador busca l'audiovisual perquè vol entretenir-se; per tant, el principi de plaer és en l'origen de la seva condició. Si busca el plaer és perquè n'està mancat. Hi ha un element primordial d'insatisfacció que pot procedir d'un estat emocional que no es considera apropiat, una necessitat d'evasió o la instintiva voluntat de canvi. Es pot buscar el riure, el plor, el plaer per l'espectacle de l'agressió, de la por, de la violència, de la poesia, de l'intel·lecte o el que prové de l'impuls sexual. No és només el plaer el que es busca, també es pot esdevenir espectador a causa d'un dèficit d'energia que es vol compensar. Una temperatura emotiva baixa o nul·la. És un cas comú l'espectador que parteix d'un estat mínim d'energia amb la intenció d'incrementar el seu ritme biològic. Per això la majoria de films clàssics busquen la identificació de l'espectador amb personatges de ficció actius i vitals que lluiten amb totes les seves forces per aconseguir els seus objectius. En conseqüència, acostumen a agradar els apassionats, els imbuïts de fe, els neuròtics, els obsessius, els alterats i els bojors, ja que tots ells acostumen a estar carregats d'energia i d'emoció. La idea és mobilitzar l'espectador cap a l'esforç, crear el convenciment que ell, com el personatge de ficció, pot aconseguir tot allò que es proposi. «Si lluites amb totes les teves forces, ho aconseguiràs; si cal travessar un mur, travessa aquest mur», són les paraules del capità Haddock

—convertit en portaveu de l'estructura clàssica— intentant transmetre energia al seu hiperactiu amic Tintín en l'únic moment de defalliment que aquest pateix al final del segon acte de *Les aventures de Tintín: El secret de l'Unicorn* (*The Adventures of Tintin: Secret of the Unicorn*, 2011), de Steven Spielberg, amb guió de Steven Moffat, Edgar Wright i Joe Cornish segons la història gràfica d'Hergé i muntatge de Michael Kahn. Aquestes paraules podrien ser les que cada film clàssic intenta transmetre a l'espectador.

En un estadi molt més indeterminat i secundari, l'espectador pot buscar orientació per a la seva vida, respostes a algunes de les preguntes més rellevants, com ara «què he de fer?».

És improbable que l'espectador es plantegi conscientment tots aquests desitjos. L'impuls inicial acostuma a ser tan obvi com la recerca d'entreteniment. Però darrere d'aquest impuls es poden rastrejar tota mena de necessitats. Cada espectador tendeix a buscar el seu ventall d'espectacles dins d'un espectre emocional —els gèneres i subgèneres de l'audiovisual— que pot configurar el seu retrat.

>> La transformació de l'espectador

L'espectador vol passar-s'ho bé i demana un canvi d'emoció. Un dels motius més importants del guió clàssic és el de la transformació del personatge principal, mirall de la mateixa transformació —o, com a mínim, la millora anímica— que busca l'espectador.

L'arquitectura de l'estructura en tres actes del guió clàssic amb la seva complexitat de normes està pensada per aconseguir la funció de la transformació de l'espectador. Tot plegat passa per una condició indispensable: interessar i entretenir. La ment «narrativa» de l'espectador demana un bon enigma principal i uns quants de secundaris, que no trobin la resposta adequada fins al final de la narració.

Iniciativa, constància i transformació

En un film clàssic, la transformació del personatge principal és l'últim dels processos i un dels més importants, perquè pot portar l'espectador cap a la màxima millora possible del seu estat emocional. Per això en nombrosos films la transformació arriba fins al nivell físic o bé es presenta en la seva manifestació límit: la tornada a la vida des de la mort, tal com passa amb la resurrecció de Jesucrist (torna a la vida, a més, transformat d'home en Déu), que és una de les històries més versionades en l'audiovisual, en

films com *L'evangelí segons sant Mateu* (*Il vangelo secondo Matteo*, 1964), de Pier Paolo Pasolini, amb muntatge de Nino Baragli.

Els exemples de resurreccions finals són nombrosos:

La de l'esposa morta gràcies a la fe d'un dels personatges a *La paraula* (*Ordet*, 1955), de Carl Theodor Dreyer, amb guió de Dreyer segons l'obra de teatre de Kaj Munk, i amb muntatge d'Edith Schlüssel.

La de l'adolescent Blancaneu a *Blancanieves y los siete enanitos* (*Snow White and the seven dwarfs*, 1937) o la de la princesa Aurora a *La bella durmiente* (*Sleeping beauty*, 1959), tots dos films de dibuixos animats de Walt Disney, amb protagonistes que es desperten gràcies al petó d'un príncep.

La de l'heroic gos mort per segona vegada al final del migmetratge *Frankenweenie* (1984), amb guió i direcció de Tim Burton a partir de la novel·la *Frankenstein* de Mary Shelley i muntatge d'Ernest Milano, amb un protagonista que torna a la vida gràcies a la solidaritat de la comunitat de veïns.

A *Titanic* (1997) —amb guió i direcció de James Cameron i muntatge de Conrad Buff, Richard A. Harris i James Cameron—, la protagonista, Rose, mor als cent un anys a l'epíleg del film, però es reuneix tot seguit, jove, en una nova vida final, amb l'home que va estimar, Jack, a l'escala de primera classe del vaixell.

La resurrecció del nou messies Neo al film *Matrix* (*The Matrix*, 1999), escrit i dirigit pels germans Wachowski i amb muntatge de Zach Staenberg, que desperta gràcies a un petó de Trinity, la dona que estima.

Jake Sully, el soldat paraplàgic protagonista, es transfigura en un àgil humanoide en la cerimònia final d'*Avatar* (2009), amb guió i direcció de James Cameron i muntatge de John Refoua, Stephen E. Rivkin i James Cameron.

La protagonista femenina, Bella Swann, mor en donar a llum i torna a la vida, rejaovenida, just al final de la quarta part de *La saga Crepuscul: Amanecer. Parte 2* (*The Twilight saga: Breaking dawn. Part 2*, 2012), de Bill Condon, amb guió de Melissa Rosenberg segons la novel·la de Stephenie Meyer i muntatge de Virginia Katz i Ian Slater.

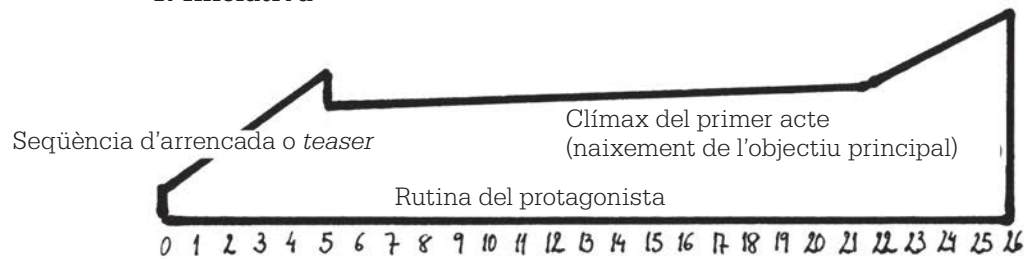
Fins i tot en un film avantguardista amb argument, *The life and death of 9413: a Hollywood extra* (1928), de Robert Florey i Slavko Vorkapic, considerat el primer film experimental americà, el protagonista, un il·lusionat però desvalgut extra que vol triomfar a Hollywood, mor i més endavant ressuscita feliç en un paradís on li esborren del front el número 9413 amb què l'havien humiliat en inhumans càstings.

Molts dels exemples citats pertanyen al gènere fantàstic, on la transformació és física. En un sentit només psicològic, és habitual la maduració o «resurrecció moral» que es produeix en nombrosos films de gènere, com passa al film romàntic *Casablanca* (1942) —que dirigeix Michael Curtiz amb guió de Julius i Philip Epstein i Howard Koch i muntatge d'Owen Marks—, on el protagonista, Rick, que en els actes primer

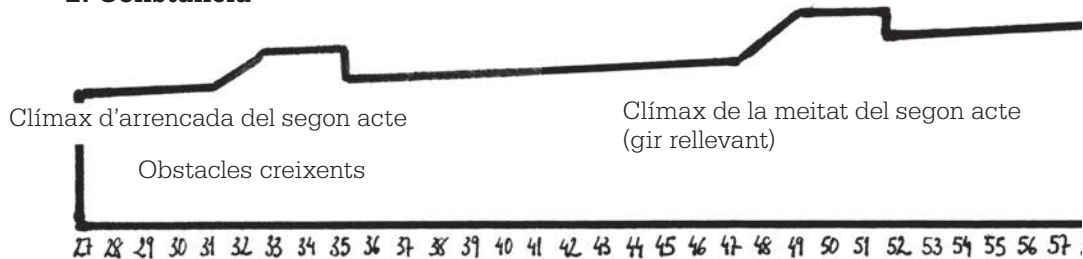
Esquema de l'estructura clàssica en tres actes

(sobre un film de 100 minuts)

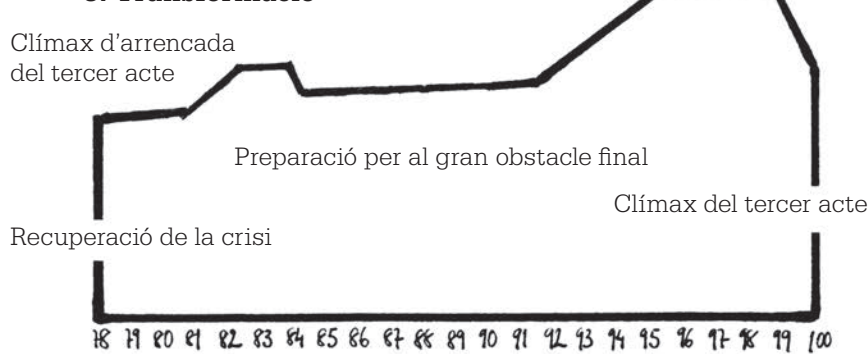
1. Iniciativa



2. Constància



3. Transformació



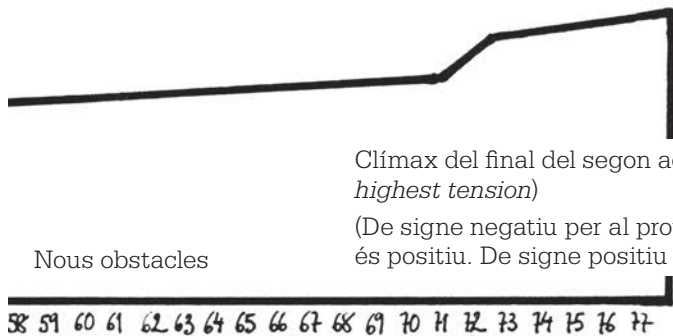
Acte 1 o plantejament (26 minuts)

Naixement de l'objectiu principal del protagonista

Ritme ràpid.

Exposició de les regles: protagonista, secundaris, trames principals i secundàries, gènere, espais, antecedents i motius audiovisuals.

Acció: el protagonista viu la seva rutina fins que neix el desig o l'objectiu pel qual lluitar.



Acte 2 o desenvolupament (52 minuts)

Lluita per l'objectiu principal i semiabandonament

Ritme lent.

Viatge, aventura.

Obstacles sempre creixents, gir a la meitat del segon acte, final fals al clímax del final del segon acte, resposta a antecedents.

Acció: el protagonista venç obstacles cada vegada més difícils fins que es planteja abandonar la lluita.

Acte 3 o desenllaç (22 minuts)

Recuperació i èxit final

Ritme més ràpid.

Resposta a antecedents.

Resolució de les trames secundàries i de la trama principal.

Acció: el protagonista supera el seu estat de crisi i arriba a l'objectiu plantejat al primer acte.

i segon s'ha mostrat cínic i mesquí, arriba a la manifestació màxima de generositat en el desenllaç, quan ofereix al seu oponent els salconduits que poden salvar-lo dels nazis i, ahora, renuncia a l'amor de la dona que estima.

Altres exemples:

La crida de l'instint per continuar creient en la vida que experimenta la tendra prostituta Cabiria al final de *Les nits de la Cabiria* (*Le notti di Cabiria*, 1957), de Federico Fellini, amb guió de Tullio Pinelli i Ennio Flaiano i muntatge de Leo Catozzo, quan, després d'haver estat cruelment enganyada i a punt de ser assassinada per l'home que estima, torna a somriure gràcies a uns músics del carrer que la conviden a cantar amb ells.

A *Blade runner* (1982), dirigida per Ridley Scott i amb guió de David Webb Peoples segons la novel·la de Philip K. Dick i muntatge de Terry Rawlings i Marsha Nakashima, qui efectua la transformació moral més rellevant és un personatge secundari, l'androide Roy Batty, que en el bloc final esdevé el protagonista: passa de ser un cabdill rebel assassí a ser un ésser generós i poeta, proper a la tipologia de Jesucrist, que salva la persona que el vol matar.

El canvi extrem de caràcter que experimenta el malvat avar Scrooge després de veure la seva tomba en el futur, tornant-se generós i ajudant a tothom, a qualsevol de les adaptacions del *Conte de Nadal* de Charles Dickens, com ara *Los teleñecos en Cuento de Navidad* (*The muppet Christmas Carol*, 1993), que dirigeix Brian Henson, amb guió de Jerry Juhl i muntatge de Michael Jablow.

De vegades, per parlar de transformació n'hi ha prou amb un nou estat d'ànim que condueixi a un canvi de fortuna.

A *El talp* (*Tinker, tailor, soldier, spy*, 2011) de Thomas Alfredson, amb guió de Bridget O'Connor i Peter Straughan sobre la novel·la de John Le Carré i muntatge de Dino Jonsäter, el veterà espia George Smiley, encarregat de descobrir un traïdor entre els seus companys, pateix una crisi profunda al final del segon acte de la història, però s'enforteix mentalment tot seguit —sense que canviïn les seves conviccions morals, que són les mateixes des de l'inici—, i en el tercer acte té el coratge de renyar el ministre per al qual treballa, complir la missió desemmascarant el talp, reconciliar-se amb la seva esposa —que li havia estat infidel— i acabar com a cap de la cúpula d'espies, entre aplaudiments a la banda sonora.

Abans de la transformació, el personatge principal ha hagut de passar per altres fases. Alguns autors —com Joseph Campbell amb els dotze estadis del viatge de l'heroi, continguts en el seu llibre *El héroe de las mil caras* (1949), o Vladimir Propp amb les seves trenta-una funcions, explicades en el llibre *Morfología del cuento* (1928)— han xifrat tot aquest procés partint de trajectòries simètriques a mites, faules, contes de fades o odissees d'herois, és a dir, en històries properes al gènere fantàstic.