

COM FER UN GUIÓ PER A UN ESPOT?

1. QUÈ ÉS UN GUIÓ I PER QUÈ ÉS IMPORTANT

- El guió és la preparació del rodatge.
- És important perquè aclareix el punt de vista artístic i tècnic de l'espot.
- Cal ser clar i si no entén alguna cosa és perquè no està ben explicat.
- És important a qui va dirigit.
- La durada és limitada. L'espot ha de ser de 50 segons.

2. PASSOS A SEGUIR PER A LA CREACIÓ D'UN GUIÓ LITERARI

- **1r. Pensar una idea.** El primer és pensar en una idea, alguna cosa original. No és l'anunci acabat, no hi ha localitzacions ni personatges clars. És el missatge que voleu donar.

Exemple: Com controla l'alcohol a una persona.

- **2n. Pensar una història per a aquesta idea.** Un spot ha d'explicar una història. Ha de passar alguna cosa. Cal pensar en coses fàcils, que es puguin gravar. Tingueu molt en compte que només es disposa de 50 segons. Si la història conté el factor sorpresa, això ajudarà molt perquè l'espot sigui un èxit.

Exemple: Un personatge que representa l'alcohol dirigeix els moviments d'un jove que ha begut. Un noi està en un bar prenent una copa. Darrera d'ell apareix un personatge que amb un comandament dirigeix els seus moviments. Els moviments són cada vegada més exagerats i queda en ridícul davant dels altres.

- **3é. Guió literari.** Es tracta d'escriure per seqüències QUÈ passa, COM i QUAN. Cal especificar molt l'acció. En aquest apartat li donem títol al guió. També es pot crear un eslògan, que pot ser el mateix que el títol. Recordar que ha de enganxar, ha de tenir molta força.

Exemple: "NO SIGUIS EL JOGUET DE L'ALCOHOL"

Seqüència 1. Barra d'un bar. Interior. Nit.

Un bar ple de gent jove. Beuen i ballen animats. Està sonant música. Arriba un noi a la barra.

El noi agafa la copa de la barra. Fa un glop. Descubrim darrere seu a un personatge estrany. Vesteix de negre. Està assegut en una taula i té un comandament de videojoc de grans dimensions. El personatge de negre mou el comandament lleument cap endavant. El noi reacciona al mateix temps movent-se cap endavant. El personatge fa un moviment bruscat cap enrere i el xaval es mou amb força igualment. El volum de la música augmenta. El personatge de negre fa moviments cada vegada més forts alhora que augmenten els del noi. El noi ensopega amb la gent. El personatge de negre, que representa l'alcohol, sembla gaudir amb el control que té sobre el noi. La gent s'aparta i el miren sorpresos. Els moviments del noi són tan ridículs que la gent comença a riure i a sentir vergonya aliena.

Seqüència 2. Rètol: "No siguis el joguet de l'alcohol". Fi.

3. EL GUIÓ TÈCNIC

En el guió tècnic apareixen totes les dades que ens han de permetre gravar en vídeo la nostra història: tipus de pla i la seva descripció, moviments de càmera, etc. Aquí teniu unes informacions que us poden ajudar a l'hora de realitzar un guió tècnic:

Tipus de pla:

Es denominen en funció de la figura humana.

- **Plans generals:** Descriptius, ambientals. El personatge està sotmès al paisatge o l'entorn.



Pla general

- **Plans mitjans:** Són plans narratius, contenen accions. També hi ha 2 tipus:
 - **Pla americà (PA):** Pla d'una persona amb el tall a l'altura dels genolls.
 - **Pla mig (PM):** Més a prop, li talem per la cintura.
- **Plans curts:** Són plans dramàtics. Només es veu la cara del personatge. Hi ha de 2 tipus:
 - **Primer pla (PP):** Agafa el cap, és el més cinematogràfic; expressa sentiments, sense referència corporal, excepte els trets de la cara.
 - **Pla detall (PD):** Com l'anterior però més detallat, talla el cap.

Tipus d'enquadraments:

Cada enquadrament implica que posem la càmera en un determinat lloc.

- **Angle normal:** Normalment se situa a l'altura de la cara, tant si està assegut com de peu.
- **Picat:** La càmera està per sobre del personatge. L'efecte visual és que el personatge queda aixafat contra el terra, l'empetiteix, sembla feble.
- **Contrapicat:** La càmera mira el personatge des de baix. El personatge s'engrandeix.





Exemple: "No siguis el joguet de l'alcohol"

Seqüència 1. Barra d'un bar. Interior. Nit.

- **Pla 1. Pla general.** Nois en un bar prenent copes i ballant. Música, volum no gaire fort. Entra en pla un noi, saluda a un altre (lleu cop a l'esquena).
- **Pla 2. Pla mig.** El noi agafa una copa.
- **Pla 3. Pla general.** El noi està de cara a càmera, amb altres joves al voltant. La música comença a ser més animada i a pujar de nivell. El noi fa uns moviments lleugers de ball i de sobte el seu cos s'abalança cap endavant sense sentit. Al mateix temps s'han apartat un poc els nois del seu costat deixant veure un personatge que va vestit de negre en una taula. Està movent un comandament de videojoc cap endavant també i mira fixament el noi.
- **Pla 4. Pla mig.** El noi gira lleument el cap cap al personatge de negre, el té darrere. El centre d'atenció recau en els dos.
- **Pla 5. Pla detall.** Mans del personatge de negre manipulant el comandament de videojoc. El mou cap endavant.
- **Pla 6. Pla general.** El noi es mou brusquement cap endavant i cap a darrere.
- **Pla 7. Pla detall.** Les mans del personatge de negre mouen el comandament d'un costat a un altre.
- **Pla 8. Pla mig.** El noi no para de moure d'un costat a un altre amb cara de sorprès.
- **Pla 9. Pla detall.** Les mans del personatge de negre mouen el comandament de davant a enrere.
- **Pla 10. Pla general.** El noi es mou amb moviments més exagerats. Els nois del seu voltant s'aparten i el miren sorpresos i amb vergonya aliena.
- **Pla 11. Primer pla.** Cara del personatge de negre. Gaudeix del que està fent. Mira fixament amb un lleuger somriure.
- **Pla 12. Pla general.** El noi amb moviments més bruscos, espantat. Els nois del seu voltant se'n riuen.

Seqüència 2. Rètol

- **Plànol 1. Rètol:** "No siguis el joguet de l'alcohol"

FI

4. STORYBOARD

Serveix per preparar la filmació. Veure exemple a la pàgina següent.

5. TALLS I TRANSICIONS

Per separar les diferents parts d'un espot, els plans i les seqüències, es fan servir elements de pas, anomenats talls quan es fan directament o transicions quan no es fan directament.

- **Talls.** La immensa majoria dels plans de qualsevol pel·lícula s'uneixen entre si al tall: acaba un i comença un altre, sense més.
- **Transicions.** Quan s'uneixen dos seqüències s'acostumen a fer servir transicions. En l'actualitat les transicions es realitzen digitalment i n'hi ha un gran nombre. Gairebé totes les transicions consisteixen en un pas gradual d'un pla a un altre. Si no s'utilitzen, no passa res, doncs de vegades confonen i destorben. Hi ha de molts tipus: rectes, amb moviment cap a tots els costats, circulars, en estrella. Cal no abusar.

Exemple: Espot "No deixis que t'agafi". Cinc seqüències. Cada seqüència conté només una pla general . Les seqüències s'uneixen mitjançant transicions.

