

SINTESI EXPLICATIVA DEL TREBALL

En aquest treball s'ha realitzat una guia de com fer un guió literari, aquest és el guió cinematogràfic majoritàriament conegut per contenir els diàlegs de la pel·lícula. El bloc teòric està centrat en com elaborar un bon guió literari i que és el que capta l'atenció del públic. A la part pràctica, per comprovar com captar més l'atenció de l'espectador, he fet una enquesta amb dos vídeos reproduïts paral·lelament, aquests comencen amb la mateixa situació només que un esdevé a una situació conflictiva i l'altre a una situació no conflictiva. De les 100 respostes donades he vist que: un 80% de les persones han votat estar veient durant més temps la situació conflictiva i per tant l'altre 20% ha vist durant més temps la situació passiva. Això m'ha demostrat que crear situacions conflictives, on hi hagi un xoc d'interessos, és en part el que fa que l'espectador es quedi una mica més enganxat a la seva butaca. L'altra part de la pràctica és el primer acte d'un guió literari o el pilot d'una sèrie escrit per mi, aquí he intentat aplicar les tècniques apreses en el bloc teòric a més del que assimilat en l'enquesta. Per finalitzar el treball he decidit fer una entrevista a Melisa Pérez Göçmen, cursant de l'últim any del grau de Direcció i producció cinematogràfica a Barcelona (ECIB), qui m'ha ajudat a introduir-me en el món de la cinematografia portant-me a veure un enregistrament d'una producció semi professional i contestant a les meves preguntes, unes més focalitzades en l'aspecte teòric d'un guió i les altres més centrades en la seva formació professional.

NOTA DEL TREBALL: 7'89/10

COM FER UN GUIÓ LITERARI QUE CAPTI L'ATENCIÓ DEL PÚBLIC



PSEUDÒNIM→ **Woody Scorsese**

ÍNDIX

RESUM O ABSTRACT	4
INTRODUCCIÓ	5
L'OBJECTIU	8
L'OBSTACLE	9
EI FINAL	10
LA TENSIÓ DRAMÀTICA	10
EVOLUCIÓ DE LA TENSIÓ DRAMÀTICA	14
EL TEMA	14
RECURSOS NARRATIUS	15
GÈNERE, TO I ESTIL	18
8. 1. GÈNERE	18
8. 2. SUBGÈNERES	19
8. 3. TO	21
8. 4. ESTIL	21
LA IDEA	22
LA PREMISA	22
EL STORYLINE	22
EL LOGLINE	23
EI TÍTOL	23
LA SINOPSI	23
EL TRATAMENT	23
L'ESCALETA	24
EL GUIÓ	24
LA DIVISIÓ DE LES HISTÒRIES EN ACTES	24
DIVISIÓ D'ACTES EN SEQÜÈNCIES	26
DIVISIÓ DE LES SEQÜÈNCIES EN ESCENES	26

STATU QUO	27
EL DETONANT	27
EL PUNT MIG	27
EL CLÍMAX	28
L'ANTICLÍMAX	28
PUNTS DE GIR	28
TRAMA I SUBTRAMES	29
ALTRES TIPUS D'ESTRUCTURES	29
IMPORTÀNCIA DE LA CREACIÓ DE PERSONATGES	29
29.1 TIPUS DE PERSONATGES	30
EL FORMAT PROFESSIONAL	31
ENQUESTA I CONCLUSIONS	33
GUIÓ LITERARI	34
AGRAÏMENTS	51
BIBLIOGRAFIA I WEBGRAFIA	51
ENTREVISTA	52
EXEMPLE GUIÓ LITERARI	57
EXEMPLE GUIÓ TÈCNIC	61

RESUM O ABSTRACT

Castellà

En este trabajo se ha realizado una guía de cómo hacer un guión literario, este es el guión cinematográfico mayormente conocido por contener los diálogos de la película. El bloque teórico está centrado en cómo elaborar un buen guión literario y que es lo que capta la atención del público. En la parte práctica, para comprobar cómo captar más la atención del público, he hecho una encuesta con dos videos reproducidos paralelamente, estos empiezan con la misma situación solo que uno deviene a una situación conflictiva y el otro a una situación no conflictiva. De las 100 respuestas dadas he visto que: un 80% de las personas han votado estar viendo durante más tiempo la situación conflictiva y por lo tanto el otro 20% ha visto durante más tiempo la situación pasiva. Esto me ha demostrado que crear situaciones conflictivas, donde haya un choque de intereses, es en parte lo que hace que el espectador se quede un poco más enganchado en su butaca. La otra parte de la práctica es el primer acto de un guión literario o el piloto de una serie escrito por mí, aquí he intentado aplicar las técnicas aprendidas en el bloque teórico además de lo asimilado en la encuesta. Para finalizar el trabajo he decidido realizar una entrevista a Melisa Pérez Göçmen, cursante del último año del grado de Dirección y producción cinematográfica en Barcelona (ECIB), quien me ha ayudado a introducirme en el mundo de la cinematografía llevándome a ver una grabación de una producción semi profesional y contestando a mis preguntas, unas más focalizadas en el aspecto teórico de un guión y las otras más centradas en su formación profesional.

Anglès

In this work we have made a guide on how to make a literary script, that's usually known for containing the dialogues of the film. The theoretical block is focused on how to develop a good literary script and which things capture the public's attention. In the first aspect of the practical part, which is to see how to capture more the public's attention, I have done a survey with two videos shown in parallel. Both start with the same situation, but suddenly, one turns into a conflictive situation and the other remains peacefully. Of the 100 responses given to my survey, I have seen that: 80% of the people have voted to be seeing the conflictive situation for a longer time and therefore the other 20% have seen the passive situation for a longer time. This has shown me that creating conflictive situations, where there is a clash of interests, is partly what makes the viewer stay more glued to the screen. The second practical part is the first act of a literary script or the pilot of a series written by me, where I have tried to apply the techniques learned in the theoretical block in addition to what was assimilated in the survey. To finish the work I have decided to conduct an interview with Melisa Pérez Göçmen, a student graduated in the degree of Film Direction and Production in Barcelona (ECIB), who has helped me to get into the world of cinematography by taking me to see a recording of a film. Semi-professional production and answering my questions, some more focused on the theoretical aspect of a script and the others more focused on their professional training.

INTRODUCCIÓ

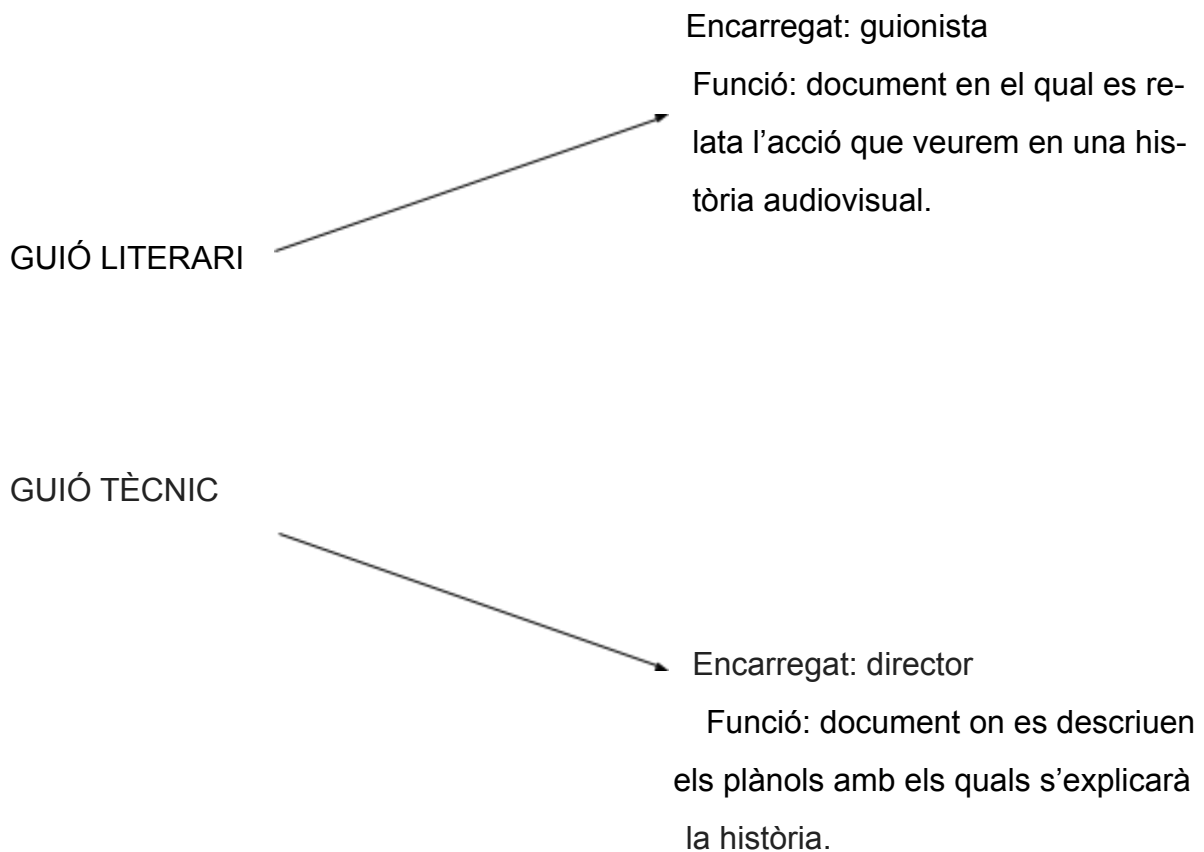
A mi sempre m'ha agradat el cine, des de ben petit que estava enganxat davant de la pantalla mirant totes les pel·lícules que mon pare em posava, i així a poc a poc em va anar interessant cada vegada més el món cinematogràfic fins que vaig decidir ficar-m'hi dins. En aquest treball vull esbrinar com es realitza el que per mi és el més difícil d'una pel·lícula, el guió literari, esbrinant així quines són les tècniques per captar la curiositat i per conseqüència l'atenció de l'espectador. La meva hipòtesi és que el conflicte és clau per captar l'atenció del públic i això ho esbrinaré amb una enquesta. L'objectiu final del treball és: confirmar o negar la hipòtesi i poder realitzar un guió literari amb una bona història amb uns bons personatges a partir del

coneixement emmagatzemat en la part teòrica del treball. La metodologia del treball serà fer una recerca a internet, canals de YouTube, llibres, revistes, articles i fins i tot cursos de cinematografia per tal de tenir una part teòrica basada en l'opinió d'experts i en informació de confiança. També entrevistaré a una alumna, de l'últim any del grau de Direcció i producció cinematogràfica de Barcelona, per saber com és la formació en aquest món, quines oportunitats laborals hi ha, i altres preguntes sobre el guió literari. A partir de tots aquests coneixements desenvoluparé la meua pròpia història i el meu propi guió.

BLOC TEÒRIC

Qui és el guionista? El guionista dit de manera resumida és l'autor del guió literari, primera paraula que caldria definir i diferenciar del guió tècnic.

Un guió literari és un text que exposa, amb els detalls necessaris per a la seva realització, el contingut d'una pel·lícula, d'una historieta, o d'un programa de ràdio o televisió. És a dir, un escrit que conté part de les indicacions de tot allò que l'obra requereix per a la seva posada en escena, en el guió literari destaquem el diàleg entre els personatges de la nostra obra. En canvi el guió tècnic s'encarrega d'exposar de manera gràfica en vinyetes el desenvolupament de les escenes descrites en l'escrit del guionista (el guió literari), és la pel·lícula explicada amb plans i moviment de càmera. L'encarregat de realitzar el guió tècnic és el director.



Que enganxa a l'espectador? Hi ha moltes maneres i eines per enganxar a l'espectador davant de la pantalla, en aquest TDR veurem moltes d'elles per fer un bon guió, les posarem a prova i intentarem posar a la pràctica algunes. Diverses coses que poden enganxar a l'espectador poden ser: el carisma dels personatges, que hi hagi un conflicte, dos interessos confrontats, que generi emocions, empatia... L'empatia és una paraula molt important quan enraonem de cinema, ja que molts experts afirmen que el cine és una màquina de generar empatia, si no generes empatia amb els teus personatges el públic difícilment s'interessarà per si aconsegueixen el seu objectiu. Les emocions universals (sorpresa, fàstic, por, ira, alegria, tristesa) són les més aplicades, d'entre elles les tres més treballades són: la

sorpresa, la por i la ira, i d'entre aquestes tres la por. I per què la por? Doncs perquè és amb la que més fàcil se'ns fa generar empatia i amb la que normalment més generem, ja que quan nosaltres veiem una escena ,on un personatge està en camí d'obrir l'armari on només l'espectador sap que hi ha un monstre, se'ns posen els pèls de punta perquè no ho faci o per saber ja, el que passarà, aquesta preocupació pel personatge és el que en fa que ens quedem enganxats a la butaca.

1. L'OBJECTIU

El nostre protagonista ha de tenir un objectiu, per així crear la curiositat de si finalment ho aconseguirà. Principalment hem de crear un visible, un que el públic li sigui fàcil d'identificar i conegui l'abans possible de la nostra història, per exemple en el nostre curt l'objectiu del protagonista és decidir-se entre les dues noies, perquè la nostra història sigui més rica cinematogràficament hauríem d'aconseguir elaborar un no visible, com per exemple un objectiu intern del nostre personatge. En el nostre curt podríem dir que el no visible del Carlo és treure's el pes de la decisió de sobre, i també superar el ser tan indecís i preocupat. Per veure això més clar posem el cas que una noia vol aconseguir el títol de la millor tenista de terra batuda del món, aquest diríem que és el seu objectiu principal, però secundàriament vol demostrar al seu pare, que mai havia confiat en ella, que sí podia fer-ho, aquest seria el no visible. Un altre tipus d'objectiu és el de mantenir el statu quo inicial. En aquest tipus el protagonista lluita per recuperar el bon estat que tenia al principi de la pel·lícula, com per exemple passa en la saga francesa "Venjança" protagonitzada per Liam Neeson, en la tercera entrega veiem que una entitat li treu la filla i ell lluita per recuperar-la i tornar a tenir el bon estat inicial que tenia amb ella al costat. També podem posar d'exemple un capítol d'Epi i Blas on Epi està mirant una pel·lícula i lluita contra les interrupcions que gradualment van impeding veure-la. Una altra manera d'enriquir la nostra història és canviar d'objectiu a la meitat de la pel·lícula, com per exemple passa en el nostre curt quan Carlo s'adona que l'Adriana està una mica trastocada i la Diana és massa forta sensualment per ell i a més té por de fer algo amb ella, pel que pugui fer l'Adriana. Quan s'adona d'això el Carlo canvia

d'objectiu i finalment només vol treure's de sobre totes dues i sortir d'aquella situació. L'últim tipus que explicarem és un que l'espectador no vol que el protagonista realitzi, per lo tant també ha de comptar amb un "black point" i canvi d'aquest enmig de la història. Posem en cas que hi ha un noi, diguem-li Sergi, que vol convertir-se en el millor gigoló de la ciutat de Nova York, una ciutat que com observem a la pel·lícula és una jungla i que el camí de convertir-se en gigoló no és el millor pel Sergi, l'espectador estarà desitjant que el protagonista no aconsegueixi aquest objectiu, per lo tant els interessos del protagonista i de l'espectador estan enfrontats i això crearà una tensió en el públic, finalment el noi intentarà sortir d'aquest món i aquest serà el segon objectiu amb el qual el públic si estarà d'acord i una meta que per regla aconseguirà.

També és important que fem veure a l'espectador que el protagonista s'esforça per aconseguir allò que vol, ja que això ens produeix més empatia i interès en ell, per exemple, sempre recolzarem més a un estudiant que dedica 16 h diàries a l'estudi que no pas a un que li dedica més temps a la migdiada.

*black point: pèrdua d'interès del protagonista pel seu objectiu.

2. L'OBSTACLE

La feina dels obstacles en una història és la de crear interès a l'espectador, per exemple no crearàs el mateix interès dient que ahir vas anar a la platja amb el cotxe, vas prendre el sol i vas tornar a casa, que dir que vas tenir problemes a l'arrencar el cotxe, després no vas poder obrir la nevera i que al tornar s'havien emportat el teu cotxe perquè vas aparcar a zona prohibida... explicant-ho de la segona manera elaboraràs una gran curiositat a tot aquell que t'escolti perquè voldrà saber com vas sortir de cada una d'aquelles situacions per complir el teu objectiu. Hem de forçar l'aparició d'obstacles en la cerca de l'objectiu del protagonista. En el nostre cas el obstacle més gran del Carlo és ell mateix, per la seva incapacitat per decidir.

Hi ha dos tipus d'obstacles: extern i l'intern.

Obstacle extern: s'aprecien a simple vista, són visibles i tangibles. Ex: cotxe que no arranca en el moment més inoportú, un ascensor que es para quan tenim pressa...

Obstacle intern: són limitacions psicològiques. Una persona tímida ha de donar un discurs com per exemple passa en la pel·lícula "El discurs del rei" o, una persona ha de pujar en un campanar tenint vertigen com per exemple passa en l'obra mestra "Vertigen" d'Alfred Hitchcock. En el nostre curt aquest és el principal tipus d'obstacle. Les grans pel·lícules combinen tots dos. Quan coneguis al teu personatge podràs introduir-li obstacles més coherents amb la seva personalitat i història.

3. EL FINAL

En el cine tenim 3 tipus de final: el feliç, l'infeliç i el satisfactori.

El feliç és quan el protagonista aconsegueix el seu objectiu.

L'infeliç és quan el protagonista no aconsegueix el que vol i tot és decebedor.

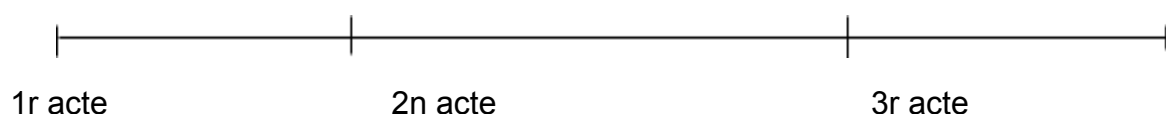
I el satisfactori pot ser o bé que el protagonista no aconsegueix el que vol, però a canvi aconsegueix una cosa millor o bé que el protagonista aconsegueix el que vol però pagant un preu molt alt.

4. LA TENSIO DRAMÀTICA

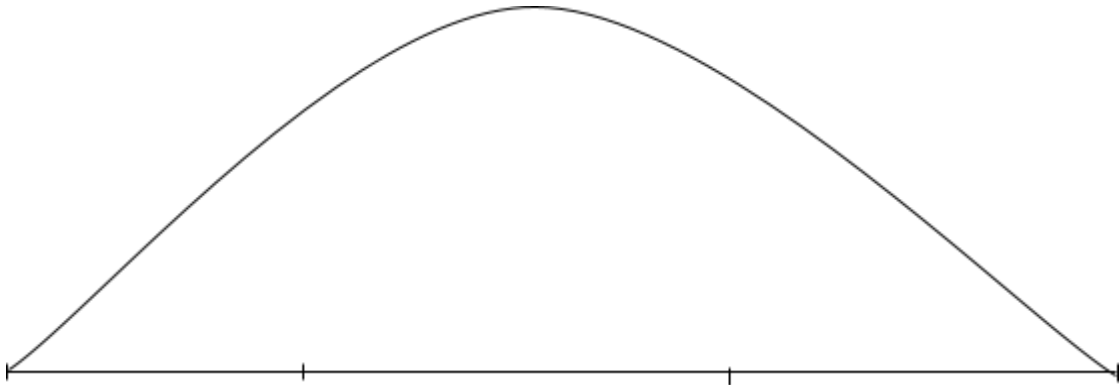
Provoquem tensió quan elaborem una pregunta sense resposta, o sigui cada vegada que l'espectador es fa una pregunta respecte a algun aspecte de la història que estem explicant, per exemple: si el protagonista sortirà del perill?, Si aconseguirà guanyar la carrera?, etc.

Per entendre-ho millor ho explicarem gràficament.

Imagina que aquesta és la línia de temps de la nostra història:

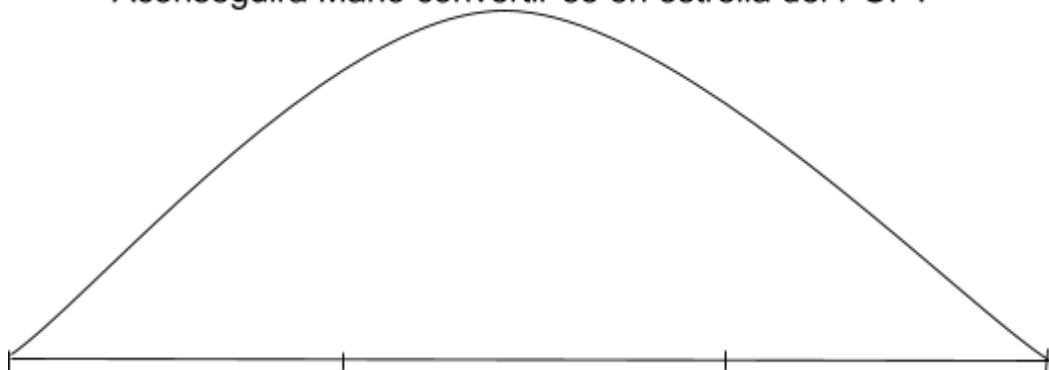


Bé, dèiem que la tensió dramàtica es produeix en l'interior de l'espectador quan formulem una pregunta sense resposta, doncs aquesta tensió la representarem en el nostre esquema amb un corba:

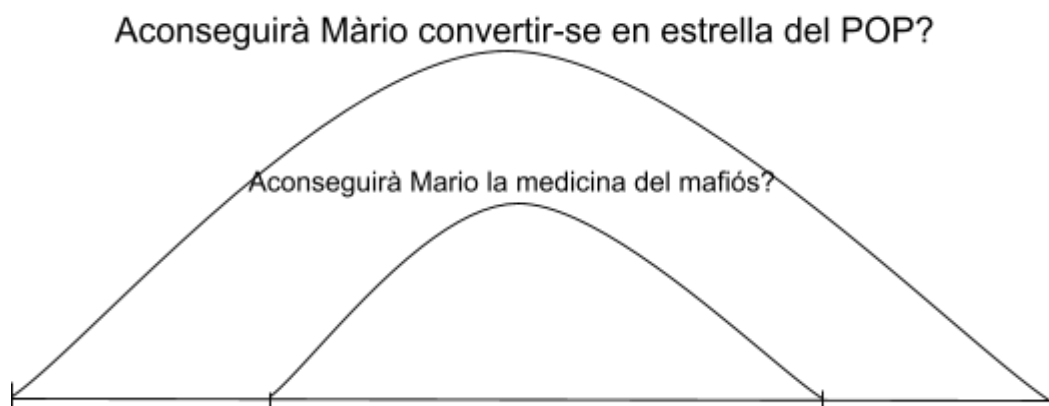


De manera que la primera tensió que sorgeixi és la que es produeix al començament de la història, quan coneixem al personatge principal i l'objectiu que vol aconseguir. Imagina que el nostre protagonista al qual direm Mario, és un jove que vol convertir-se en estrella del POP, i això és una cosa que sabem al principi perquè ho diu o es mostra en diferents imatges que ens ho fan intuir, la pregunta llavors que evidentment es farà l'espectador serà: Aconseguirà Mario convertir-se en una estrella del POP? Com veiem la línia comença al principi i acaba al final, això és perquè intentarem plantejar la pregunta el més a prop de l'inici de la història i a resoldre-la el més tard possible. Aquesta tensió es formularà com una pregunta en aquest cas "Aconseguirà Mario convertir-se en una estrella del POP?".

Aconseguirà Mاريو convertir-se en estrella del POP?

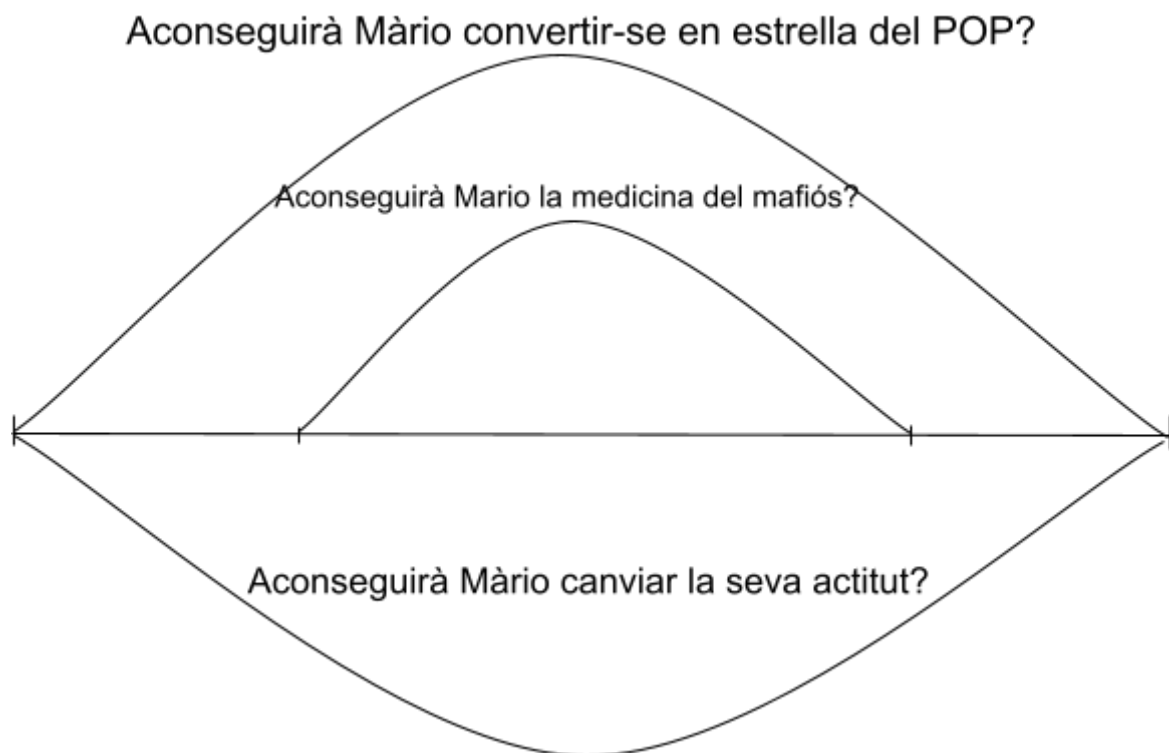


Aquesta tensió que comença el abans possible i acaba cap al final, s'anomena "Tensió del somni", ja que pregunta quin és el somni o objectiu del protagonista. Però aquesta no és l'única tensió que elaborarà l'espectador al llarg de la història, si fos així el seu interès es veuria molt decaigut, necessitem establir més tensions per fer aquella experiència una mica més variada, una mica més rica pel públic. Si recordem el anterior, havíem vist que el protagonista havia de demostrar que s'esforça i que realment vol complir el seu objectiu i que durant aquest transcurs s'ha de topar amb obstacles que li dificultin realitzar-lo. També hem de saber que l'obstacle més important és el que donarà el conflicte de la història, el que defineix el segon acte. Imagina que Mario durant el primer acte contrau una malaltia que afecta directament a les cordes vocals, comença a visitar metges que li recomanen una medicina que per mala sort ja no es fabrica ni ven, però descobreix que hi ha un mafiós sanguinari a qui li queden uns quants pots que va guardar quan va estar afectat per la mateixa malaltia, a més a més el mafiós és aficionat a l'òpera i no vol que li passi res de nou. Així que en aquest punt, al començament del segon acte, el nostre protagonista es troba davant de dues opcions una dolenta i una altra pitjor. Si intenta robar o demanar la medicina a un mafiós dolent pot acabar malparat i si no intenta aconseguir la medicina, pitjor, perquè mai més podrà tornar a cantar. I això és un conflicte. El començament del segon acte es tracta de posar als nostres protagonistes en una situació molt complicada, en una situació on a nosaltres no ens agradaria estar. Llavors al començament del segon acte una nova tensió en forma de pregunta es crea, que en aquest cas serà "Aconseguirà Mario la medicina que té el mafiós?".



De manera que tota aquesta part, el segon acte, és la història del Mario intentant aconseguir un objectiu en concret, un objectiu parcial per poder complir posteriorment el seu somni. I aquesta pregunta que proposem al públic a l'inici del segon acte la resoldrem al final del segon acte, de fet per definició el segon acte acaba quan hi ha hagut una solució al conflicte plantejat. Aquesta tensió li posarem el nom de "Tensió principal". També hem de tenir en compte que el conflicte que es proposa en el segon acte ha d'estar relacionat amb el propòsit principal del protagonista.

Una nova tensió entra en escena i és la que correspon a l'evolució del personatge, aquesta nova tensió la col·locarem a la part de sota.

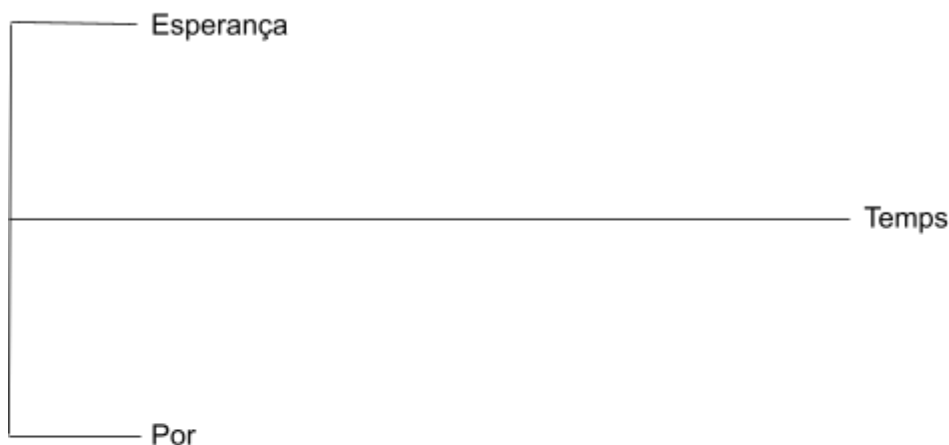


Aquesta tensió té ha veure amb el canvi que s'ha de produir en el protagonista, un canvi intern perquè pugui aconseguir la seva meta. Imaginat que en Mario, fa coses per si mateix per aconseguir el seu objectiu, però al mateix temps estem veient que no és massa espavilat i una mica innocent. La tensió consisteix a veure si evolucionarà per superar aquestes actituds per veure si podrà aconseguir el seu objectiu, és a dir no valdria només en fer coses sinó que també seria necessària una evolució personal que l'ajudi a aconseguir-ho. Així és com sorgirà la segona

dimensió del personatge, per una banda la part visible, el que fa per obtenir l'objectiu i en l'altre, l'evolució personal. Per veure això ens preguntem que necessita el nostre personatge per adquirir allò que vol, per això aquesta tensió s'anomena "Tensió de la necessitat del personatge". És important no oblidar-la perquè dota la història d'un rerefons en el nostre protagonista. Això va produint una catarsi en l'espectador perquè va comprovant que a poc a poc el personatge es dota de les capacitats que necessita per triomfar. Aquesta transformació es pot produir de dues maneres o gradualment al llarg de la història o en un xoc fort que l'impacti tant que canvi de cop, aquest canvi brusc sol ocórrer al final del segon acte o principi del tercer.

5. EVOLUCIÓ DE LA TENSIÓ DRAMÀTICA

La tensió dramàtica s'ha de mantenir durant la línia temporal de la història delirant entre l'esperança i la por. L'esperança del compliment de l'objectiu i por a que no pugui aconseguir el proposat. Gràficament seria així:



6. EL TEMA

La història s'ha de moure al voltant i a través del tema, ja que ha d'influir en tots i cada un dels aspectes de la nostra història. Per exemple si el nostre és la venjança tots o quasi tots els personatges s'hauran de moure influenciats per això. El tema és una cosa que ha d'impactar a l'espectador, ja que ho ha de captar des de la primera

o quasi primera escena de la pel·lícula. Quan abans situem al públic millor. I sabem que com guionista hem d'escollir un tema que impregni cada element del metratge.

7. RECURSOS NARRATIUS

Els recursos narratius són elements que fan que la història sigui més compacta i que les seves parts estiguin connectades una amb l'altre. Són estratègies que han de passar inadvertides per ser realment eficaces i conduir-nos al resultat final desitjat. Podríem dir que són petites gotes de cola que enganxen a l'espectador a la butaca. Seguidament explicarem 11 d'aquests, els quals els experts consideren els més essencials o principals.

La ironia dramàtica: Aquest és un recurs narratiu que es produeix quan el personatge té menys informació que l'espectador, o sigui quan l'espectador té més informació que el personatge. Per exemple: en una pel·lícula observem com el monstre s'apropa per l'esquena del protagonista sense que ell ho sàpiga, però l'espectador ho veu tot pel pla de càmera, aquí es produeix la tensió que busquem, ja que estem entre l'esperança que no li passi res al personatge, però amb la por que li pugui passar. La ironia dramàtica es pot dilatar al llarg de la història com per exemple passa en la mítica pel·lícula de Billy Wilder "Ningú no és perfecte", més coneguda pel títol en castellà "Con faldas y a lo loco", Jack Lemmon i Tony Curtis són dos músics que es disfressen de dones per entrar en una banda i així poder fugir d'un mafiós sanguinari, la ironia dramàtica es produeix perquè cap personatge de la pel·lícula sap que aquests són homes excepte els dos protagonistes i l'espectador, fins que al final de la història en la barqueta es revela la veritat, això s'anomena revelació de la ironia dramàtica.

Misteri per l'espectador: Aquest es produeix quan el personatge sap una cosa que l'espectador desconeix, això crea una tensió, ja que fa que ens entri la curiositat de saber el que el personatge sap. Aquest recurs és recurrent a les pel·lícules/sèries policíiques on el detectiu esbrina alguna cosa que el públic no ha pogut veure. Aquesta tensió no pot durar tant com la ironia dramàtica, ja que en aquesta

l'espectador no està en un nivell superior que el personatge i això fa que es cansi aviat per la impaciència de saber una cosa important. Se li diu "reconeixement" al moment en què l'audiència esbrina el que un personatge sabia prèviament.

Intriga: La intriga la trobem quan el públic i el protagonista tenen la gran curiositat o necessitat de saber alguna cosa causada per un fet previ. Per exemple: Un personatge és el repartidor del diari i entra en una casa la qual té la porta mig oberta, de sobte sent un tret, en aquest moment ni el personatge ni l'espectador sap d'on ha vingut aquest tret, però tenen l'interès de saber-ho. Aquest és un moment d'intriga.

Sorpresa: Aquest és un recurs que tant com en la intriga el personatge i l'espectador saben el mateix, però una cosa ocorre de sobte que provoca una emoció forta en tots dos, com per exemple podria ser un atropellament molt inesperat d'un dels personatges principals.

Suspens: Aquest ocorre quan el protagonista amb el qual ens identifiquem es troba sota un perill imminent i volem saber si aquest es salvarà. És una tècnica que queda bé amb la ironia dramàtica, com per exemple veiem a "Ningú no és perfecte", ja que els protagonistes són perseguits per un mafiós sanguinari (suspens) mentre es fan passar per dones (ironia dramàtica). El suspens és una eina que depèn de la seva intensitat haurà de durar més o menys. Com menys intensitat, més el podem allargar i com més intensitat, menys.

Elements de futur: Un somni, una amenaça, una promesa... Aquests deixen el públic amb la intriga de si es complirà i de com es farà.

Anuncis: Els anuncis són elements de futur en els que se sap el dia i hora o moment de quan ocorrerà com per exemple passa als típics westerns quan es queda a les 12:00 pel duel, també podria ser un pla de boda, un concert...

Planting and Payoff: És quan un element es repeteix i es relaciona varies vegades en la història i acaba agafant significat. Com més separat el "planting" del "payoff" dins de la història, més creïble serà i millor funcionarà, ja que si els posem molt junts semblarà fet a propòsit i quedarà poc versemblant. Per exemple, un noi es troba en una caixa de records familiars l'anell de la seva difunta àvia, al final de la pel·lícula veiem una escena on l'única manera de salvar la seva relació és oferir-li matrimoni amb aquest anell que es troba casualment mentre discuteixen. També podem posar el cas que un assassí entra a l'habitació d'un matrimoni i l'home (del matrimoni) treu una motoserra de sota el llit i el mata. Això queda poc creïble, però si abans d'això l'home es passeja amb una motoserra per la casa sense saber on col·locar-la i la dona li diu que la deixi sota el llit agafa molta més versemblança. El "planting" seria quan la dona li diu on deixar-la i el "pay off" quan s'utilitza.

Preparació per contrast: Aquest recurs s'utilitza quan volem reforçar l'efecte emocional d'una escena. La manera és creant anteriorment l'emoció contrària a la que volem ressaltar. No és el mateix fer detonar una bomba amb una escena prèvia d'agressivitat o guerra que fer-la detonar després d'una escena tranquil·la o amorosa.

Recapitulació: Això ho trobem quan en la pel·lícula s'aclareix un fet ocorregut en aquesta per així poder seguir la trama. Per exemple, si duran un assassinat a l'homicida li cau un objecte personal important per seguir la trama que potser no tothom ha vist en càmera, llavors més endavant el detectiu en una conversa aclareix o explica això perquè així a nosaltres, l'espectador, ens quedi més clar. És una cosa que ha de sorgir de manera natural

Oposició: Es basa a col·locar els personatges en situacions en les quals no volen o els hi molesta estar. Per exemple quan en "Ningú no és perfecte" veiem que a Denis Curtis l'ofèn molt haver de fer de dona perquè això afecta la seva masculinitat, finalment irremeiablement es veu obligat a fer-ho per no ser trobat pel mafiós (Botines). Aquest recurs a part de ser utilitzat en la comèdia també pot ser utilitzat en el drama, per exemple si a una mare per causes de la feina la fan anar a treballar en la zona urbana on va morir atropellat el seu fill, òbviament aquesta situació

d'oposició està accentuant el drama de la dona i per suposat el desassossec de l'espectador.

8. GÈNERE, TO I ESTIL

Abans d'escriure el nostre guió és necessari tenir clar quin tipus d'història és la que volem explicar, és a dir quin és el registre en el qual et vols moure. Ens referim a registre al tipus de context narratiu que escollim per ubicar la història. Hem de saber que el públic se sent més còmode quan s'enfronten a una classe d'història reconeixible en la qual ja saben quins són els elements que la componen, al marge de com és d'esperar que tinguin sorpreses i girs inesperats en la trama.

Per definir el tipus d'història que estem escrivint hem de tenir clar quin és el **Gènere**, el **To** i l'**Estil**.

Aquests són uns temes complicats d'explicar per la diferència en les definicions atorgades pels experts i per la quantitat de gèneres qui hi ha. Així que ho intentarem definir de la manera més senzilla i universal possible.

8. 1. GÈNERE

Sobre el gènere hem de saber que existeixen 3 gèneres purs. El Drama, la Comèdia i la Tragèdia. En la comèdia la situació conflictiva té un efecte emocional advers en l'espectador, o sigui les desgràcies dels personatges normalment ens provoquen un efecte positiu (felicitat, riure...). Mentre que en el drama i la tragèdia té un efecte emocional acord amb l'espectador, o sigui que quan els personatges amb els quals ens sentim identificats pateixen nosaltres compartim aquest patiment.

La diferència entre el drama i la tragèdia esdevé al final de la història. En la tragèdia els finals són infeliços i tràgics com en "La vida és bella", "Romeu i Julieta" o "One million dollar baby", en canvi en el drama trobem finals feliços o satisfactoris, com en

el "Rei Lleó", "Casa Blanca"... Gairebé el 80% de les pel·lícules són drama, si parlem només d'aquests 3 gèneres purs.

8. 2. SUBGÈNERES

Ara t'estaràs preguntant que passa amb el gènere de terror, thriller, romàntic. M'ha semblat més didàctic referir-me als gèneres purs per parlar de gèneres i considerar a la resta com a subgèneres els quals també tenen una sèrie de codis i trets diferents que és necessari i interessant de conèixer. Els descriurem amb unes quantes pinzellades.

Comèdia romàntica: Històries romàntiques amb humor. Noi busca a noia o viceversa, i per lo normal, acaben trobant-se.

Thriller: Històries en las quals hi ha que resoldre un misteri i la vida del protagonista està quasi constantment amenaçada.

Terror: Històries en les que els personatges s'enfronten a situacions greus de perill, en la majoria dels casos davant de fenòmens sobrenaturals.

Bèl·lic: Històries basades en situacions d'enfrontament o combat entre exèrcits o grans grups de persones.

Èpic: Històries en les que els personatges s'enfronten al poder, o grans i complexos antagonistes (per exemple "Ira de titans"), casi sempre relacionades amb un període històric determinat.

Policíac: Històries sobre la resolució d'un misteri o crim a través d'un anàlisi detallat dels fets.

Negre: Històries en que la mort i el crim té una presència constant.

Social: Històries en què es posa de manifest problemes de la societat, com el paro o la pobresa, i, d'una manera més o menys velada, es fa denúncia d'algun aspecte de la vida.

Biòpic (biografia): Històries en les que s'explica d'una manera ficcionada la vida d'una persona.

Musical: Muntatge en les que els personatges canten i ballen en el transcurs de la història.

Ciència ficció: Històries on es presenten societats futurístiques i amb una possible evolució tecnològica i humana.

Fantàstic: Històries descrites a través d'elements irracionals o sobrenaturals.

Deportiu: Històries en les quals l'evolució dels personatges es produeix en el context de la pràctica d'un esport, superant aquesta disciplina de pur entreteniment a instrument de rendició o superació personal.

Melodrama: Històries que solen ser drames o tragèdies molt accentuades, on es representa en la majoria dels casos el patetisme de la condició humana i de les relacions personals.

Aquests serien els més clars, però hem de saber que existeix la barreja de subgèneres fent que sorgeixin formulacions una mica més complexes com per exemple "Dance in the dark", que seria una tragèdia melodramàtica musical.

Alguns experts també consideren com a gènere els documentals, les pel·lícules d'animació o els curtmetratges.

8. 3. TO

El to és el que reflecteix l'estat d'ànim de la història. Per veure més clar el que és posarem exemples d'històries amb tons diferents del gènere al qual pertany, per exemple, en la pel·lícula "L'apartament" de Billy Wilder per molt que riguem és un drama, el gènere pertany al drama, però la història està explicada de manera còmica o amb to de comèdia, també veiem pel·lícules en les quals el gènere és la tragèdia, però la història està explicada de manera còmica o amb to de comèdia, aquest és el cas de "Annie Hall" de Woody Allen. En el cas del nostre guió diríem que és una història dramàtica amb to còmic.

8. 4. ESTIL

L'estil fa referència a la descripció temporal i espacial de la història, a més de considerar elements d'escena propis del subgènere que hàgim triat. És a dir ens descriu com és la història en termes d'època, localització, context social i subgènere. Per exemple, si et dic que l'estil de la meua història és el de la ciutat de "Los Angeles" del 2050 i que el seu gènere és el de la ciència-ficció barrejat amb el policíac, entendràs que estem parlant que visualment la història està composta per edificis futuristes, potser cotxes voladors, robots intel·ligents... també hi haurà elements propis del policíac com armes o altres dispositius sofisticats d'investigació, com hauràs suposat estem parlant de "Blade runner" tot i que la història no està ambientada en el 2050 com hem dit sinó el 2019. Doncs si parlem d'una història que es desenvolupa en aquesta mateixa localització, l'oest americà, però, en 1850, les referències visuals que componen o formen l'estil de la nostra narració seran les de les diligències, homes a cavall, revòlvers, terres àrides... l'estil del Western, perquè a pesar que es consideri tradicionalment com un gènere, el Western és un estil. L'estil també determina la forma amb la qual explicarem la història, per exemple si ho farem d'una manera més naturalista, més surrealista, més caricaturesca. A l'hora d'escriure hem d'intentar mantenir el gènere, el to i l'estil durant el llarg de tota la

història, ja que no solen funcionar aquelles pel·lícules que comencen tenint un to de comèdia molt marcat i acaben perdent durant el transcurs de la pel·lícula.

9. LA IDEA

És important anar amb la mentalitat de fer una cosa original, de crear alguna cosa nova dintre del subgènere que et mouràs. Si la idea és fer una pel·lícula policíaca hauràs de veure molts films d'aquest mateix gènere per no recórrer només als estereotips propis d'aquestes pel·lícules, per així aportar una cosa nou sigui de la història o de la manera d'explicar-la. I això s'ha d'intentar projectar des de la idea del projecte. La idea és el teu projecte expressat en unes poques línies, sense haver d'explicar necessàriament la trama, sinó aquell aspecte que més et cridi l'atenció i que la fa original. Per exemple una barreja de subgèneres.

10. LA PREMISA

La premissa és la història explicada fins a l'aparició del conflicte, fins a l'inici del segon acte. No és exactament el mateix que la sinopsi, normalment a la premissa se sol anomenar també sinopsi reduïda. Aquest és el text que trobem darrere de la caràtula del DVD.

11. EL STORYLINE

El storyline és la història explicada d'inici a final en unes poques línies. En el nostre cas seria: Carlo, un jove poblerenc mafiós ha d'escollir entre dues noies, una psicòpata i una depravada.

12. EL LOGLINE

El logline és una frase, un concepte que reflecteix o conté l'esperit de la nostra pel·lícula en una frase o idea. Per exemple en la pel·lícula "Saving Private Ryan" (Salvem el soldat Ryan) el logline és "the mission is a man" (la missió és un home). D'això s'encarrega el departament de màrqueting, però de vegades el guionista aporta el que ell creu que és més adient.

13. EL TÍTOL

El títol és molt important pel màrqueting i la publicitat del guió i a l'hora d'escollir-lo hem de plantejar-nos unes preguntes:

- És clar?
- És molt llarg?
- Què diu sobre la pel·lícula?
- És un títol internacional?
- Has d'explicar que és?
- Existeixen títols similars?

Després de plantejar-me totes aquestes preguntes he decidit que el títol del meu guió serà "Palafolletí".

14. LA SINOPSI

La sinopsi és la història explicada completament sense entrar en tots els detalls i amb una extensió de de 2 a 4 pàgines.

15. EL TRATAMENT

És la història explicada al complet amb tots els detalls, personatges i localitzacions, escrit en prosa i en present en unes 30-40 pàgines. Aquest és normalment saltat i es passa directament de la sinopsi a l'escaleta.

16. L'ESCALETA

És la història explicada al complet especificant cada una de les escenes (s'informa la localització, la llum si és interior o exterior, on es situa la càmera...) amb el seu encapçalament. En aquest document no s'escriu cap diàleg només s'expliquen accions. Acostuma a ser un document d'unes 20-30 pàgines.

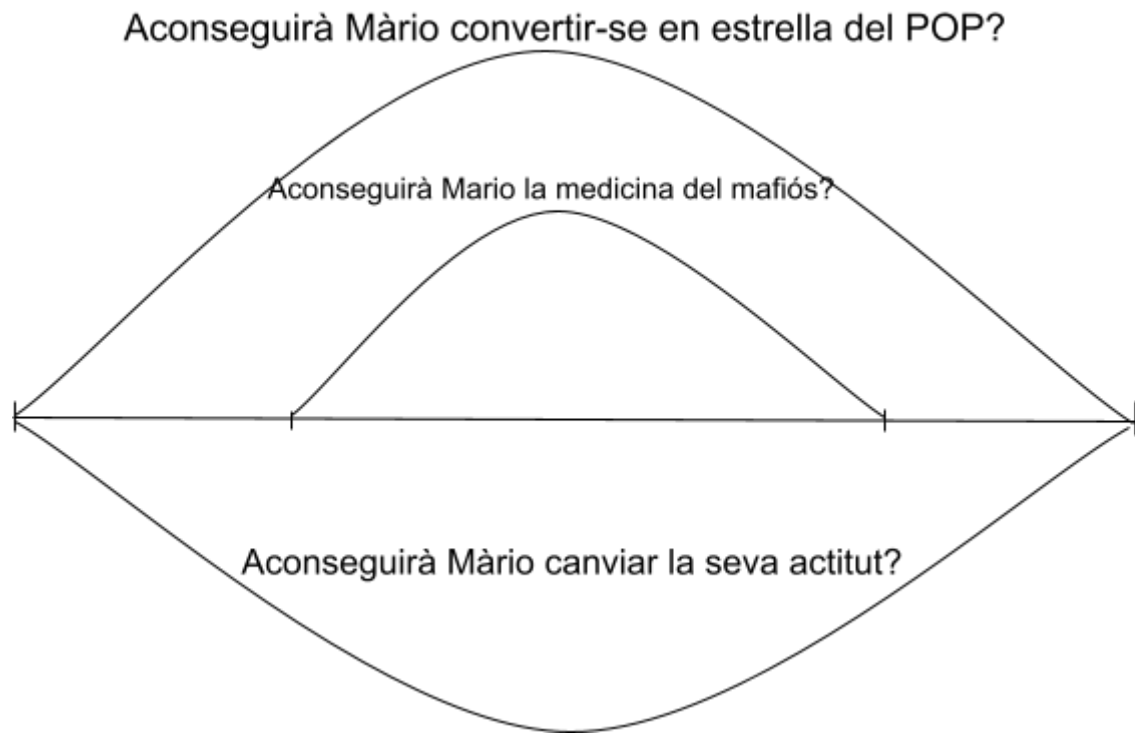
17. EL GUIÓ

El guió o primera versió del guió és el següent pas després de l'escaleta, la diferència entre aquests és que en el guió les escenes són descrites més completament i s'introdueix el diàleg. En aquest les escenes s'expliquen amb tot detall d'accions, descripcions i diàlegs. Normalment l'extensió és entre 90 i 120 pàgines. De normal la durabilitat en filmació del guió és d'un minut, minut i mig per pàgina, com més diàleg tinguem menor serà la duració.

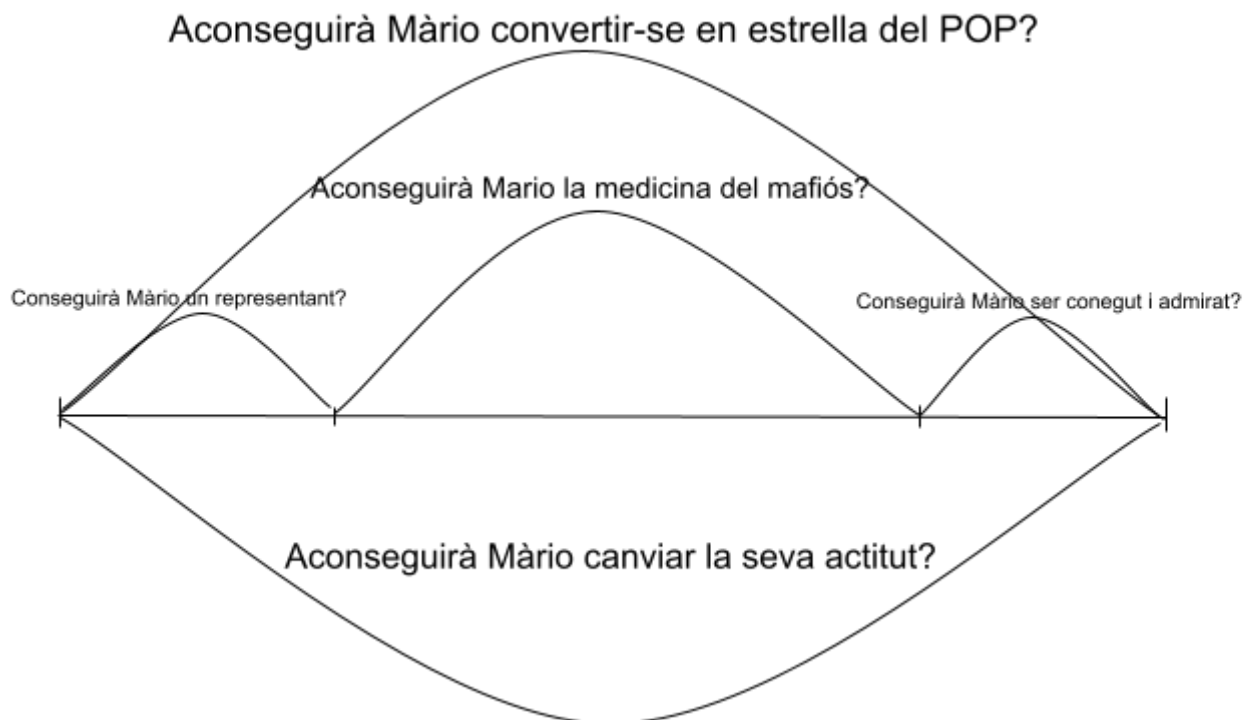
18. LA DIVISIÓ DE LES HISTÒRIES EN ACTES

Com ja sabem la nostra història per regla ha d'estar dividida en 3 actes, prèviament ens vam informar que en el segon acte ha de sorgir un nou objectiu i una nova pregunta pel públic, però també ha d'estar present alguna pregunta en el primer i en el tercer acte, aquestes preguntes o objectius seran el que divideixen la pel·lícula.

Per entendre-ho millor ho explicarem gràficament.



Això és el que havíem vist anteriorment, on cada corba representa una pregunta, objectiu i tensió per l'espectador.



Aquí veiem com s'han introduït aquestes noves tensions presents en la història les quals fan de frontera entre els 3 actes. De vegades aquestes es barreja'n i es

qüestionen alhora, tot i que sempre, una amb més rellevància que altres. Per posar un exemple d'una pel·lícula coneguda he escollit la de "Creed", aquí veiem que el primer acte consisteix en veure si el protagonista aconseguix sortir de la feina, la ciutat i el seu entorn per anar a Philadelphia i intentar que Rocky Balboa, la llegenda, l'entreni, aquí comença el segon acte on l'objectiu és que Rocky sigui el seu entrenador, finalment l'acaba entrenant i el tercer acte comença quan es presenta l'oportunitat i es proposen guanyar el títol de pesos pesants.

19. DIVISIÓ D'ACTES EN SEQÜÈNCIES

Els mateixos actes que divideixen la història són també dividits per seqüències, aquestes seqüències se separen per les diferents tensions que es creen en un acte, per exemple en el segon acte en Mario ha d'aconseguir la medicina del mafiós, doncs per fer-ho primer intentarà introduir-se a la banda, aquesta seria la primera seqüència de l'acte i s'acabarà quan es contesti a la pregunta de si ho aconseguirà. Aquestes per norma general haurien de durar entre 15 i 20 minuts.

20. DIVISIÓ DE LES SEQÜÈNCIES EN ESCENES

Hem vist com les històries es divideixen en actes i els actes en seqüències, hem vist també quin és el seu origen i ara veurem el de les escenes, l'últim nivell de divisió del guió literari. Com hem vist en la manera de dividir els actes en seqüències ara serà igual en les escenes, tot i que no totes les escenes són iguals, hi ha tres tipus d'aquestes, les d'acció que són les que fan avançar l'acció i és on veiem aquesta estructura on el personatge intenta aconseguir una cosa amb obstacles a superar, tenim també les d'informació, aquestes simplement ens donen una informació per entendre millor la història i per últim tenim les escenes d'acció naixent en les on no només hi ha acció sinó també un canvi de direcció en la trama de la història, impulsen l'acció en un sentit diferent de com l'estàvem veient. Més endavant explicarem el llenguatge de les escenes, ja que aquestes són els maons de la nostra història.

21. STATU QUO

Saber que és l'statu quo ens ajudarà a comprendre l'estructura d'una pel·lícula i a organitzar millor la nostra història. En una pel·lícula hi ha 2 statu quo, l'inicial i el final, l'inicial és en l'estat que es troba el protagonista en el seu entorn al principi de metratge i el final és en l'estat que es troba a l'acabament, aquest últim normalment és sempre millor que el primer.

22. EL DETONANT

Podríem dir que existeixen dos tipus de detonants, l'esdeveniment que ocorre en el primer acte i impulsa l'acció del protagonista en la història, per exemple en els policíacs normalment el detonant és un cos assassinat o un acte comès per un delinqüent. En les comèdies romàntiques moltes vegades el detonant sorgeix quan noi i noia es coneixen. El cas és que l'aparició d'aquest detonant és el que fa que el protagonista es posi en marxa cap a alguna cosa, cap a la consecució d'un objectiu. També hi ha històries on aquest detonant no fa falta, ja que veiem que des de l'inici està en acció per aconseguir un objectiu, com és el cas del nostre guió. En aquest tipus d'històries el detonant és quan ocorre alguna cosa que fa témer al públic que l'objectiu proposat no es compleixi o que no s'hauria d'aconseguir. És un detonant diferent que fa que l'atenció del públic es dispari d'una manera diferent. Aquest normalment és el final del primer acte i el detonant del segon.

23. EL PUNT MIG

Aquest és el concepte que es fa servir pel punt de divisió de la història en dues parts. També li diuen el punt de no retorn, ja que en aquest el protagonista no dubte en si vol aconseguir o no el seu objectiu o perquè s'ha embarcat en una aventura de la qual no pot fugir i ha d'acabar, a partir d'aquest només es focalitza en arribar a la seva meta.

24. EL CLÍMAX

El clímax és el punt on el protagonista aconsegueix el seu objectiu i per lo tant ha d'estar el a prop possible del final, ja que un cop satisfeta la necessitat del públic de saber si el protagonista ha aconseguit o no el seu objectiu, allargar 10-20 minuts més la pel·lícula és arriscat, ja que els pots avorrir i fer-los sortir amb un mal gust de boca. Tot i que a vegades és important acabar amb una subtrama o "atar cabos sueltos" després de la culminació de la història o bé mostrar l' statu quo final del protagonista un cop aconseguit el seu propòsit.

25. L'ANTICLÍMAX

L'anticlímax és un mitjà utilitzat per augmentar l'emoció del clímax, aquest es situa just abans que el protagonista vagi a aconseguir el seu objectiu i ha de fer creure a l'espectador que tot està perdut i que res s'aconseguirà, per lo tant produint aquesta emoció contrària al clímax aconseguirem multiplicar l'efecte d'aquest. Si sou fans de Bola de drac sabreu que sempre just abans que el Goku evolucioni a una nova fase de Saiyan rep un pallissa i quan sembla que tot està perdut és quan es supera i guanya la lluita.

26. PUNTS DE GIR

En una història hi ha 5 punts de gir i aquests encara que no tinguin nomenclatura individualitzada són molt importants, aquests han de produir un canvi en la trama. Se situen a la meitat del primer acte, al començament del segon, al mig de la història, al final del segon i al mig del tercer. En la nostra història només hi ha dos d'aquests girs, el de la meitat del primer acte on l'Adriana li fa el petó i al final del primer i començament del segon en l'escena amb la Diana al vestuari i l'Adriana a la porta, ja que allà veu que no vol ni una ni l'altre, només vol sortir d'aquell embolic.

27. TRAMA I SUBTRAMES

La trama són les accions de la història que determinen el rumb de la història. Hem de diferenciar la trama principal de les subtrames, la trama principal és la història del protagonista, però és bo també tenir subtrames de personatges secundaris per enriquir la trama principal i entretenir a l'espectador i no focalitzar-lo només en una. A part aquestes també proporcionen diferents visions del tema de la història com veiem per exemple a la famosa pel·lícula "The fight club".

28. ALTRES TIPUS D'ESTRUCTURES

Hem de ser conscients que hi ha altres tipus d'estructures que necessàriament no han de respondre a l'anteriorment comentada, la dels 3 actes. Hi ha qui explica la seva història en 4 actes, la diferència bàsica que hi ha és que l'acte central es divideix en dos i les seves tensions no responen a una mateixa sinó que un cop que està resolta la primera tensió la següent no te ha veure amb l'anterior, juguen una mica de manera independent, però en qualsevol cas els 4 actes, igual que en l'estructura clàssica, estan disposats a resoldre una tensió major (la tensió del somni del protagonista). També existeixen estructures no lineals en les quals no ens centrarem, però les més típiques són les que tenen molta analepsi o salts enrere com per exemple "Pulp Fiction" de Quentin Tarantino.

29. IMPORTÀNCIA DE LA CREACIÓ DE PERSONATGES

La creació de personatges és un procés que acompanya a la creació de la història. La fase de creació és molt important, ja que bons personatges poden salvar històries mediocres però no viceversa. Perquè ens fem una idea del important que és la fase de creació de personatges trobem que les sèries televisives més importants dels Estats Units contenen prèviament una fase de desenvolupament d'aquests de sis mesos de durada, i això per què? Doncs perquè pots inventar-te

una trama que creguis original, una sèrie de conflictes que et semblin nous i interessants que amb tota seguretat ja s'hauran explicat abans, canviaran els contextos, l'època... però els conflictes són els mateixos perquè no existeixen un nombre infinit d'ells més bé centenars. Però el que si pots fer és inventar-te un personatge original, un personatge que no s'hagi creat abans. La creació d'una personalitat t'ofereix infinites possibilitats per explorar una combinació d'atributs interessants.

29.1 TIPUS DE PERSONATGES

La primera categoria és la de personatges principals, aquests són el protagonista i l'antagonista si hi ha, així i tot no en totes les històries aquest està encarnat en una persona, la força antagònica a vegades prové de les circumstàncies adverses davant les quals el protagonista s'ha d'enfrontar. Però quan hi ha antagonista junt amb el protagonista formen la trama principal de la història. Del protagonista ja hem parlat molt, de la seva importància, del procés identificatiu amb el públic... Però de l'antagonista no i hem de saber les següents coses: primer que no el creem només per fer la història més divertida, l'objectiu de l'antagonista no és fer-li la punyeta al protagonista sinó que té els seus propis interessos i en la seva història particular si ens posem en la pell de l'antagonista, el protagonista seria un antagonista per ell, però com en la nostra història no existeix en si un personatge antagònic no ens centrarem més en ell. Els següents personatges a comentar són els secundaris, aquests tenen una història suficientment desenvolupada per a poder treure-la de la història i dividir-la en actes de la mateixa manera que dividim la trama principal. A aquells personatges que participen en la història i afecten en ella, però no podem dividir la seva història individual en tres actes se'ls diu "one-string", Aquests tenen una participació en la trama molt puntual, com per exemple l'amic del teatre del Carlo. També tenim els figurants que són aquells que completen situacions o accions que apenes intervenen en la història, però tenen com a funció és formar part

d'un context determinat. Dintre d'aquests existeixen dos tipus: els que tenen alguna frase i els que no, així de simple.

No ens entretindrem més en la fase de creació de personatges, però hem de saber que la millor manera de crear personatges amb personalitat és fixant-se en la manera de parlar, els gestos, els trets... de les persones, la millor font és la vida real.

30. EL FORMAT PROFESSIONAL

En el món del cinema existeix un format de lletra obligatori a l'hora d'escriure un guió, sobretot si vols entregar-lo a una productora i com bé ens va dir la Melisa Pérez Göçmen a l'entrevista aquest ha de ser sempre Courier New mida 12. Això no és simple capritx sinó que té un perquè. Es fa perquè les màquines d'escriure antigament solien oferir aquest tipus de format i per tradició se segueix fent així, però l'altra raó i la més important és perquè com sempre s'ha utilitzat aquest format les productores a mesura de l'extensió de pàgines del teu guió poden mesurar els costos que generarà la pel·lícula.

La portada ha de contenir simplement el teu el títol en majúscules, sota el teu nom i sota d'aquest la versió del guió, al peu esquerre de la pàgina el número de registre del guió i a la dreta la manera de localitzar-te, Gmail i telèfon mínim.

En el guió és important saber que l'única divisió que ha d'haver-hi són les escenes, els actes o les seqüències són unes divisions en l'àmbit dramàtic, no formal. Les escenes també ajuden a la productora a determinar la seva durada i és important numerar-les, també hem de dotar-les dels elements corresponents com l'encapçalament especificant si l'escena és interior (en una casa) o exterior (al carrer), de l'horari (dia, tarda, nit, alba i vespre), el clima si el volem i la localitat s'han d'especificar en la descripció de l'escena. El següent, tot i que és molt bàsic, és posar el nom del personatge o la paraula (ofici...) que el determini, centrat en la pàgina i sota l'escrit del que diu. Entre aquests dos si es vol afegir es pot posar entre parèntesis l'estat emocional del personatge, aquestes s'anomenen acotacions. Per últim quant a la transició d'escena podem esmentar si hi ha un flashback, si vols que l'escena acabi en fosc o si vols que es faci un pla del protagonista que mostri la seva

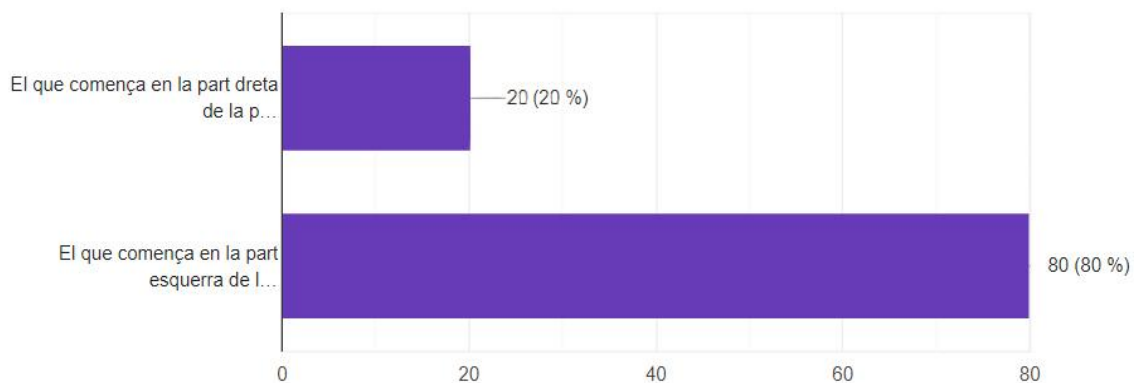
soledat, així i tot només seran simples recomanacions del guionista de les que no ha d'abusar, ja que aquesta és la feina del director.

BLOC PRÀCTIC

ENQUESTA I CONCLUSIONS

Digues en quin del dos videos has estat més temps mirant.

100 respuestas



Aquestes són les dades de les 100 respostes a l'enquesta, una enquesta que consisteix a posar dos vídeos paral·lels, d'un minut de durada i reproduint-se a alhora, un amb una situació conflictiva i l'altre amb una escena pacífica, això ha tingut l'objectiu de veure quina de les dues situacions/escenes crida més la vista del públic i capta més la seva atenció. També cal destacar que per evitar que la visió de l'espectador tendeixi més al vídeo de la dreta (zona on la vista tendeix a anar quan es tracta d'una fotografia, revista, diari (per això posar un anunci a la pàgina dreta d'una revista costa més que posar-lo a la pàgina esquerra, etc.)), he fet que els vídeos just a la meitat de la seva duració, com els vídeos tenen una durada d'un minut, he intercanviat la part dreta al segon 30. En la gràfica les respostes que afavoreixen el vídeo que comença en la part dreta de la pantalla i acaba a l'esquerra són les persones que han trobat que han estat més atents a l'escena passiva en comptes de l'activa o conflictiva i les respostes que afavoreixen el vídeo que comença en la part dreta de la pantalla i acaba a l'esquerra són les persones que han trobat que han prestat més atenció a la situació conflictiva en comptes de la passiva. Per lo tant com a conclusió dels resultats podem extreure que una situació conflictiva capta més l'atenció de l'espectador que una passiva i per lo tant crear

escenes conflictives afavorirà a enganxar al públic a la butaca. Gràcies a aquests resultats hem pogut confirmar la nostra hipòtesi inicial on dèiem que el conflicte és en part clau per captar l'atenció de l'espectador.

GUIÓ LITERARI

Palafolletí

Òscar Seijas

Primera versió

oscarseijas4@gmail.com
608017195

ESCENA DE CARLO EN UN CAFÉ (INT) (MATÍ)

Carlo es troba en un cafè/bar explicant el seu problema a un home de tercera edat. Carlo vesteix amb roba bruta.

CARLO

En aquesta vida plena de preguntes de vegades sorgeixen algunes que realment determinaran el rumb d'ella, com els estudis a escollir, on anar a viure, deixar d'estudiar per treballar o seguir sent un mantingut per estudiar, se que són les típiques preguntes que preocupen a un adolescent però per això no són menys importants, el fet és que jo estic davant d'una d'aquestes preguntes, pot ser que la més important per a mi fins al moment. Sap no vull tenir quaranta anys, mirar enrere i veure que he desaprofitat la meua època vint anyera. No s'ho creurà però des d'ara fa una setmana totes les noies de poble es'em tiren a el coll

ESCENA DE "PROTA" AMB MOLTES NOIES PERSEGUINT-LO (EXT)

(MATÍ) 2 ESCENA DE CARLO EN UN CAFÉ (INT) (MATÍ) 3

La veritat que són noies estupendes. Però per davant de totes, aquesta la noia més, més, més seductora, atractiva i sensual que he conegut. Crec que és massa per a mi però ... Això suposo que em faria pujar de lliga no?

ANCIA

Escolta però que jo he vingut aquí al comprar un llibre de segona mà, és

vostè el de ... /

CARLO

Sí sí

(li ensenya el llibre)
però només un minut, de debò ... l'
inconvenient de tot això és que estic
profundament enamorat des que vaig
venir aquí, i vaig veure per primera
vegada el seu rostre, sap? Mai li ha
passat el quedar veritablement
hipnotitzat als llavis d'una cambrera
francesa?

ANCIA

No.

CARLO

Quan va passar, jo tenia nou anys, es
pot dir que no té un nas discret, ni
uns ulls que impressionen, però puc
assegurar que és la dona amb el
somriure més encantador a la faç de la
terra. El dilema està en que si
decideixo continuar més profundament
amb l'Adriana i finalment declarar el
meu amor m'arrisco a tenir una llarga
història i que després si acaba
malament veurem als 30 i llargs
solter, amb alopècia i sense contactes
per haver fet d'Adriana el meu únic
món. L'altra alternativa és oprimir
els meus sentiments cap a Adriana,
llançar-me amb Diana i tenir la vida
vint anys que tots desitgem deixant de
banda el de trobar l'amor o deixar-ho
per més endavant. Potser el millor
sigui deixar el d'Adriana per a més
endavant, el arriscat d'això és que se

la pugui emportar un altre sap ... Vostè
que opina. (L'home s'en va sense comprar
el llibre).

Des de fora els amics del Carlo el criden i aquest surt.

ESCENA DE DIFERENTS PLANOS MOSTRANT LLOCS EMBLEMÀTICS DE 4
PALAFOLLETI (PALAFOLLS) (AMB MÚSUCA DE FONTS) (EXT) (MATÍ)

ESCENA FESTA (INT) (NIT) 5

És una festa en un primer pis, l'escena seguirà les cames
d'una dona per les escales fins que entra a la festa,
aquí començarà a gravar el que hi ha dins enfocant a
Carlo en cert moment, més endavant arribarà fins a un
home elegant i amb una copa a la mà.

HOME ELEGANT

Pobre Carlo, indecís fins a l'últim
instant, en teoria aquesta és la nit
on el seu problema trobarà solució o
almenys acabarà.

ESCENA MATÍ D'ADRIANA (EXT-INT) (MATÍ) 6

L'home elegant va comentant el matí d'Adriana amb la
veu de fons. Mentres es mostra gràficament el descrit.

VEU DE FONTS (HOME ELEGANT)

Abans d'aquesta animada i interessant
nit. L'Adriana com cada matí d'estiu
s'aixecava a les 9:00 per anar a
comprar una barra de pa a la fleca de
Massimo. En tornar a casa s'escalfava
el cafè sobrant que va fer el seu pare
abans d'anar a treballar i s'ho prenia
amb una magdalena, després s'estirava
al seu llit a escoltar en el seu
radiocasset seus estimats ídols

musicals.

ESCENA MATÍ DE DIANA (INT) (MATÍ) 7

L'home elegant va comentant el matí de Diana amb la veu de fons.

VEU DE FONS (HOME ELEGANT)

Diana en canvi seguia dormint, la nit anterior va sortir de festa,

(Toma de la fiesta de Diana)

es va aixecar tres hores després i es va començar a preparar per la nit.

ESCENA MATÍ DE CARLO (EXT) 8

L'home elegant va comentant el matí de Carlo amb la veu de fons.

VEU DE FONS (HOME ELEGANT)

Carlo seguia demanant consell, fins que va trobar a algú a qui realment faria cas, tot i que encara no ho sabia. Setmanes anteriors en Carlo va quedar amb Adriana que es trobarien aquell mateix matí per declarar-li el seu amor, tot i que en aquells dies ho tenia molt més clar que ara. Però abans d'això s'havia d'encarregar d'un assumpte quotidià

ESCENA D'EL CARLO I ELS SEUS AMICS ENCARREGANT-SE DEL 9
ASSUMPTE

El Carlo i els seus amics es situen darrere d'un cotxe observant una tenda, aquests són un total de 4, el Valerio, el Marco, el Luca i el Pietro.

VALERIO

és aquí no?

LUCA

No sé, és aquí Pietro?

PIETRO

Sí, és aquí.

CARLO

Escolta, no creus que és millor deixar
ho per un altre dia.

LUCA

Per?

CARLO

Es que avuí ha vingut aquell ajudant
seu.

PIETRO

Tranquil que ho tinc estudiat, dintre
de poc anirà al soterrani a descarregar
i aquest serà el meu moment. A més ara
és el millor moment del dia.

LUCA

Però si són les onze.

PIETRO

Per això, ningú s'ho espera.

CARLO

No crec que ara sigui el millor
moment.

LUCA

Hauríem d'haver anat a la pastisseria,
allà almenys podria haver agafat
algunes chocolatines.

VALERIO

Es veritat

PRIETO

No ho vam parlar? vam dir que cada setmana li tocaba a un, sense discutir, simplement seguir les seves ordres.

VALERIO

Sembla que es mou, sí, ja baixa.

PIETRO

Ja baixa?

VALERIO

Si si, ja baixa.

El Pietro es posa un sac amb dos forts als ulls i comença a caminar cap a la botiga. Entra. L'home que hi ha a la recepció és un home de tercera edat amb el sentit de l'oida molt perjudicat.

BOTIGUER

Hola bon dia! que desitja.

PIETRO

Donguim els diners de la caixa, això és un atrac i vaig armat.

BOTIGUER

Que diu que?

PIETRO

Que això és un atrac.

BOTIGUER

Que té un atac?

El Pietro es treu el sac del cap.

CARLO

Que fa que es treu el sac?

VALERIO

No ho sé.

PIETRO

Que això és un atrac!

BOTIGUER

Doncs pel mal de cap si que tenim
solució. Espera un moment nano deixem
buscar.

El prieto fa senyals als seus amics per dir-lis que el
botiguer es sort. Els seus amics no entenen res del que
els hi diu. El prieto, mentres l'ancià busca el
producte, agafa un bolígraf i comença a escriure el
que li vol comunicar en el sac que havia fet servir.

BOTIGUER

Té fill aquí tens. Són.../

PIETRO

Pss!

El Pietro li dona el sac amb l'escrit

BOTIGUER

Que em doncs ara. Això és un atrac,
vaig arat

PIETRO

Armat.

BOTIGUER

Armat?

PIETRO

Sí.

BOTIGUER

No fill no, aquí posa arat.

VALERIO

Per què tardarà tant?

BOTIGUER

Armando! Vine un moment si us plau.

ARMANDO

Vaig! Diguem.

CARLO

Aquell no és el que havia d'estar
descargant?

LUCA

Si.

BOTIGUER

Tu que llegeixes aquí?

ARMANDO

Això és un atrac, vaig arat/

BOTIGUER

Veus, el noi diu que posa armat.

ARMANDO

Armat!? Ui no no. Posa arat. Vols
dir que posa armat?

PIETRO

Si.

ARMANDO

Porto una pipa

BOTIGUER

Una pipa? però si això és una
farmàcia, aquí no en tenim d'
estris pel tabac.

DONA QUE COMPRA A LA BOTIGA

Crec que el noi es
refereix a l'instrument,
la pipa.

CARLO

Però que hi fa una dona dins
de la tenda?

ARMANDO

Què és el que busques una pipa
per fumar o l'instrument?

PIETRO

Que això és un atrac collons, i porto un pipa!
El Pietro treu un revólver
La dona surt corrents i espantada de la tenda.

BOTIGUER

Vols dir que això és una pipa fill,
jo veig un revólver. Tu que veus Armando.

ARMANDO

Sí, sí, sens dubte és un revólver.
El Pietro histèric dispara sis trets al sostre.

ARMANDO

Jo he contat 6 trets, crec que
ja no et queden bales i aquí per
bé o per mal no en venem. Però
si en vols se un lloc que
t'anirà bé, mira si surts, tira
a mà esquerra i segueix recte
fins a la cantonada, un cop
allà gires a la dreta i allà la
veuràs, estic segur de que
trobes el que busques.
El Pietro histèric abandona la farmàcia.

La Diana es troba darrere els nois

DIANA

Què fa aquest ara? (referint-se al Pietro)

HOME ELEGANT

Com hem vist l'atac arat d'en Pietro
va ser tot un èxit, però no ens podem
entretenir més, ja que el Carlo té una
cita. Així que un cop pentinat i
arreglat es dirigeix a triomfar.

ESCENA DE L'ADRIANA I EN CARLO (EXT) (MATÍ) 10

Adriana és una noia d'aire hippiesc enamorada dels seus
ídols musicals. Adriana y Carlo pasejan per un parc.

ADRIANA

Saps que Dennis Cary ha tret un nou
disc aquesta setmana "the true face of
love", i la seva cançó "light on" ha
superat a la de "for you my love" en
només una setmana... Es que és tan
guapo, quins ulls... i la seva veu,
tant de bó vingués ha fer un concert
aquí, quin home, jo crec que si em
cantés/

(1h i 30 minuts després)

és tan especial, ai de debó i ja no
et dic, Carlo? Carlo? ui no t'estaré
aborrint.

CARLO

No dona tranquil·la, amb un paracetamol
ho supero.

ADRIANA

Ai perdona eh, però esque quan em poso

a parlar d'ell és com si algo em
poseiés, no ho puc controlar. Bueno
que és allò tan important que m'havies
de dir?

CARLO

(Incòmode i sense vocalitzar)

Res

ADRIANA

Que?

CARLO

Depèn, vull dir no ho sé , ara mateix
em fa un mal el cap... es com si me
l'haguessin estat taladrant durant
tres hores, llargues.(mira el
rellotge) però si jo tinc teatre
dintre de 20 minuts i encara no he dinat.

ADRIANA

Això és el que havies de dir-me?

CARLO

Si vols vine aquesta nit a casa meva,
els meus pares fan una festeta, hi
haurà...

Adriana se va apropant mirant les llaves d'en Carlo
mentre parla, Adriana li fa un petó sensualment
champagne.

ADRIANA

Allà estaré.

ESCENA DE CARLO ARRIBANT AL TEATRO (EXT) (MATÍ) 11

Carlo es desplaça amb cara de bocabadat, babau,
aletargat .. pel poble fins arribar a teatre.

ESCENA D'EN CARLO AMB L'AMIC EN EL TEATRE (EXT-INT) (TARDA) 12

L'amic de Carlo ho està esperant a l'entrada
fumant-se un cigarret.

AMIC

HEY!

CARLO

Ei.

AMIC

Que et pasa tiu, tot bé?

(Carlo segueix caminant com si no haguès
escoltas res del que li havia dit.
L'amic el segueix)

Ehh!, tot bé?

La Diana pasa per daban d'en Carlo i li fa una

miradeta. Carlo?

(li fot una bofetada)

CARLO

No.

AMIC

(Es riu)

Et veig molt lluny, explica-m'ho si
vols.

Carlo i el seu amic s'introdueixen al vestidor. Carlo
ja li ha explicat el seu problema quan comencen a
parlar.

AMIC

Bua tiu, jo no tinc dubte, o sigui no
hi ha color.

CARLO

I...

AMIC

A veure és complicat... . No però esta clar que la Diana està boníssima, joder fins i tot el nom és sexy, ara clar si estàs segur de que t'agrada l'Adriana.

CARLO

Jo esque ja no.../

AMIC

Vinga tranquil, ja veuras que d'aquí una estona ho veuràs tot més clar. El teatre té això t'activa les feromonas.

ESCENA DE DIANA Y CARLO (INT) (TARDA) 13

En Carlo es despedeix dels companys de teatre i entra al vestidor on es troba la Diana.

DIANA

Has disfrutat de la classe?

CARLO

Si.. bueno hem tret el guió ende...

Diana li toca els llavis amb un dit.

DIANA

Disfrutas del sexe?

CARLO

Bueno, diuen que allarga el temps de vida...

DIANA

Ah si... Llavors, t'agradaria provar ser... immortal?

CARLO

Jo m'hauria d'anar.

DIANA

Però si encara no t'has canviat de roba, no voldràs sortir així.

CARLO

No creguis així vaig bé... marco tendència.

DIANA

Em posa a cen que et resisteixis.

Piquen a la porta.

CARLO

Oh, vaja truquen. Hauria d'anar.

Carlo obra la porta.

ADRIANA

Hola!

Carlo tanca la porta, li fa alguna senyal a la Diana i la torna a obrir.

CARLO

Hola...

ADRIANA

Passem?

CARLO

Que hi fas aquí?

ADRIANA

Ja se que m'has dit que aquesta nit, però he pensat que potser ja et trobaves millor i... perquè et trobes millor no?

CARLO

Si, bueno...

ADRIANA

Doncs va, pasem i m'ho expliques esque
aquí hi ha un soroll.

Adriana intenta obrir la porta, però Carlo li impedeix
obrir la.

ADRIANA

Carlo et recordo que ja estem sortint.

CARLO

Ah si...?

ADRIANA

Clar que si, ens hem fet un petò, i
entre les parelles no hi ha secrets.

CARLO

No.

ADRIANA

Ahh espera, ja se... m'has fet un
regal i el tens aquí amagat, per això
no puc passar oi??

CARLO

Exacte, jaja, no t'ho voila dir però
amb la teva intel·ligència i
perspicàcia era impossible disimular
ho.

ADRIANA

Sí, apart ets un pèssim actor, ni en
els teus millors dies podries ocultar
m'ho. Bueno espero impacientment el
teu regal aquesta nit

Li fa un petó a la galta.

guapo.

El Carlo entra al vestuari alleugerit però amb una nova
carga (la del regal), la Diana ja no hi és però es troba

amb una nota d'ella que hi diu: ara te m'has escapat però aquesta nit et faré coses que trigaràs molt a olvidar.

AGRAÏMENTS

Primer de tot haig d'agrair l'ajut essencial de la meva tutora de TDR, sense ella no hauria pogut fer moltes de les coses amb les quals he gaudit fent aquest treball, també agrair-li haver estat sempre que la necessitava, qualsevol dubte, qüestió que jo tenia l'intentava resoldre tan aviat com es podia, a part d'això també m'ha donat confiança per tirar endavant i m'ha donat ganes amb tot el que he volgut fer. També he de donar les gràcies a Melisa Pérez Göçmen per haver acceptat fer l'entrevista, per haver-me permès introduir-me en el món cinematogràfic deixant-me accedir a un set de rodatge del seu curt semiprofessional i per haver-me deixat documents del seu projecte per mostrar-los com a exemples, gràcies. Per acabar, agraïments també a l'escola Plató de cinema de Barcelona per haver pogut, tot i les circumstàncies, tirar endavant el curs de cinematografia inicial que vaig poder realitzar. Part de la informació de la teoria és extreta d'ells. Moltes gràcies a tots.

BIBLIOGRAFIA I WEBGRAFIA

- Canal de YouTube Dany Campos
- Apunts/Documents atorgats per l'escola Plató de cinema

ANEXOS

ENTREVISTA

Hola Melisa, bon dia. En aquesta entrevista enraonarem del que més ens agrada, el món cinematogràfic, específicament el guió literari i la teva experiència personal en aquest camp. Si et sembla bé comencem:

1. Ens podries fer una presentació de qui ets, que estàs estudiant, per què ho has triat...

Em dic Melisa Pérez Göçmen, vaig fer ESO i batxillerat a Palafolls i actualment estic cursant l'últim any del grau de Direcció i producció cinematogràfica a Barcelona (ECIB). Vaig decidir fer aquest grau perquè m'agradava molt la interpretació. Vaig anar a viure un any a Madrid per cursar un any del curs d'art dramàtic i teatre a la TAI. Va ser llavors quan vaig tenir l'oportunitat d'estar en un rodatge semiprofessional i on em vaig fixar en els treballs que hi ha darrere de càmera. Em van fascinar, sobretot l'elecció de plànols i com volien treballar la llum perquè cada cosa que es gravés tingués un sentit. També em vaig adonar de la diferència entre actuar en teatres (on l'espai és molt més ampli, no sents que tens a un equip de càmera a 10 cm teu, on les expressions han de ser molt més exagerades... A la càmera és molt diferent i no em va agradar. Després de tenir aquest contacte amb un rodatge em vaig parar a buscar graus a Barcelona i vaig trobar ECIB, que a diferència dels graus universitaris de Comunicació Audiovisual, en els cursos de cinematografia treballes molt més el cinema, la seva història, l'art del cinema, la llum... tot. A Comunicació Audiovisual, encara que toques el cinema, t'especialitzes més en la realització publicitària, realització TV, series, etc.

2. Si et bases en la teva experiència, com definiries què és un guió cinematogràfic literari?

El guió literari és la bíblia del guionista. És on comença a tenir forma la història que

vols rodar. És on estan tots els teus personatges, diàlegs, accions, interaccions, etc. On aniràs modificant el guió de la versió 1 a la 56. El teu guió ha de ser clar, perquè serà l'eina dels actors/actrius que treballin. Hi ha unes normes formals per a escriure un guió:

La capçalera (escenes): NUM ESCENA - INT/EXT - LOCALITZACIÓ - DIA/NIT ex. 1 - INT - ESCOLA - DIA

Sempre s'ha d'escriure en Courier New mida 12. Això és herència de Hollywood, existeix la norma que una pàgina de guió correspon a un minut de metratge (no sempre és així!).

Hi ha programes en línia per escriure el teu guió i són molt útils (Celtx...).

3. En què es diferencien el guió literari del guió tècnic?

El guió tècnic és treball del/la director/a. El guió literari pot ser obra del mateix director/a, però en la indústria molts cops és la productora qui compra un guió literari i després fa "pitching"* per a escollir el/la director/a. En el guió tècnic hi ha d'aparèixer la informació necessària per a la correcta filmació. Num de plànol, número de seqüència, tipus d'escala (primer pla, pla americà, pla general...), tipus d'angulació (contrapicat, picat, nadir...), tipus d'òptica (35mm, 75mm...), aportacions de so, descripció del pla.

***pitching:** opcions d'inversió.

4. Quina creus què és la millor manera d'enganxar l'espectador a la butaca? (exemple: amb una bona redacció, amb fluïdesa en el diàleg, fent servir els recursos narratius, amb una bona idea, buscar la generació d'emocions...)

Això és una pregunta amb moltes respostes (exemple: amb una bona redacció, amb fluïdesa en el diàleg, fent servir els recursos narratius, amb una bona idea, buscar la generació d'emocions...). No et dirà el mateix Tarantino, Spielberg, Hitchcock, Godard o J. Ozu. Cadascú troba que el seu estil s'enfoca en un aspecte clau. Està

clar que hi ha estudis: si en els primers 8-15 min de metratge l'espectador no s'interessa per la pel·lícula, la traurà i no la veurà més del 80%. L'espectador mitjà no acostuma a veure una pel·lícula que no li agrada fins al final. Per tant crec que has de saber veure el potencial del teu guió: hi ha trames on el personatge no es el més rellevant ("The Post"), o pel·lícules on la trama sigui exclusivament de personatge ("Forrest Gump")... Això no vol dir que si la teva pel·lícula és de trama els teus personatges no siguin interessants! Hi ha normes per a la creació de personatges. Pensa que el teu protagonista és a qui seguirem, a qui veurem en problemes i com es solucionarà, per tant no pot ser qualsevol personatge, ha de ser coherent i ben treballat perquè tingui cohesió en la història.

5. Podries explicar-nos quin procediment es segueix a l'hora de fer un guió cinematogràfic literari?

Després de tres anys fracassant en l'escriptura d'un guió literari (encara que això és bo perquè t'adones dels errors) crec que he arribat a la conclusió que el més important és trobar la tesi del teu guió. Que vols explicar? Quin és el subtext? Per què explicàs això? En tot guió tens text i subtext. Allò que es veu i allò que sentim. Tema i tesis. Una història pot ser la de cinc germanes que conviuen en una casa hostil on a poc a poc s'hauran de separar (TEMA), i a la vegada parla sobre l'alliberació del poble femení turc oprimat per la cultura i tradicions (TESIS).

Temes poden ser molts: "Fight club" —> lluita, suburbis, drogues, sexe, alcohol, al·lucinacions, no tradició, etc.

Tesis: L'únic que pot salvar l'home és la tradició i la pàtria. Si recordes la pel·lícula, al final el protagonista marxa a refer la seva vida amb una noia, on diuen de comprar una casa i tenir fills i ser feliços. Això és Amèrica. En tota la pel·lícula t'estan ensenyant la moral del director (americà) i fins al final no et diu que és el que ell pensa que està bé.

Per fer una bona tesi has de posicionar-te moralment amb allò que vols tractar: drets de les dones, immigració, assassinats, guerres, amor, amistat... Tot té un punt de vista, una moral. Quan sàpigues quina és d'allò que vols parlar, més sòlida serà

la teva història. Per tant, després de tota aquesta introducció et diria que fessis un brainstorming d'idees. Totes les que a tu t'agradaria parlar. Un cop les tinguis, determina quina és la teva moral (quin és el teu posicionament?) i després toca fer una metàfora d'això. Les pel·lícules no són res més que metàfores d'una tesi. En el meu curtmetratge la tesi era l'alliberament d'allò que ens oprimeix per sentir-nos bé. Això ho vaig transformar en la metàfora d'una musa que en el moment que marxa el pintor, és capaç d'alliberar-se i arribar al seu màxim artístic.

6. Creus que les capacitats per fer un gran guió provenen del talent innat o de la suma de coneixements acadèmics acumulats i desenvolupats?

És ben clar que tot es pot aprendre. Actualment has de tenir un gran talent com perquè el teu guió sigui millor que el d'una persona que ha estudiat estructura dramàtica, que ha vist totes les pel·lícules de la Nouvelle Vague i hagi escrit molt. Jo crec que és la suma, pots ser molt bo tenint idees que si després no saps com estructurar-les, no valdrà de res.

7. Quina eina d'aprenentatge creus que és més eficaç per desenvolupar un guió, l'estudi teòric i acadèmic o la visualització de molta cinematografia?

Tot. Has de documentar-te molts obres el que vols parlar ("Saving Private Ryan", Spielberg té un bagatge de documentació impressionant). Llegeix molt sobre estructura de guió i llenguatge cinematogràfic (EL guió de Robert McKee és imprescindible. Assaigs de directors com Hitchcock...). Mira molt de cinema, des dels orígens fins a l'actualitat. I llegir guions literaris de pel·lícules és molt interessant. Aprens molt quan veus com s'han fet els guions de pel·lícules que has vist.

8. Si elabores un guió a partir d'una idea poc interessant, però utilitzes amb habilitat els recursos narratius, creus que aquest podria tenir èxit?

Sí. Hi ha moltíssimes pel·lícules així. Estiu 1993 és una pel·lícula on la premissa no és gaire atractiva, però sap com narrar la història. El llenguatge cinematogràfic i els personatges ja fan suficientment interessant la pel·lícula encara que la trama no ho

sigui gaire.

9. I, pel que fa a la teva carrera... Creus que el temps que dura / el número de cursos és adient amb la suma de temari que es dona?

En particular crec que el primer any és una mica general: treballes tots els àmbits (so, fotografia, direcció, producció, guió...) Així tens temps per escollir la Branca que més t'agrada. Crec que dos anys de direcció i producció es queda curt, sobretot en llenguatge cinematogràfic (que analitzem pel·lícules des dels inicis del cinema) que comprèn massa per tan poc temps. Després crec que analitzar l'estructura d'un guió implica escriure guions, i el procés d'escriptura és llarg.

10. S'hi fan pràctiques en el món laboral durant la carrera? Si en fas, creus que són suficients?

Si es fan, però l'últim any. Per allò que he escoltat estan bastant bé. Ara bé, atenció amb les meritòries, perquè les petites productores s'aprofiten d'exalumnes sense experiència professional per fer-los fer treballar sense cobrar.

11. Quines característiques personals creus que s'han de tenir per fer el grau de Direcció i producció cinematogràfica?

Lideratge, confiança, creatiu, participatiu, saber treballar en equip, entusiasta, ...

12. Podries explicar quines sortides tens amb el que has estudiat?

Director/ de cinema de ficció, documental i series, productor i totes les seves branques (director de producció, line producer, driver, location manager...), guionista i les seves branques (dialogista...), ajudant de direcció, script i director artístic.

13. T'agrada la carrera que estàs fent, que creus què és el millor i el pitjor d'ella?

Crec que he trobat exactament a què em vull dedicar. Crec que és prou dinàmic

perquè mai m'avorreixi. No m'agrada gens la monotonia, i aquesta professió és totalment el contrari. A més depenent del departament vius emocions fortes, connexes gent nova, històries noves... El millor per a mi és això: el dinamisme de la professió. El pitjor: la infravaloració dels nous professionals i les dures jornades de treball (llargues, molt estrès...).

EXEMPLE GUIÓ LITERARI

Extret de Melisa Perez Göçmen.

Aquests exemples que tenim a continuació són els dos tipus de guió cinematogràfics que hi ha. Primer he decidit col·locar el guió literari del qual ja sabem molta informació i seguit he posat el guió tècnic. Com veiem aquest té totes les escenes del guió literari preparades per ser gravades i s'encarrega d'informar de cada pla que s'utilitzarà, el moviment de càmera, anotar una breu descripció del que passa, a quina seqüència pertany, l'angle des d'on es grava, l'escala (pla general (PG), pla mig (PM)), quin tipus de soroll/s hi haurà i el tipus d'òptica amb la que es gravarà. Com sabem aquesta és la feina del director no del guionista, tot i així he decidit introduir-la perquè crec que és important per aquest treball saber la funció del guió tècnic i en què es diferencia del guió literari.

SOLA

V.7

Por

Melisa Pérez Göçmen

Octubre 2020

Barcelona
693259187

1. EXT. CIELO. DÍA

El cielo azul y sus nubes blancas deja oír el sonido del viento, los pájaros y la ciudad.

2. A. INT. ESTUDIO. DÍA

Aparece SOL (23) sentada en un taburete, inmóvil, sujetando un espejo donde refleja su rostro. Ella lleva una tela azul alrededor de su cuerpo desnudo. PABLO (40) decide cerrar la ventana que hacía mover las cortinas e impedían ver a SOL. El ruido cesa. Se oye el sonido de un reloj. Un estudio con paredes blancas y grandes ventanas con cortinas blancas que se mueven por el viento, dejando entrar la luz del sol. Está lleno de lienzos blancos y muchos otros con siluetas de una mujer, todas desnudas y sin cabeza. Hay muchos materiales de pintura, así como marcos apoyados en el suelo, caballetes, brochas, telas, algunas flores secas... PABLO (25) pinta un lienzo. Está muy concentrado observando a SOL.

PABLO la mira y se acerca a ella para bajarle un poco la tela, dejando ver el pecho desnudo de SOL. SOL se mueve levemente, mirando alrededor y con un aire incómodo.

Ella va cansándose progresivamente de sujetar el espejo. Comienza a temblar y sudar, acentuado más sus movimientos en el taburete, como si buscara una postura más cómoda.

SOL decide subir la tela, a lo que PABLO se niega y se acerca a ella para bajarla, esta vez con un aire enfadado. PABLO la observa de cerca y SOL está más incómoda que nunca, se aparta levemente de la mirada de él. PABLO la recoloca en

la posición inicial con brusquedad.

PABLO vuelve al lienzo y tras el paso de unos minutos, y junto con el tic tac del reloj, hace un gesto de enfado y destroza el cuadro con garabatos en él. PABLO deja lo que estaba haciendo y se acerca a SOL de nuevo para zarandear agresivamente. A SOL se le cae el espejo que sujetaba. PABLO decide marcharse del estudio. Se oye el ruido de las llaves y cerrojos abriendo la puerta. Al salir se vuelve a oír como la cierra con llave. El tic tac deja de sonar.

3. INT. ESTUDIO-SUEÑO. DÍA

SOL queda sola en la habitación, nerviosa. Sigue esperando a PABLO en la misma posición. Pasado el rato, y cansada de esperar, decide, con miedo, levantarse del taburete. Decide acercarse al lienzo.

Al observarlo, ve que de nuevo se trataba de un cuerpo semidesnudo, pero esta vez la cara está destrozada por los brochazos que antes PABLO dio. SOL mira atentamente el cuadro, busca algo alrededor que le dé sentido a lo que ve. Las gotas que caen se los brochazos en el lienzo llaman la atención de SOL, de modo que decide tocarla con sus dedos.

La pintura que tocó sus dedos está húmeda, y lo recorre del mismo modo que recorría el lienzo. Toca esa gota de pintura y la sigue por su piel; Suspira y se siente aliviada. Al subir por sus piernas, se quita la tela que deja su cuerpo desnudo libre para que siga pintando en él; el abdomen de forma suave y lenta, el pecho junto con un suspiro; los brazos, casi abrazándose; hasta la cara, que funde con su respiración los trazos de sus dedos. No se ve qué se pinta, hasta que se refleja en los espejos apoyados en la pared, una pared que está llena de flores y espejos, dan vida al espacio. SOL se pinta un sin fin de flores en su cuerpo, de muchos colores y tipos.

2. B. INT. ESTUDIO. DÍA

PABLO entra a la habitación y ve lo que SOL está haciendo. Ella no se da cuenta de su presencia hasta unos segundos más tarde. Es entonces cuando su rostro se transforma en miedo.

Aquello que se pintó SOL desaparece, y deja paso a un sin fin de manchas de colores. Todo lo que pasó estuvo en la cabeza de SOL.

PABLO, cierra con llave, y se acerca a ella mientras coge una toalla. Le limpia la cara y el pecho, la levanta y le invita a sentarse. SOL obedece.

PABLO le coloca la tela en el cuerpo, dejando su pecho descubierto. SOL toma su espejo y se mira de nuevo, con un aire melancólico. El espejo está roto.

PABLO se acerca al lienzo, lo observa y seguidamente lo descarta, dejándolo junto a un montón de otros lienzos que no fueron de su agrado. Coge otro y comienza a pintar. Suena el tic tac del reloj.

Sol espera sentada unos segundos hasta que decide levantarse, decidida a no seguir recluida.

FIN.

EXEMPLE GUIÓ TÈCNIC

Extret de Melisa Perez Göçmen

t							
SEC	PLANO	ESCALA	ANGULACIÓN	MOVIMIENTO	OPTICA	DESCRIPCIÓN	SONIDO
1	1	PG	contrapicado	HH		El cielo azul y sus nubes blancas	sonido del viento, los pájaros y la ciudad.
2.A	1	PP	neutra	HH		Partes de su cuerpo tapado con la tunica	sonido del viento, los pájaros y la ciudad.
2.A	2	PG - lateral	ligero contrap.	Fijo		Pablo cierra ventana - va al lienzo	silencio + reloj
2.A	3	PG corto	neutra	Fijo		Pablo observa a Sol mientras pinta. 1/3 lienzo y vemos a Sol - Pablo se acerca	silencio + reloj
2.A	4	PM - lateral	ligero contrap. + Tilt down + up	Fijo		Pablo se acerca a Sol, la tapa en el cuadro (le baja la tela y se va). Sol incomoda. - Pablo se va	silencio + reloj
2.A	5	PD	neutra	Fijo		Piernas de Sol en movimiento, torso, mirada...	silencio + reloj + respiración
2.A	6	PP	contrapicado	Fijo		Reflejo de Sol en el espejo - se sube la tela	silencio + reloj + respiración
2.A	7	PM - lateral	contrapicado	Fijo		Sol en cuadro y entra Pablo amenazante - se miran - Pablo se va - mantenemos en cuadro a Sol temblando	silencio + reloj + respiración
2.A	8	PM	Tilt up	Fijo		Pablo pinta el cuadro. Vista desde Sol - se enfada Pablo y vuelve más agresivo a Sol - cae espejo	silencio + reloj + respiración
3	1	PG - lateral	neutra	Fijo		Pablo sale de la sala. Vemos a Sol sentada en el taburete. Mantiene la postura.	Silencio
3	2	PM - frontal	neutra	Fijo		Sol mantiene postura - decide levantarse	Silencio
3	3	PP - frontal(?)	neutra	HH		Pies de Sol tocando el suelo	Silencio + respiración
3	4	PM - lateral	neutro	HH		Sol ve el cuadro. Sol de espaldas. El espectador ve el dibujo	Silencio + respiración
3	5	PP	neutra	HH		Toca la pintura + seguimiento Sol ve recorrer la pintura por el brazo (brazo 1T - Sol 2T)	Silencio + respiración
3	6	PM - PG	neutra	HH		Sol entra en cuadro - decorado sueño - se sienta en el suelo	Silencio + respiración

3	7.1	PP	neutra	HH		Suspiros - se pinta las piernas	Silencio + respiración
3	7.2	PP	neutra	HH		Seguimiento torso	Silencio + respiración
3	7.3	PP	neutra	HH		Seguimiento pecho	Silencio + respiración
3	7.4	PP	neutra	HH		Seguimiento cara	Silencio + respiración
3	8	PM - PG	Ligero picado	HH		Sol tiene pintado un sin fin de flores (reflejo espejo)	Silencio + respiración
2.B	1	PM	Ligero contrap.	Fijo + Tilt up		Sol se pinta, Pablo entra y se queda en la puerta en 27. Cierra la puerta - Pablo se acerca a ella, la levanta.	silencio + reloj
2.B	2	PM - ligeram. Later.	Contrapicado	Fijo		Pablo va a por una toalla - Ella se da cuenta del sueño (reflejo) - Pablo vuelve y limpia a Sol	silencio + reloj
2.B	3	PM	Neutro	Fijo		la lleva de nuevo al taburete - Le coloca la tela y deja el pecho descubierto - Pablo da una vuelta al rededor de Sol, la observa - le da el espejo + reflejo Sol (espejo roto)	silencio + reloj
2.B	4	PM	Neutro	Fijo		Pablo de espaldas, descarta el cuadro y coge otro	silencio + reloj
2.B	5	PG	Neutro - contra	Fijo		Pablo pinta el retrato de Sol como al principio	silencio + reloj
2.B	6	PM - PG	Neutro - contra	Fijo		Sol se levanta y se niega a seguir	silencio + reloj

Aquesta és el storyboard, és com un guió tècnic on se substitueix part de la informació descriptiva per dibuixos o fotografies, aquestes expliquen com serà cada pla de la pel·lícula, el moviment que realitzarà... S'utilitza per entendre millor el pla.



SEQ. 7 PLANO 1
Gran PG



SEQ. 7 PLANO 2
PM Dorsal



SEQ. 7 PLANO 3.A.
PM Corto
Seguimiento de la cámara



SEQ. 7 PLANO 3.B.
PM Corto
Seguimiento de la cámara