

El guió de productes multimèdia

Neus Devesa

PID_00150877



Universitat Oberta
de Catalunya

www.uoc.edu

Índex

Introducció	5
1. Etapa 1. L'animació	7
1.1. <i>Wall E and the Vacuum Cleaner</i>	7
1.1.1. Guió	7
1.1.2. Escaleta	10
1.1.3. Tractament i bíblia	12
1.1.4. La <i>story-line</i>	12
1.2. <i>Shaun the Sheep</i> , sèrie de TV	13
1.2.1. Guió	13
1.2.2. Escaleta	22
1.2.3. La bíblia	24
1.2.4. La <i>story-line</i>	26
1.3. <i>La Lupe i en Bruno</i> , curtmetratge	27
1.3.1. Guió	27
1.3.2. Escaleta	33
1.3.3. La <i>story-line</i> o sinopsi	33
2. Etapa 2. La ficció	34
2.1. <i>Los Soprano</i> , sèrie de TV	34
2.1.1. Guió de la primera seqüència de la primera temporada de <i>Los Soprano</i>	34
2.1.2. Esquema guió-seqüència	50
2.1.3. La bíblia	51
2.2. Strike TV, canal de televisió en línia	54
2.2.1. Guió episodi 1: <i>Kool Fun</i>	55
2.2.2. La <i>story-line</i>	56
3. Etapa 3. El clip publicitari	57
3.1. Clip publicitari: Golf V	57
3.1.1. Guió	57
3.1.2. Presentació	65
3.2. Clip publicitari de Sony Bravia	65
3.2.1. Guió	65
4. Etapa 4. El clip de vídeo	83
4.1. Tràiler de <i>L'Exorcista V</i> de Jaume Balagueró	83
4.1.1. Guió	83
4.2. Clip de vídeo de Laforet Visual	87
4.2.1. Guió de <i>Reverie</i> , de Laforet Visual	87
4.2.2. Objectiu	90

5. Etapa 5. El documental	91
5.1. Reportatge de TVE <i>Los pañuelos verdes</i>	91
5.1.1. Guió	91
5.1.2. La idea i el guió inicial	95
5.2. <i>Línea 900: El juzgado de Emilio</i>	95
5.2.1. Guió d' <i>El juzgado de Emilio</i> de <i>Línea 900</i>	96
5.2.2. La idea	106
6. Etapa 6. La Web	107
6.1. Webs educatives infantils	107
6.1.1. Web de <i>Les tres bessones</i>	107
6.1.2. Web d' <i>Una mà de contes</i>	115
6.2. Webs comercials i empresarials	121
6.2.1. Web de Cricket Design	122
6.2.2. Web d'ADNCOM	124
6.2.3. Web publicitària de la càmera Leica	128
6.2.4. Web de Malum	132
6.2.5. Web de Dvein	135
7. Etapa 7. El mòbil	137
7.1. "Mankind is no Island"	137
7.2. Els <i>mobisodes</i>	139
8. Etapa 8. Els videojocs	142
8.1. <i>Animal Crossing</i>	142
8.1.1. El projecte inicial	142
8.1.2. Els personatges	144
8.2. <i>Seafight</i>	151
8.2.1. Sinopsi	152
8.2.2. Les localitzacions	152

Introducció

En algun dels exemples d'aquest mòdul els termes o procediments utilitzats difereixen dels estudiats anteriorment durant el curs. Hi ha diferents rutines productives o tradicions "guionístiques" vinculades als diferents mitjans, països i fins i tot empreses. L'estudi del guionatge audiovisual i multimèdia no és una ciència exacta, i l'ús que es fa de les paraules, els conceptes i les eines que utilitza el guionista pot variar.

Per exemple, habitualment en la indústria espanyola es diu *seqüència* el que nosaltres en aquest curs coneixem com a escena. Els guions poden ser més o menys llargs, depenent de la productora, i de vegades el que nosaltres denominem *sinopsi* s'anomena *argument*.

1. Etapa 1. L'animació

1.1. *Wall E and the Vacuum Cleaner*

http://www.youtube.com/watch?v=NLgif_lhnJA&feature=related

Esquetx d'un minut basat en el personatge d'en Wall E, el robot protagonista de la pel·lícula de Disney i Pixar que porta el mateix nom.

L'esquetx és una unitat dramàtica independent basada en l'humor. Pot durar des d'un minut fins a cinc minuts. Això significa que en molt poc temps es planteja una situació, es desenvolupa i es resol.

És més fàcil omplir 10 pàgines que condensar la història només en dues, i durant aquest curt espai de temps es té la capacitat d'atrapar l'espectador, explicar-li alguna cosa i, a més, encendre el seu somriure. Són moltes coses per a tan poques línies. És un repte per a qualsevol guionista.

1.1.1. Guió

El guió acabat és la feina que es lliura al director o realitzador perquè aquest comenci el seu treball. És fonamental que la presentació d'aquest guió sigui professional, la qual cosa significa escriure'l seguint els formats professionals. Sempre hi pot haver diferències, però, per norma general, segueixen el mateix punt i tipus de lletra: Courier o Times 12. Els marges, distàncies i presentació més habituals pensats per a A4 són els següents:

- Títol de la seqüència, que es presenta en majúscules, en negreta i subratllat: marge esquerre a 3 cm.
- Descripció: marge esquerre a 3 cm.
- Personatge: marge esquerre a 6 cm (pot arribar a 8 cm). En majúscules.
- Acotació del personatge: marge esquerre a 5 cm (fins a 7 cm). Entre parèntesis i cursiva.
- Diàleg: marge esquerre a 4 cm (fins a 6 cm). Amb el mateix punt i tipus de lletra que la descripció.

Hem de tenir en compte que es tracta d'un guió de ficció; per tant pot ser diferent de la presentació d'un guió de web i, en última instància, cada productora té el seu estil propi, que no sol diferir gaire d'aquest "format tipus".

Guió de *Wall E and the Vacuum Cleaner*

FONS PANTALLA BLANC

Aspirador estil clàssic, el recipient de recollida de pols és vermell. En la part superior es troba el botó d'engegada; en la part inferior, la mànega negra i el cable elèctric, que s'allarga fins a sortir de la pantalla; està connectat al corrent.

Entra Wall E al seu aire, com sempre. Passa per darrere de l'aspirador, l'aparell li crida l'atenció.

Wall E
(*Sorprès*)
Wow!

Fa mitja volta i saluda l'aspirador, aixeca la mà.

Wall E
(*Salutació*)
Iuhu!

S'apropa. Fa uns copets a la part superior de l'aspirador, com si fos un ésser viu. Sense adonar-se'n, Wall E prem el botó d'engegada de l'aparell.

Wall E
(*Espantat*)
Oh!

S'inclina cap a enrere i es plega, queda convertit en una capsula metàl·lica tremolant de por.

Wall E
(*Por*)
Ahahah!

Tímid, s'apunta, es desplega i a la fi s'apropa a l'aspirador. El peu (o roda) de Wall E és aspirat per la mànega succionadora i li queda enganxada. Ara Wall E no s'espanta, sent curiositat. Avança i retrocedeix mirant la mànega com es mou.

Agafa la mànega i se l'apropa a l'ull; evidentment se li enganxa. Mira a tots dos costats.

El guió

El guió és una eina, ha de contar només el que volem explicar, com menys línies i girs utilitzem, més fàcilment ho entendreà el realitzador. L'important és la descripció de l'escena, qui i què hi ha, encara que sigui telegràfic. No és el lloc ni el moment de demostrar els nostres dots literaris.

L'equip coneix Wall E

És una sèrie d'esquetxos basats en la pel·lícula, per tant, és clar com ha de ser físicament i psicològicament el personatge. No cal afegir res més.

Wall E

("Què divertit! Fantàstic! ")

Es treu el tub de l'ull i ho observa. Posa un dels dits al forat de sortida i... se li enganxa. Wall E es diverteix, posa i treu el dit fins a tres vegades.

Observa de nou la mànega i se li queda enganxada la panxa. Això encara és més divertit. Es mou a dalt i a baix de manera que la mànega fa esses.

Wall E

(So que recorda un tren)

Entra la panerola amiga de Wall E, que com sempre es comunica amb petits sorollets.

PANEROLA

("Què estàs fent?")

Wall E

(Explicacions diverses del nou aparell)

Wall E es desenganxa la mànega i la mostra a la panerola, que en apropar-se és engolida per l'aspirador. Wall E es desespera.

Wall E

(Exclamació, sobresalt: "Ostres!")

Sacseja la mànega intentant que escupi la panerola. Fa unes voltes, estira la mànega, fa moviments diversos... Wall E està desesperat. Sense voler i sense adonar-se'n la mànega se li escapa de la mà i comença a expulsar pols negra. L'aspirador corre a dalt i a baix mentre Wall E intenta recuperar la mànega. Tot queda completament ple de pols, la pantalla en negre.

Es deté el soroll de l'aspirador i la pols desapareix. L'aspirador està tombat al terra, amb la mànega, i també el cable elèctric desenrotllat, Wall E també està estirat al terra i tot completament ple de pols. Wall E aixeca el cap.

Wall E

("La que acabo de muntar")

Wow!

Les acotacions

Aclareixen a l'actor quina actitud ha d'adoptar per a dir aquesta frase. En animació, dona pistes dels moviments i gesticulacions que fa el personatge. L'acotació indica la frase exacta que diria el personatge quan aquest només gesticula o emet sons.

El tres màgic

Repetir dues vegades la mateixa acció no és suficient perquè l'espectador reaccioni. A la tercera repetició, el públic ja s'ho espera i li fa gràcia. Repetir per quarta vegada seria pesat. El recurs de la repetició per tres és aplicable a moltes situacions de cinema o televisió, no cal que sigui un producte d'humor.

Mou el cap, mirant-ho tot. La panerola surt de dins de la mànega. Wall E s'aixeca i tot content allarga les mans per recollir la panerola.

Wall E
(Content de recuperar la panerola)
 Ueiu!

L'acaricia. Quan marxa, veu les marques de les seves roderes al terra, a causa de la quantitat de pols. Wall E es posa la panerola sobre les espatlles.

Wall E
("Això no pot quedar així.")
 Ooho!

Wall E amb les mans escampa més o menys la pols per esborrar les roderes; surt de pla fent marxa enrere, dissimulant, com qui no ha fet res.

1.1.2. Escaleta

L'**escaleta** no és cap altra cosa que la història contada punt per punt dividint l'argument en seqüències. En aquest cas és un únic pla seqüència.

Com en totes les històries (sempre hi ha excepcions), l'argument es divideix en tres actes: plantejament, desenvolupament i final. Quan s'ha desenvolupat una idea, cal pensar i dosificar-se quina informació anirà en cada acte. Després, ja estem llestos per a començar l'escaleta de l'episodi.

Escaleta de *Wall E and the Vacuum Cleaner*

ESCALETA

ACTE 1:

Un aspirador en un fons blanc i neutre. Wall E entra en pantalla i passa a prop de l'aparell. Com és habitual en ell, li crida l'atenció.

Wall E intenta establir contacte amb l'aspirador, però l'únic que succeeix és que es posa en marxa l'aparell.

Davant del soroll de l'electrodomèstic, Wall E s'amaga.

Plantejament de la història

Fons blanc per a no descentrar l'espectador

L'objectiu és mostrar el personatge de Wall E de manera divertida, fent gags; per tant, el fons de pantalla és irrellevant, el blanc no distraurà.

Aquest és el plantejament de la història. En aquest primer acte Wall E descobreix un nou aparell i vol saber-ne més, però també li té por. L'aspirador és l'element que provoca el conflicte.

El pas següent serà descobrir més sobre aquest aparell. Aquest és l'element que distorsiona la vida tranquil·la de Wall E i el que fa que la història avanci.

Aquests passos ens serveixen per a un esquetx, però també per a una pel·lícula. L'esquema, sigui per a una història de noranta minuts o per a una de seixanta segons, serà sempre el mateix.

ACTE 2:

Wall E venç la por i s'apropa a l'aparell disposat a descobrir més coses. Evidentment, les accions que fa mai no s'aproparan a la utilitat real d'un aspirador.

Wall E descobreix el poder succionador de la mànega de l'aspirador i juga amb ella. Li troba la part divertida.

Arriba el company de Wall E, la panerola. Evidentment, el nostre protagonista vol ensenyar el nou descobriment al seu amic. Però no té en compte que la bestiola és molt petita i, quan li apropa la mànega, l'engoleix.

El segon acte

El segon acte és sempre el més llarg, és la part central de la història. L'element distorsionador, l'aspirador, ara és la causa que el seu amic hagi desaparegut. El final del segon acte ens porta fins al clímax. L'aspirador s'ha menjat la panerola; les coses no podrien anar pitjor i Wall E ho haurà de solucionar.

ACTE 3:

Wall E intenta detenir l'aspirador diabòlic, ha de recuperar el seu amic. Finalment la mànega es desmunta i l'aparell es deté. Així la panerola pot sortir i Wall E resulta triomfador de l'aventura.

Quan marxa Wall E intenta deixar-ho tot com abans, ja que el terra ha quedat completament brut de pols, i ho aconsegueix a la seva manera.

El tercer acte

El tercer acte comença amb el clímax. Hi ha un problema i s'ha de resoldre, satisfactòriament o no, però cal arribar a un final.

Un esquetx sempre acaba amb un gag final, en aquest cas Wall E intenta netejar la pols del terra inútilment; però ha salvat el seu amic, que és l'important.

1.1.3. Tractament i bíblia

Després de presentar i aprovar un projecte nou, s'elabora la **bíblia**. És un document en què es desenvolupa el projecte, i ha d'incloure un tractament en el qual s'expliqui el tipus de producte, si és una sèrie còmica, dramàtica, un programa d'entreteniment... i on passa; com són els personatges, com parlen, com es mouen; el to general i l'objectiu final del producte.

La bíblia de *Wall E and the Vacuum Cleaner*

En aquest cas són un grup d'esquetxos de Wall E. El protagonista ja ha estat creat i se n'ha fet una pel·lícula, i per tant es tracta d'un subproducte, el projecte del qual està realitzat, i és conegut per tots els professionals que hi van treballar.

Així, el que hem d'explicar a la bíblia és que es tracta d'una sèrie d'esquetxos curts, al voltant del minut de durada. El protagonista sempre serà Wall E; de vegades també intervé el seu company, la panerola. En cada esquetx Wall E troba un element o objecte desconegut per a ell i d'allò més absurd. Pot ser des d'un *hula-hop* a un got de plàstic. El seu caràcter extravertit i curiós el porta a investigar aquest nou element, la qual cosa li causarà complicacions. Al final, sempre surt victoriós, encara que sovint el resultat sorprèn l'espectador.

L'esquetx per si mateix serà una consecució de gags. El que es vol és provocar el riure i que Wall E es converteixi en un personatge encara més entranyable.

També podem especular i anar una mica més enllà. El propòsit final d'aquesta sèrie d'esquetxos, penjats a Internet, és la publicitat de la pel·lícula i tots els productes de marxandatge. Després de descobrir el personatge, tens ganes de veure la pel·lícula i d'adquirir algun producte seu. Pensem que el públic de la pel·lícula són nens entre els cinc i dotze anys, un col·lectiu que es connecta a l'ordinador habitualment; per tant, és probable que vegi aquestos esquetxos.

1.1.4. La *story-line*

La *story-line* o breu sinopsi ha de tenir entre cinc o sis línies i ser clara i concisa. Si la història que volem explicar no s'entén o necessitem una pàgina per a fer-la comprensible, és que ens falla alguna cosa.

Què passa? A qui li passa? Quin problema té? Si el protagonista té més problemes, potser és que estem escrivint dues històries i només en necessitem una.

Si es tracta d'un projecte dividit en capítols, com en *Wall E*, també hem de ser capaços d'explicar en què consistirà la sèrie. Això ens aclareix les idees pròpies i ajuda el productor a entendre la proposta, ja que normalment és el primer que llegeix el projecte. Pensem que el productor sol ser una persona ocupada, que si no ens coneix de res, dedicarà només uns quants minuts al nostre projecte.

El més difícil de la *story-line*, a part que tingui les idees clares un mateix, és saber explicar sintèticament el que es vol, saber dir només el que és imprescindible per a la història.

Story-line de *Wall E and the Vacuum Cleaner*

Wall E troba un aspirador, intenta establir-hi contacte. Per error es posa en marxa. Primer s'espanta, i després ja no. S'inventa algun joc amb aquesta. Arriba a tafanejar el seu company panerola, però l'aspirador se l'empassa. Wall E, desesperat, lluita per recuperar l'amic. Al final el salva.

1.2. *Shaun the Sheep*, sèrie de TV

Sèrie d'animació anglesa, produïda per Aardman per a la BBC des de 2007, de gran èxit i emesa per televisions de tot el món. El novembre de 2008 va guanyar el Premi Children and Young People en l'International Emmy (els Òscars de la televisió). Per al 2009 la productora i la cadena tenen previst el rodatge de nous episodis.

Sobre la sèrie i els personatges podeu visitar la pàgina web: <http://www.shaunthesheep.com/>

"Still Life". Episodi 16 de la primera temporada de la sèrie: http://es.youtube.com/watch?v=qas27wHba4w&feature=channel_page

Una sèrie de televisió, sigui d'animació o no, és la història d'uns personatges explicada de manera fragmentada, per capítols. En general, els personatges de les comèdies de situació i de les sèries d'animació evolucionen i canvien molt poc. En cada episodi apareix un problema o conflicte que es resol en el mateix capítol. La trama dividida en tres actes és molt clara: plantejament, desenvolupament i desenllaç.

1.2.1. Guió

Cada episodi de *Shaun the Sheep* és de set minuts. La durada més corrent en les sèries de televisió és de vint-i-sis minuts per capítol, encara que en animació pot ser inferior, de tretze o, com en aquest cas, de set minuts. Aquests temps no són a l'atzar, sinó que responen a les necessitats de la graella televisiva, que ha de quadrar amb els blocs publicitaris, els programes i arribar just per

al telenotícies. Les peces de curta durada, com aquests set minuts de *Shaun*, són un producte interessant per a les cadenes, ja que cobreixen buits entre programes i publicitat. Una graella televisiva és un autèntic trencaclosques.

Respecte al guió i els temps, sempre es compten a minut per pàgina, i realment sol ser així. En aquest episodi veurem com aquells set minuts, que en realitat són sis perquè el temps restant són careta i crèdits, es converteixen en sis pàgines escrites, aproximadament.

Still Life

SEC. 1. EXT.- PRAT GRANJA - DIA

El ramat passa l'estona al seu prat. Unes xerren, d'altres fan la migdiada. En Bitzer amb el seu casset de butxaca està recolzat en la tanca.

El Granger s'apropa xiulant de felicitat. Porta un cavallet i una capsa de pintures.

En Bitzer veu el Granger apropar-se i, alterat, avisa el ramat.

BITZER

(*Avís, alarma: " Ve el Granger! "*)

Guau!

El ramat es posa a pasturar simulant ser ovelles ordinàries.

RAMAT

(*Exclamació de "Ve Granger!"*)

Ah!

En Bitzer amaga el casset de butxaca i els auriculars sota la seva gorra, fa una salutació militar al Granger, el qual el mira i segueix.

BITZER

(*Alleugerit, no els ha agafat.*)

Buf!

El Granger, al prat, deixa els estris de pintura al terra al costat d'una bala de palla, on hi ha una casset.

GRANGER

(*Feliç*)

Ah!

Les seqüències

Estan numerades i han d'indicar si és un exterior o un interior. On ocorre i finalment si és dia, nit, alba, i fins i tot l'hora quan és fonamental per a la trama.

Els diàlegs

És important indicar els diàlegs, encara que siguin només gemecs o exclamacions. En el cas de l'animació, les boques hauran de moure's i després caldrà doblar-ho.

Els primers minuts

O desena de segons, quan es tracta d'episodis curts com aquest, són instants fonamentals. Han de situar, donar una idea del que tracta i enganxar. En 20 segons l'espectador sap que són unes ovelles i un gos que no es comporten com a tals, i que el to és còmic. En aquesta ocasió alguna cosa passarà amb el Granger: sembla que vol pintar un quadre.

El Granger enquadra amb les mans casa seva, pren mesures.

GRANGER

(*"Perfecte"*)

Aha!

El Granger instal·la el cavallet i la tela, la capsa de pintures a sobre de la bala de palla... En aquell moment el cavallet s'inclina. El Granger l'ha de posar bé, i després torna al que feia.

GRANGER

(*"Bé. Anem allà"*)

EeAaah.

Ara és la tela que llisca pel cavallet. El Granger, una mica enutjat, la posa bé i intenta seguir amb el que fa. Sense temps per a res la tela torna a baixar. El Granger es cabreja.

GRANGER

(*Amenaça amb el dit al cavallet: "Com tornis a fer això te la jugues!"*)

Arghargh! Uiargh!

El Granger el col·loca bé. Fins i tot no ha obert la capsa de pintures, que el cavallet sencer cau al terra. Enfadat, es llança a sobre del cavallet. No el veiem, però sí que escoltem com gruny i amb un martell dóna cops.

GRANGER

(*Cabrejat*)

Argh argh!

El Granger s'aixeca, ha subjectat bé el cavallet. Per fi, emocionat, obre la seva capsa de pintures.

A la capsa hi ha diferents tubs de colors, una paleta i una boina a l'estil dels pintors francesos. El Granger es posa la boina i se sent inspirat sobtadament.

En Shaun, al costat de la Shirley i una altra ovella, es riuen de la situació.

OVELLES

(*Riuen.*)

Ja, ja, ja!

Les descripcions

Si hi ha una cosa gratuïta, cal treure-la. Les explicacions han d'explicar els passos a seguir: Granger arriba / Granger instal·lar-se / Granger enquadra. El guió no especifica com seran els plans, però els punts i a part indiquen que són diferents imatges. La qüestió és que el realitzador interpreti el que imaginem de la mateixa manera.

...El cavallet sencer cau al terra...

Aquesta imatge funciona perfectament com a gag, com a efecte còmic visual independent. Com a recurs humorístic utilitza la repetició a tres. Primera: el cavallet gairebé cau. Segona: la tela llisca. Tercera: cau tot, tela i cavallet. Allà a més utilitza l'exageració: "cau tot", un altre recurs també molt utilitzat en la comèdia.

El Granger mou els braços per espantar i allunyar aquestes ovelles.

GRANGER

("Vinga, més enllà.")

Eps eps eps!

Les ovelles, agafades *in fraganti*, s'allunyen.

A la fi, el Granger prepara la seva paleta de colors. Posa en marxa la casset, sonen *Les quatre estacions* de Vivaldi.

El Granger comença a pintar. Bé, fa gargots.

El trio d'ovelles miren, sorpreses. En Shaun decideix moure's.

El Granger pinta; alguna cosa en el seu punt de mira el sorprèn.

GRANGER

Ah!

En Shaun posa al mig del prat, just al costat de la granja.

El Granger decideix afegir en Shaun al quadre. Agafa pintura blanca, l'escampa per la paleta i la pinta, en un estil infantil. Alça la vista per mirar de nou i alguna cosa el sobresalta.

GRANGER

Aih!

A part de en Shaun, ara també hi ha la Shirley.

Sense més, el Granger pinta una altra ovella. I quan torna a mirar...

El ramat sencer l'ocupa tot.

GRANGER

(*Sorpresa i espant*)

Argh!

El Granger té les ovelles a sobre, intenta llançar-les i com que no ho aconsegueix crida en Bitzer.

GRANGER

Repetició a tres

Una altra vegada trobem el recurs de la repetició a tres amb exageració. A la primera, una ovella, a la segona, dues, i a la tercera, totes... Bé, tantes com n'hi caben.

(*Xiula.*)

Fiu fiu fiu!

En Bitzer llegeix un còmic, reclinat a la tanca. Quan escolta el xiulet, es posa en guàrdia.

El Granger comença a donar instruccions a en Bitzer.

GRANGER

("Llança-les!")

Eycha!

En Bitzer, entre el ramat, assenyala una de les ovelles.

El Granger li indica alguna cosa, movent els braços.

GRANGER

A papa apap!

En Bitzer agafa l'ovella i la col·loca cap a enrere.

El Granger assenyala cap a un altre extrem.

GRANGER

Eycha! ... Ay ay ay.

En Bitzer retira una altra ovella cap a un costat.

El Granger segueix amb les seves instruccions i movent les mans.

GRANGER

Eycha!

En Bitzer continua ordenant ovelles, però el Granger li demana alguna cosa més.

El Granger dóna noves indicacions.

GRANGER

Argh argh!

En Bitzer alça una mica el cap d'una ovel·la, després una orel·la.

GRANGER

(Alçant el polze: "Ok".)

Aha!

El ramat ha quedat perfectament ordenat. El Granger, content, torna a pintar. Dibuixa una casa infantil.

La Shirley treu la llengua i les altres dues ovel·les es riuen.

En Bitzer, reclinat a la tanca, les sent i es posa en guàrdia.

Ara en Shaun fa una ganyota, les altres es parteixen de riure.

BITZER

(Enfadat: "Ja n'hi ha prou de ximpleries. ")

Guau!

El trio deixa de riure en sec. En Bitzer els clava la mirada, amb els dits assenyala els ulls, amenaçador.

BITZER

(Gruny: "Us vigilo".)

Grrrr!

Les ovel·les es queden quietes i avorrides. En Bitzer, satisfet. El Granger continua pintant, però se li acaba la pintura blanca.

GRANGER

("Vaja")

Argh argh!

(Comprova que no en queda gota.)

Archrs!

("En buscaré més.")

Argh.

En Bitzer el veu marxar i aprofita per a mirar el quadre.

Imatge del quadre: dibuix simple i infantil.

En Bitzer mira els traços de pintura emocionat. S'assegura que el Granger no hi és i hi fa uns retocs. Pinta amb afició.

Imatge quadre: està afegit en Bitzer, amb traç infantil.

Exageració

Com a recurs còmic: el Granger mana ordenar el ramat com si es tractés de simples objectes, buscant la "bellesa". Al final l'exagera més amb el moviment de les orelles de l'ovella.

Continua pintant però alguna cosa no va bé.

Imatge quadre: la figura d'en Bitzer raja.

En Bitzer, sobresaltat, agafa un drap i frega... Alguna cosa va malament.

BITZER

Argh!

Imatge quadre: al mig, una taca horrible.

En Bitzer no sap què fer... Darrere té el ramat d'ovelles.

OVELLES

(Neguen amb el cap.)

Tse tse tse!

SEC. 2. INT- CASA GRANGER - DIA

El Granger, en la cuina, pensa on ha deixat la pintura blanca. Mira sota de l'armari de la pica, ho remena tot.

SEC. 3. EXT. - PRAT GRANJA - DIA

En Shaun s'apropa al quadre, aparta en Bitzer, es posa la boina de pintor i pensa com pot arreglar el desastre. Després pinta. El ramat observa atònit. En Bitzer es tapa la cara, espantat.

En Shaun pinta emocionat, un pinzell per mà, treu la llengua. Imatge quadre: paisatge estil realista. És un bon treball.

SHAUN

(Satisfet: "Què us sembla?)

Beeee!

El ramat observa, en Timmy té una cosa a dir.

TIMMY

Beeee!

La seva mare, que el porta a coll, l'apropa al quadre i segueix les seves instruccions. Li mulla la cara a la paleta i l'estampa en la tela. Repeteix l'operació tres vegades.

Imatge quadre: tres caretes d'en Timmy enmig del quadre.

El ramat i en Bitzer, estupefactes, s'apropen al quadre.

SEC. 4. INT. - CASA GRANGER - DIA

El Granger busca la pintura a la sala. Tot està regirat per tots els costats. Té obert un armari i va traient coses.

SEC. 5. EXT. - PRAT GRANJA - DIA

Totes les ovelles pinten, cada una a la seva bola. En Timmy amb un pal dóna cops a la tela. Deixen de pintar i miren.

Imatge quadre: imitació de la *Gioconda* amb cara d'ovella.

OFF OVELLES

Beeee!

Les ovelles tornen a la càrrega. En Timmy pinta amb un esprai. A en Shaun no el deixen intervenir. Miren el resultat divertides.

Imatge quadre: pintura abstracta d'ovelles.

OFF OVELLES

(Divertides)

Beeee!

SEC. 6. INT. - CASA GRANGER - DIA

El Granger continua buscant, al rebost de la cuina.

GRANGER

Aha!

Per fi, surt del rebost amb un pot de pintura.

SEC. 7. EXT. - PRAT GRANJA - DIA

La situació és caòtica. Totes pinten fins que cau al terra el quadre. En Bitzer i en Shaun miren l'escena.

Les ovelles plenes de pintura... Senten el xiulet del Granger que acaba de sortir de casa i torna.

En Bitzer i en Shaun temen el pitjor.

El Granger s'apropa xiulant.

En Bitzer i en Shaun fan aixecar les ovelles i se les emporten.

El Granger arriba i ho veu tot fet un fàstic.

GRANGER

Oh!

("Això és un desastre.")

Oho! Oho!

(Gruny enfadat mirant el grup.)

Grrr!

El ramat sense saber què fer aguanta l'esbronc.

El ramat s'agrupa, espantat, s'amaga darrere de la Shirley.

El Granger recull el cavallet i mira el quadre.

Imatge quadre: taques de colors de mides diferents.

Arriba una limusina i es deté. Es baixa el vidre negre de la part posterior i el Granger s'apropa. Un braç d'home amb un enorme anell brillant s'estira i assenyala el quadre.

GRANGER

Aha?

("Això d'allà?")

Ah?

El braç treu un feix de bitllets. El Granger sorprès.

El ramat atent, encara amagat darrere de la Shirley.

El Granger lliura el quadre per la finestreta de la limusina i recull el feix de bitllets. El cotxe s'engega.

El ramat surt de darrere la Shirley.

El Granger content, guarda els bitllets i s'apropa a les ovelles. Content, agafa en Timmy en braços.

GRANGER

(Emocionat)

Ohoohoho!

Besa i abraça en Timmy. Les ovelles i en Bitzer miren sorpresos.

El Granger corre pel prat, primer amb el petit, després ja no, fa alguna tombarella feliç. Saltant d'alegria. El ramat l'observa.

GRANGER

(Alça els braços de felicitat.)

Uhu! Uhu!

Al final en Shaun, en Bitzer i el ramat es posen a riure. El Granger continua saltant d'alegria.

1.2.2. Escaleta

El capítol de *Shaun the Sheep* està dividit en seqüències, encara que siguin poques. El pas previ a l'escriptura del guió sempre ha de ser l'escaleta seqüenciada de la història.

La sinopsi inicial cal dividir-la en seqüències, però el més important no és explicar exactament tot el que ocorre en cada moment, sinó que cada seqüència expliqui els girs i punts dramàtics; aquests punts que fan que la història segueixi endavant.

Escaleta "Still Life"

SEC. 1. EXT. - PRAT GRANJA - DIA

El Granger vol pintar un quadre de casa seva, just des del prat on hi ha el ramat d'ovelles. S'instal·la i comença a pintar. En Shaun es posa de model i el Granger també la pinta. Després és la Shirley qui posa i també l'afegeix. Al final hi ha tot el ramat amuntegat i el Granger deixa a en Bitzer ordenant-les, i així podrà continuar amb el seu quadre.

Al Granger se li acaba la pintura blanca i ha d'anar a buscar-ne més. Quan la pintura queda sola, en Bitzer aprofita per a apropar-se i dibuixar-se a si mateix. Però sense voler fa una taca al mig del quadre.

SEC. 2. INT. - CASA GRANGER - DIA

Buscar el que fa avançar la història

Que totes les ovelles acabin posant per al quadre implicarà que s'acabi la pintura blanca i que el Granger hagi d'anar a buscar-ne més, fet que generarà el verdader conflicte del capítol.

La història

Fins al moment s'ha plantejat la història, som dins del primer acte. Quan el Granger se'n va i deixa el quadre tot sol, apareix la nova situació que generarà el conflicte que ens porta al segon acte.

Mentrestant, el Granger busca a casa la pintura, sense trobar-la.

SEC. 3. EXT. - PRAT GRANJA - DIA

En Shaun intenta arreglar el desastre del quadre, i ho aconsegueix, però no és del grat de la resta. En Timmy, amb l'ajuda de la seva mare, fa uns retocs i queda desastrós.

SEC. 4. INT. - CASA GRANGER - DIA

El Granger continua buscant sense èxit la pintura.

SEC. 5. EXT. - PRAT GRANJA - DIA

Totes les ovelles pinten descontrolades, fan diverses proves i cap no els agrada.

SEC. 6. INT. - CASA GRANGER - DIA

El Granger a la fi troba un pot de pintura blanca.

SEC. 7. EXT. - PRAT GRANJA - DIA

Les ovelles continuen pintant fins que ho emboliquen tot i totes cauen pel terra i ho deixen tot perdut.

El Granger ja ve i tot està fet un fàstic. No hi ha temps d'arreglar res.

El Granger s'enfada molt, però al final tot surt bé. Apareix un presumpte col·leccionista d'art que paga una fortuna pel quadre. Així doncs el Granger guanya uns diners i tots contents.

El conflicte de l'episodi

El conflicte de l'episodi és el desastre del quadre, i ocorre en el segon acte. Després aquest conflicte es complica encara més i ens porta al clímax, al tercer acte: el quadre ja no pot ser pitjor i, per si fos poc, el Granger ja ha trobat el que buscava i ja torna. Estem en una situació límit per a les ovelles.

A part, la repetició del tres es repeteix en l'estructura del capítol. Fins a tres vegades veiem la casa del Granger, i a la de tres és quan troba el pot de pintura. Fins en tres blocs d'imatges veiem les ovelles pintar el quadre: en el primer bloc en Shaun i després en Timmy. En el segon totes. En el tercer totes; és quan ho espatllen tot.

El desenllaç final

El desenllaç final, amb final feliç inclòs, a més acaba amb sorpresa final. L'estructura és la de l'esquetx, una situació que es complica i acaba amb una sorpresa, és a dir, cerca la manera de sorprendre l'espectador.

1.2.3. La Bíblia

Shaun the Sheep és una sèrie per a la televisió; per tant, abans de començar a escriure els capítols de manera independent, cal elaborar una Bíblia inicial, el document amb la informació necessària per a iniciar el rodatge o disseny del projecte.

La Bíblia ha de contenir la *story-line* i sinopsi, l'explicació del projecte, de quin tipus de sèrie es tracta, el to, la descripció dels personatges principals i de les localitzacions. Si es tracta d'un episodi setmanal, a més ha d'incloure la sinopsi dels primers tretze capítols i el guió acabat del primer episodi.

El més corrent és pactar un bloc de capítols inicial. Sol ser de tretze episodis, que és l'equivalent a tres mesos d'emissió, un trimestre. De vegades es poden pactar directament vint-i-sis episodis, que és el mateix que dos trimestres en antena. Després, segons l'èxit, es farà un altre paquet de tretze o vint-i-sis capítols.

En animació la Bíblia també ha d'incloure el disseny gràfic de les localitzacions i els personatges. Per tant, les descripcions dels personatges no són minucioses en els trets físics. Com en tot el que fa referència al guió, han de ser explicacions simples i concretes, fàcils d'entendre.

Personatges de *Shaun the Sheep*

Shaun

En Shaun és una ovella que no segueix mai el ramat. Curiosa, imaginativa i entremaliada, la seva personalitat alegre la fa diferent de les altres. La barreja d'entusiasme i inexperiència sovint li causa problemes i la posa en situacions difícils, però en general surt ben parada, ja que té recursos suficients.

Popular amb la resta del ramat, és un líder natural. Malgrat la seva temeritat, té un inherent sentit de la responsabilitat i tractarà de corregir el caos que provoca.

Bitzer

En Bitzer, el gos pastor que ha d'estar sempre atent, amb un ull a sobre del seu ramat rebel, només vol una vida tranquil·la, però això és l'últim que rebrà quan està a prop d'en Shaun. Malgrat les pallassades de l'ovella, té una ac-

Descripció dels personatges

És important en la descripció dels personatges, ja siguin de sèrie o pel·lícula, establir la relació entre ells, qui es porta bé amb qui, qui es baralla... Són les pistes que haurem d'emprar per a confeccionar el guió.

Nota

Podem descarregar-vos les descripcions en anglès a la pàgina web de *Shaun the Sheep*.

titud tolerant, però està disposat a posar-se seriós si les coses es posen fora de control. Fins i tot participa d'algunes bogeries d'en Shaun, sempre que el Granger no s'assabenti.

Es comporta com un capatàs de fàbrica: control de les ovelles en el camp; porta una agenda d'empleats, una tassa de te i entrepans per a la feina. Sovint es distreu de la pesadesa del treball escoltant el seu casset de butxaca o fent mots encreuats, la qual cosa dóna a en Shaun l'oportunitat de fer les mil i una a esquena seva. Encara que en Shaun és una font constant d'exasperació, la relació entre ells és amistosa. Encara que en Bitzer, en última instància, manté lleialtat al Granger (no mossegarà la mà que l'alimenta).

Granger

El Granger és un personatge solitari, les petites celebracions les fa només amb el fidel Bitzer. Porta el seu negoci amb tenacitat i expressa poca emoció, llevat de la frustració quan les coses van malament, o perplexitat enfront d'algunes pallassades d'en Shaun. Tanmateix, tenim algunes pistes de la seva vida interior: és entusiasta de les noves tecnologies i té una secreta passió pel tambor i el baix.

Com tots els humans de la sèrie, el veiem a partir dels animals i el punt de vista del seu discurs és com una sèrie de grunyits i murmuris. No és conscient que els animals de la seva granja no són normals (en Bitzer està decidit a mantenir-ho d'aquesta manera: el Granger no ha de saber el que ocorre a l'esquena seva).

El ramat

Majoritàriament, són les típiques ovelles: passarien el dia pasturant i menjant. Però quan en Shaun té una idea al cap, estan molt contentes de seguir-lo i veure què ocorre. Són divertides i fins i tot fàcilment influïbles; proporcionen a en Shaun un públic entusiasta de les seves entremaliadures; de bona gana es llancen als plans d'en Shaun. Però també poden ser matussers, covards i no són gaire brillants. La seva incompetència, amb freqüència, xoca amb en Shaun, que, més ambiciós, les explota.

Si bé són principalment un grup d'animals indistingibles i que solen actuar com una sola ovella, hi ha uns quants personatges més individualistes que destaquen dins del grup:

Shirley

De quatre vegades la mida de qualsevol altra ovella, la Shirley ha de ser empesa d'un lloc a un altre i menja gairebé qualsevol cosa que trobi pel camí. També és útil com a trampolí o ariet. El seu ampli pelatge proporciona un amagatall per a tota classe d'articles impensables.

Timmy

Adorable però potser no tan innocent com sembla, en Timmy és un bebè d'ovella, amb el seu xumet. Té una alarmant propensió a ficar-se en situacions perilloses.

La mare d'en Timmy

La mare d'en Timmy (amb rulons al cabell) no té una actitud gaire maternal, però quan el seu nen s'extravia -ho fa amb freqüència- és inconsolable fins que el té de nou als seus braços.

Els porcs entremaliats

Instal·lats en un pati al costat del camp de les ovelles, aquests entremaliats porcs són el malson d'en Shaun. Burletes, irritables i cobdiciosos, el seu plaer major és pertorbar els plans d'en Shaun, malgrat que són massa mandrosos per a tenir bones idees per ells mateixos.

Descripcions

No gaire extenses, però ens donen prou dades per a saber com actuaran enfront d'una situació. Aquesta és la funció que ha de tenir aquest document, saber què faran si, per exemple, se'ls apareix una nau d'extraterrestres. Així, de moment, se m'ocorre que totes saltaran a amagar-se dins del borrissol de la Shirley.

1.2.4. La *story-line*

La Bíblia conté les *story-lines* de tots els capítols. D'aquesta manera s'organitzen les trames i uns capítols en poden inspirar d'altres. També és una manera de repartir la feina entre un equip de guionistes i que tot segueixi el mateix to, sense incoherències.

Val la pena aprofitar que en la web de *Shaun the Sheep* han penjat les sinopsis de la sèrie per a fer-los un cop d'ull. Quan escrius una *story-line* o sinopsi intentes sintetitzar al màxim. Quan després llegeixes el que escriu un equip com el d'en

Shaun, t'adones que aquesta ha de constar de dues línies en comptes de cinc, i més sintetitzat encara de com t'ho imaginaves. És només una idea sobre la qual caldrà treballar per a convertir-la en capítol.

La story-line 'STILL LIFE'

"The Farmer takes up oil painting and is determined to paint a masterpiece. But when his back is turned, Shaun Co. decide to have a go."

El Granger pren els seus estris de pintura, està decidit a pintar una obra mestra. Però quan dona l'esquena, en Shaun i companyia decideixen que un vagi a posar mà a la pintura.

La story-line

En aquestes dues línies imaginem en què pot consistir el capítol, però hi ha molt per fer. El caràcter dels personatges ens guiarà en el desenvolupament d'aquesta trama.

1.3. La Lupe i en Bruno, curtmetratge

El **curtmetratge** és una producció audiovisual o cinematogràfica que dura substancialment menys que el temps mitjà d'una pel·lícula de producció normal. La durada d'un curtmetratge pot ser des de menys d'un minut fins als trenta minuts. Entre trenta i seixanta minuts es consideren migmetratges. A partir d'una hora de durada és un llargmetratge.

La finalitat del curtmetratge és contar una història, però que ha d'aconseguir l'atenció de l'espectador en molt poc temps. Comparteix els mateixos gèneres que les pel·lícules, i el factor diferencial és el temps, fet que evidentment els converteix en un producte audiovisual de menor cost i, per tant, és una bona plataforma per a poder experimentar i, en molts casos, fer les primeres obres. Són molts els directors i guionistes que han començat fent curts per a després fer el salt al llarg.

La Lupe i en Bruno és el segon treball d'un equip que ha aconseguit crear la seva productora d'animació pròpia. Podeu visitar la seva web <http://www.stopmotion.cat/> i descobrir alguna cosa més sobre el tipus d'animació que utilitzen, la parada de càmera, la tècnica de rodar fotograma a fotograma; la mateixa que utilitza Tim Burton per a les seves pel·lícules.

Podeu trobar-ne alguna cosa més a:

<http://www.youtube.com/watch?v=QkA4z2Xbm78> (1.ª parte)

<http://www.youtube.com/watch?v=wIH9zJHv7kl&NR=1> (2.ª parte)

La Lupe i en Bruno és un curt de cinc minuts i mig, realitzat amb la tècnica de la parada de càmera. Va ser el segon treball de la productora I+G Stop Motion i amb aquest van guanyar una trentena de premis internacionals.

1.3.1. Guió

El procés per a crear un curtmetratge és el mateix que per a escriure un llargmetratge, encara que tampoc no difereix dels passos necessaris per a fer el guió d'un esquetx o una sèrie. És una història i per tant ha de tenir plantejament, desenvolupament i desenllaç.

En aquest curt tot ocorre al mateix lloc, encara que hi ha salts en el temps que hauran d'estar ben marcats en el guió.

És una història que comença i acaba, no coneixem els personatges per endavant, ni el *set* o localització; per tant, cal descriure'ls bé, amb tots els elements que la història necessita per a tirar endavant.

La Lupe i en Bruno

EXT. - ESTACIÓ TREN - DIA

La Lupe, una nena de vuit anys, espera el tren a l'estació del seu poble. El poble queda en el fons, en segon pla. La Lupe porta dues cues altes lligades amb una goma rosa. Unes enormes ulleres rodones i vermelles li ocupen bona part de la cara. Porta un jersei vermell, pantalons beix amb sabates i una motxilla d'escola a l'esquena. Està sola i veu apropar-se algú.

És en Bruno. Arriba a l'estació caminant pausadament per un extrem de l'andana. El nen té la mateixa edat que la Lupe, porta el cabell curt i negre, pentinat de manera moderna, serrell llarg i estirat llançat cap endavant. Vesteix un jersei de ratlles blaves i un pantaló de pitet també blau. A la mà porta la cartera del col·legi.

La Lupe somriu, ja coneix en Bruno; però ell mira dissimuladament al terra, té vergonya. Es deté a prop de la Lupe, mantenint les distàncies. Fins i tot despista en mirar per tot arreu menys la nena, mentre xiula. La Lupe en canvi no li treu l'ull, està il·lusionada amb l'arribada d'en Bruno.

La Lupe tanca els ulls i somriu extasiada: queda clar que està enamorada del nen.

LUPE

(Sospira: "Què maco és.")

Umm!

Del cap li surt un globus de còmic on veiem el que està pensant: la Lupe vestida de núvia i en Bruno tímid al seu costat. Ella li fa un petó a la galta.

El globus desapareix i la Lupe obre els ulls emocionada. Mira en Bruno i se li ocorre alguna cosa.

LUPE

(*"Ja sé que faré!"*)

Ahum!

La Lupe s'apropa a en Bruno, que continua dissimulant, i el crida.

LUPE

Ei!

Quan en Bruno la mira, la Lupe tanca els ulls i posa llavis insinuants, esperant un petó.

LUPE

(*So de petó*)

Mmmmm

La reacció d'en Bruno és apartar-se, agafa la cartera forta com per protegir-se i mira la Lupe de reüll. Ella continua esperant el petó, però a la fi obre els ulls. Quan veu en Bruno una mica lluny i espantat, deixa d'apuntar-lo amb els llavis.

LUPE

(*Decebuda*)

Oh

En Bruno fins i tot està enrojolat. La Lupe, després de la primera decepció, sembla que té una altra idea.

LUPE

Ah!

La Lupe se'n va corrents. En Bruno roman impassible i immòbil.

S'escolta música de samba brasilera. Torna la Lupe vestida de núvia, la faldilla arremangada per no ensopegar i una llarga cua de tul, que arrossega, per l'andana.

A en Bruno li entra pànic, vés a saber de què és capaç la Lupe.

Ella continua aproximant-se, però la llarga cua arrossega algunes escombraries, unes llaunes, i ara se li enganxa a la petita barana de l'andana. La Lupe queda encallada i cau cap enrere, amb la qual cosa la sabata blanca de núvia surt disparada i colpeja el cap d'en Bruno. La Lupe s'incorpora.

LUPE

(*Sorpresa*)

Oh!

En Bruno continua sense moure's, però el cop li ha fet mal, està a punt de posar-se a plorar.

BRUNO

(Sanglots)

Snif, snif.

En aquell moment arriba el tren. Una espècie de nau especial en forma de píndola amb quatre petites finestretes d'ull de bou. La via va per dalt i el tren va penjat del sostre. El vagó es deté uns segons, i tapa en Bruno i la Lupe.

El tren s'engega i a l'estació no queda ningú. Al terra hi ha la cua del vestit de núvia.

PAS DE TEMPS. Un so accelerat, veiem com es fa de dia i de nit diverses vegades, fins que tot frena, les imatges i el so.

Arriba el tren en la mateixa direcció en la qual se'n va anar: està de tornada. Igual que abans, el vagó es deté, passen uns segons, s'escolta el so de les portes que s'obren i tanquen, algú que baixa. Després el tren s'engega.

A l'estació, d'esquena a la via i a l'espectador, en Bruno i la Lupe acaben de baixar. Els personatges són els mateixos però ha passat temps, se'ls veu una mica majors, preadolescents. La Lupe ja no porta motxilla, sota del braç té una carpeta rosa. En Bruno porta una carterera a l'esquena de tipus motxilla. Encara que ha passat molt temps, en Bruno porta una tireta al front, on la Lupe li va donar amb la sabata.

La tireta

Aquest element fa somriure, perquè t'imagines el que ha passat: és un altre de tants intents fallits de la Lupe per "pescar" en Bruno. Encara que ha passat el temps, tot segueix igual, la relació no ha canviat.

En Bruno marxarà cap al seu costat d'andana, però la Lupe corre a posar-se davant d'ell. Tanca els ulls de manera insinuant i tira la seva carpeta al terra. Fa un gest per inclinar-se a agafar la carpeta, però la seva postura femenina, amb la faldilla curta, li impedeix ajupir-se.

LUPE

(Simula abaixar: "Ai! no puc.")

Oh.

BRUNO

(Sospira cansat: "Ja estem com sempre.")

Buf!

La Lupe mira amb sorpresa com en Bruno es nega a recollir-li la carpeta. Lupe reacciona i se li ocorre una altra estratègia.

LUPE

(Pensativa...: "Ja ho tinc.")

Aha!

La Lupe es descorda la sabata i corre fins on és en Bruno; es deté davant d'ell i li assenyala la seva sabata dictatorial.

LUPE

Tu!

En Bruno mira la sabata descordada i nega amb el cap. La Lupe primer s'enfada, però immediatament canvia d'estratègia. Es posa les mans al cap i simula trobar-se malament.

LUPE

(Sanglots)

En Bruno, resignat, s'ajup i es corda la sabata. La Lupe somriu satisfeta. Aprofitant que en Bruno està ajupit, la Lupe s'aixeca la faldilla i mostra les seves calcetes, amb un cor amb una B en un costat i una L a l'altre, s'escolta la música de samba brasilera d'abans.

LUPE

Ei!

En Bruno queda petrificat per la imatge i es desmaia de la impressió. La Lupe es baixa la faldilla tot seguit i marxa corrents.

PAS DE TEMPS, de la mateixa manera que l'anterior.

L'estació de tren buida. Escoltem passos i entra la Lupe.

És claríssim que han passat alguns anys. La Lupe s'ha convertit en tota una noia, alta i prima. Continua portant cues; les seves ulleres vermelles tenen forma ovalada, són sofisticades. Porta jersei vermell, faldilla molt curta de pell i mitges pantalons. Es deté a l'andana, es col·loca bé la faldilla, i després els pits, s'assegura que estiguin fermes en el centre. Aquests gests van acompanyats d'un repic de tambors.

Resolució

És la tercera vegada que en Bruno i la Lupe es trobaran a l'estació. Una cosa diferent haurà d'ocórrer perquè no es faci avorrit. Ens n'anem cap al tercer acte i, per tant, a la resolució d'aquestes trobades.

Arriba en Bruno, amb el mateix caminar lent i apàtic de sempre. La mirada perduda a les rajoles de la vorera. Igual com la Lupe, també ha crescut, porta pantalons vaquers amples moderns, jersei negre i la cartera penjada en bandolera.

La Lupe mira de reüll en Bruno i somriu. Ell arriba fins al seu costat i es deté, mirant el terra. No es diuen res, però ella no li treu l'ull. En canvi en Bruno està mort de vergonya.

La Lupe es decideix i s'apropa dissimuladament. En Bruno se separa tímidament. La Lupe somriu, satisfeta d'intimidat-lo. Però aquesta vegada, en Bruno li posa la mà al cul.

LUPE

(Mira en Bruno molt sorpresa.)

Oh

En Bruno continua dissimulant, com qui no ha fet res, però tampoc no retira la seva mà, al contrari, amb l'altra mà li toca el pit. La Lupe, estupefacta, mira la mà d'en Bruno, encara al seu pit i al final li dóna una bona bufetada. Ofesa, creua els braços i es queda quieta al seu costat. En Bruno avergonyit mira el terra.

BLOC CRÈDITS

La Lupe i en Bruno a l'estació esperant el tren. Ella continua amb els braços creuats, ofesa.

BLOC CRÈDITS

La Lupe i en Bruno a l'estació. Ella el mira de reüll i somriu.

BLOC CRÈDITS

La Lupe continua mirant de reüll en Bruno, somriu. Finalment li fa un petó a la galta. Bruno només se la mira de reüll.

Arriba el tren i es deté. S'escolta so d'obrir i tancar portes.

BLOC CRÈDITS

El tren s'engega. La Lupe i en Bruno segueixen a l'andana, besant-se apassionadament.

Sorpresa

Vénen els crèdits, l'espectador pensa que ha acabat i al final és una història sense més ni més. Però no serà així, aquesta serà la sorpresa final del curt.

Repetició del tres

Una altra vegada trobem la repetició del tres. Hem arribat al final, però encara ens espera un gag per a tancar la història.

Fosa en negre en forma de cor. Abans de negre total veiem la mà de la Lupe que toca l'entreveuix d'en Bruno.

1.3.2. Escaleta

Una pel·lícula, una sèrie, sol tenir la trama principal i un parell de secundàries. En els curts, no hi ha temps per a explicar moltes coses, de manera que hi sol haver només la trama principal. Cada trama ha de seguir uns passos, uns punts que fan avançar la història.

Escaleta de *La Lupe i en Bruno*

El curt de *La Lupe i en Bruno* no té canvis de seqüència i, per tant, l'escaleta es pot organitzar buscant aquests punts bàsics, entre set i deu, que estan repartits en els tres actes.

Punts de l'escaleta de *La Lupe i en Bruno*:

- 1) (Inici del primer acte.) La Lupe espera el tren com cada dia. Arriba en Bruno, un nen com ella.
- 2) La Lupe està enamorada d'en Bruno, però ell no li fa cas.
- 3) (Complicació del problema en el segon acte.) Qualsevol intent d'ella només aconsegueix empitjorar la situació.
- 4) Passen els anys i la Lupe continua somiant amb en Bruno.
- 5) En Bruno està cansat d'aquesta persecució de la Lupe.
- 6) Passen els anys i la Lupe continua intentant seduir en Bruno.
- 7) (Crisi) A en Bruno, a la fi, se li desperta la passió per la Lupe i actua.
- 8) (Clímax del tercer acte.) La Lupe se sent ofesa perquè no és ella la que ha pres la iniciativa.
- 9) La Lupe i en Bruno es besen apassionadament.

1.3.3. La *story-line* o sinopsi

Per a escriure una història abans cal tenir la idea i poder explicar-la en cinc o sis línies (la *story-line*). Aquesta idea inicial és la que després haurem de seguir (i ser-hi fidels). Ens pot semblar una *story-line* molt simple, però en el fons totes les històries tenen aquesta *story-line* simple.

Story-line* de *La Lupe i en Bruno

El curt de *La Lupe i en Bruno* pot ser tan simple com:

"La Lupe estima en Bruno. En Bruno no estima la Lupe. És una història de passions incontrolables, d'amors impossibles. Al final els dos s'enamoraran. "

No ens conta res nou, això cal veure-ho després. El que importa és COM ho contarem, i això es comença a veure en la sinopsi, després en l'escaleta i finalment en el guió. És un procés gradual que consisteix a anar dilatant la història.

2. Etapa 2. La ficció

2.1. *Los Soprano*, sèrie de TV

Actualment diuen que els bons guionistes de Hollywood treballen per a la televisió. El cert és que hi ha molt bones sèries nord-americanes, algunes originals, creatives, tècnicament impecables. Prova d'això és l'enorme èxit que tenen entre el públic americà i europeu, i a tot arreu. En general són sèries d'un capítol per setmana, que duren cinc, sis i fins deu temporades o més; tenen al voltant dels vint-i-quatre episodis per temporada, fet que equival a uns sis mesos d'emissió per any.

Encara que el més habitual és visionar el capítol de la vostra sèrie favorita el dia i hora que s'emet en televisió, com més va és més freqüent trobar un públic, sobre tot jove, que prefereix veure la temporada sencera de cop, un episodi després d'un altre, tombat al sofà, sense interrupcions publicitàries i en el moment que li ve més de gust.

Los Soprano

Tombar-se al sofà amb una pantalla d'un mínim de quaranta polzades. Aquest és part de l'èxit de sèries com *Los Soprano* o *Lost*. Fa trenta anys segurament s'haurien creat com a producte per al cinema. Només cal veure com comença la sèrie de *Los Soprano*, l'episodi pilot de la primera temporada. En Tony Soprano en la consulta del psiquiatre, en un diàleg amb salt enrere que dura gairebé trenta minuts. En aquesta conversa i amb l'ajuda dels salts enrere, anem revelant la personalitat, l'entorn laboral i professional d'un dels personatges principals, i també el tema principal de la sèrie. Les imatges, els plans, el ritme... el concepte és de cinema.

Drets d'autor

Preferim pensar que a qui li interessa una sèrie la compra en DVD i no la baixa d'Internet. No volem ser esgarriacries, però baixar-se pel·lícules i sèries significa que l'autor no cobrarà drets d'autor per aquest consum, ni el productor ni el director. Si els autors tenen menys ingressos, podria no interessar-los produir i deixarien de fer sèries i pel·lícules. Als Estats Units, de moment, serà difícil que ocorri, però en països de menor producció, com a Espanya, tal supòsit podria no estar molt llunyà.

2.1.1. Guió de la primera seqüència de la primera temporada de *Los Soprano*

En els primers minuts d'una sèrie nova cal explicar moltes coses i s'ha de ser prou atractiu per a enganxar el públic. L'espectador ha de sentir que li contaran coses noves o diferents o interessants, que li despertaran la curiositat i el seu voler saber més.

Els primers deu minuts d'una història són claus. Han d'enganxar; altrament l'espectador no trigarà gaire a canviar de cadena. En el cas de *Los Soprano* ho aconsegueix d'una manera no habitual, en la consulta amb una psiquiatra. El més fàcil hauria estat començar amb uns cops de puny, una cosa que cridés l'atenció. En canvi l'autor mateix s'ho posa difícil. El que podria ser un diàleg avorrit entre metge i pacient, el guionista fa que es converteixi en un bon ganxo, explicant a més l'imprescindible per a seguir l'argument i atrapar l'espectador.

Los Soprano

Podeu veure l'episodi pilot en versió original:

http://www.tv-video.net/video/html/content_2439.htm

Doblada a l'espanyol (falten els crèdits i alguna cosa més, però són els deu primers minuts, que són el que ens interessen):

http://www.youtube.com/watch?v=c_sl2eqnrds&NR=1

Doblada a l'italià (aquests deu minuts):

http://www.youtube.com/watch?v=12uu_GPgjsQ

Guió de Los Soprano. Episodi 1

En aquest cas dividirem la seqüència en diferents escenes, les quals formen part d'aquesta primera seqüència inicial. Desconec si el guió original està dividit d'aquesta manera; per a nosaltres serà més fàcil i productiu analitzar-ho així. De fet, la suma d'aquestes escenes dóna lloc a un fragment narratiu amb sentit complet, és a dir, dóna lloc a una seqüència.

SEC. 1 - INT. CONSULTA MÈDICA DRA. JENNIFER - DÍA

Escena 1. Int. Sala d'espera de la consulta. Dia

A la careta d'entrada, mentre surten crèdits, veiem un home de mitjana edat fumant un cigar i conduint un cotxe pels carrers de New Jersey. Deté el vehicle i baixa.

En Tony Soprano té uns cinquanta anys d'edat, trets italians aparents, va vestit amb un jersei negre i pantaló gris. Porta un anell i un braçalet d'or en una mà i un rellotge també d'or en l'altra. Espera assegut a la sala d'espera d'una consulta. No se sent gaire còmode, és la primera vegada que el visita i ho inspecciona tot. Li crida l'atenció l'escultura d'una dona nua.

Obre la porta de la seva consulta la psiquiatra Dra. Jennifer Melfi, una dona d'uns 45 anys, vestida amb pantaló jaqueta en tons marrons; el seu aspecte és el de persona pulcra.

DRA. JENNIFER

(Somrient)

Sr. Soprano.

TONY

(Una mica tensa, es posa dreta.)

Sí.

Protagonista i situació

No sabem res de la sèrie, en els crèdits apareix aquest personatge. Podem deduir que és el protagonista. Després es confirma: Tony Soprano. És la primera frase que es pronuncia en la sèrie, "Señor Soprano". Les imatges també ens situen; l'acció ocorre a New Jersey.

Escena 2. Int. Consulta Dra. Jennifer. Dia.

La Dra. Jennifer espera dempeus que en Tony entri a la seva consulta i tanca la porta. En Tony es deté en el centre de l'habitació, on hi ha dos sofàs. Decoren la sala unes

prestatgeries amb llibres, el títol universitari penjat de la paret, tot en fusta, de manera que li dóna un aire robust i ferm. Ell espera, es posa les mans a les butxaques.

DRA. JENNIFER

(Autoritària)

Segui.

TONY

(Assenyala un sofà i l'altre: "En quin m'assec?")

DRA. JENNIFER

(Mou els braços: "On vulgui")

En Tony s'asseu en un dels sofàs. Creua les cames.

TONY

(Llança una mirada a la doctora.

"Ara: Què em contaràs? ")

Ehem!

En Tony fa una mirada a la sala.

La Dra. Jennifer s'ha assegut a l'altre sofà i es posa unes ulleres. Li donen un aire de més rectitud. Mira en Tony, esperant que digui alguna cosa.

En Tony colpeja suaument el braç del sofà, també està a l'expectativa. Mira cap als costats, al final la mira a ella.

DRA. JENNIFER

M'ha dit el doctor Cusamano, el seu metge de capçalera, que va sofrir vostè un col·lapse...

En Tony segueix l'expectativa, no està del tot d'acord amb els supòsits de la doctora.

DRA. JENNIFER

Va poder ser un atac de pànic? No podia respirar?

TONY

(Despreocupat)

Diuen que va ser un atac de pànic. Sens dubte tot el tema de la sang... les proves... neurològiques van donar negatiu... I m'han enviat aquí.

DRA. JENNIFER

Explicar coses sense paraules

El recurs que ens ofereixen les imatges cal aprofitar-los. Han passat 2 minuts i 40 segons. Gairebé no s'han creuat paraula però sabem suficient. En Tony, un home de classe mitjana alta, aspecte poc convencional. Alguna cosa li ocorre a en Tony, per això és allà.

El diàleg només ha d'explicar el que no es pot entendre amb imatges.

Informació dosificada

La forma com en Tony diu a què es dedica ens fa sospitar que hi ha alguna cosa més. Com més va volem descobrir més d'aquest personatge.

De manera que ens va enganxant, com en una teranyina.

Li sembla que va tenir un atac de pànic?

TONY

(Cansat de la situació i en desacord amb la doctora)

Buaf!

DRA. JENNIFER

Com se sent ara?

TONY

(No li fa gaire cas, però no li falta al respecte)

Bé... Genial!... Ja treballo.

OFF DRA. JENNIFER

A què es dedica vostè?

TONY

A la gestió de rebuigs.

Queden uns segons en silenci. Ella espera, ell despista.

TONY

Escolti, per a mi és impossible parlar amb un psiquiatre.

DRA. JENNIFER

(Sense immutar-se)

Té alguna idea de per què va perdre el coneixement?

TONY

Doncs no. L'estrès potser.

DRA. JENNIFER

Però per què?

En Tony pensa, no ho té clar, es rasca el cap...

Escena 3. Salt enrere: Casa familiar Soprano. Alba.

Casa enjardinada gran, americana. Comença de nit i va clarejant. En Tony explica el que li va passar aquell dia.

OFF TONY

No ho sé. El matí del dia en què em va passar havia estat pensant.

En Tony al llit nu tapat amb un llençol, li veiem part del tors, porta un tatuatge a l'espatlla esquerra.

OFF TONY

(Sincer, reflexiu)

És bo estar en alguna cosa des del principi, i jo he arribat tard a tot... No sé, a més últimament tinc la sensació que arribo al final.

En Tony al jardí de casa seva, vestit amb una bata, camina fins a l'entrada.

OFF TONY

Quan el millor ha acabat.

DRA. JENNIFER

Crec que molts nord-americans tenen la mateixa sensació.

OFF TONY

Penso en el meu pare. Ell mai no va arribar al més alt, com jo.

En Tony s'ajup per recollir el diari que li ha deixat el repartidor a l'entrada. Veiem que tot el barri és de nivell econòmic alt, cases grans amb jardí enorme.

OFF TONY

Però en molts sentits li va anar millor. Ell tenia la seva gent. Tots tenien els seus criteris...

En Tony obre el diari i li dóna un cop d'ull.

OFF TONY

...el seu orgull. I avui, què tenim?

En Tony va cap a la porta de casa seva, continua fullejant el diari.

Escena 4. Int. Consulta Dra. Jennifer. Dia.

DRA. JENNIFER

Aquestes sensacions de pèrdua van ser més intenses en les hores prèvies al col·lapse?

TONY

("A mi que m'expliques.")

Intriga

Seguim amb la sensació que hi ha una cosa estranya. Aparentment és una conversa normal, però no ens encaixa amb l'aspecte d'en Tony. Continuem intrigats.

No ho sé.

Escena 5. Salt enrere: Casa familiar Soprano. Dia.

En Tony camina pel jardí, porta el diari sota el braç. S'apropa amb pas decidit a la piscina de casa seva. Quan arriba a la vora tira el diari al terra i s'apropa preocupat.

La piscina és plena d'aigua, neta i a punt. En canvi en Tony busca alguna cosa, està preocupat. Al final s'escolta soroll d'ànecs i apareix una família d'ànecs entre els arbustos. En Tony somriu.

OFF TONY

Un parell de mesos abans de tot això, van aparèixer al jardí de casa una parella d'ànecs salvatges.

(En Tony s'ajup i agafa alguna cosa del terra, pa, i ho llança als ànecs, que caminen per la gespa)

Va ser sorprenent. Vénen del Canadà o per allà. I com era l'època de zel havien tingut aneguets.

En Tony es fica amb la bata dins de l'aigua i crida els ànecs, amb l'aigua fins a la cintura, mentre llança molles de pa a la piscina.

TONY

Pren, pren...

Els ànecs es fiquen a la piscina i en Tony es queda amb l'aigua fins al coll.

OFF TONY

Una amiga de la Meadow, la meva filla...

Una noia morena mira atònita des d'una finestra de la casa, és l'Amiga de la Meadow.

OFF TONY

...havia vingut a buscar-la per anar a l'institut...

L'Amiga s'allunya de la finestra, és a la cuina de la casa.

AMIGA

Meadow, el teu pare està amb els ànecs.

Revelant pistes de la sèrie

És una situació atípica, graciosa. El to fins al moment era seriós, però la presència d'aquests ànecs li dóna un gir en el to de l'història. Adorna la serietat amb ironia i humor.

A la cuina hi ha la Meadow, preparant-se un got de suc i la mare, la Carmela, també en bata, prepara l'esmorzar.

MEADOW

J Ah, sí, tot el jardí fa olor d'ànec. Em fa molta vergonya.

L'Amiga i la Meadow s'asseuen a la taula de la cuina, mengen alguna cosa. El germà de la Meadow, l'AJ, també és a la cuina.

CARMELA

Heu d'esmorzar alguna cosa més que un suc de nabius. És important alimentar el cervell per als estudis.

(Arriba l'AJ i ella li agafa el cap.)

Feliç aniversari, rei.

(El besa al front.)

Tretze!

MEADOW

(Despectiva)

Només és una criatura.

AJ

Calla!

AMIGA

(Burleta)

Una parella d'ànecs s'han instal·lat a la teva piscina i ho han fet.

L'AJ s'asseu davant les noies a esmorzar. Agafa una pasta, la mulla a la gerra de llet. La Meadow li pica als dits.

MEADOW

Eh! Treu d'aquí.

AMIGA

Quin fàstic.

L'AJ té la boca plena de pasta.

MEADOW

No siguis brut.

La Carmela s'apropa a la taula amb una capsa de pastes. Els n'ofereix. Les noies prenen un got de suc.

CARMELA

Nenes, pel què no us mengeu una pasteta?

MEADOW

Ai! Treu això de la meva vista.

CARMELA

És igual, no hi insisteixo.

AMIGA

Com es manté tan prima, senyora Soprano?

La Carmela no contesta, s'apropa a la finestra i mira a fora, amb certa preocupació.

En Tony segueix dins de la piscina mirant els ànecs.

CARMELA

Allà és, amb els ànecs.

TONY

(Als ànecs)

Escolteu, si no us agrada aquesta rampa, us en construiré una altra de fusta perquè...

Els ànecs voletegen amb les ales. En Tony els mira atent.

Les noies i l'AJ segueixen a la cuina. Senten en Tony que els crida.

OFF TONY

Eh, petits, mireu! Estan intentant volar!

AJ, AMIGA i MEADOW

("Què pesat que és.")

Ai, no.

OFF TONY

Els petits estan intentant volar.

En Tony espera, i amb desgana les noies i l'AJ surten al jardí.

TONY

La família Soprano

Com qui no vol la cosa, el guionista ens defineix la família Soprano i els seus membres: com s'anomenen, quin paper exerceixen, a què es dediquen, quina relació tenen amb els altres...

Mireu! Intenten volar.

Els ànecs voletegen movent les ales. Els joves s'apropen a veure, parlen sense gens d'entusiasme.

AJ

El National Geographic, papa.

MEADOW

Formidable.

AMIGA

Genial.

AJ

Ens els vas ensenyar ahir.

TONY

És formidable.

Escena 6. Int. Consulta Dra. Jennifer. Dia.

TONY

Ara la meva dona pensa que aquesta amiga és una mala influència.

Escena 7. Salt enrere: casa familiar Soprano. Dia.

A la cuina les noies segueixen amb l'esmorzar i la Carmela cuina.

AMIGA

Serà fantàstic que vinguis a Aspen amb la meva família per Nadal. L'any passat vaig veure a Aspen en Sean tan de prop com et tinc a tu.

MEADOW

(Emocionada)

Déu meu.

CARMELA

(Posa condicions.)

Meadow, tenim un tracte. Si continues traient bones notes i arribant a casa a la teva hora d'aquí a Nadal, llavors hi aniràs.

MEADOW

("Esgarriacries")

Ja ho sé.

En Tony entra a la cuina. Només porta una tovallola a la cintura. Les noies s'aixequen, han acabat de menjar.

TONY

Bon dia, petites.

MEADOW

Bon dia.

AMIGA

Bon dia, senyor Soprano.

AJ

Arribem tard, papa.

En Tony es deté al costat de l'AJ, li fa un gest afectuós i li allarga la mà, després li fa un petó a la galta.

TONY

Ei! Feliç aniversari.

AJ

Gràcies, papa.

En Tony passa al costat de la Carmela i li dóna un cop afectuós a les natges, després agafa un llibre obert de sobre del marbre, un llibre d'ocells. Llegeix mentre s'asseu a la taula. La Carmela li serveix un got de cafè.

CARMELA

Seràs a casa aquesta nit per a la festa d'aniversari de l'Anthony, veritat?

CARMELA

(Espera que en Tony reaccioni.)

Home ocell. Hola!

TONY

(Sense treure ull al llibre)

Sí... sí, avui sortiré abans de la feina.

La Carmela torna a les seves tasques, està farta d'excuses.

CARMELA

No parlo de la feina.

En Tony aixeca la vista i la mira, se sent incomprès

Escena 8. Int. Consulta Dra. Jennifer. Dia.

En Tony continua amb el seu discurs.

TONY

Em sap greu però no puc parlar de la meva vida privada.

DRA. JENNIFER

(Impertorbable)

Acabi d'explicar-me allò del dia que va sofrir el col·lapse.

En Tony, després d'uns segons de pausa, continua parlant...

Escena 9. Salt enrere: Ext. Carrers New Jersey. Dia.

En Christopher, nebot d'en Tony, condueix el seu cotxe; en Tony, assegut al costat, encara fulleja el llibre d'ocells.

OFF TONY

(A la Dra. Jennifer)

Vaig anar a treballar amb el cotxe del meu nebot Christopher, es vol dedicar al que faig jo. Ell és un exemple del que li deia abans.

TONY

Has cridat a aquest tipus del Triger Tower per allò del transport?

CHRISTOPHER

(Nega amb el cap, despreocupat.)

Vaig arribar molt tard ahir a la nit a casa i vaig pensar que podia estar dormint.

TONY

(El mira amb retret.)

> I aquest matí l'has cridat? Ja és al despatx des de les 6.

CHRISTOPHER

(Excusa)

Tenia nàusees aquest matí! La meva mare m'ha dit que no m'havia d'haver aixecat.

OFF TONY

(A la Dra. Jennifer)

Tingui en compte que és un xaval que s'acaba de comprar un Lexus de 60.000 dòlars.

El cotxe continua rodant pels carrers... Travessen un parc.

CHRISTOPHER

Allà hi ha en McHarthy.

TONY

On?

CHRISTOPHER

(Assenyala algú a l'exterior.)

Allà, amb la mamelluda vestida de rosa.

TONY

Fa marxa enrere.

En Christopher fa marxa enrere amb el cotxe i agafa el carrer que travessa el parc.

TONY

(Irònic)

El meu amic en McHarthy està intentant sucari; vaja, vaja.

Travessa el camí un home de mitjana edat, posat de vestit, acompanyat per una noia jove, amb vestit rosa ajustat i molt curt. El cotxe es deté i l'home els mira.

OFF TONY

(A la Dra. Jennifer)

Vam veure aquell tipus...

Punt de gir

És un moment clau. Sabrem una cosa important d'en Tony: a què és dedica... Però abans, una mica d'intriga i humor, aquest toc que fa que la sèrie sigui diferent: la intervenció de la Dra. Jennifer.

Escena 10. Int. Consulta Dra. Jennifer. Dia.

TONY

... i tenia amb mi un préstec pendent...

DRA. JENIFFER

(El talla.)

Disculpi un segon. No sé on va amb aquesta història. Però hi ha unes quantes directrius ètiques que hauríem d'aclarir ràpidament.

En Tony assenteix amb el cap i li indica que continuï.

DRA. JENNIFER

Tot el que es diu aquí queda entre doctor i pacient, és confidencial. Excepte si, per exemple...

(Li costa trobar les paraules.)

Diguem que sentís que s'anava a cometre un assassinat, encara que no es dugués a terme, només per si de cas, si un pacient m'explica una història...

En Tony la mira, vol saber on anirà a parar.

DRA. JENNIFER

... en què algú serà ferit, se suposa que ho he de denunciar.

(Pausa. "És així.")

Ètica.

En Tony no sembla preocupat. Ella sí que s'ha sentit incòmoda.

DRA. JENNIFER

Ha dit que estava en gestió de rebuigs.

TONY

En medi ambient.

DRA. JENNIFER

El doctor Cusamano a més de ser el seu metge de capçalera també és el seu veí del costat... Em comprèn?

(Pausa. En Tony la mira a l'expectativa.)

El que va passar amb aquest amic que, em, va trobar...

(Es talla.)

Expliqui-m'ho.

TONY

Res...

(Tranquil, somriu.)

...ens vam prendre un cafè.

Definició d'en Tony Soprano

"Res... ens vam prendre un cafè", estem segurs que no serà així. Les imatges que se-gueixen ho confirmen.

Un personatge és el que fa, no el que diu. Aquí es veu més que clar. Tony diu una frase sense importància, però la forma com ho diu i el context, defineixen perfectament el personatge.

Escena 11. Salt enrere: Ext. Parc New Jersey. Dia.

El cotxe d'en Tony es deté davant l'home, l'Alan, i la noia. L'Alan tira al terra la tassa de cafè i es posa a córrer.

NOIA

Alan!

OFF HOME

Auxili!

En Christopher baixa del cotxe, el persegueix i forceja amb ell. L'Alan aconsegueix deixar fora de combat en Chris i corre.

HOME

Auxili!

En Tony mira l'escena des del cotxe, es posa al volant.

TONY

Té pebrots la cosa!

La noia vestida de rosa se'n va i en Tony posa en marxa el cotxe. Persegueix l'Alan conduint sense control.

L'Alan corre desesperat.

El cotxe d'en Tony gairebé atropella una noia.

NOIA

Malparit!

En Tony surt del carrer i corre entre els vianants del parc. En Chris, recuperat, corre darrere del cotxe.

CHRISTOPHER

Tony! Espera!

Continua la persecució, en Tony continua impassible i sembla que es diverteix. L'Alan corre cap a a l'edifici d'oficines del parc.

ALAN

Seguretat! Seguretat!

En Tony colpeja l'Alan amb el cotxe i el tira al terra.

ALAN

Ah!

En Tony deté el cotxe i baixa. Al para-xocs hi ha enganxat un tros de tela vermella. En Tony s'apropa a l'Alan, tombat al terra cargolant-se de dolor. Té una cama malament.

ALAN

Ah! Oh!

TONY

(S'ajup per mirar l'Alan.)

T'has fet mal?

ALAN

Tinc la cama trencada. Se'm surt l'os.

TONY

A veure. Deixa'm que ho vegi bé.

En Tony pega un cop de puny als ous de l'Alan.

ALAN

Ah!

TONY

(L'agafa pel pit.)

Et donaré jo os trencat. Malparit!

(Li pega alguns cops de puny a la cara.)

On és la meva puta pasta?

Escena 12. Int. Consulta Dra. Jennifer. Dia.

DRA. JENNIFER

De manera que van prendre un cafè.

TONY

(Relaxat)

Sí.

Escena 13. Salt enrere: Ext. Parc. Dia.

En Tony continua pegant l'Alan, que té tota la cara sagnant.

TONY

Fill de puta! Cabró!

ALAN

(Fet pols, sense poder moure's)

Descripció rodona d'en Tony

Ja sabem tot el que cal saber i a més ens hem convertit en còmplices d'en Tony, la qual cosa ens fa divertir-nos.

Només cal tancar aquesta història amb l'Alan i acabar la descripció d'en Tony, de la sèrie i de la seqüència mateixa.

T'ho pagaré tot.

En Chris arriba al lloc, arrenca el tros de tela vermella del para-xocs del cotxe i cauen al terra els vidres del far.

TONY

(Cabrejat, a en Chris)

Què fas? Vols venir aquí?

En Christopher s'apropa, no sense queixar-se de l'estat del cotxe.

CHRISTOPHER

Això són 3.000! ¡3.000 dòlars!

TONY

(Assenyalant l'Alan.)

Endavant.

En Tony deixa l'Alan. En Chris se li apropa i li comença a pegar puntades de peu a l'estómac.

ALAN

Ah! Ah!

TONY

(Es frega el puny adolorit pels cops.)

On és la puta pasta?

Chris continua pegant-li.

Un grup de persones, entre les quals hi ha la noia de rosa, miren l'escena atònits sense atrevir-se a dir ni a fer res.

ALAN

Aconseguiré els diners.

TONY

Segur que els aconseguiràs. T'hauries de posar un tap a la boca i treure-te'l per dir els amics que no sóc res comparat amb els qui portaven abans les coses.

En Christopher li deixa de pegar. L'Alan es cargola al terra.

ALAN

(Plorant i gemegant.)

Informacions complementàries

Tot són informacions complementàries al personatge. En Tony és un mafiós i, pel que sembla, ara porta més negocis que abans, és més important.

Em sap greu.

TONY

Mamó!

En Christopher li pega un últim cop. En Tony va cap al cotxe.

TONY

Vinga!

ALAN

Ah! Em sap greu.

TONY

Tanca la boca! De què et queixes?

Cartell de l'edifici, HMO, una companyia d'assegurances americana.

TONY

H M O, estàs assegurat. Malparit!

En Christopher i en Tony entren al cotxe.

TONY

Ludòpata degenerat dels collons.

OFF DRA. JENNIFER

Continuï.

Arribats a aquest punt, l'acció fa un tall. Ho hem descobert gairebé tot, s'han acabat les presentacions i comencem amb els problemes del negoci d'en Tony. Entraríem, doncs en el segon acte del capítol, encara que la seqüència continua a la consulta de la doctora, amb els salts enrere fins a la meitat de l'episodi.

2.1.2. Esquema guió-seqüència

El pas previ al guió és l'escaleta del capítol. La història explicada seqüència a seqüència amb els elements que fan avançar la història. Ja ho hem vist anteriorment, i per això val la pena aprofitar una seqüència d'aquestes característiques per a analitzar-la més profundament.

En definitiva, una seqüència funciona igual que una pel·lícula, que una història, sigui llarga o curta. La seqüència és una unitat dramàtica amb sentit complet; per tant, té un plantejament, un desenvolupament i un final. Sempre la divisió a tres. El capítol sencer tindrà tres actes, cada una de les seves seqüències tindrà tres parts.

Los Soprano

1) **Plantejament.** El protagonista, en Tony, és a la consulta d'una psiquiatra. Per què és a la consulta? Qui és aquest senyor Soprano realment? Descubrim alguna cosa sobre la seva família, els seus fills, la seva esposa, on i com viu. I apareixen els ànecs a la piscina.

Què passa amb aquests ànecs? Són un element distorsionador. Alguna cosa ocorre amb ells, potser té relació amb el motiu pel qual en Tony va al psiquiatre. Aquest és el punt de gir que ens porta a la segona part de la seqüència.

2) **Desenvolupament.** Descubrim com és la seva família, la relació que en Tony té amb ells. Tornem al motiu que ha permès engegar la història: el dia que va sofrir un col·lapse. Tot té a veure amb aquell moment. D'aquesta manera, descobrim alguna cosa més sobre en Tony, i intuïm quina és la seva ocupació; perquè això de gestionar residus no s'ho creia ningú.

Estem a punt de descobrir què va passar aquell dia; hi ha intriga; ens apropem al clímax de la seqüència, però la Dra. Jennifer el talla per advertir-li sobre el que explicarà.

Estem a punt de saber-ne més, de saber realment qui és en Tony Soprano, som a la rampa que ens ha empès fins al clímax i, per tant, entrem en la tercera part de la seqüència: el final.

3) **Final.** Després de les advertències de la doctora, la reacció d'en Tony Soprano és d'allò més natural: "Nada... nos tomamos un café". I en aquest punt comença el salt enrere que ens revela la realitat. Descubrim qui és realment en Tony, com és, com resol els seus problemes professionals.

Ja està, després d'allà, un altre "Así que se tomaron un café?... Sí" que tanca la seqüència i ens porta a la calma, és a dir, a l'inici d'una nova seqüència.

2.1.3. La Bíblia

Hem analitzat una part del capítol pilot. Abans de fer aquest guió cal elaborar la Bíblia. En un primer moment aquest document serveix per a presentar i vendre el projecte; després es converteix en una guia indispensable per a escriure els capítols.

En la Bíblia inicial hauríem de descriure els personatges, les localitzacions i l'argument de cada un dels capítols. En la Bíblia de continuïtat cal descriure els nous personatges que apareixeran, què els ocorre als ja existents, quines trames s'inicien, quines acaben, els girs principals que tindrà la sèrie durant aquella temporada.

En cada Bíblia no pot faltar el resum de cada un dels capítols. Les històries dels personatges s'han de repartir per segments, per episodis, ja des del principi de la temporada, per a tenir una visió general.

Los Soprano

Los Soprano té sis temporades. Cada una té la seva Bíblia de continuïtat.

Així doncs, en cada temporada és necessari fer una sinopsi general de tot el que ocorrerà. Un breu resum de la primera temporada de *Los Soprano* podria ser el següent:

Resum de la primera temporada de *Los Soprano*

Temporada 1

La sèrie comença amb en Tony Soprano després de sofrir un col·lapse, un atac de pànic. Aquest és el motiu que el porta a començar una teràpia amb la Dra. Jennifer Melfi. A poc a poc, la història ens revelarà detalls de la infantesa d'en Tony, la influència del seu pare i les constants amenaces com a gàngster.

La mare d'en Tony, la Livia, és molt més manipuladora del que aparenta, i fins i tot té una mica de psicòpata.

També hi ha la complicada relació d'en Tony amb la seva esposa Carmela i els vincles amb la *Cosa Nostra*.

La vida amb els seus fills, la Meadow i l'Anthony Jr. tampoc no és senzilla. Totes dues relacions van descobrint la relació entre el seu pare i la màfia.

Les declaracions d'una persona de la seva organització impliquen que l'FBI parli amb ells i facin unes possibles acusacions federals.

Després d'ordenar l'execució d'en Brendan Filons i el simulacre d'execució d'en Chris Moltisanti, l'Oncle Júnior s'ha instal·lat com a capo de la família (després de la mort de l'anterior capo, en Jackie Aprile, de càncer).

Mentrestant, és en Tony qui en realitat controla la majoria d'assumptes. En Tony reacciona a l'intent d'atemptat contra la seva vida amb una violenta represàlia i s'enfronta a la seva mare pel paper que ha tingut. La dona sofreix un accident cerebrovascular. En Junior és arrestat per l'FBI.

Aquesta sinopsi serveix com a pauta a l'equip de guionistes, i a partir d'aquí comencen a desenvolupar les trames i dividir-les en capítols. Per tant, ha de ser clar i concís.

Presentem, a la taula adjunta, un esquema que és un exemple de divisió de trames i de tota la història en seqüències.

Capítols temporada 1: 1999

			Director	Escriptor (segon)	Dia d'emissió original
1	1	"Pilot"			10/01/99
L'Anthony Soprano, un capo de la màfia, comença la teràpia amb la Dra. Jennifer Melfi després d'un atac d'ansietat. La seva mare, la Livia, es nega a anar a l'asil. L'Oncle Tony Junior vol utilitzar el restaurant de l'amic d'en Tony per a dur a terme un assassinat, però en Tony li ho impedeix volant el restaurant. En Christopher Moltisanti, nebot d'en Tony, assassina uns mafiosos txecs per a aconseguir posicions en la família i el negoci de gestió de residus.					
2	2	"46 de durada"			17/01/99

En Chris i en Brendan Filone comencen el segrest d'uns camions. Després descobreixen que el propietari dels camions paga a en Junior una protecció. La seva drogoaddicció els impedeix respectar les ordres d'en Junior. La Carmela demana un favor a en Tony per a l'AJ, al qual involucren en el robatori del cotxe del professor de ciències. Després de massa accidents, en Tony força la Livia a anar a l'asil.

3	3	"Denial, Anger, Acceptance"	Nick Gomez	Marcos Saraceni	24/01/99
---	---	------------------------------------	------------	-----------------	----------

Els Soprano lloguen els serveis de Buccos per organitzar un sopar festa. La filla d'en Tony, la Meadow, demana a en Chris i a en Brendan una cosa forta que la mantingui desperta perquè es pugui preparar el SAT. En Tony accepta la tasca d'aconseguir el divorci de la filla de l'Hasidic Jewish. En Junior treu la "retribució" a en Chris i a en Brendan per allò del segrest de camions.

4	4	"Meadowlands"	John Patterson	Jason Cahill	31/01/99
---	---	----------------------	----------------	--------------	----------

En Tony demana al seu amic el detectiu Vin Makazian que segueixi la Dra. Melfi, després que ella se li hagi aparegut en un somni. En Chris demana represàlies per a en Júnior i en Mikey Palmice per la mort d'en Brendan. Es planteja la qüestió de qui serà el successor d'en Jackie Aprile.

5	5	"College"	Allen Coulter	James Manos Jr. i David Chase	7/02/99
---	---	------------------	---------------	-------------------------------	---------

En Tony i la Meadow viatgen a Maine per visitar les universitats i discutir la naturalesa del "negoci" d'en Tony. La Carmela combat la grip i busca el consol del pare Intintola després de descobrir el secret d'en Tony: la seva terapeuta és una dona. En Tony es troba casualment amb un vell amic que és en un programa de protecció de testimonis. Hi té alguns "negocis" pendents.

6	6	"Pax Soprana"	Alan Taylor	Frank Renzulli	14/02/99
---	---	----------------------	-------------	----------------	----------

L'Oncle Júnior és nomenat cap de la família DiMeo. En Tony aconsegueix que en Junior concedeixi una llicència al seu amic en Jewish. La Carmela i en Tony celebren els divuit anys d'aniversari, però el sopar es torna agre. La Dra. Melfi recepta Prozac a en Tony, el qual sofreix un efecte secundari: pèrdua de la libido, encara que els seus recurrents somnis fan que se senti atret per ella.

7	7	"Down Neck"	Lorraine Senna		21/02/99
---	---	--------------------	----------------	--	----------

L'AJ i els seus amics roben el vi sacramental i arriben borratxos a la classe de gimnàstica. En Tony pensa poc en l'incident, fins que el psicòleg escolar li informa que el seu fill pot tenir TDAH. En la teràpia en Tony reflexiona sobre la seva pròpia infantesa i les pallsades. L'AJ és castigat i l'obliguen a visitar la seva àvia, la Livia, cada dia durant tres setmanes.

8	8	"The Legend of Tennessee Moltisanti"		Frank Renzulli i David Chase	28/02/99
---	---	---	--	------------------------------	----------

La família Lupertazzi vol evitar les acusacions de l'FBI. En Tony i els seus, excepte en Chris, són citats a un gran jurat d'investigació. En Chris està deprimat per la seva exclusió, té malsons i tracta, sense èxit, de canviar l'enfocament del seu guió. La Livia s'assabenta d'uns conflictes i avisa en Junior.

9	9	"Boca"	Andy Wolk	Jason Cahill Robin Green and Mitchell Burgess	7/03/99
---	---	---------------	-----------	---	---------

Els pares s'assabenten del terrible crim que comet l'entrenador de l'escola secundària. En Tony coneix alguns dels secrets sexuals d'en Junior. L'Oncle és humiliat quan en Tony els fa referència a ell i a la Roberta.

10	10	"A Hit Is a Hit"	Mateo Penn	Joe Bosso i Frank Renzulli	14/03/99
----	----	-------------------------	------------	----------------------------	----------

Seguint els suggeriments de la Dra. Melfi i la Carmela, en Tony intenta ser més social i conèixer millor alguns veïns. En Chris i la seva xicota Adriana, la Cerva, donen un dur cop al magnat Massive Genius. En Chris ajuda l'Adriana a fer una prova de demostració de banda, encara que un dels seus membres és el seu antic xicot. En Genius Massive amenaça amb demandar en Hesh pel presumpte robatori dels drets de música.

11	11	"Nobody Knows Anything"	Henry J. Bronchtein	Frank Renzulli	21/03/99
----	----	-------------------------	---------------------	----------------	----------

Un consell d'en Vin Makazian a en Tony el porta a prendre una decisió difícil respecte a un dels seus amics de més confiança. En Tony té posat l'ull a les coses d'en Paulie Walnuts. En Júnior, en Mikey i en Chucky Signore, després de consultar la Livia, conspiren junts per consolidar el poder.

12	12	"Isabella"	Allen Coulter	Robin Green and Mitchell Burgess	28/03/99
----	----	------------	---------------	----------------------------------	----------

Malgrat el Prozac i el liti receptat per la Dra. Melfi, en Tony cau en una depressió crònica. La imaginació d'unes trobades amb la Isabella, una bonica estudiant italiana que resideix a casa dels Cusamano, li aixeca temporalment la moral. En Junior posa en marxa el seu pla. L'FBI visita els Soprano.

13	13	"I Dream of Jeannie Cusamano"	John Patterson	David Chase	4/04/99
----	----	-------------------------------	----------------	-------------	---------

En Junior està d'acord amb en Tony sobre la situació amb en Jimmy Altieri. En Tony descobreix el complot entre la seva mare i el seu oncle. Adverteix la Dra. Melfi que la seva vida pot estar en perill. En Chris, en Paulie i en Silvio Dante tenen cura de l'empresa familiar. L'amic d'en Tony, l'Artie Bucco, torna a obrir el restaurant.

D'aquesta manera tenim una visió global de la sèrie, de manera que els conflictes estan repartits equilibradament. Un exemple molt clar és al restaurant italià de l'Artie Bucco, l'amic d'en Tony, que precisament no està gens posat pel que fa a la màfia. En el primer capítol en Tony ha de volar-li el restaurant per a evitar un mal major, encara que l'Artie no sap qui ha estat. En l'últim capítol l'Artie aconsegueix obrir de nou el local. És una trama perfecta, comença l'un i acaba el tretze, amb algunes pinzellades al mig. En canvi, altres trames no es tanquen i quedaran obertes per a la temporada següent. No tot pot quedar tancat, però tampoc obert; com la vida mateixa: una cosa acaba, però les altres segueixen.

A partir d'aquest esquema caldrà treballar capítol per capítol i fer-ne una bona sinopsi, una escaleta i, finalment, el guió.

2.2. Strike TV, canal de televisió en línia

Durant la vaga de guionistes americans del final de 2007 i el principi de 2008 els professionals del mitjà es van aliar per a crear la seva pròpia televisió a fi d'explotar els seus productes lluny de les grans companyies. D'allà va néixer Strike TV, un canal de televisió en línia, en què alguns dels noms més rellevants de la creació televisiva nord-americana deixen el seu talent perquè els més necessitats del sindicat puguin tenir ingressos.

Noves sèries, noves idees i fins i tot formats nous. Una plataforma excepcional per a provar i explorar noves idees. El baix pressupost és el que ho fa possible, i confirma que les bones històries i diners no han d'anar junts necessàriament. Per a tenir bones idees el que cal és talent.

Sketch Toons

Un d'aquests nous programes és *Sketch Toons*:

<http://www.strike.tv/show/sketch-toons/kool-fun/>

Una sèrie animada de divertits esquetxos. L'originalitat del producte està en l'esquetx mateix, en la història que s'explica.

2.2.1. Guió episodi 1: *Kool Fun*

Sketch toons "Kool fun" episodi 1. 40"

Habitació de tipus motel, dues gerres de refresc humanitzades, amb braços, cames i cara, una rosa, la noia, l'altra vermella, el noi. Fan l'amor, la noia de quatre grapes a sobre del llit, el noi per darrere, es balancegen rítmicament.

VERMELL

Oh yeah!

ROSA

Oh yeah!

Acceleren més el ritme. Els dos ho passen bé.

VERMELL

Oh yeah!

ROSA

Oh yeah!

Acceleren més el ritme, sembla que estan a punt de l'orgasme.

VERMELL

Oh yeah!

ROSA

Oh yeah!

VERMELL

(Extasiat)

Oh, Oh, Oh...

(Ha arribat a l'orgasme)

Oh yeah!

Vermell deixa de moure's. Rosa deixa de somriure. Vermell se separa, ha acabat.

VERMELL

Oh yeah.

Rosa es dóna la volta, no està gens satisfeta.

ROSA

(*Insatisfeta, tallant*)

Oh yeah.

Vermell s'aparta i s'acomiaada.

VERMELL

(*"A reveure."*)

Rosa està estupefacta. Vermell marxa a tota pastilla, sense obrir la porta, i travessa la paret deixant un bon forat.

ROSA

(*"Vaja! Ja està!"*)

2.2.2. La *story-line*

És una història senzilla amb l'únic objectiu de divertir, i ho aconsegueix. La *story-line* també ha de ser simple i ha de dir solament el necessari.

***Story-line* de "Kool fun"**

"Dues gerres de refrescs fan l'amor, el que exerceix el paper de noi arriba ràpidament a l'orgasme, i deixa a la noia a mitges."

Senzilla però ens fa somriure. Per què? És una imitació de la realitat, explicada amb dues gerres. Aquesta és l'espurna, podrien ser dos humans, però no seria igual de graciós. Saber trobar l'equilibri del que cal contar i com es conta, aquí hi ha la feina.

3. Etapa 3. El clip publicitari

El **clip publicitari**, la publicitat en general, no és un producte d'entreteniment. A diferència de la ficció, el seu objectiu és molt simple i directe: persuadir i informar l'audiència sobre un producte o servei.

En televisió solen durar al voltant dels trenta segons, encara que de vegades hi ha una versió més llarga, d'un parell de minuts, destinades als cinemes o al principi de la campanya publicitària.

El valor, doncs, de la publicitat com a producte, i des del nostre punt de vista, és aconseguir cridar l'atenció del públic en molt poc temps. Informar, promoure i fer-ho atractiu. No es pot perdre ni un segon, tots els detalls compten, res no queda solt.

Hi ha clips publicitaris que no solament aconseguen el seu objectiu, sinó que a més queden en el nostre record durant un temps, deixen empremta en l'audiència, de manera que aconseguen el seu propòsit amb escreix. Els dos exemples que analitzarem donen proves d'això.

3.1. Clip publicitari: Golf V

Potser algú no recorda l'anunci, però tot just veure'l, serà conscient que l'ha vist alguna que altra vegada. El clip va aconseguir les seves metes: informar, persuadir i a més una certa repercussió mediàtica: la seva "banda sonora" es va convertir en un èxit de les ràdios musicals.

3.1.1. Guió

El guió, sigui publicitari o no, és una eina de treball. Com a document per a la realització d'un spot, ha de detallar els efectes gràfics, d'imatge i de so. En aquest tipus de productes, amb prou feines d'un minut, el guió es detalla sempre en el pla. No s'utilitza el concepte de seqüència, ja que es considera que el clip publicitari és de seqüència única.

Guió "Nou Golf V 2004". Durada total spot: 41"

Pla 1	FONS NEGRE	
	Pantalla en negre, no s'hi veu res més. Alhora comença a sonar la cançó "Everytime I see you" de Jewel i apareixen impresos en blanc, al mig de la pantalla, els nombres "1974". Desapareixen les lletres i anem a fosa en negre.	
	Esquema	Efectes d'imatge
		Els canvis d'imatge es fan per fosa. Anem a imatge exterior.
		Efectes gràfics
		Impressió en blanc "1974"
	So	Efectes sonors
		Comença a sonar des del principi la cançó "Everytime I see you" de Jewel.

Nota

Després d'indicar el número de pla, explicarem on es desenvolupa i què és el que ocorre.

Conceptes

Esquema: especificació de decorats i elements necessaris per a aquest pla. Fins i tot el dibuix d'aquest pla, però igual com en els guions de ficció amb el guió il·lustrat, aquest no és feina del guionista.

Efectes d'imatge: tot allò que es consideri que modifica la imatge. No es fa amb una càmera.

Efectes gràfics: totes aquelles addicions tipogràfiques, gràfiques o d'imatge que s'han d'afegir en postproducció.

So: incloem els diàlegs i els eslògans, quan n'hi ha.

Efectes sonors: qualsevol tipus d'efecte sonor.

Hi ha poc temps; per tant, cal situar l'espectador amb una sola imatge, "1974", i una música tranquil·la, del tot suggeridora, sobretot per a qui coneix la cançó *Everytime I see you* ("Sempre que et veig"). Té un missatge molt clar. La cançó comença amb la frase "Every time I think of you" ("Sempre que penso en tu"). L'espectador no sap el que li anunciaran, però es posa a l'expectativa. El producte que veurem ens emocionarà: bons records, sentiments agradables; segur que t'agradarà.

Amb solament tres segons aquest clip publicitari aconseguix suggestionar l'espectador.

Pla 2	EXT. CARRER. NIT	
	Imatge d'un carrer a la nit, llambordes, ha plogut. Aparcat al carrer, al costat de la vorada, un vell Volkswagen (WW) vermell. Apareix en blanc "GTI" imprès sota la imatge del cotxe.	
	Esquema	Efectes d'imatge

Pla 2	EXT. CARRER. NIT	
		Comença i acaba el pla amb fosa. Anem a negre.
		Efectes gràfics
		Impressió en blanc "GTI"
	So	Efectes sonors
		Segueix la cançó "Everytime I see you" de Jewel.

La imatge del cotxe ens situa, presenta el producte. L'espectador, encara que no està segur d'això, sospita que li ensenyaran un cotxe; i els més experts en el tema a més sabran que es tracta d'un WW. Busquen aquesta complicitat amb l'espectador.

Aquestes imatges coincideixen amb les primeres frases de la cançó: "I get a shot right through / Into a bolt of blue" ("he rebut un enamorament sobtat dins de mi, una ràfega de tristesa"). Que seria el mateix que ens diguessin: "te'n recordes, veritat? Era genial!" Recordarem, doncs, aquelles coses bones. Les llambordes, les formes del cotxe ens evocuen la nostra infantesa o la joventut; depèn de l'espectador, clar. Però juga amb aquest concepte, a tots ens agrada parlar de tant en tant dels nostres records del passat.

A partir d'aquest pla acaba la presentació i profundirem en el que ens conta i com ens ho explica.

Pla 3	FONS NEGRE	
	Fosa en negre. Impressió en blanc de "1983" i tornada a negre.	
	Esquema	Efectes d'imatge
		Comença i acaba el pla amb fosa. Anem a imatge exterior.
		Efectes gràfics
		Impressió en blanc "1983"
	So	Efectes sonors
		Segueix la cançó de Jewel.

Vet aquí aquestes foses a negre amb la data, com si miréssim el vell àlbum fotogràfic familiar. La intenció és clara: mostrar aquest cotxe en el temps, com ha anat creixent, igual com l'espectador. Perquè hi ha una altra cosa evident: el públic a qui va destinat aquest anunci és adult.

Pla 4	EXT. PÀRQUING. DIA	
	Imatge d'un WW blanc aparcats en un aparcament exterior, sense més cotxes. Per darrere passa el tren. Al fons, uns edificis alts d'una gran ciutat. Recolzada a la barana, a prop del cotxe i mirant el tren i la llunyania, una persona relativament jove, possiblement una dona. Sota del cotxe apareixen les lletres "GTI" i després a sota, "ABS".	
	Esquema	Efectes d'imatge
		Comença i acaba el pla amb fosa. Anem a negre.
		Efectes gràfics
		Impressió en blanc "GTI ABS"
	So	Efectes sonors
		Segueix la cançó.

Per si no havia quedat clar, el protagonista de l'espot és un cotxe. A més, fins i tot l'espectador menys entès en automòbils comença a sospitar que aquestes lletres signifiquen una cosa bona afegida al valor del vehicle: avantatges, nous avenços tècnics.

En aquest pla una figura jove mira a la llunyania; està recordant i veu passar el temps. El mateix que ocorre amb el tren, circula a tota velocitat; i també la lletra mateixa de la cançó que sona en aquell moment precís: "Every time I see you falling / I get down on..." ("Cada vegada que et veig caure..."). La imatge sencera evoca aquest mateix sentiment, reforçar la idea per aconseguir la complicitat màxima amb l'espectador. Pretén despertar-li el sentiment de nostàlgia i que vulgui tornar a tenir allò.

Pla 5	FONS NEGRE	
	Fosa en negre. Impressió en blanc de "1991" i tornada al negre.	
	Esquema	Efectes d'imatge
		Comença i acaba el pla amb fosa. Anem a imatge exterior.
		Efectes gràfics
		Impressió en blanc "1991"
	So	Efectes sonors
		Segueix la cançó.

Pla 6	INT. PÀRQUING.

Pla 6	INT. PÀRQUING.	
	Imatge d'un WW negre aparcat en l'interior d'un pàrquing subterrani. No hi ha més cotxes. Una tènue il·luminació de fluorescents. Una llum, possiblement d'uns fars d'un altre cotxe, arriba al pàrquing, passa de dreta a esquerra del pla, deixant un rastre d'il·luminació. A sota apareixen impreses les lletres en blanc "GTI ABS" i, a més, "EDS" i "TDI".	
	Esquema	Efectes d'imatge
		Comença i acaba el pla amb fosa. Anem a negre. Llum de fars passant de dreta a esquerra.
		Efectes gràfics
		Impressió en blanc "GTI ABS" "EDS" "TDI"
	So	Efectes sonors
		Segueix la cançó "Everytime I see you" de Jewel.

Seguint la pauta de la cançó, en aquell moment la frase que s'escolta és "I'm waiting for the final moment", és a dir, estic esperant el moment final, saber més, què m'explicaràs. És una barreja de nostàlgia i de creació d'expectatives.

També cal tenir en compte que no tot el món entendreà l'anglès. Però aquesta melodia romàntica i tranquil·la aconseguirà el mateix efecte: emocionar-nos i omplir-nos de bons records.

Pla 7	FONS NEGRE	
	Fosa en negre. Impressió en blanc de "1997" i tornada al negre.	
	Esquema	Efectes d'imatge
		Comença i acaba el pla amb fosa. Anem a imatge exterior.
		Efectes gràfics
		Impressió en blanc "1997"
	So	Efectes sonors
		Segueix la cançó.

Pla 8	EXT. CARRER. NIT

Pla 8	EXT. CARRER. NIT												
	<p>Imatge d'un WW platejat, aparcant en un carrer de nit. A la vorera on està aparcant hi ha un edifici modern il·luminat amb llum verda. El carrer, a més, està il·luminat pels fanals i el semàfor. Algun cotxe aparcant, que no s'identifica. Una mica allunyat, un home amb abric fosc travessa el pas de vianants; un cotxe blanc passa. Sota del WW apareixen impreses les lletres en blanc "GTI", "ABS", "EDS", "TDI", i s'afegeix "ASR", "ESP" i "EBV".</p>												
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Esquema</th> <th>Efectes d'imatge</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>Comença i acaba el pla amb fosa. Anem a negre.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Efectes gràfics</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Impressió en blanc "GTI ABS" "EDS TDI" "ASR ESP" "EBV"</td> </tr> <tr> <td>So</td> <td>Efectes sonors</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Segueix la cançó "Everytime I see you" de Jewel.</td> </tr> </tbody> </table>	Esquema	Efectes d'imatge		Comença i acaba el pla amb fosa. Anem a negre.		Efectes gràfics		Impressió en blanc "GTI ABS" "EDS TDI" "ASR ESP" "EBV"	So	Efectes sonors		Segueix la cançó "Everytime I see you" de Jewel.
Esquema	Efectes d'imatge												
	Comença i acaba el pla amb fosa. Anem a negre.												
	Efectes gràfics												
	Impressió en blanc "GTI ABS" "EDS TDI" "ASR ESP" "EBV"												
So	Efectes sonors												
	Segueix la cançó "Everytime I see you" de Jewel.												

Pla 9	FONS NEGRE												
	<p>Fosa en negre. Impressió en blanc de "2004" i tornada al negre.</p>												
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Esquema</th> <th>Efectes d'imatge</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>Comença i acaba el pla amb fosa. Anem a imatge exterior.</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Efectes gràfics</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Impressió en blanc "2004"</td> </tr> <tr> <td>So</td> <td>Efectes sonors</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Segueix la cançó.</td> </tr> </tbody> </table>	Esquema	Efectes d'imatge		Comença i acaba el pla amb fosa. Anem a imatge exterior.		Efectes gràfics		Impressió en blanc "2004"	So	Efectes sonors		Segueix la cançó.
Esquema	Efectes d'imatge												
	Comença i acaba el pla amb fosa. Anem a imatge exterior.												
	Efectes gràfics												
	Impressió en blanc "2004"												
So	Efectes sonors												
	Segueix la cançó.												

Hem arribat al moment actual (quan es va passar la publicitat). Aquest serà el pla definitiu, la conclusió, el final de l'espot. A més, haurà de sorprendre'ns. S'han creat unes expectatives. Què més afegiran?

Pla 10	EXT. PARC. ALBA

Pla 10	EXT. PARC. ALBA	
	Imatge d'un WW vermell fosc aparcats en un parc asfaltat de llambordes. Al fons alguns arbres i l'horitzó, un monticle i un cel una mica ennuvolat, llum d'alba. Un ocell travessa el cel, d'esquerra a dreta. Apareixen impreses en blanc les lletres "ETC". "	
	Esquema	Efectes d'imatge
		Comença i acaba el pla amb fosa. Anem a negre.
		Efectes gràfics
		Impressió en blanc "GTI ABS" "EDS" "TDI"
	So	Efectes sonors
		Segueix la cançó "Everytime I see you" de Jewel.

Llum d'alba. Comença el nou dia, alguna cosa acaba de néixer, una cosa nova arriba. Un ocell travessant, el parc, són imatges que evoquen tranquil·litat, pau, les coses boniques... i aquest cotxe. Encara estem intrigats: quins complements portarà més?

Un simple "ETC". Podria no dir res però diu molt. La llista seria tan llarga que no acabaríem mai, un "ETC" que ho inclou tot, tots els complements que puguis imaginar-te són allà, en aquest nou model.

Pla 11	FONS NEGRE	
	Fosa en negre. Impressió en blanc de "Nou Golf". Una altra fosa a negre i apareix el símbol de la WW amb la frase "Aus liebe zum automobile" al mateix temps que acaba la cançó.	
	Esquema	Efectes d'imatge
		Comença amb fosa.
		Efectes gràfics
		Impressió en blanc "Nou Golf". Logotip WW "Aus liebe zum automobile"
	So	Efectes sonors
		Acaba la cançó.

Per si no ens havia quedat clar, es tracta del nou Golf. Clar i directe. Coincideix a més amb el final de la cançó "You say the words that I can't say" ("Tu vas dir les paraules que jo no vaig poder dir"), és a dir, donem la paraula a l'anunciant,

ell ens diu l'última. I seguidament apareix el logotip de l'empresa amb la seva frase: "Aus liebe zum automobile" ('amor per l'automòbil'). Ja està tot dit; afegir qualsevol altra frase seria redundant. Vet aquí saber dir el just.

La publicitat, com a producte audiovisual, ha d'explotar la imatge i el so. Aquest clip ho fa fins al punt que obvia el llenguatge verbal, vol que ens concentrem en les imatges, en els cotxes que apareixen. No interessa res més que aquest WW que ha anat creixent i canviant dècada rere dècada, com si es tractés d'una persona. Aquest concepte fa que el sentim com una cosa propera, com una cosa que forma part de la nostra família. Aquesta és la intenció de WW: entrar a les nostres cases i formar part de nosaltres.

Les imatges ens evoquen a tota hora el record del passat, aquells moments que ens agrada recordar de tant en tant perquè formen part de la nostra història. Aquest és el missatge encobert que ens arriba i ens fa emocionar-nos. Despertar emocions en el públic al qual ens dirigim és una cosa que tots els creatius busquen.

La música ajuda a provocar emocions, a persuadir-nos. En un clip publicitari el so és un element bàsic, de vegades més que d'altres, i en aquest cas és fonamental. Utilitza una cançó que ens acompanya durant aquells 41 segons. Una música tranquil·la, relaxant, una veu sensual que ens atreu. Si, a més, entenem la lletra, és fantàstic.

Every time I see yo

Every time I think of you
I get a shot right through
Into a bolt of blue
[...]

Every time I see you falling
I get down on my knees and pray
I'm waiting for the final moment

You say the words that I can't say

Every time I see you falling
I get down on my knees and pray
I'm waiting for the final moment
You say the words that I can't say

"Sempre que et veig

Cada vegada que penso en tu / rebo un tret a dins / de mi, una ràfega de tristesa. [...] Cada vegada que et veig caure / m'agenollo i reso. / Estic esperant el moment final. / Tu vas dir les paraules que jo no sé dir [repetició d'estrofa]."

Aquesta veu fràgil, tendra, es dirigeix a nosaltres; ens diu el que pensa en nosaltres, la cosa que ens està esperant.

3.1.2. Presentació

Abans d'escriure el clip publicitari, fins i tot abans de pensar-hi res, cal fer un estudi del producte, l'empresa i a qui va dirigit.

WW és una empresa amb una estètica pròpia; la seva publicitat segueix una línia, unes imatges, una música i algunes frases, però contundents. La proposta d'un nou clip ha de seguir el segell de l'empresa. QUI ens encarrega el guió és el punt de partida.

Després cal saber-ho tot sobre aquest nou model. COM és, què té de nou i d'atractiu per al client.

Finalment cal conèixer el client ideal, A QUI va dirigit. El Golf és un model de cotxe pensat per a un tipus concret de persones; a aquests possibles clients els vendrem el producte. Per tant, cal fer un clip que els agradi a aquestes persones, que sigui com són ells, que els desperti els mateixos sentiments. Així és com el clip complirà el seu objectiu: informar i persuadir.

3.2. Clip publicitari de Sony Bravia

Un clip publicitari que ha deixat empremta, fins i tot en l'empresa mateixa, que ha utilitzat el mateix esquema per a anuncis posteriors.

3.2.1. Guió

Una de les premisses de la publicitat és el fet que es basen en el punt de vista visual, no en el verbal. Aquest anunci el porta a l'extrem: només imatge i música, sense cap intervenció ni diàleg.

La durada normal d'un clip publicitari és de vora trenta segons, encara que algunes vegades es roda una versió més llarga, entre els dos i tres minuts, que es passa al principi de la campanya, com una altra manera més de cridar l'atenció de l'espectador. Després, es redueix la versió, però en algun racó de la ment de l'espectador roman l'anunci llarg; sobretot si es tracta d'un anunci impactant com aquest.

Guió "Sony Bravia": durada 2' 27"

Pla 1	EXT. VISTA GENERAL SAN FRANCISCO. DIA 3"	
	Imatge general de San Francisco.	
	Esquema	Efectes d'imatge
		Efectes gràfics

Pla 1	EXT. VISTA GENERAL SAN FRANCISCO. DIA 3"	
	So	Efectes sonors
		Comença a sonar la cançó de José González "Heartbeats"

Ext. Vista general San Francisco. Dia 3 "

Aquest seria el títol del pla. Cal especificar on se situa, si es tracta d'un exterior o un interior, si és de dia o de nit i, finalment, el temps que durarà. És important en un producte de curta durada, en què els plans són curts i ràpids, tenir en ment el temps per a no passar-nos de llarg. Fixa't que tots van dels dos segons als tres segons, excepte un parell que hi pugui haver més llargs.

Pla 2	EXT. CARRERS SAN FRANCISCO. DIA 2"	
	Carrer amb costa, descampat a l'esquerra, alguns arbres i un carrer amb cases i alguns cotxes aparcats.	
	Esquema	Efectes d'imatge
		Efectes gràfics
	So	Efectes sonors
		Cançó "Heartbeats"

Pla 3	EXT. CANTONADA CARRER SAN FRANCISCO. DIA 2"	
	Cantonada d'un carrer, que remarca el pendent. Un pal amb una bicicleta una mica abonyegada. Un piló de bombers. Al fons una furgoneta groga aparcada.	
	Esquema	Efectes d'imatge
		Efectes gràfics
	So	Efectes sonors
		Cançó "Heartbeats"

Comença el clip amb tres plans fixos, sense moviment, apropant-nos a San Francisco, des d'aquest primer pla general fins a un altre més detallat. Són imatges curtes. Són habituals en publicitat els plans de dos a tres segons.

Són simples plans per a captar la nostra atenció, encara no sabem de què va; simplement sabem que es tracta d'una ciutat americana, amb moltes costes... És fàcil deduir que es tracta de San Francisco (els seus carrers en pendent han estat escenari d'infinat de pel·lícules).

Pla 4	EXT. CARRER SAN FRANCISCO. DIA 3"	
	Carrer amb un pendent pronunciat. Dues boles de goma baixen costa avall.	
	Esquema	Efectes d'imatge
		Efectes gràfics
	So	Efectes sonors
		Cançó "Heartbeats"

Pla 5	EXT. VISTA GENERAL SAN FRANCISCO. DIA 2"	
	Panoràmica d'edificis i un carrer central amb molt pendent. Cotxes aparcats en cada costat.	
	Esquema	Efectes d'imatge
		Efectes gràfics
	So	Efectes sonors
		Cançó "Heartbeats"

Pla 6	EXT. CANTONADA CARRER SAN FRANCISCO. DIA 2"	
	En una cantonada, un nen d'esquenes mira el que ocorre pel pendent.	
	Esquema	Efectes d'imatge
		Efectes gràfics
	So	Efectes sonors
		Cançó "Heartbeats"

Uns altres 3 plans que comencen a donar alguna pista. Primer veiem aquestes dues boles; podria no significar res. Anem a un de general de San Francisco, per reforçar la idea que som en una ciutat amb molt pendent. Finalment aquest nen mirant... alguna cosa està passant.

Pla 7	EXT. CARRER SAN FRANCISCO. DIA 2"	
	El principi de la costa d'un carrer. Només veiem l'asfalt. Sembla que el carrer ve de l'horitzó, del cel. Apareixen algunes boles de goma botant i caient costa avall, cap a la càmera.	
	Esquema	Efectes d'imatge
		Efectes gràfics
	So	Efectes sonors
		Cançó "Heartbeats"

Pla 8	EXT. CARRER SAN FRANCISCO. DIA 8"	
	Carrer costa avall, efecte contrari del pla anterior. Cases de 2 o 3 plantes, alguns cotxes aparcats. Algunes boles de goma semblen sortir de darrere de la càmera i continuen botant carrer avall. Continuen caient boles, ara ja són un munt, de tots els colors.	
	Esquema	Efectes d'imatge
		Efectes gràfics
	So	Efectes sonors
		Cançó "Heartbeats"

Pla 9	EXT. CANTONADA CARRER SAN FRANCISCO. DIA 3"	
	El mateix nen que abans estava sortit observant el carrer, ara està més abaixat, sorprès. Centenars de boles de colors rodren costa avall.	
	Esquema	Efectes d'imatge
		Efectes gràfics

Pla 9	EXT. CANTONADA CARRER SAN FRANCISCO. DIA 3"	
	So	Efectes sonors
		Cançó "Heartbeats"

Efectivament, el que està ocorrent és que un munt de boles de goma de tots els colors baixen pels carrers de San Francisco. Una cosa excepcional, només cal veure aquest nen.

Fins aquí podem considerar que es tracta del plantejament del clip publicitari.

Pla 10	EXT. CARRER SAN FRANCISCO. DIA 2"	
	Un primer pla d'un carrer inclinat; només veiem asfalt i boles, centenars, que botten costa avall.	
	Esquema	Efectes d'imatge
		Efectes gràfics
	So	Efectes sonors
		Cançó "Heartbeats"

Pla 11	EXT. CARRER SAN FRANCISCO. DIA 3"	
	Pla picat d'un carreró d'escala. Els centenars de boles baixen rodant pels esglaons. La majoria de boles són vermelles, la qual cosa contrasta amb la foscor del carreró. Veiem que aquest carrer dóna a un altre carrer més ample, pel qual també baixen un munt de boles.	
	Esquema	Efectes d'imatge
		Efectes gràfics
	So	Efectes sonors
		Cançó "Heartbeats"

Pla 12	EXT. CARRER SAN FRANCISCO. DIA 4"	

Pla 12	EXT. CARRER SAN FRANCISCO. DIA 4"	
	Pla contrapicat de la part alta d'un carrer, un parell de cotxes aparcats a la dreta, un arbre a l'esquerra. Centenars de boles arriben baixant i segueixen avall.	
	Esquema	Efectes d'imatge
		Efectes gràfics
	So	Efectes sonors
		Cançó "Heartbeats"

En aquest pla de detall l'espectador és plenament conscient del que està ocorrent. Efectivament, són centenars de boles que estan botant pels carrers. No solament per un carrer, sinó per tots; les veiem baixar per un carreró i per un altre carrer més ample. Són per tot arreu.

Pla 13	EXT. CARRER SAN FRANCISCO. DIA 6"	
	Pla picat d'un carrer costa avall. A l'esquerra alguns cotxes aparcats. A la dreta un pal i uns arbustos. Els centenars de boles segueixen costa avall.	
	Esquema	Efectes d'imatge
		Efectes gràfics
	So	Efectes sonors
		Cançó "Heartbeats"

Pla 14	EXT. CARRER SAN FRANCISCO. DIA 3"	
	Pla en moviment. Veiem el carrer des dels cotxes aparcats i mirem cap avall en un picat. Continuen caient les boles costa avall.	
	Esquema	Efectes d'imatge
		Efectes gràfics
	So	Efectes sonors

Pla 14	EXT. CARRER SAN FRANCISCO. DIA 3"
	Cançó "Heartbeats"

Pla 15	INT. SALA CASA. DIA 2"												
	Cantonada d'una sala amb finestres en tots dos costats. Una dona mira el carrer, sorpresa. Al carrer veiem com cauen les boles.												
	<table border="1"> <tr> <td>Esquema</td> <td>Efectes d'imatge</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>Efectes gràfics</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>So</td> <td>Efectes sonors</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Cançó "Heartbeats"</td> </tr> </table>	Esquema	Efectes d'imatge				Efectes gràfics			So	Efectes sonors		Cançó "Heartbeats"
Esquema	Efectes d'imatge												
	Efectes gràfics												
So	Efectes sonors												
	Cançó "Heartbeats"												

Tornem a repetir la seqüència. Un parell de plans des de diferents angles, per tot arreu roden boles. I aquesta dona, sorpresa, mira des de la finestra de casa seva. Efectivament es tracta d'un fet excepcional.

Pla 16	EXT. ASFALT. DIA 3"												
	Un primer pla de l'asfalt. Veiem en detall les boles saltant i al mig n'hi ha una que sembla diferent de les altres, però també segueix amb la resta.												
	<table border="1"> <tr> <td>Esquema</td> <td>Efectes d'imatge</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>Efectes gràfics</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>So</td> <td>Efectes sonors</td> </tr> <tr> <td></td> <td>Cançó "Heartbeats"</td> </tr> </table>	Esquema	Efectes d'imatge				Efectes gràfics			So	Efectes sonors		Cançó "Heartbeats"
Esquema	Efectes d'imatge												
	Efectes gràfics												
So	Efectes sonors												
	Cançó "Heartbeats"												

Pla 17	EXT. CARRER SAN FRANCISCO. DIA 3"								
	Un contrapicat d'un carrer. Els cotxes aparcats a la dreta. El punt de vista de la càmera està a l'esquerra del carrer. Les boles roden carrer avall.								
	<table border="1"> <tr> <td>Esquema</td> <td>Efectes d'imatge</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td></td> <td>Efectes gràfics</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> </tr> </table>	Esquema	Efectes d'imatge				Efectes gràfics		
Esquema	Efectes d'imatge								
	Efectes gràfics								

Pla 17	EXT. CARRER SAN FRANCISCO. DIA 3"	
	So	Efectes sonors
		Cançó "Heartbeats"

Pla 18	EXT. COTXES. DIA 3"	
	Un primer pla del capot de tres cotxes aparcats. Algunes boles reboten contra el capot i el parabrisa i continuen rodant.	
	Esquema	Efectes d'imatge
		Efectes gràfics
	So	Efectes sonors
		Cançó "Heartbeats"

Anem entrant en detall. Aparentment, totes les boles són iguals, però en descobrim almenys una de diferent. No passa res; encara que no totes són iguals, continuen rodant juntes. Les boles són per tots els carrers, totes formen part d'aquest mateix viatge carrers avall, siguin quin siguin el color i la forma.

Pla 19	EXT. CARRER SAN FRANCISCO. DIA 3"	
	Al final d'un carrer hi ha una cantonada amb un senyal de <i>stop</i> , alguns arbustos i un piló de bombers. Les boles segueixen avall.	
	Esquema	Efectes d'imatge
		Efectes gràfics
	So	Efectes sonors
		Cançó "Heartbeats"

Pla 20	EXT. CARRERS SAN FRANCISCO. DIA 5"	
	Pla en moviment, des del contrapicat del carrer amb l' <i>stop</i> cap a un altre carrer també amb costa i amb <i>stop</i> . En tots hi ha boles que baixen.	
	Esquema	Efectes d'imatge

Pla 20	EXT. CARRERS SAN FRANCISCO. DIA 5"	
		Efectes gràfics
	So	Efectes sonors
		Cançó "Heartbeats"

Pla 21	EXT. CARRER SAN FRANCISCO. DIA 3"	
	La part alta d'un carrer. Al fons, el mar. Les boles continuen baixant.	
	Esquema	Efectes d'imatge
		Efectes gràfics
	So	Efectes sonors
		Cançó "Heartbeats"

Les boles no entenen de senyals de circulació; estan a tot arreu i vénen de tot arreu, com més va en són més. Aquest últim pla de l'horitzó amb el mar ens dóna a entendre que aviat arribaran al final de la costa, encara que no sabem el que ocurrerà.

Aquest mar al fons crea una expectativa en l'espectador. Com acabarà tot això?

Pla 22	EXT. CARRER SAN FRANCISCO. DIA 5"	
	Pla contrapicat de l'asfalt. Veiem la part alta d'un carrer i ara ja són milers de boles les que baixen botant.	
	Esquema	Efectes d'imatge
		Efectes gràfics
	So	Efectes sonors
		Cançó "Heartbeats"

Pla 23	EXT. ASFALT CARRER. DIA 5"	
	Un primer pla en moviment de l'asfalt. Veiem en detall les boles que roden, que passen al costat de les rodes dels cotxes. El carrer ja no fa pendent.	

Pla 23	EXT. ASFALT CARRER. DIA 5"	
	Esquema	Efectes d'imatge
		Efectes gràfics
	So	Efectes sonors
		Cançó "Heartbeats"

Pla 24	EXT. CANTONADA CARRER. DIA 2"	
	Cantonada d'un carrer, amb un puntal dels de bomber. Continuen baixant boles, però algunes es comencen a quedar a la cantonada; ja no hi ha més pendent.	
	Esquema	Efectes d'imatge
		Efectes gràfics
	So	Efectes sonors
		Cançó "Heartbeats"

Haviem acabat el pla amb una imatge del mar al fons, és a dir, el final de la costa. Aquests tres plans ens confirmen precisament aquest final. Les boles continuen rodant avall, van per algun carrer sense costa, i finalment arriben en una cantonada on algunes es van quedant.

Pla 25	EXT. PORTAL. DIA 2"	
	Un portal amb tres esglaons, tots plens de boles, que van arribant.	
	Esquema	Efectes d'imatge
		Efectes gràfics
	So	Efectes sonors
		Cançó "Heartbeats"

Pla 26	EXT. CANTONADA CARRER. DIA 2"	

Pla 26	EXT. CANTONADA CARRER. DIA 2"	
	Cantonada d'un carrer amb molt pendent al costat d'un altre que no en té. Un munt de boles, centenars, s'amunteguen.	
	Esquema	Efectes d'imatge
		Efectes gràfics
	So	Efectes sonors
		Cançó "Heartbeats"

Pla 27	EXT. FINESTRA CASA. DIA 4"	
	A sobre de la lleixa d'una finestra un gos observa com baixen les boles costa avall.	
	Esquema	Efectes d'imatge
		Efectes gràfics
	So	Efectes sonors
		Cançó "Heartbeats"

Algunes boles, efectivament, estan arribant al final, però encara en queden moltes per baixar. I tornem a trobar un individu sorprès per aquesta multitud de boles. Aquesta vegada es tracta d'un gos. Havíem vist un nen, una dona, i ara una mascota. Tots estan pendents d'aquestes boles.

Pla 28	EXT. CARRER SAN FRANCISCO. DIA 2"	
	Vista lateral del carrer. Davant hi ha les entrades als pàrquings de diverses cases. Costa avall continuen baixant boles.	
	Esquema	Efectes d'imatge
		Efectes gràfics
	So	Efectes sonors
		Cançó "Heartbeats"

Pla 29	EXT. ENTRADES PÀRQUINGS. DIA 2"	
	Un primer pla de les entrades d'aquests pàrquings i les boles que van passant al davant.	
	Esquema	Efectes d'imatge
		Efectes gràfics
	So	Efectes sonors
		Cançó "Heartbeats"

Pla 30	EXT. CARRER SAN FRANCISCO. DIA 3"	
	Pla també lateral amb unes cases al davant i les boles que van baixant. Un cotxe està aparcat.	
	Esquema	Efectes d'imatge
		Efectes gràfics
	So	Efectes sonors
		Cançó "Heartbeats"

Els plans ja no són picats ni contrapicats. Ja sabem que algunes boles han arribat al final, i per tant les que segueixen estan a mitjan camí; aviat arribaran.

Pla 31	EXT. CARRER SAN FRANCISCO. DIA 2"	
	Primer pla d'aquest mateix cotxe aparcat i centenars de boles que passen pels costats, seguint el seu camí.	
	Esquema	Efectes d'imatge
		Efectes gràfics
	So	Efectes sonors
		Cançó "Heartbeats"

Pla 32	INT. PARQUING. DIA 2"	

Pla 32	INT. PARQUING. DIA 2"	
	Interior d'un pàrquing fosc. Per la ranura de la porta es colen algunes desenes de boles, que arriben botant i segueixen.	
	Esquema	Efectes d'imatge
		Efectes gràfics
	So	Efectes sonors
		Cançó "Heartbeats"

Pla 33	EXT. CARRER SAN FRANCISCO. DIA 2"	
	Pla una mica contrapicat. Façana d'una casa tapada per un enorme arbre. Les boles boten tan alt que passen a l'altura de l'arbre.	
	Esquema	Efectes d'imatge
		Efectes gràfics
	So	Efectes sonors
		Cançó "Heartbeats"

En aquests tres plans es planteja una altra qüestió nova amb les boles. En ficció diríem que es complica la situació. Les boles es colen per tots els racons imaginables, dins de casa, i boten fins i tot molt alt... Alguna cosa ocorrerà amb aquestes boles "voladores".

Pla 34	EXT. TEULADA CASA. DIA 2"	
	Teulada d'una casa. Les boles arriben botant a la seva altura.	
	Esquema	Efectes d'imatge
		Efectes gràfics
	So	Efectes sonors
		Cançó "Heartbeats"

Pla 35	EXT. CARRER SAN FRANCISCO. DIA 2"	
	Primer pla d'una canonada que desemboca arran de terra. Algunes de les boles surten d'allà, i fins i tot un gripau.	
	Esquema	Efectes d'imatge
		Efectes gràfics
	So	Efectes sonors
		Cançó "Heartbeats"

pla 36	EXT. CARRER SAN FRANCISCO. DIA 3"	
	Pendent d'un carrer, casa al fons. Continuen baixant boles.	
	Esquema	Efectes d'imatge
		Efectes gràfics
	So	Efectes sonors
		Cançó "Heartbeats"

Efectivament, les boles anaven tan per dalt que arriben al més alt de les cases i es colen per les canonades. Aquest gripau que surt és la nota d'humor; les boles l'han tret del seu amagatall.

Es porta la situació a l'extrem. Podem considerar aquí el final del segon acte. Les boles són per tot arreu. Què succeirà?

Pla 37	EXT. CANTONADA CARRER. DIA 3"	
	Primer pla d'una cantonada. Un pot d'escombraries i un parell de bústies, tot està ple de boles botant, ficant-se a tots els racons.	
	Esquema	Efectes d'imatge
		Efectes gràfics
	So	Efectes sonors

Pla 37	EXT. CANTONADA CARRER. DIA 3"
	Cançó "Heartbeats"

Pla 38	EXT. CARRER SAN FRANCISCO. DIA 5"
	Asfalt d'una vorera, ja sense costa, on estan arribant centenars de boles, encara en moviment. Pla en moviment.
Esquema	Efectes d'imatge
	Efectes gràfics
So	Efectes sonors
	Cançó "Heartbeats"

Pla 39	EXT. CARRER SAN FRANCISCO. DIA 3"
	Un cotxe aparcat en un carrer pla. Milers de boles arriben botant i es queden en aquest final de pendent.
Esquema	Efectes d'imatge
	Efectes gràfics
So	Efectes sonors
	Cançó "Heartbeats"

Totes les boles, milers, estan arribant al final dels carrers amb costa. És la primera part de la conclusió, d'aquest tercer acte.

Pla 40	EXT. CARRER SAN FRANCISCO. DIA 4"
	Carrer absolutament ple de boles que boten, no es veu res més que boles, fins a arribar al detall d'un lateral de cotxe.
Esquema	Efectes d'imatge
	Efectes gràfics
So	Efectes sonors
	Cançó "Heartbeats"

Pla 41	EXT. PORTAL. DIA 5"	
	Un home arraconat en un portal, gairebé espantat, veu baixar les boles en un carrer amb costa. Seguim les boles carrer avall.	
	Esquema	Efectes d'imatge
		Efectes gràfics
	So	Efectes sonors
		Cançó "Heartbeats"

Pla 42	EXT. CARRER SAN FRANCISCO. DIA 2"	
	Milers de boles baixen per la vorera d'un carrer.	
	Esquema	Efectes d'imatge
		Efectes gràfics
	So	Efectes sonors
		Cançó "Heartbeats"

Són milers de boles les que baixen i es queden per tot arreu. Faltava que sortís un home, i allà el tenim, també sorprès, com tothom.

Pla 43	EXT. CANTONADA CARRER. DIA 2"	
	En una cantonada hi ha uns pots d'escombraries. Les boles continuen caient i provoquen que una de les galledes caigui al terra. Una altra ja havia caigut.	
	Esquema	Efectes d'imatge
		Efectes gràfics
	So	Efectes sonors
		Cançó "Heartbeats"

Pla 44	EXT. CARRER SAN FRANCISCO. DIA 5"	
	Contrapicat d'un carrer. Edificis a la dreta i al fons, alguns arbres. Milers de boles roden costa avall.	
	Esquema	Efectes d'imatge
		Efectes gràfics
	So	Efectes sonors
		Cançó "Heartbeats"

Pla 45	EXT. CARRER SAN FRANCISCO. DIA 8"	
	Una cortina de boles, milers en cauen, sembla que del cel. Al fons, els edificis alts de San Francisco. La cortina de boles comença a disminuir i, quan en cauen algunes desenes, apareixen les lletres "colour".	
	Esquema	Efectes d'imatge
		Fosa a negre.
		Efectes gràfics
		Lletres en blanc "Colour"
	So	Efectes sonors
		Cançó "Heartbeats"

Aquí tenim l'exageració, el màxim del que podia ocórrer.

Són tantes les boles, que fins i tot tiren els pots d'escombraries. I en aquest tercer pla es dona el sùmmum: una cortina de boles caient. L'explosió total. Després, la calma; tot torna a la normalitat i coneixerem el perquè d'aquest caos de boles.

Pla 46	FONS NEGRE	
	Pantalla en negre i impreses les lletres "like no other". Desapareixen les lletres i apareix una pantalla plana de televisió amb les lletres "BRAVIA New LCD Television".	
	Esquema	Efectes d'imatge
		Efectes gràfics

Pla 46	FONS NEGRE	
		Impreses en blanc "like no other" i "BRAVIA New LCD Television"
	So	Efectes sonors
		La cançó "Heartbeats" acaba igual com les imatges.

La nova televisió Bravia de Sony.

Gairebé dos minuts i mig embolcallats en boles de colors, tots els colors que veuràs a la nova televisió Bravia, que, com aquestes mateixes boles, es pot colar a tot arreu, pot entrar a totes les llars.

Fins al final l'espectador no descobreix a QUÈ es refereix. No hi ha intervencions ni tampoc pistes. Però el clip ha aconseguit generar-nos expectatives, l'espectador està intrigat i vol saber de què es tracta. A més, la música, entenquem o no la lletra, ens ha provocat un estat de pau i tranquil·litat, estem predisposats a rebre aquesta nova cosa, tenim ganes de conèixer-la. Per tant, aquest QUÈ es convertirà en el millor que ens ocorre en aquell moment, una Sony Bravia.

Per a fer aquest anunci, es van utilitzar 250.000 pilotes de plàstic reals, que van rebotar pels carrers de San Francisco. Set càmeres superlentes van prendre plans des de diferents angles. El resultat: una escampada de color, el somni de qualsevol nen... aquest nen que tots portem a dins.

4. Etapa 4. El clip de vídeo

Seduir, persuadir i convèncer el públic. Aquest és en definitiva l'objectiu de qualsevol producte audiovisual. S'ha d'aconseguir que l'espectador es converteixi en client, comprador, usuari, audiència, quan es tracta d'un programa, sèrie o pel·lícula; fins i tot en estudiant quan el producte és educatiu.

El **clip de vídeo**, ja sigui per promoure una empresa, una pel·lícula o un servei, ha de complir amb aquesta comesa: promocionar.

Com més va és més freqüent trobar aquest tipus de produccions en Internet, inserides en webs, en blocs. És una finestra fantàstica per mitjà de la qual es poden demostrar aptituds, presentar un producte, ensenyar una obra... Una infinitat de possibilitats.

4.1. Tràiler de *L'Exorcista V* de Jaume Balagueró

L'avançament o tràiler d'una pel·lícula ha de seduir l'espectador i despertar-li el desig d'anar al cinema. Aquell parell de minuts han de contar prou, i alhora no gaire, del to, dels protagonistes, del tema de la trama principal. Per això els tràilers es converteixen en un excel·lent exercici de guió. I a aquesta mateixa conclusió van arribar els organitzadors del Teaserland, el primer festival de tràilers falsos, nascut en Internet.

Elaborar un tràiler fals és més senzill i econòmic que un curtmetratge. Segurament, aquesta és una de les claus de l'èxit d'aquesta iniciativa en la seva primera edició del 2009.

És un producte fàcil de fer, però el treball de guió és fonamental. És més, és una plataforma ideal per a demostrar el talent. El fet que siguin tràilers falsos fa que un pugui donar regna solta a la seva imaginació i construir la pel·lícula ideal, sense oblidar que s'ha de divertir.

Així ho va fer Jaume Balagueró quan va accedir desinteressadament a fer un tràiler fals per a Teaserland: *L'Exorcista V*.

4.1.1. Guió

L'Exorcista V. 02:09

SEC. 1. FONS NEGRE

Pantalla en negre, so de campanades d'església. Lletres blanques al mig de la pantalla: "Mathew R. Herman Presenta".

SEC. 2. EXT/INT - CARRER - DIA

Contraplà del lateral d'un cotxe. Encara s'escolten les campanades.

Primer pla de les mans d'un capellà amb una cadena de rosari i una creu; és en l'interior del cotxe.

Sona música d'església; res alegre, és bastant tèntrica.

Imatge de la part inferior del cotxe. S'obre la porta i baixa un home de negre, el Capellà.

Pla picat del Capellà baixant del cotxe. Algú li ha obert la porta, el seu Ajudant, després la tanca.

El Capellà, al mig de la vorera, mira cap a dalt.

Pla interior d'un habitatge que tanca les cortines.

SEC. 3. FONS NEGRE

Apareixen impreses les lletres "HA PASSAT MOLT TEMPS". La música ha canviat però segueix en el mateix to misteriós.

SEC. 4. INT. - ESCALA - DIA

El Capellà puja per les escales d'un edifici. Pla contrapicat; el segueix l'Ajudant. Després d'uns esglaons, fa una mirada ràpida cap a dalt.

Una altra imatge: ara el Capellà i el seu acompanyant estan més amunt. Ell torna a mirar cap a dalt.

SEC. 5. FONS NEGRE

Apareixen impreses en blanc les lletres "CREIES HAVER-HO OBLIDAT".

SEC. 6. INT - CASA - DIA

Primer pla de les mans del Capellà. Deixa la Bíblia a sobre d'una taula.

La música

A tot el tràiler la música és fonamental. La música ens exalta i l'espectador detecta a l'instant si es tracta d'una pel·lícula de por, intriga i o terror.

Recursos audiovisuals

Foses en negre, imatges sospitoses, intrigants, on no veiem res, només s'intueix. Tots els recursos audiovisuals predisposen l'espectador per a aconseguir l'objectiu, que passi una bona estona aterrit i angoixat.

"Ha passat molt temps"

Aquest "ha passat molt temps" per a recordar una altra història amb el mateix protagonista, i ara torna. El retorn dels malsons, tornar a passar pel mateix; això sembla que encara fa més por.

Un primer pla de tres dones grans resant. Xiuxiuegen el seu rès.

A part de la música misteriosa, se suma el murmuri de les dones fins al final de la seqüència.

Imatge d'una mà amb una cadena de rosari. Darrere, una imatge borrosa d'un altre home.

Primer pla de dues de les dones resant.

Imatge d'un mocador blanc i les mans del Capellà que posen a sobre una creu.

Imatge de les tres dones resant.

Primer pla del Capellà amb el mocador blanc a les mans. L'hi apropa a la cara i besa la creu. Tanca els ulls, suplica.

SEC. 7. FONS NEGRE

Lletres impreses: "PERÒ ARA"

SEC. 8. INT - PASSADÍS CASA - DIA

Imatge d'un contrallum del Capellà pel passadís de la casa.

SEC. 9. FONS NEGRE

Lletres impreses en blanc: "L'ENEMIC ETERN"

Sonen de fons una espècie de riures estranys que fan por.

SEC. 10. INT - PASSADÍS CASA - DIA

Imatge del Capellà avançant pel passadís.

S'escolten algunes veus, com del més enllà.

SEC. 11. FONS NEGRE

Lletres impreses en blanc: "HA TORNAT"

SEC. 12. INT - HABITACIÓ - DIA

Més recursos

Veus, murmuris, tot això fa que l'espectador es remogui en el seient. Uns plans ràpids, imatges fosques, mirades de preocupació, angoixa... Què passarà?

Imatge picada d'una nena vestida amb camisa de dormir blanca.
El cabell li tapa la cara.

Primer pla de la cara del Capellà, terroritzat, angoixat.

Primer pla de la cara de la Nena. A poc a poc comença a aixecar la mirada.

Comencen a sentir-se de nou els resos.

SEC. 13. FONTS NEGRES

Lletres impreses en blanc: "SAPS RESAR? "

Fosa en negre.

Apareixen lletres en blanc: "L'EXORCISTA V"

Després d'un segon surten les lletres: "Una pel·lícula de
Jaume Balagueró"

Fosa a negre.

Apareixen les lletres: "DESEMBRE 2009"

El tràiler ens conta la història; ja sabem quin és la *story-line* (capellà que s'enfronta al diable per mitjà d'una nena posseïda), però desconeixem els mètodes que utilitzarà el capellà i si realment aconseguirà guanyar el diable... (que podria no ser així). El missatge és clar: és una pel·lícula de terror i va d'això; si vols saber com acaba, hauràs de veure-la. Aquest gènere cinematogràfic té el seu públic; per tant, el que cal aconseguir és que a l'espectador li atrapi COM contarem la història.

Ja hem dit que la música i el so són fonamentals en una pel·lícula de por. Us proposo un joc. Torneu a veure el tràiler sense so. Veureu com les imatges perden tota la seva força. Si a més el visioneu posant-vos de fons una música alegre, l'efecte serà l'oposat. Unes imatges inquietants i angunioses poden semblar-nos de comèdia si la música els dona aquesta característica.

Sigui fals o no, el tràiler és una forma de contar una història de manera comprimida però sense conèixer-ne el final. Crea unes expectatives, deixa en l'aire si es compleixen o no, conta alguna cosa però no del tot. En certa manera és el més semblant a una *story-line* d'una pel·lícula en el qual ignorem el final.

Història d'exorcisme

L'espectador ja sospitava. Ara no té cap dubte que es tracta d'una història d'exorcisme.

Tràiler fals

És un tràiler fals; per tant, el guionista-director es permet: 1) fer broma i criticar moltes parts d'algunes pel·lícules i 2) homenatjar a aquesta primera pel·lícula, ja clàssica del gènere, *L'exorcista*.

El procés de creació també serà diferent. Partim del fet que tenim una història, fins i tot estarà ja rodada, o almenys així ho imaginem. A partir d'aquest argument, cal sintetitzar i extreure els punts claus de la història. Com arrenca i cap a on va. Això és el que vol saber l'espectador: amb què es trobarà.

4.2. Clip de vídeo de Laforet Visual

El clip de vídeo és una eina més per a explicar històries, amb un clar objectiu promocional, informatiu i publicitari.

El fotògraf novaiorquès Vincent Laforet utilitza les imatges per a presentar la seva forma de treballar i els bons resultats obtinguts amb una càmera Canon digital. Podria explicar-ho amb paraules, encara que segurament resultaria avorridíssim i el resultat no seria el mateix. I és que val més una imatge que mil paraules.

4.2.1. Guió de *Reverie*, de Laforet Visual

SEC. 1 - EXT. EMBARCADOR NOVA YORK. NIT

En Mario, un noi de 35 anys, vestit amb vestit blanc, besa apassionadament la Bea, una noia de 30 anys, amb vestit de setí vermell escotat, de festa. Els llums de la ciutat de Nova York al fons.

SEC. 2 - INT. CASA MARIO. NIT

En Mario dorm plàcidament al sofà de casa seva. Pel tipus d'il·luminació, deduïm que la televisió està engegada. En Mario està somiant.

SEC. 3 - EXT. CARRERS. NIT

Imatge d'un carrer, els fars d'un cotxe, un altre vehicle travessa.

Imatge d'un túnel i el cotxe de Mario va a tota velocitat.

Imatge del cotxe d'en Mario. Es deté en un asfalt de llambordes.

Imatge de les cames de la Bea esperant en l'asfalt de llambordes.

Imatge d'un ram de flors groc que sosté la mà d'en Mario; les deixa caure al terra.

Nom dels personatges

No sabem com s'anomenen els protagonistes, en cap moment no parlen. Però quan es tracta d'escriure un guió, és preferible donar nom als personatges, per a evitar possibles confusions o errors, abans i durant el rodatge.

Imatge d'en Mario mirant.

Imatge de la Bea esperant, sola, en aquest fons de llambordes i amb uns edificis darrere.

SEC. 3 - INT. CASA MARIO. NIT

En Mario al bany de casa seva es renta la cara.

Imatge d'en Mario pujant molt de pressa unes escales interiors de l'edifici de casa seva.

Imatge de les mans d'en Mario agafant un ram de flors grogues d'una galleda plena de flors grogues.

SEC. 4 - EXT. CARRERS. NIT

En Mario circula amb el seu cotxe pels carrers. Porta el ram de flors a la guantera del vehicle. Mira a tots dos costats del carrer, està buscant la Bea.

Imatge de la Bea a l'embarcador, que espera en Mario.

En Mario continua circulant pels carrers. Es posa unes ulleres fosques que li donen un toc molt modern.

Un primer pla d'en Mario mirant pel retrovisor del seu cotxe.

Un primer pla de l'ombra del perfil de la Bea.

Imatge d'una cantonada.

Imatge de la Bea que espera, en pla americà.

Imatge de les mans d'en Mario agafat al volant, conduint.

Imatge de les rodes del vehicle sobre l'asfalt.

Imatge del GPS del cotxe.

Imatge del cotxe detingut. En Mario baixa molt ràpidament, amb el ram de flors a la mà. Cerca la Bea. Es treu les ulleres. Està suat, nerviós i intranquil.

Una altra vegada en Mario condueix. El cotxe travessa un pont.

L'objectiu

En trenta segons tenim plantejada la història. En Mario somia amb una cita amb aquesta fantàstica Bea, però sembla que no ha arribat a temps. La trama és senzilla, sense complicacions, i és que el seu objectiu no és explicar una història genial, sinó demostrar les aptituds de Laforet Visual i d'aquesta càmera Canon digital. La trama pot ser més o menys interessant, però el que no s'ha d'oblidar és l'objectiu; la història ha d'estar al servei del que ens interessa explicar.

El salt enrere

La imatge de les flors confirma que es tracta d'un salt enrere, des del moment que en Mario va deixar caure el ram en la seqüència tres. No s'ha de deixar espai al dubte, interessa que quedi clar que es tracta d'un salt enrere i, per tant, cal buscar elements que ho confirmin. L'espectador pot deduir, suposar situacions, però també cal posar-li les coses fàcils, no es tracta de complicar la història de manera que costi entendre la trama, i molt menys en un clip de vídeo com aquest. No s'ha de jugar a les endevinalles, sinó demostrar unes habilitats artístiques i tècniques.

Les imatges

Les imatges són ràpides, de dos o tres segons; li donen ritme i frescor al vídeo.

Carrer amb alguns taxis que circulen.

Imatge d'en Mario dins del cotxe, que condueix. No porta les ulleres de sol.

Imatge del braç d'en Mario amb el ram de flors; viatja en un helicòpter, recolzat a la porta oberta. Sobrevola Nova York. En Mario es torna a posar les ulleres de sol. Al fons veiem els llums dels carrers.

Imatge aèria de l'Empire State, tot il·luminat.

Primer pla del rostre d'en Mario.

Una altra imatge de l'Empire State.

Vista panoràmica de Nova York des del cel.

La Bea continua esperant al mateix lloc, al carrer.

Un gir de la imatge. La Bea i en Mario es besen apassionadament com en la primera imatge.

SEC. 5 - INT. CASA MARIO. NIT

En Mario dorm tombat al sofà. Obre els ulls, es desperta de cop i marxa molt de pressa.

Fosa en negre.

Apareixen alguns crèdits.

SEC. 6 - EXT. CARRERS. NIT

En Mario condueix el seu cotxe. El ram de flors groc a la guantera. Està una mica preocupat, temorós d'arribar tard.

SEC.7 - INT. CASA MARIO. NIT

Imatge del sofà de la casa d'en Mario, només es veu el reflex de la llum de l'aparell de televisió.

Crèdits en un fons negre i la imatge de la lluna en un extrem de la pantalla.

La trama

És una imatge preciosa: els llums dels edificis... I insistim en l'objectiu del vídeo: donar publicitat a la feina de Laforet Visual amb una càmera Canon Digital. La trama és una excusa per a mostrar el que interessa. Tot i així, la trama ha de ser coherent.

4.2.2. Objectiu

Abans de començar la famosa "pluja d'idees" d'un projecte, cal saber per què contarem alguna cosa, quina intenció tenim i quin resultat final busquem. En un clip de vídeo promocional és evident que s'està venent alguna cosa. Per tant, buscarem el que volem que pensi exactament l'espectador o client després de visionar el clip.

Laforet Visual pretenia fer un vídeo que servís de finestra del seu treball. I quina imatge volia donar del seu treball? Doncs que és impecable, seriós, amb classe i experiència. Crec que aquests adjectius es dedueixen fàcilment després de veure *Reverie*.

La història que s'explicarà ha de realçar les habilitats de Laforet i de la càmera Canon digital. Hi ha d'haver contrastos de llum, vistes aèries, ritme, rapidesa... És clar que la nit permet jugar amb la il·luminació; si combinem personatges i paisatges podem utilitzar diferents plans, des d'un primer pla d'una noia fins a una panoràmica nocturna de Nova York. Aquest ha de ser el punt de partida. Tenim els elements bàsics, uns paràmetres, i ara només cal barrejar els ingredients i muntar una història amb un inici, un desenvolupament i un desenllaç.

Laforet Visual podria haver fet un vídeo basat en una consecució d'imatges, sense cap trama. En principi ens semblaria correcte i suficient. Però Laforet ha anat una mica més lluny i ha creat una història de ficció. Què s'aconsegueix amb això? Doncs entretenir i que l'espectador-client es quedi mirant el vídeo fins al final, perquè vol saber com acaba la història. Informar, persuadir i seduir. Al cap i a la fi aquesta és la intenció última de qualsevol producte multimèdia.

Quan es té molt clar el propòsit, llavors podem donar regna solta a les idees. Així, Laforet Visual crea una història senzilla, de "noi cerca noia", que li permet fer un llarg passeig per la ciutat, fins i tot un viatge aeri.

El fet que sigui un somni ens fa pensar indirectament en les possibilitats tècniques de la càmera Canon digital. Aquest és el primer curt rodat amb aquest tipus de càmeres; ja no és un somni, és una realitat.

5. Etapa 5. El documental

El **documental**, en principi, no té ficció, tot es basa en fets i personatges reals. Diem "en principi" perquè de vegades algunes situacions són recreades pels protagonistes mateixos. La qüestió és que es tracta d'un producte informatiu, que divulga continguts, investigacions... És fàcil creure que no hi ha un guió per al documental, que n'hi ha prou d'escriure una escaleta i un pla de rodatge. Doncs res més allunyat de la realitat, ja que el guió documental és tan necessari com ho és per a la ficció.

A diferència de la ficció, el guió de documental és una eina que evoluciona i canvia molt des de l'inici del projecte fins que ho veiem a la pantalla. Després del que hem aconseguit amb les entrevistes, ha sofert diverses versions en els enregistraments i fins i tot durant els avenços de la investigació. La primera idea sobre un tema, personatge o situació canvia després de diversos mesos treballant-hi.

5.1. Reportatge de TVE *Los pañuelos verdes*

Parlem de reportatge perquè es tracta d'un tema d'actualitat, però ens referim al mateix gènere audiovisual. En el procés creatiu és igual parlar de documental que de reportatge.

És interessant el reportatge de *Los pañuelos verdes* des del punt de vista del documental d'investigació. S'ha buscat un tema que preocupa una part important de la població, les drogues, i se centra en els controls duaners.

5.1.1. Guió

Guión final de *Los pañuelos verdes*

Versió final

Aquesta versió final es fa a la sala de muntatge una vegada tenim el material, imatges i entrevistes. Ha de servir per a portar un control dels temps i del contingut del documental.

El resultat final pot estar molt apartat de la primera versió de guió, escrit quan es té només la idea i poca informació, quan desconeixem què i qui donaran més de si.

Durada total: 22 min 17 s

PART 1. PRESENTACIÓ. CONTROLS ANTIDROGA.

Imatges de l'aeroport de Barajas, Madrid.

Imatges del control de seguretat en l'interior de l'aeroport. Un guàrdia civil registra l'equipatge d'un passatger sospitós. El guàrdia civil descobreix cocaïna dins d'una de les llaunes de conserva de la maleta, i l'home és detingut. Escoltem el diàleg i les preguntes que la periodista fa a l'home detingut.

Imatges del magatzem de paqueteria de Barajas. Veu en *off* de la periodista que pregunta sobre el contingut de paquets sospitosos a un dels responsables de duanes. Descobreix un paquet amb cocaïna.

Imatges de l'home detingut a l'aeroport. Preguntes en *off* de la periodista sobre com funcionen els encàrrecs i cobraments de droga.

Declaracions del guàrdia civil que ha descobert la cocaïna a la maleta de l'home detingut.

Durada: 03:44

PART 2. REHABILITACIÓ. Què és el Taller de formació d'extoxicòmans?

Imatges del Taller de formació d'extoxicòmans a Algesires, Cadis.

Imatges d'un grup d'extoxicòmans aprenent tasques de maçoneria. La periodista pregunta sobre el que fan exactament allà. Ells expliquen en què consisteix el taller. Opinions diverses d'extoxicòmans en el seu intent per rehabilitar-se.

Durada: 02:04

PART 3. CONTROL TERRESTRE. Controls i detecció de droga a la frontera hispanomarroquina de Ceuta.

Imatges del ferri de Ceuta.

Presentacions

Igual que en la ficció, hi ha d'haver un temps per a situar l'espectador, presentar el tema del reportatge i qui o què en serà el protagonista.

El costat positiu

Mostrar un centre de rehabilitació, ensenyar l'altra cara de la moneda. Comencem amb el tràfic i després coneixem algunes de les víctimes en la seva lluita per sortir d'aquest món. Cal buscar sempre el costat positiu, perquè l'espectador vol saber que no tot és gris, vol veure una sortida als problemes, ja siguin de drogues o d'habitatges.

Ampliació d'informació

Hem vist un control duaner a l'aeroport i ara ens n'anem a una frontera terrestre. Estem ampliant la informació, coneixerem la mateixa situació des d'un altre angle.

Imatges de la frontera hispanomarroquí de Ceuta. Els gossos de la Guàrdia Civil entren i registren els vehicles detinguts. La Periodista pregunta què ha ocorregut. Evidentment, han trobat droga. Com treballen aquests gossos? Com amaguen la droga als cotxes? Preguntes al propietari del vehicle.

Un altre bloc d'imatges, amb el registre d'un cotxe carregat amb droga i preguntes de la periodista.

Imatges de la sala on es desa la droga requisada i on esperen els detinguts.

Durada: 05:06

PART 4. DENÚNCIES. Qui són Pañuelos Verdes?

Imatges de l'Associació Pañuelos Verdes en La Línea, Cadis. Informació de les dones mateixes: mares de fills que han estat enganxats a les drogues i la seva lluita contra el narcotràfic.

Les dones expliquen a la periodista què fan i per què porten els mocadors verds.

Durada: 01:30

PART 5. CONTROL AERI. Detenció d'un passatger a l'aeroport de Barajas.

Imatges de l'interior de l'aeroport de Barajas, on han detingut un passatger amb droga a l'estómac. El guàrdia civil amplia la informació.

Durada: 02:10

PART 6. REHABILITACIÓ. Què és el centre de rehabilitació de toxicòmans?

Imatges del centre de rehabilitació de toxicòmans en La Línea, Cadis. Veiem el centre, el coneixem i parlem amb alguns interns.

Durada: 02:09

PART 7. CONTROL PER AIRE. Helicòpters per al control marítim de Cadis.

Informació equilibrada

Un segon bloc positiu: la lluita de les mares. S'alterna un bloc amb l'altre, de manera que la informació queda equilibrada.

Expectatives i interès

El reportatge ja ha mostrat imatges de l'aeroport de Barajas. Ara s'hi aprofundeix i es revela informació impactant: s'utilitza el cos mateix com a recipient per a introduir droga al país. Estem més o menys a la meitat del reportatge, aquesta nova informació dóna una nova empenta a la trama; crea expectatives i interès.

Ritme en la trama

Un nou bloc sobre el tràfic i tornem a un centre de rehabilitació. El reportatge continua alternant els dos tipus d'informació. Dóna ritme a la trama.

Imatges de l'helicòpter que fa vols per a detectar embarcacions dedicades al contraban, a l'heliport de duanes de Los Barrios, Cadis.

Preguntes de la periodista, intercalat amb imatges gravades d'embarcacions que llancen caixes per la borda.

Imatges del port d'Algesires amb el carregament d'una embarcació que transportava droga. Explicacions del tipus d'estupefaents que solen intervenir.

Imatges del port amb les llanxes de goma i explicacions del tipus de barques que solen utilitzar els traficants.

Imatges de les dependències policials on s'obren els paquets interceptats a les llanxes. Explicacions de la Guàrdia Civil sobre com s'empaqueten les drogues per a garantir-ne el bon transport.

Durada: 04:18

PART 8. CONTROL DE CAMIONS DE LA DUANA D'ALGESIRES.

Imatges dels controls duaners de camions a la duana d'Algesires. Explicacions de la Guàrdia civil del que troben als contenidors de camions.

Durada: 01:34

PART 9. ACUSACIÓ ALS JUTJATS. L'acusació particular dels detinguts per drogues.

Imatges dels jutjats d'Algesires. Coneixem gent que habitualment denuncia punts de venda de droga i assisteixen al jutjat per testificar i com a acusació particular de detinguts.

Durada: 01:06

PART 10. CONTROL PER MAR. PORT D'ALGESIRES.

Imatges del port i de la patrulla marítima de la Guàrdia Civil a Algesires. Explicacions dels guàrdies civils sobre la seva feina.

Imatges panoràmiques del port d'Algesires.

Aprofundim en el tema

Ens anem endinsant en el tema. Coneixem altres llocs i mètodes menys coneguts del contraban: des d'un helicòpter fins a la duana de camions.

Declaracions impactants

Després d'un llarg fragment d'informacions sobre el tràfic, una última intervenció anti-droga. Torna a ser el testimoni d'una persona del carrer i la seva lluita contra el narcotràfic. Apareixen declaracions impactants del treball individual i desinteressat d'algú qualsevol, com l'espectador mateix.

Pinzellada

Finalment coneixem el control marítim des de llanxes de la Guàrdia Civil. El reportatge ha passat per tots els tipus de controls duaners. L'espectador té la sensació d'haver-ne après més. El reportatge pretenia oferir una pinzellada i ho aconsegueix.

Durada: 01:00

5.1.2. La idea i el guió inicial

Un documental, igual com una història de ficció, s'ha de proposar explicar alguna cosa. La diferència és que es construeix amb elements de la realitat però la manera d'exposar els fets pot seguir perfectament la forma clàssica d'inici o presentació, desenvolupament i desenllaç.

Prèviament, cal fer una aproximació al tema; veure si té o no contingut suficient, si és atractiu per a l'espectador.

Com si es tractés de la *story-line* d'una pel·lícula, cal escriure en poques línies les bases del documental:

La *story-line*

"Los Pañuelos Verdes" parteix de la idea de mostrar la lluita contra el tràfic de drogues a la frontera hispanomarroquina, porta principal d'entrada d'haixix a Europa. Com es treballa i com s'hi lluita.

A partir d'aquí elaborem una sinopsi més extensa, amb els elements que es tractaran, a qui s'entrevistarà, quines seran les localitzacions, quins els protagonistes i quins els antagonistes; fins i tot s'especifiquen alguns diàlegs o locucions orientatives.

Los pañuelos verdes

Los pañuelos verdes té diversos protagonistes possibles, des de les mares de l'Associació Pañuelos Verdes, fins als guàrdies civils de l'aeroport de Barajas i del control duaner d'Algesires. És clar que els antagonistes seran els detinguts. Però també hi ha d'haver el missatge positiu dels toxicòmans rehabilitats, els centres d'ajuda. No podem fer un documental derrotista, això no és el que vol veure l'espectador; vol saber què ocorre, però també que s'està fent alguna cosa per a millorar les coses. Un reportatge depriment, sense positivisme, farà que l'espectador canviï de cadena.

Aquest document, amb la idea, la sinopsi i el guió inicial, juntament amb el pressupost, és el que es presentarà a la cadena de televisió o productora. Ha de ser l'eina de treball per a engagar el projecte. Després començarà l'etapa d'investigació exhaustiva. Ens hem de convertir en experts del tema; això permetrà fer una segona versió del guió molt més extensa i completa, amb indicacions dels escenaris i els personatges. És evident que aquesta feina ens portarà a variar i acomodar alguns dels elements de la primera versió del guió.

5.2. Línea 900: El juzgado de Emilio

Línea 900, un programa de TVE emès fins al novembre de 2007, havia nascut 16 anys enrere, amb l'objectiu de donar veu als espectadors mateixos, que mitjançant el servei telefònic gratuït, revolucionari en aquell moment (el número 900), denunciaven i proposaven temes.

El juzgado de Emilio

Podeu veure les diferents parts en les adreces següents:

- 1ª parte: <http://www.youtube.com/watch?v=H8egWOrh5Zw>
- 2ª parte: <http://www.youtube.com/watch?v=VlyZOE0FPLM&feature=related>
- 3ª parte: <http://www.youtube.com/watch?v=qfBjeR0905I&feature=related>
- 4ª parte: <http://www.youtube.com/watch?v=qfBjeR0905I&feature=related>

5.2.1. Guió d'El juzgado de Emilio de Línea 900

Aquest és un altre tipus de documental. Es basa en un personatge, a explicar alguna cosa sobre una persona que destaca o ha destacat per algun fet. En aquest cas, es tracta de donar a conèixer un jutge, famós per les seves sentències atípiques.

La manera de fer el reportatge també és molt diferent de l'anterior. En aquest es combinen les intervencions dels personatges amb la informació que ens dóna la veu en *off*.

Guió d'El juzgado de Emilio

Guió d'El jutjat de l'Emilio

Durada total: 25 min 44 s

PART 1. PRESENTACIÓ.

Imatges de l'Emilio; amb la seva moto arriba al jutjat de Granada.

LOCUCIÓ OFF:

COM TOTS ELS MATINS ABANS D'ANAR A TREBALLAR, PORTA LA SEVA FILLA A L'INSTITUT, FA UNS QUANTS LLARGS DE PISCINA I DESPRÉS S'APROPA AL JUTJAT AMB MOTO.

Imatges de l'Emilio entrant al jutjat.

LOCUCIÓ OFF:

ÉS EMILIO CALATAYUD, TITULAR DEL JUTJAT DE MENORS NÚMERO 1 DE GRANADA. EL JUTGE DE LES SENTÈNCIES EXEMPLARS. L'EMILIO FA 19 ANYS QUE ÉS AL CAPDAVANT D'AQUEST JUTJAT, AL QUAL ACCEDEIX SEMPRE PEL DESPATX ON TREBALLEN ELS FUNCIONARIS.

Imatges dels despatxos dels funcionaris i el de l'Emilio.

LOCUCIÓ OFF:

Presentació del personatge

El reportatge és basa en un personatge concret. Cal, doncs, començar per presentar el personatge i exposar per què és interessant aquest protagonista.

DIMARTS ÉS EL DIA ASSENYALAT PER A FER LES VISTES. N'HI HA MÉS DE VINT, COM GAIREBÉ TOTES LES SETMANES. EN LA VIGÍLIA EL JUTGE CALATAYUD APROFITA PER A AVANÇAR LES SENTÈNCIES QUE JA TENEN CONFORMITAT I REPASSAR AMB ELS FUNCIONARIS ELS CASOS PREVISTOS.

Imatges dels despatxos i de l'Emilio parlant sobre les sentències amb uns i altres.

LOCUCIÓ OFF:

HI HA EN TOTAL VINT-I-TRES JUDICIS PER DELICTES COMESOS PER MENORS ENTRE ELS CATORZE I ELS DIVUIT ANYS.

LES VISTES ES FAN EN UNA SALA, EN AQUELL MOMENT VEDADA PER LA FISCALIA ALS MITJANS DE COMUNICACIÓ, I TÉ UNES CARACTERÍSTIQUES ESPECIALS.

Imatges de la sala. L'Emilio explica on s'asseuen els professionals, autoritats i implicats que assisteixen al judici.

Imatges d'un calabós, amb pintades a les parets.

LOCUCIÓ OFF:

UNA CONDEMNNA TÍPICA D'AQUEST JUTGE ATÍPIC QUE, MALGRAT TOT, RESPECTEN I ADMIREN A GRANADA, CIUTAT QUE EL VA ATRAPAR PER SEMPRE, MALGRAT NÉIXER A CIUDAD REAL FA 52 ANYS.

Durada: 02:54

PART 2. Professi3 i infantesa d'Emilio Calatayud.

Imatges de les sales dels jutjats i del retrat en el qual se li reconeix la seva tasca a la ciutat de Granada. Explicaci3 de la sentència que el va fer fam3s.

LOCUCIÓ OFF:

SENTÈNCIA QUE EL VA FER FAM3S COM A JUTGE, ENCARA QUE LA SEVA CARRERA PROFESSIONAL ESTIGUÉS AL PRINCIPI ENCAMINADA A EXERCIR D'ADVOCAT, COM EL SEU PARE.

Imatges de l'Emilio al seu despatx.

LOCUCIÓ OFF:

Humanitzant el personatge

Després de la presentaci3 del tema i del protagonista, ens endinsarem en el personatge. Com era de petit? S'està humanitzant el personatge; l'espectador s'hi ha de sentir proper.

L'ATZAR VA VOLER QUE ES CONVERTÍS EN JUTGE I TRAGUÉS PLAÇA A GRANADA EL 1984, MALGRAT QUE ELS PRONÒSTICS SOBRE EL SEU FUTUR NO FOSSIN GENS FALAGUERS, PERQUÈ EMILIO CALATAYUD, IRONIES DEL DESTÍ, VA SER UN XAVAL UNA MICA DIFÍCIL.

L'Emilio explica com era de xaval.

LOCUCIÓ OFF:

UN POBLE DE LA PROVÍNCIA DE MÀLAGA ON HI HAVIA UN INTERNAT, FAMÓS EN AQUELLS ANYS PER LA DURESA DELS SEUS MÈTODES PEDAGÒGICS.

Durada: 01:30

PART 3. Jutge i jutjat productiu.

Imatges de l'Emilio, surt del seu despatx; despatxa assumptes amb els funcionaris.

LOCUCIÓ OFF:

AVUI EMILIO CALATAYUD ÉS UN DELS JUTGES MÉS PRODUCTIUS D'ANDALUSIA. EN AQUEST JUTJAT ES RESOLIEN, FINS A L'ENTRADA EN FUNCIONAMENT DEL NÚMERO 2, EL GÈNER DE 2006, PROP DE MIL CASOS A L'ANY. EN DINOU ANYS MÉS DE 10.000 MENORS GRANADINS HAN PASSAT PEL JUTJAT DE L'EMILIO.

Breu intervenció d'alguns dels funcionaris que treballen al jutjat.

LOCUCIÓ OFF:

LA LLEI DE L'ANY 2000, QUE HA AMPLIAT L'EDAT PENAL DEL MENOR DELS 16 ALS 18 ANYS, HA OMLERT ENCARA MÉS DE PAPER I FEINA ELS JUTJATS. LA IMMENSE MAJORIA SÓN DELICTES MENORS.

Explicacions de l'Emilio.

LOCUCIÓ OFF:

TANMATEIX, EN POC MÉS DE CINC ANYS HAN AUGMENTAT CONSIDERABLEMENT ELS CASOS DE MALTRACTAMENT FAMILIAR, ÉS A DIR, FILLS QUE PEGUEN ELS SEUS PARES.

Explicacions de l'Emilio de casos de pares que acudeixen desesperats al jutge.

Imatges d'un pare que pregunta sobre una sentència.

LOCUCIÓ OFF:

EL PAISATGE QUOTIDIÀ D'AQUEST JUTJAT HIPERACTIU INCLOU LA PORTA SEMPRE OBERTA DEL DESPATX DEL JUTGE. AQUÍ S'ATENEN ALHORA LES VISITES, ES REDACTEN SENTÈNCIES I ES CONTESTA AL TELÈFON. GAIREBÉ TOTES LES TRUCADES SÓN PER A CONVIDAR EL JUTGE A FER XERRADES.

Durada: 02:00

PART 4. L'altra activitat del jutge.

Imatges del jutge mentre parla per telèfon al seu despatx. Li proposen fer una xerrada.

Imatges del jutge mentre viatja amb cotxe, es dirigeix a fer una conferència. Explica de què tracten les xerrades.

Imatges de l'Emilio mentre fa una xerrada: "Consells per a formar un delinqüent".

Durada: 01:27

PART 5. La vida familiar.

Imatges de l'Emilio en la seva residència particular. Amb la seva família.

LOCUCIÓ OFF:

A CASA D'EMILIO CALATAYUD, EN L'ALBAICÍN GRANADÍ; CONCILIAR LA VIDA FAMILIAR AMB LA FEINA ÉS DE VEGADES COMPLICAT.

Imatges de la seva dona i les seves opinions.

LOCUCIÓ OFF:

Informació interessant per a l'espectador

El reportatge no solament es vol centrar en la figura del jutge, sinó que amplia la informació de com van els jutjats, la llei, i posa sobre la taula un nou problema: el maltractament de menors als seus familiars. El reportatge busca aquelles informacions que poden interessar a l'espectador. En aquest cas, donar un toc d'atenció, perquè tard o aviat la majoria seran pares de família.

Informació ampliada

Ens interessa la vida professional del jutge en tota la seva amplitud; no solament la feina, sinó tot el que està relacionat amb el seu treball. Cal ampliar la informació en amplària.

Humanitzant el personatge

També coneixem com és la seva vida familiar, com viu, amb qui. Cal buscar el costat més humà del personatge.

MOLTES DE LES FAMOSES SENTÈNCIES SURTEN D'AQUEST DESPATX DE CASA.

PER ALS FILLS DE LA PARELLA, L'EMILIO I L'ALBA, TENIR UN PARE QUE ÉS UN JUTGE FAMÓS ELS REPRESENTA ALGUN INCONVENIENT, PERÒ TAMBÉ ALGUN AVANTATGE.

Declaracions dels fills i de l'Emilio.

Durada: 01:10

PART 6. Dia de feina al jutjat. Diferents estaments.

Imatges dels jutjats i del despatx amb l'Emilio mentre treballa.

LOCUCIÓ OFF:

ÉS DIA DE JUDICIS. DELS VINT-I-TRES ASSENYALATS PER A AVUI EN LA MAJORIA S'HAN POSAT D'ACORD LES PARTS. L'EMILIO APROFITA EL TEMPS ABANS D'ENTRAR EN SALA PER A REDACTAR SENTÈNCIES I ATENDRE ELS ASSUMPTES DEL DESPATX.

Imatges del despatx amb els funcionaris mentre resolen assumptes.

LOCUCIÓ OFF:

LA COORDINACIÓ ENTRE ELS DIFERENTS ESTAMENTS QUE COMPONEN AQUEST JUTJAT DE MENORS ÉS UNA DE LES CLAUS QUE N'EXPLIQUEN EL BON RENDIMENT.

Imatges dels funcionaris als diferents despatxos.

LOCUCIÓ OFF:

EN UN MATEIX ESPAI CONVIUEN EL JUTGE, ELS FISCALS, ELS EQUIPS TÈCNICS I FINS I TOT LA POLICIA, QUE DISPOSA DE COMISSARIA DINS DEL JUTJAT MATEIX.

Intervenció de l'inspector en cap de policia.

Imatges dels despatxos dels equips tècnics.

LOCUCIÓ OFF:

El jutjat

I, després de conèixer la família, tornem al treball. Aprofundim en el que és el jutjat, coneixem els diferents estaments que hi treballen.

PORTA PER PORTA ES TROBEN ELS DESPATXOS DELS EQUIPS TÈCNICS, QUE EXERCIXEN TAMBÉ UN PAPER FONAMENTAL EN L'APLICACIÓ DE LA JUSTÍCIA ALS MENORS.

Intervenció de la psicòloga.

Imatges de l'Emilio. Es posa la toga per a entrar en sala.

LOCUCIÓ OFF:

AL FINAL NOMÉS S'HAN POGUT FER DIVUIT JUDICIS. LA MAJORIA DELS MENORS SURTEN D'AQUÍ AMB LES MESURES IMPOSADES. ÉS LLAVORS QUAN INTERVENEN ELS EQUIPS DE MEDIO ABIERTO.

Imatges i intervenció de l'equip de Medio Abierto.

Durada: 03:16

PART 7. Mesures i seguiment.

Imatges exteriors. Menor amb una moto.

LOCUCIÓ OFF:

AQUEST MENOR TÉ UNA MESURA DE LLIBERTAT VIGILADA D'UN ANY IMPOSADA PEL JUTGE EL JUNY DE 2006. VA SER UN DELICTE AMB FORÇA I ATEMPTAT A L'AUTORITAT.

Imatges del jove en l'associació i les seves explicacions.

LOCUCIÓ OFF:

L'ASSOCIACIÓ IMERIS, QUE DEPÈN DEL DEPARTAMENT DE JUSTÍCIA DE LA JUNTA D'ANDALUSIA, S'ENCARREGA QUE EL MENOR COMPLEIXI LA MESURA. AQUEST HA D'ACUDIR, A MÉS, AL CENTRE DE DIA PER A REBRE FORMACIÓ QUE LI PERMETI TROBAR FEINA I DEIXAR DE RECOLLIR FERRALLA AMB LA SEVA FAMÍLIA.

Imatges del centre de dia i declaracions de l'Associació Imeris.

Imatges exteriors d'un jove i el seu testimoni.

LOCUCIÓ OFF:

Credibilitat i consistència

Després d'aprofundir en el tema, és passa a un cas pràctic, per dir-ho d'alguna manera. L'objectiu és continuar informant i mostrar testimonis reals. Constantment hi ha elements que donen credibilitat i consistència al reportatge.

EN EL CAS D'AQUEST MENOR, LA LLIBERTAT VIGILADA QUE COMPLEIX SOTA LA SUPERVISIÓ DE L'ASSOCIACIÓ IMERIS ES COMPLETA AMB SUPORT ESCOLAR EN EL CENTRE DE DIA MATEIX I AMB UNS CURSOS DE CUINA, OFICI AL QUAL ES VOL DEDICAR EN UN FUTUR.

Declaracions de l'Associació Imeris.

Imatges d'un jove mentre treballa en el centre de dia. Activitats per a la comunitat.

LOCUCIÓ OFF:

TANMATEIX, NO TOTS ELS MENORS AMB MESURES DE LLIBERTAT VIGILADA O PRESTACIÓ SOCIAL COMPLEIXEN AL PEU DE LA LLETRA LES OBLIGACIONS QUE DICTA EL JUTGE.

Declaracions de l'Associació Imeris.

Durada: 03:20

PART 8. Actuacions i sentències del jutge.

Imatges de l'Emilio al seu despatx amb menors; una mare amb el seu fill. Diferents casos.

LOCUCIÓ OFF:

EL MAGISTRAT CALATAYUD ES CONSIDERA UN JUTGE TOU, PERMISSIU I PATERNALISTA. UNA FAMA QUE SEGONS ELL NO LI FA JUSTÍCIA.

Intervenció de l'Emilio des del seu despatx.

LOCUCIÓ OFF:

PER A AQUEST JUTGE, EL TRACTAMENT PERIODÍSTIC D'ALGUNS CASOS EXCEPCIONALS, COM EL CRIM DE SANDRA O PALO, O EL CAS DE LES NOIES DE SAN FERNANDO, HA CREAT UN CLIMA PROPICI PERQUÈ LES PENES S'AGREUGIN DES D'AQUEST MATEIX ANY, QUAN LA LLEI DE 2001 I ELS JUTGES JA EREN PROU DURS.

Imatges de l'Emilio mentre parla amb alguns funcionaris sobre tipus de delictes. No és un jutge tou.

Durada: 02:50

Facetes del protagonista

Veiem com actua el jutge, com és quan imposa mesures als xavals. Ell és el protagonista i cal mostrar-lo en totes les seves facetes.

L'off

L'off serveix a tota hora per a aclarir, informar i fins i tot denunciar tot allò que no és veu en imatges.

PART 9. Centre de reclusió de menors El Molino.

Imatges del centre de reclusió de menors i explicacions del subdirector.

LOCUCIÓ OFF:

EL MOLINO, A ALMERIA, ÉS UN DELS DISSET CENTRES DE RECLUSIÓ DE MENORS QUE TÉ LA JUNTA D'ANDALUSIA. ESTÀ REGENTAT PER L'ASSOCIACIÓ MERIDIANOS I TÉ CAPACITAT PER A SEIXANTA-SET XAVALS.

El subdirector explica i ensenya el centre. Intervenció d'una educadora.

LOCUCIÓ OFF:

LES CEL·LES D'INGRÉS SÓN LA PART MÉS DURA DE LA TROBADA DELS MENORS AMB LA PRIVACIÓ DE LLIBERTAT. ELS PLORS EN ELS PRIMERS DIES SÓN UNA COSA HABITUAL.

Continuem coneixent el centre i escoltant el subdirector.

LOCUCIÓ OFF:

EN AQUEST CENTRE ELS NOIS MILLORARAN LES SEVES CONDICIONS DE RECLUSIÓ MITJANÇANT UN SISTEMA DE CRÈDITS QUE OBTENEN SEGONS EL SEU COMPORTAMENT. EL PAS DE LES CEL·LES INDIVIDUALS A LES LLARS, COM ES DENOMINA AQUÍ AQUESTA ESPÈCIE D'APARTAMENTS, POT SER QÜESTIÓ DE MES I MIG.

El subdirector mostra i explica com són els apartaments.

LOCUCIÓ OFF:

LA FORMACIÓ DELS INTERNS ES COMPLETA AMB DIVERSOS TALLERS, EN QUÈ ELS MENORS COMENCEN A ENCARRILAR EL SEU FUTUR LABORAL PER A QUAN COMPLEIXIN CONDEMNNA.

Declaracions de subdirector.

Imatges dels xavals al centre i als exteriors dels edificis.

LOCUCIÓ OFF:**Lligar la trama**

Cal lligar la trama de manera coherent. S'aprofita la sentència d'alguns xavals per a conèixer un centre de menors. És una nova informació, també una cosa positiva que val la pena detallar: com són, què passa amb els xavals.

Com a peça independent, aquest fragment té una presentació, un desenvolupament del tema i un final amb el testimoni dels xavals mateixos. De la informació més general es passa al més concret, com en qualsevol trama narrativa.

ROBATORI, ASSASSINAT O VIOLACIÓ SÓN ELS PRINCIPALS DELICTES COMESOS PER LA MAJORIA DELS INTERNS D'AQUEST CENTRE. PERÒ TAMBÉ HI HA, I AIXÒ ÉS UNA NOVETAT EN ELS ÚLTIMS ANYS, ELS MALTRACTADORS FAMILIARS. ARA MATEIX ESTAN COMPLINT CONDEMNEN EN EL MOLINO CINQUANTA VUIT XAVALS, CATORZE PER PEGAR I MALTRACTAR LA SEVA FAMÍLIA.

Declaracions del subdirector sobre els maltractadors familiars.

LOCUCIÓ OFF:

DOS DELS NOIS QUE COMPLEIXEN CONDEMNEN EN AQUEST CENTRE ES VAN TROBAR UN DIA DAVANT D'EMILIO CALATAYUD.

Imatges d'un jove i la seva intervenció.

Imatges exteriors del centre.

LOCUCIÓ OFF:

LI QUEDEN ENCARA DOS ANYS D'INTERNAMENT I UNS ALTRES DOS DE LLIBERTAT VIGILADA. HAVER ESTAT REINCIDENT I NO COMPLIR ALTRES MESURES ANTERIORS LI HA REPRESENTAT UNA ENSOPEGADA AMB LA JUSTÍCIA QUE NO OBLIDARÀ FÀCILMENT.

Imatges del jove i les declaracions d'alguns.

Durada: 04:30

PART 10. FINAL. Cas de l'Enrique i altres professionals.

Imatges de l'Enrique, entra al jutjat, va fins al despatx de l'Emilio.

LOCUCIÓ OFF:

Alerta social

Torna a destacar la violència envers els pares, perquè és una cosa nova, desconeguda pels espectadors, i alhora serveix d'alerta social; una cosa que busquen els documentals de *Línea 900*.

El protagonista

No s'ha d'oblidar que el reportatge és sobre Emilio Calatayud; per tant, no s'ha de perdre de vista. Seguint una bona línia argumental, es busca la manera de tornar al protagonista.

ENRIQUE RUÍZ TAMBÉ ES VA HAVER DE VEURE UN DIA LES CARES AMB EL JUTGE CALATAYUD. AQUELLA TROBADA VA REPRESENTAR LA IMPOSICIÓ D'UNA MESURA QUE EL VA LLANÇAR A LA FAMA GRÀCIES A UNA DE LES SENTÈNCIES EXEMPLARS DEL MAGISTRAT.

Imatge de l'Enrique saludant l'Emilio.

LOCUCIÓ OFF:

L'ENRIQUE VA SER CONDEMNAT A DIBUIXAR DURANT CINQUANTA HORES UN CÒMIC (LLAVORS UNA HABILITAT I AVUI GAIREBÉ UN OFICI) PER CONDUIR LA MOTO SENSE ASSEGURANÇA.

Declaracions de l'Enrique.

Declaracions de l'Emilio i explicació de la sentència de l'Enrique.

LOCUCIÓ OFF:

DES DE LLAVORS ENTRE EL JUTGE I EL CONDEMNAT NO SOLAMENT S'HA ESTABLERT UNA BONA AMISTAT. L'ENRIQUE HA COL·LABORAT AMB ELS SEUS DIBUIXOS EN L'ÚLTIM LLIBRE DE L'EMILIO.

Imatges dels dibuixos, el llibre i explicacions de l'Enrique.

Imatges de l'Emilio en un bar.

LOCUCIÓ OFF:

LES SENTÈNCIES DEL MAGISTRAT NO DEIXEN IMPASSIBLE NINGÚ. DUR O CONDESCENDENT, EL JUTGE CALATAYUD HA MOSTRAT UN CAMÍ EN EL QUAL LA JUSTÍCIA SEMBLA MÉS PROPERA A LES PERSONES.

Imatges del jove que assisteix al centre de dia, i que ja hem escoltat i vist anteriorment. Opina sobre la sentència.

Imatges de les professionals de l'Associació Imeris i les seves opinions sobre el tipus de sentències del jutge.

Imatges i opinió sobre el jutge de la psicòloga del jutjat.

Imatges del periodista Carlos Morán. Opina de les sentències.

Imatges del jutge i explicació sobre la seva feina i l'èxit de les seves sentències.

Conclusió del tema

Ens apropem al final. La millor manera d'acabar és buscar-li el positivisme. Coneixem un noi no solament rehabilitat, sinó que gràcies al jutge ha trobat la seva vocació.

El cas positiu cal reservar-lo per al final. És una manera de concloure el tema. Després vénen les intervencions curtes d'alguns professionals en les quals lloen la feina del jutge. És la manera de posar punt i final al reportatge i que l'espectador es quedi amb un bon sabor de boca.

El relax

Després del treball, el relax. També és reserva per al final l'escena al bar. Després de la dura jornada laboral, una cer-veseta.

5.2.2. La idea

Els documentals i reportatges de televisió formen part d'un programa setmanal, amb el seu estil propi, les seves directrius pròpies i els seus espectadors fidels. *Línea 900* tenia com a prioritats fer un periodisme d'investigació, de denúncia, de plantejament de problemes socials i de defensa de la sostenibilitat. Aquesta era la línia de treball i, a partir d'aquí, la paraula la tenien els espectadors. El que era nou de *Línea 900* va ser tenir una línia telefònica a disposició dels espectadors. Aquest nou element va multiplicar les fonts periodístiques.

Tenint com a punt de partida aquestes prioritats del programa, cal buscar els temes que interessin a més d'un, els que, encara que siguin locals, es puguin extrapolar. El guionista-periodista ha de saber identificar el que donarà de si i que encaixarà en l'estil del programa.

6. Etapa 6. La Web

El guionista de web, ja sigui educativa o comercial, ha de perseguir les mateixes finalitats: redactar els continguts d'una manera clara, directa i apropiada per a la lectura en pantalla.

Seleccionar la informació que haurà d'incloure, distribuir els continguts i buscar el llenguatge de navegació. El resultat final ha de ser el reflex de l'empresa que encarrega el projecte. Complim els seus objectius? Les informacions donades compleixen les expectatives del client-usuari? El que es persegueix, al cap i a la fi, és el mateix objectiu que en qualsevol producte multimèdia: persuadir, informar i seduir el "públic" perquè es quedi en aquesta web; convèncer-lo perquè compri, confiï en l'empresa, interactuï amb els continguts; és a dir, que no abandoni el lloc en pocs segons i es quedi en la web el temps suficient per a conèixer l'empresa, el grup o l'activitat.

6.1. Webs educatives infantils

Una web educativa infantil ha de convèncer un públic més ampli i molt exigent: els nens, les nenes i els pares. Per a uns ha de ser divertida, entretinguda i dinàmica. Per als altres, informativa i educativa. El repte no és gens fàcil; a més hi afegim el fet que aquests nens han nascut en l'era de la informàtica i per tant estan totalment habituats a aprendre i a jugar per mitjà d'una pantalla d'ordinador.

6.1.1. Web de *Les tres bessones*

"Les tres bessones" les va crear com un còmic el 1983 Roser Capdevila. El 1994 la productora catalana Cromosoma, en coproducció amb Televisió de Catalunya, van crear la sèrie d'animació infantil, que es va convertir en èxit mundial. A partir d'allà, van néixer altres productes relacionats amb la sèrie i es va crear la web.

Des de la idea fins que s'escriu el primer guió del projecte, cal seguir uns passos; igual com en la ficció, cal partir d'una idea inicial, un objectiu, i elaborar un tractament del projecte. L'últim pas és aquest primer guió amb què comença la realització del producte, el contingut fora de línia. Fins i tot el guió definitiu sofrirà canvis importants, que seran fruit del treball en equip, des del dissenyador gràfic fins al programador, passant pel tècnic de so, l'animador i tots els especialistes que intervenen en la realització del producte multimèdia.

Guió web *Les tres bessones*

PÀGINA 0. PRINCIPAL

Fons de pàgina sempre en color crema.

Travessa d'esquerra a dreta un petit avió vermell, amb una tela de propaganda lligada a la cua, com les avionetes de propaganda que recorren les platges a l'estiu. Al cartell de propaganda hi posa:

Navega amb seguretat!

Fent clic s'accedeix a una pàgina informativa que aconsella com es pot navegar per Internet d'una manera segura:

Consells per a navegar amb seguretat!

0.A. BÀNER SUPERIOR

Bàner superior. A la part esquerra:

Les tres bessones

Si fas clic, sempre tornes a aquesta pàgina principal; forma part del menú de navegació.

Sota d'aquest enllaç, un botó en forma de sobre clàssic i el text:

Correu

També forma part del menú de navegació. Si fas clic accedeixes a la pàgina en la qual pots obrir-te un compte de correu de *Les tres bessones*.

Bàner superior. A la part dreta, animacions en moviment per a destacar alguna notícia o esdeveniment relacionat amb la sèrie. Al començament de l'any 2009 el text era el següent:

Títol

És important posar títol a tot, una paraula o frase curta que resumeixi de manera eficaç el contingut de la pàgina a la qual s'accedeix. Per a l'usuari ha de ser fàcil i pràctic navegar per la web. Per a l'equip tècnic que treballa en el projecte també ha de ser molt clara quina és cada part.

Web educativa

És una web educativa infantil; per tant, mai no oblida la tasca d'ensenyar als més petits, i alhora divertir-los.

El passat 23 de gener,

Roser Capdevila va complir 70 anys

(Canvi de bàner)

Felicita-la deixant el teu

comentari al tauler

Fent clic accedeixes al tauler, on pots deixar el teu missatge.

En aquesta pàgina, en la part esquerra del bàner, hi ha les opcions d'idioma:

castellano / english

Si fem clic a "castellano", accedim a la mateixa pàgina però amb el nou idioma.

Si fem clic a "english", accedim a una nova pàgina, on els continguts són diferents. Està pensada per a usuaris de parla no anglesa i que estan aprenent l'idioma. Així doncs, hi ha activitats i jocs. Té a veure amb la versió per a aprendre anglès que es va fer de la sèrie.

Sota del canvi d'idioma, un enllaç al mapa web:

Mapa web

0.B. PART CENTRAL

La part central de la pàgina és dividida en dues meitats, esquerra i dreta.

0.B.a. Part central esquerra

A la part esquerra de la pàgina hi ha els diferents botons per a accedir als continguts. Tenen forma de peça de puzzle amb un dibuix que té a veure amb el contingut de la pàgina; són sensibles al pas del ratolí, s'hi accedeix amb un clic.

Un grup d'aquests botons pertanyen a les pàgines principals i a totes les pàgines següents hi haurà el menú de navegació. Són:

Canvi i actualitat

A diferència dels altres mitjans audiovisuals, Internet s'ha de relacionar amb les paraules CANVI i ACTUALITAT. Això significa que una pàgina web ha d'estar constantment canviant, actualitzant dades, anunciant nous productes. Sigui educativa o comercial, la web ha de reservar un espai per a penjar-hi les notícies i novetats. L'usuari vol trobar en Internet el més nou, es vol informar del que ocorre o està a punt d'ocórrer.

1. PARLEM
2. QUI VOL JUGAR
3. LA BRUIXA EXPRESS
4. AGENDA D'ACTIVITATS I WEBS AMIGUES
5. EL QUE VOLÍEM SABER SOBRE LES BESSONES
6. LA BOTIGA VIRTUAL. Tel. +34 93 266 42 66. Aquest botó és diferent dels altres, té forma de carro de la compra de supermercat. L'estira una de les bessones i les altres dues nenes són a l'interior del carro.

L'altre grup de botons accedeix a continguts una mica diferents. Amb un clic la pàgina s'obre en una nova finestra. Són els següents:

7. EL BOSC DE LES PARAULES
8. RECEPTES ECOLÒGIQUES
9. EL CINEMA DE LES TRES BESSONES
10. LES TRES BESSONES BEBÈS

0.B.b. Part central dreta

La part de la dreta de la pàgina té el títol:

DESTACATS

A sota hi ha els botons per a accedir als continguts d'actualitat i a les novetats. Com si es tractés d'un tauler d'anuncis, els botons tenen forma de cartell i estan penjats amb una xinxeta. Primer trimestre del 2009. Eren els següents:

11. LES TRES BESSONES AL BOSC DE LES PARAULES
12. LA VELLA QUARESMA JA ÉS AQUÍ
13. RECEPTES MÀGIQUES PER A CUIDAR EL NOSTRE MÓN
14. BIBLIOTECA... US RECOMANEM

0.C. PART INFERIOR PÀGINA

A l'esquerra hi ha un botó que accedeix a una nova pàgina, quelcom diferent:

Pàgina web accessible

Informació pàgina web accessible

Amb un clic sobre "Informació..." s'obre una nova finestra on s'informa de la creació d'uns continguts pensats per als nens discapacitats visuals. Amb un clic en "Pàgina web accessible" s'obre una nova pàgina amb continguts adaptats.

En el centre de la part inferior de la pàgina, un enllaç al correu electrònic:

Escriu a la Bruixa

Amb un clic s'obre un correu electrònic que permet enviar un missatge a la Bruixa.

A la part inferior, les sigles de l'empresa.

1. PÀGINA CONTINGUT "PARLEM"

Els continguts relacionats amb el diàleg entre usuaris.

1.A. BÀNER SUPERIOR

Banda superior. A la part esquerra:

Les tres bessones

Sota d'aquest enllaç, el botó en forma de sobre clàssic:

Correu

A la part dreta, el menú de navegació amb els botons dels continguts de pàgines més principals.

1.B. BÀNER CENTRAL

A la part superior de la part central de la pàgina, una banda amb animació en moviment:

Estil de l'empresa

No és estrany que aquesta web tingui un espai pensat per a persones amb discapacitats. La productora Cromosoma sempre ha apostat per una política d'integració social envers el proïsme i també el medi ambient. És, doncs, l'estil de l'empresa, i això no s'ha d'oblidar mai quan s'elaboren els continguts d'una web. Des dels textos fins al detall més mínim, tot ha d'estar d'acord amb l'estil de l'empresa.

En el primer trimestre del 2009 aquesta pàgina encara estava en construcció.

Interactivitat

Potenciar la interactivitat entre els usuaris; que l'usuari pugui expressar les seves opinions; aquest és el cavall de batalla d'Internet.

BIBLIOTECA

És un dels continguts que no són al menú de navegació, però sí a la pàgina principal.

Amb un clic accedim als continguts de la biblioteca.

Prioritzar continguts

No s'ha volgut abarrotar el menú de navegació amb tots els continguts possibles. És lògic intentar simplificar al màxim, no donar excessiva informació, perquè en comptes d'aclarir, entorpeix. Saber prioritzar quins continguts seran sempre presents i quins no és un treball fàcil. Cal tenir molt clars els objectius de la pàgina web i el que s'hi pretén per a saber separar la informació més destacable.

En aquest cas, s'ha sabut trobar una altra fórmula per a recordar que hi ha altres continguts a part dels del menú de navegació. Apareixen en forma de bàners destacats a les altres pàgines. Així ens assegurem que l'usuari, tard o aviat, també les visitarà. El que interessa és que es mogui per tot arreu.

1.C. PART CENTRAL PÀGINA

A la part central de la pàgina hi ha el títol dels continguts:

PARLEM

A sota, tres botons col·locats un sota de l'altre, que accedeixen a nous continguts. Són els següents:

1.1. OPINIONS. Opina sobre els temes més diversos.

1.2. TAULER. El punt de trobada.

1.3. POSTALS. Envia postals als teus amics i amigues.

A la part esquerra de la pàgina, una imatge estàtica de la Bruixa Avorrida que escriu en un ordinador portàtil.

A la part dreta de la pàgina, una imatge estàtica d'un personatge de la sèrie, que fotografia la Bruixa Avorrida.

1.1. PÀGINA CONTINGUT "OPINIONS"

Pàgina on es proposen temes i els usuaris poden donar les seves opinions, en forma de xat.

1.1.A. BÀNER SUPERIOR

Es repeteix el menú de navegació de les pàgines anteriors.

Títol dels continguts

Clar i fàcil d'entendre, més encara quan els usuaris han de ser nens.

1.1.B. BÀNER CENTRAL

A la part superior de la part central de la pàgina, un bàner amb animació en moviment:

El cinema de les tres bessones

Entra i diverteix-te!

És un dels continguts que no són al menú de navegació, però sí a la pàgina principal.

Fent clic accedim als continguts d'"El cinema de les tres bessones", pàgina on pots veure alguns capítols de la sèrie i fins i tot algun capítol d'altres sèries de la productora.

1.1.C. PART CENTRAL PÀGINA

A la part central se situen els diferents quadres on es proposen els temes. Cada quadre té un text introductor i una animació fixa relacionada amb aquest contingut. Els temes proposats són els següents:

1.1.1. Què vols ser de gran?

Bomber, policia, escalador, polític, físic, mestre... Què t'agradaria ser de gran? Has pensat en això? Ens ho vols explicar?

1.1.2. La bicicleta i la ciutat

Últimament l'ús de la bicicleta a les grans ciutats s'ha incrementat notablement. Et sembla que la teva ciutat és apropiada per a utilitzar aquest mitjà de transport? Vas amb bicicleta a l'escola? I el cap de setmana?

1.1.3. Horari laboral i horari escolar

Quan els pares treballen es fa difícil conciliar l'horari de treball amb l'horari escolar. Et sembla necessària una llei a fi de regular aquestes "noves" necessitats? O et sembla que aquest tema ja està resolt amb l'ajuda dels cangurs i els avis?

1.1.4. Noves tecnologies a l'aula

Quan parlem d'ordinadors i noves tecnologies sempre fem referència al vostre temps lliure. Però, i a l'escola? Utilitzeu ordinadors per a treballar a l'aula? I, si no és així, t'agradaria fer-ho? Per què?

1.1.5. Lectura

Com portes la lectura últimament? Llegeixes molt? Quin és el llibre més maco que t'has llegit aquest any?

1.1.D. PART INFERIOR

Títol incrustat inferior: **Vols proposar algun tema?**

Amb un clic s'obre una pàgina en una nova finestra on l'usuari pot proposar un tema i enviar-lo.

1.1.2. PÀGINA CONTINGUT "LA BICICLETA I LA CIUTAT"

Pàgina de xat on els usuaris participen donant la seva opinió del tema.

1.1.2.A. BÀNER SUPERIOR

Es repeteix el menú de navegació de les pàgines anteriors.

1.1.2.B. BÀNER CENTRAL

A la part superior de la part central de la pàgina es repeteix el bàner de:

El cinema de les tres bessones

Entra i diverteix-te!

1.1.2.C. PART CENTRAL PÀGINA

Enmig de la pàgina el títol genèric i una frase del perquè d'aquesta pàgina de contingut:

OPINIONS

Escrivint la gent s'entén.

Opina sobre els temes més diversos.

A sota, el títol del tema proposat i el text introductorí que ja sortia a la pàgina anterior:

LA BICICLETA I LA CIUTAT

Últimament l'ús de la bicicleta a les grans ciutats s'ha incrementat notablement. Et sembla que la teva ciutat és apropiada per a utilitzar aquest mitjà de transport? Vas amb bicicleta a l'escola? I el cap de setmana?

A sota, i abans d'iniciar el xat, hi ha un botó a l'esquerra en forma de casa amb què accedeixes a la pàgina anterior. A la dreta, un botó de "Participa" amb què accedeixes a una nova finestra on pots expressar la teva opinió. Després comença el xat.

1.1.2.D. PART INFERIOR

Es repeteix el títol incrustat de la pàgina anterior:

Vols proposar algun tema?

En l'exemple hem seguit els passos dels usuaris des de la pàgina principal fins al final d'una pàgina de continguts. El guió ha de comprendre totes i cada una de les pàgines navegables, ordenades de manera clara i intel·ligible perquè la resta de l'equip sàpiga el que ha de fer.

6.1.2. Web d'Una mà de contes

Una mà de contes és un programa de televisió amb una estructura senzilla: un conte explicat per una veu en *off*, unes mans que donen forma a la història i una càmera estàtica que registra el procés artístic i creatiu.

Els productors, Televisió de Catalunya, ara han creat una web per a convertir aquest programa en una eina pedagògica. Precisament aquests continguts en línia han guanyat el premi 2009 al millor producte educatiu multimèdia al Fòrum de Basilea-Karlsruhe sobre televisió i mitjans educatius i socials, Baka-Forum, que se celebra anualment a Basilea.

Guió de la web *Una mà de contes*

Una mà de contes

PÀGINA 0. PRINCIPAL

Fons, pàgina en un color pedra que imita un fons de paper, amb alguna taca de color. Com a entrada, una pinzellada vermella a la part central superior; després apareixen les lletres:

Una mà de contes

A sota, un tros de paper quadriculat de llibreta que s'enganxa en el fons amb dos trossos de cinta adhesiva blanca. Sobreposat una espècie de collage d'un gat, un homenet fet a tinta negra i un tros de paper d'embolicar que té mitjà figura d'un ós retallada.

A sota apareixen els tres botons de continguts. Són lletres negres; segueixen el mateix estil del títol i recorden l'escriptura manual amb tinta.

Els contes Tallers Bloc

Un títol incrustat inferior amb l'enllaç a la productora responsable, Televisió de Catalunya.

2. PÀGINA CONTINGUTS "TALLERS"

2.A. BÀNER SUPERIOR

A la dreta, el menú de navegació: una pinzellada vermella i les lletres "Una mà de contes". A continuació "Tallers". Fent clic accediu a la pàgina principal.

2.B. PART CENTRAL

Centrat a la part superior, el títol:

Tria un taller

A sota, els quatre botons dels tallers:

2.1. El botó és una pàgina blanca de llibreta amb un retolador vermell al mig per a fer-hi un dibuix. A sota, el títol:

Dibuix

2.2. El botó és una pàgina blanca de llibreta; hi ha un tallador a mitjan retallar en un tros de cartolina sobreposada. A sota, el títol:

Identificació

Evidentment és el logotip del programa, el mateix tipus de lletra i la mateixa pinzellada en vermell. L'usuari ha d'identificar ràpidament que es tracta del mateix programa, però ara està en un altre suport.

Creativitat artística

Tots els elements d'aquesta entrada recorden els treballs manuals; tota l'estètica segueix l'objectiu bàsic del producte, la creativitat artística.

Tallers

Anem directament a la pàgina del segon bloc de continguts, el de tallers, on és la part creativa de la web.

"Escull un taller"

Més clar no pot ser: es proposen una sèrie d'activitats artístiques i cal escollir-ne una. I després els diferents tallers: "dibuix", "retall i composició", "contes il·lustrats", "subtitulació".

Retall i composició

2.3. El botó és un llibre blanc obert. En una pàgina les lletres "Les aventures de... "; en l'altra, el dibuix d'una nena. A sota el títol:

Contes il·lustrats

2.4. El botó és una pantalla plana, una mà que pinta un dibuix amb colors. A sota les lletres "Hi havia una vegada...¹". A sota el títol:

⁽¹⁾"Hi havia una vegada..."

Subtitulació

2.C. PART INFERIOR

Títol incrustat amb enllaç a la web de la productora.

2.2. PÀGINA INFORMATIVA "RETALL I COMPOSICIÓ"

2.2.A. BÀNER SUPERIOR

A la dreta, el menú de navegació: una pinzellada vermella i les lletres "Una mà de contes". A continuació, "Tallers". A continuació, "Taller de retall i composició". Amb un clic en "Tallers" accedim a la pàgina anterior. Amb un altre en "Una mà de contes" accedim a la pàgina principal.

2.2.B. PART CENTRAL

Centrat a la part superior, el títol:

Retall i composició

Text explicatiu; en què consisteix el taller, les opcions i com funciona:

En aquest taller podràs triar la textura, el color i la mida d'un paper virtual que després podràs retallar i conservar les formes que creguis convenientes. Component aquestes formes podràs crear tots els personatges i escenaris que imaginis.

A més de poder reproduir el procés que has seguit en fer la composició, tindràs l'opció d'imprimir el resultat, i l'opció de desar el treball fet, i podràs així continuar un altre dia si no has acabat la feina.

També podràs enviar la teva composició a un amic o a *Una mà de contes* per tal que se'n consideri la publicació a l'opció *Veure participacions*.

És un text bastant llarg, però és necessari perquè l'usuari conegui les possibilitats del lloc. El text ha de ser breu i concís, però també ha de contar el necessari i no ha de deixar res per lligar. Hi ha destacades en negre algunes paraules, perquè l'usuari reconegui els termes i llegeixi les instruccions.

A sota del text, centrat, el botó clàssic amb la instrucció d'inici en lletres:

Començar

2.2.C. PART INFERIOR

Títol amb enllaç a la web de la productora.

2.2.1. PÀGINA CONTINGUTS "RETALL I COMPOSICIÓ"

2.2.1.A. BÀNER SUPERIOR

A la dreta, el menú de navegació: una pinzellada vermella i les lletres "Una mà de contes". A continuació "Tallers". A continuació "Taller de retall i composició". Amb un clic en "Taller de retall i composició" s'accedeix a la pàgina anterior. Amb un clic en "Tallers" accedim a la pàgina de continguts dels tallers. Amb un altre en "Una mà de contes" accedim a la pàgina principal.

A sota del menú de navegació, el botó de menú de les opcions:

Opcions

Fent clic es desplega el menú de la pàgina:

Veure exemples. Si fas clic, accedeixes a la pàgina del bloc d'"Exemples". S'obre en una nova finestra.

Veure participacions. Si fas clic, accedeixes a la pàgina del bloc, de "Taller de retall i composició". S'obre en una nova finestra.

Guardar dibuix. Si fas clic, s'obre una petita pantalla en la qual si escrius les teves dades de correu electrònic, rebràs l'enllaç al teu dibuix, amb la qual cosa aquest quedarà guardat.

Enviar dibuix. Si fas clic, s'obre una petita pantalla en la qual pots escriure les adreces per a enviar el dibuix al teu correu i als teus amics.

Imprimir. Si fas clic, pots imprimir el dibuix.

2.2.B. PART CENTRAL

A la part central, la pàgina està distribuïda com una taula de treball. A l'esquerra les eines, en el centre un espai en blanc en el qual es pot posar el material escollit.

Símbol	símbol	símbol
Cúter	paperera	mà
Retallar	Llançar	Moure
SELECCIÓ DE PAPER 1. TEXTURA 12 dibuixos d'opcions de textura del paper 2. COLOR 75 colors diferents a escollir 3. GRANDÀRIA 3 grandàries de paper a escollir 4. VISTA PRÈVIA De la textura escollida. Després confirmar a: "acceptar"		
Símbol	Símbol	
Càmera	X	
Reproduir	Tornar a començar	

Espai central on fer les manualitats.

Esquemes i dibuixos

El guió és una eina de treball que ha de facilitar la feina posterior; per tant, quan és convenient, s'han d'adjuntar esquemes i dibuixos. Segurament la primera versió del guió és poc específica en aquest sentit; el treball conjunt amb la resta de l'equip permetrà anar detallant i incloent especificacions en el guió.

2.2.C. PART INFERIOR

Títol incrustat informatiu sobre l'existència del botó "Opcions" a la part superior esquerra de la pàgina. El text:

Accedeix al menú *Opcions* per a guardar o enviar la teva participació o per a veure exemples o veure participacions d'altres usuaris

Títol incrustat amb enllaç a la web de la productora.

Nota explicativa

És una nota explicativa per a assegurar-se que l'usuari visita el botó d'opcions. És molt probable que el nen comenci a dibuixar i jugar sense fer cas d'aquest botó.

És una web en principi senzilla, amb tres blocs de continguts. Però val la pena entrar més en els passos previs a la realització del guió. El primer pas que cal seguir en iniciar un projecte multimèdia és buscar els objectius, les raons per les quals fem aquest producte. En aquest cas, es partia d'un programa infantil que havia funcionat molt bé, d'èxit mundial. Quin era el punt fort d'aquest producte? Per què funciona bé? Explicar contes als nens no és una activitat nova, però el programa tenia una cosa diferent. Unes mans feien treballs manuals i així creaven la trama del conte, que narrava una veu. Això era diferent, nou; per tant, quan es va plantejar convertir el programa en una plataforma multimèdia, els objectius ja eren molt clars.

Objectiu i sinopsi de la web d'*Una mà de contes*

Objectiu principal i sinopsi

Els objectius principals de la web són desenvolupar en els usuaris la capacitat creativa i artística i crear un espai d'intercanvi d'experiències i de propostes pedagògiques per als educadors basades en els contes.

Per mitjà d'uns tallers de creativitat (dibuix, subtitulació, compaginació...) els usuaris es converteixen en artistes, i es podran expressar lliurement.

Els usuaris poden estimular la seva imaginació dibuixant un conte, experimentant amb diferents tècniques artístiques, subtitulant-lo a altres llengües, reescrivint la història o, simplement, creant els seus personatges.

Tot aquest material creat pels usuaris es pot exposar en el bloc de la web, de manera que pugui servir de font d'inspiració per a generar nous continguts televisius basats en les seves experiències.

Amb la web els usuaris també podran conèixer la literatura infantil tradicional de diferents països i veure de prop el treball dels autors i il·lustradors que han col·laborat en la sèrie.

Així doncs, la web tindrà tres blocs de continguts:

"Els contes"

Es podrà escollir entre els cent contes emesos per televisió, que són a la web. Es podran escollir per personatges, per origen geogràfic, per tècnica artística, per títol, per autor i per il·lustrador.

"Els tallers"

Els tallers mantenen la filosofia del programa i permeten que l'usuari pugui elaborar el seu procés de treball i recrear-lo alhora.

Els que vulguin participar en els tallers podran editar els seus propis contes il·lustrats, dibuixar-los, experimentar amb tècniques artístiques diferents o practicar idiomes amb l'eina de subtitulació.

"El bloc"

El bloc s'ha dissenyat com una revista, amb un apartat dedicat a l'actualitat del programa, la secció "Contes a fons" -amb enllaços i informació pròpia sobre els continguts dels contes- i els "Contes entrellaçats", en què es convida a trobar relacions artístiques, pedagògiques i de continguts entre els cent contes que hi ha en la web.

Els usuaris podran enriquir també la revista enviant el seu material propi sobre els contes o sobre la literatura infantil.

El material publicat servirà com a font d'inspiració per a generar continguts televisius nous.

Tot és bastant clar: a partir d'aquest document cal començar a distribuir la informació: com es dosificarà, com es navegarà, quin serà el disseny.

6.2. Webs comercials i empresarials

L'objectiu de les webs comercials i empresarials és molt diferent; el que es pretén és promocionar i promoure un producte o empresa. Malgrat això, les estratègies i processos creatius han de ser els mateixos. Cal conèixer els perquè d'aquest projecte, conèixer a fons l'empresa que encarrega la feina per a plasmar la seva filosofia i estètica i saber què es pretén obtenir, quin tipus de beneficis, ingressos i clients s'esperen aconseguir.

Veurem cinc tipus de webs, molt diferents entre si, que donaran una idea de com podem afrontar els primers passos d'un nou projecte multimèdia.

6.2.1. Web de Cricket Design

Cricket Design, empresa d'elaboració de continguts i disseny web de São Pablo, al Brasil.

Guió de la web

0. PÀGINA PRINCIPAL

0.A. BÀNER SUPERIOR

A l'esquerra, el logotip de l'empresa, en blanc i negre.

En el centre un botó per a posar en pausa o en marxa la música de fons. És una música tranquil·la, una mica malenconiosa.

A la dreta, el botó de menú. Amb un clic es despleguen unes peces, a tall d'esglaons d'escala de fusta. Cada esglaó accedeix a la pàgina de continguts. Aquest serà el menú de navegació, no hi ha més interactivitat a la pàgina. Els continguts són:

Agencia

Serviços

Clientes

Portfolio

Contato

Equipe

0.B. PÀGINA

El disseny de la pàgina és una animació en blanc i negre que imita els traços de la tinta xinesa.

Dibuix d'un paisatge una mica inhòspit, un parell de monticles al fons amb un telefèric que travessa la pàgina d'esquerra a dreta. Les vagonetes, amb gent muntada, circulen constantment; més aviat sembla un telecadira d'una pista d'esquí. Alguns arbres secs, sense fulles. Una mica més a prop, un parell de cabanes una mica desgavellades.

En primer pla, un nen davant el mar. De tant en tant una espècie de serp marina salta entre les ones. A cada costat del nen, uns arbres grans, també secs, amb uns ocells que semblen corbs.

Amb un clic a "Serviços"...

2. PÀGINA CONTINGUTS "SERVIÇOS"

2.A. BÀNER SUPERIOR

A l'esquerra, el logotip de l'empresa.

Al centre, el botó per a posar en pausa o en marxa la música de fons.

A la dreta, el botó de menú.

2.B. PÀGINA

El nen s'apropa al mar, d'on surt un casc de bussejador. El nen se'l posa i se submergeix en el mar. Baixa fins al fons. Apilades en un fons com de pedres esponjoses negres, un munt de caixes de fusta amb cadenat. De tant en tant travessa el mar un tauró, que es deté uns segons a mirar el nen. Després nada una espècie de pop.

Quan el ratolí passa per sobre del cadenat d'una de les caixes, aquesta s'obre i surt un cartell de fusta, lligada amb una cadena en el fons. A la fusta hi ha impresos alguns dels serveis que ofereix l'empresa. Cada caixa conté un grup de continguts. Així doncs, trobem:

Caixa 1: **WEBS**

(en lletra minúscula, un nom sota l'altre, com una llista)

sites, hotspots, portais, banners, MKT Viral

Caixa 2: **JOGOS**

Caixa 3: **IDENTIDADE VISUAL**

Caixa 4: **SISTEMAS**

Caixa 5: **ANIMAÇÃO**

Caixa 6: **CD-ROMS**

Caixa 7: **IMPRESSOS**

Des d'aquesta pàgina no s'accedeix a cap altre contingut que no sigui la barra de navegació.

Aquesta pàgina web té una bona feina d'animació. El nen és qui guia per mitjà dels continguts. En aquesta espècie de *pueblo* està explicant gairebé una història; com si fos una visita guiada. Malgrat això, el ritme és lent i el blanc i negre no són gens vistosos. Fins i tot la música és una mica trista i malenconiosa. És possible que el tipus de clients d'aquesta empresa valori més el contingut que no l'estètica; segur que tampoc no és amant del ritme estressat que viuen algunes ciutats. En última instància, l'empresa responsable de fer la web ha seguit les indicacions del seu client.

La web ha de vendre el producte tal com el veu l'empresa, no nosaltres. Ha de ser un reflex de l'empresa, ha de mostrar la seva filosofia de venda, de tracte amb el client i de relacions interprofessionals. Altrament, quan el client-usuari utilitzi els serveis d'aquesta web, podria sentir que no s'han complert les seves expectatives.

6.2.2. Web d'ADNCOM

Adncom és una agència de creació i assessorament de comunicació francesa. Els seus serveis inclouen des de la comunicació interna i externa de l'empresa fins a la imatge corporativa. Venen donar publicitat a la teva empresa; per tant la seva web ha de vendre la seva agència amb escreix.

Guió web Adncom

0. PÀGINA PRINCIPAL

0.A. PÀGINA

Fons verd poma. A la part superior, un globus:

Découvrez la MOUTONTHEQUE

Amb un clic accedim a la pàgina on l'empresa exposa les fotografies de diferents objectes relacionats amb la seva mascota i logotip, l'ovella.

Al centre de la pàgina, l'ovella logotip. Al seu voltant, botons amb el títol de la notícia o esdeveniment ocorregut més recentment. L'usuari pot avançar un titular o retrocedir fins a set enrere i arribar a la notícia desitjada. El titular és el següent:

12 novembre 2008

Après 9 mois de gestacion...

La notícia

L'enllaç de la pàgina ens porta fins a la notícia de novembre de 2008; perquè la notícia era l'empresa mateixa. La fotografia ho diu tot. Després d'uns mesos treballant per canviar la seva imatge, aquí hi ha el resultat. No sabem exactament com era abans la web, però el que ens interessa és saber que alguna cosa ha canviat; descobrir què ha estat ens permetrà millorar.

A més, és una fotografia divertida, que diu molt de la filosofia de l'empresa. Almenys, aquesta és la imatge que desitgen transmetre. Gent dinàmica, innovadora, divertida, que fan broma i són originals. Després, si fem un cop d'ull als seus treballs, comprovem que quan posen mans a la feina són gent seriosa i responsable.

També cal destacar que les notícies constitueixen la pàgina principal. És a dir, el que els interessa és ensenyar el que estan fent en aquells moments, el seu treball, els resultats. Després ja es presentaran.

A la part superior del titular apareix una fotografia relacionada amb la notícia. En aquest cas, és un retrat simpàtic de l'equip humà de l'empresa, amb una enorme panxa d'embarassada.

0.B. BÀNER INFERIOR

Un bàner inferior a la pàgina és el menú de navegació. A l'esquerra, el logotip i nom de l'empresa:

Adncom

El menú de navegació conté els blocs d'escrits continguts amb lletra d'impremta sobre un fons gris.

- 0. **News**
- 1. **L'agence**
- 2. **Metiers²**
- 3. **Competences**
- 4. **Book**
- 5. **Clients**

Recursos publicitaris

En un primer moment pot passar desapercebut; l'ovella té cinc potes en comptes de quatre. En el contingut de la filosofia de l'empresa, se'ns aclareix la causa d'aquestes cinc potes. Tot són estratègies i recursos publicitaris.

Clar i senzill

Quan indiquen els continguts, l'objectiu és ser clar i senzill perquè l'usuari no es confongui.

⁽²⁾"Serveis."

6. Contact

7. Mentions

1. PÀGINA CONTINGUTS "L'AGENCE"

1.A. PÀGINA

Franja ondulada en blanc amb una vora de línia gruixuda en negre a la part esquerra de la pàgina. Recorda un tros del cos de l'ovella mascota.

A la part central, en color verd poma, el títol:

Philosophie

i el subtítol:

Porquoi choisir une agence de création et conseil en communication?

A sota, un text explicatiu:

La complexification de la chaîne graphique a fait éclore des spécialisations peu favorables à la vision globale: le consultant qui conseille sans réaliser, le studio qui crée sans tenir compte du contexte... Entre les deux, l'agence de création et conseil en communication. Elle seule fait le lien entre la stratégie et l'opérationnel, intègre les ressources indispensables, orchestre les différents acteurs, maîtrise l'ensemble des outils, fait la synthèse du fond et de la forme. Elle accompagne votre projet de A à Z et s'implique dans sa réussite.

Traducció

"La complexitat de la cadena gràfica ha permès que nasquessin especialitzacions poc favorables a la visió global: la consultora que assessorava sense dur a terme, l'estudi que crea sense tenir en compte el context... Entre els dos hi ha l'agència creativa de comunicació i consultoria. Aquesta fa de vincle entre l'estratègia i l'operativa, integra els recursos necessaris, orquestra els diferents actors, controla totes les eines, elabora la síntesi del fons i de la forma. Acompanya el vostre projecte des de l'A a la Z i s'implica en el seu èxit."

A sota, tres botons que accedeixen al text dels altres continguts de la pàgina:

- **Porquoi choisir une agence de création et conseil en communication?**
- **Etudier le terrain avant de partir en campagne³.**

Traducció

"Per què cal elegir una agència creativa i consultora en comunicació?"

⁽³⁾"Estudiar el terreny abans de sortir al camp."

- **Le plus court chemin entre l'idée et la réalisations, c'est la méthode⁴.**

⁽⁴⁾"El camí més curt entre la idea i la realització, aquest és el mètode."

Sota del subtítol "Etudier le terrain avant de partir en campagne" apareix el text següent:

Le mouton d'adncom a cinq pattes. Nous avons choisi ce symbole de différence pour mieux cultiver la vôtre. Vous distinguer. C'est ce que nous proposons dans chacune de nos prestations. La connaissance des contextes internes et externes, de la concurrence et des marchés, des réseaux de distribution et de la clientèle, est indispensable à la réflexion en amont pour traduire sans trahir la stratégie de votre entreprise... et servir ainsi vos objectifs.

Traducció

"L'ovella d'Adncom té cinc potes. Hem elegit aquest símbol de diferència per a conrear millor la vostra. Vosaltres distingireu. Això és el que oferim en cada un dels nostres serveis. Coneixement d'entorn extern i intern, la competència i els mercats, xarxes de distribució i clients. És essencial i indispensable la reflexió per a traduir sense trair l'estratègia del vostre negoci..., i per tant els vostres objectius. "

A sota del subtítol "Le plus court chemin entre l'idée et la réalisation, c'est la méthode" apareix el següent:

Ce travail en amont permet d'identifier les cibles, de définir le contenu et le ton juste des messages, d'élaborer des axes de communication et de création originaux, de construire des actions de communication réellement pertinentes. «Sortir du cadre en gardant les pieds sur terre», telle est notre devise... et nous l'appliquons au management de vos projets, avec un savant mélange de passion et de méthode.

Traducció

"Aquesta tasca preliminar pot identificar objectius, determinar el contingut i el to dels missatges, desenvolupar línies de comunicació i la creació d'originals, construir realment accions de comunicació pertinents. "Sortir del corrent mantenint els peus al terra", aquest és el nostre lema... I nosaltres l'apliquem en la gestió dels vostres projectes amb una barreja de passió i de mètode. "

1.B. BÀNER INFERIOR

Al menú de navegació s'ha desplegat el botó de continguts de "L'agence" i apareixen "Philosophie" i "Equipe". Amb un clic en el segon accedim a la pàgina de continguts, on hi ha la fitxa i la fotografia de cada una de les persones que treballen a Adncom.

Els textos d'aquesta web donen una idea molt clara del seu treball. Busquen la manera de captar el client per a incloure tots els camps de la comunicació multimèdia. Implica un discurs fresc i rigorós alhora.

A més, la seva filosofia també ens la podem aplicar quan fem un projecte. Com molt bé diu, "és indispensable i essencial reflexionar i que sàpiga traduir sense traïr l'estratègia de l'empresa". És a dir, cal fer un estudi profund de com és l'empresa que ens contracta i descobrir quina és la imatge que millor vendrà.

Tot són estratègies publicitàries. Cada empresa ha de saber escollir la més adequada per a ella; no serveix la mateixa per a tothom; cada treball és diferent i no hi ha dues persones iguals; cada projecte ha de ser adequat als objectius concrets de l'empresa.

6.2.3. Web publicitària de la càmera Leica

És una web publicitària d'un dels tipus de càmera que comercialitza Leica Camera AG, una companyia internacional de la indústria òptica.

Tenim la web de la companyia, però utilitzen una pàgina independent per a fer publicitat un dels seus productes.

Guió de la pàgina de "Camara Compact Leica"

0. ENTRADA

L'entrada a la pàgina és un estudi de fotografia. Al fons apareixen escrites a la paret les lletres:

Practical guide to tasteful living

De la part inferior sorgeixen dos grups de globus grocs i negres, en imatge real, que ascendeixen cap a dalt i desapareixen. Cada grup de globus porta lligada una corda. En l'extrem de la corda arrossegueu la càmera que presenten, en els seus dos models, el blanc i el negre, que queden suspesos al mig de la pàgina.

1. PÀGINA PRINCIPAL

La mateixa sala d'estudi. En l'extrem superior esquerre el logotip de l'empresa, "Leica".

Del sostre baixen quatre cables que semblen d'acer. Dos aguanten unes fletxes vermelles, una indica cap a la dreta, i l'altra, cap a dalt. Aquestes fletxes accedeixen a noves pà-

Informar

"Guia pràctica del bon gust per la vida". Informa des del principi de què tracta la pàgina. És una guia d'una càmera Leica. Però alhora posa un eslògan que diu molt del producte, de la imatge que volen crear: "el bon gust per la vida".

gines. Els altres dos cables sostenen les dues càmeres; en un petit moviment de vaivé, les càmeres es balancegen una mica per a donar sensació de realitat al cable que les sosté.

Al mig de les dues càmeres, dos trípodos amb una bombeta rodona encesa. Dels trípodos surt el cable elèctric.

A la part dreta, en el fons, es veu part d'una bicicleta plegable negra aparcada a l'estudi.

En primer pla hi ha una noia jove, ben arreglada, asseguda en una cadira. Porta un vestit escotat blanc i curt amb decoracions negres. Llueix un collar negre bastant exagerat. Més a la dreta hi ha un noi, dempeus, en pla tres quarts. Va ben arreglat: pantaló clar, jaqueta fosca i camisa blanca, una bufanda afluixada al voltant del coll. Els dos són atractius.

De la càmera blanca, que està més a l'esquerra (queda a l'esquena de la noia), també hi ha unes lletres en blanc:

Evening cocktails on a roof terrace.⁵

La càmera és sensible al ratolí. Quan es posa a sobre de la càmera, desapareix l'eslògan, la imatge s'apropa i hi ha un canvi de text:

Music

Shirley Bassey

"Diamonds Are Forever"

Drink

Cranberry Mojito

Small Talk Topic

Scarves on men⁶

Camera

C-Lux 3

Recreació

Recreen un estudi fotogràfic. Possiblement és una manera de professionalitzar el producte.

⁽⁵⁾"Nit de còctel en una terrassa."

⁽⁶⁾"Bufandes en els homes."

Podeu fer un clic a la càmera o al model (les lletres escrites en vermell) i accediu a una nova pàgina de continguts.

De la càmera negra, situada darrere del noi, penja la frase:

A tour of the clubs. The night is young.⁷

(7) "Un recorregut pels clubs. La nit és jove."

La càmera també és sensible al ratolí. Quan passa, apareixen, com en l'altra càmera, unes lletres, encara que el missatge és diferent:

Music

Paul Weller 22 dreams

Just in case

Alka Seltzer

Forbidden topics

Job and cars

Camera

D-LUX 4

Amb un clic a sobre de la càmera o en el nom del model s'accedeix a la pàgina de la càmera.

c. BÀNER INFERIOR

Un enllaç a la pàgina de l'empresa a la part esquerra.

Un enllaç central per a escollir idioma. Les dades legals de l'empresa. El contacte. La possibilitat de posar en *off* o en *on* el so.

A la part dreta, "**Become a proud owner of a Leica**"⁸ l'opció de compra en línia

2. PÀGINA càmera BLANCA

Fons de pantalla gris perla. El logotip de l'empresa a l'esquerra. A sota, una fletxa i "BACK".

Reutilització de recursos

La pàgina és similar al model en blanc, però el missatge és una mica diferent. La informació canvia, es donen altres dades. No s'han de repetir textos; s'utilitza el recurs per a donar noves informacions.

(8) "Convertir-se en un propietari orgullós d'una Leica."

Al centre de la pàgina, un primer pla de la càmera blanca. Unes fletxes a la dreta i a la part superior donen la possibilitat de veure el dors i el lateral de la càmera. A la part inferior, una petita fletxa canvia el color de la càmera, en negre.

A l'objectiu de la càmera hi ha dos asteriscos en vermell, sensibles al pas del ratolí. A l'asterisc situat just a sobre de la lent apareix el text:

Extremely wide angle⁹

⁽⁹⁾Angle extremadament ampli.

The large focusing range from 25 to 125 mm and the 5x optical zoom significantly expand the capabilities of the camera. The strong wide angle lens almost completely captures the full scope of a room.

A l'altre asterisc situat al lateral de l'objectiu apareix el text:

High-performance zoom lens¹⁰

⁽¹⁰⁾Lents amb zoom d'alt rendiment.

The Leica DC VARIO-ELMARIT 1:2.8-5.9/4.4-22 mm ASPH high-performance lens guarantees brilliant images with true-to-life colours.

A l'esquerra de la càmera, el text informatiu:

Fits into the slimmest of handbags.

The light Leica C_LUX 3 with a lacquered aluminium housing measures only 96 x 52 x 22 mm -so slim that it can be slipped into the inside pocket of a jacket

Es guarda a la bossa més fina (traducció)

La llum Leica C_LUX 3 amb un lacat d'alumini, d'unes mesures només de 96 × 52 × 22 mm, tan prima que es pot fet lliscar a la butxaca d'una jaqueta.

Descobreix-ne més al catàleg de productes.

Find out more in the product catalogue

Amb un clic accediu a la web de Leica, que s'obre en una finestra diferent. Aneu directament a la pàgina de continguts del catàleg, on hi ha el nostre model de càmera Leica. Teniu la possibilitat d'observar més de prop el producte i conèixer-ne d'altres.

A sota del text informatiu, tres imatges de tres models de funda, un en blanc i dos en negre, sensible al ratolí. En passar es desplega a la dreta un quadre de text:

Exclusive accessories

To match the colour design of the camera, a Leica C-LUX 3 case is available in either black and white natural leather or black, shiny patent leather. The camera can be carried elegantly over the shoulder using the long carrying strap.

Accessoris exclusius (traducció)

Perquè coincideixi amb el color del disseny de la càmera, una Leica C-LUX 3 està disponible en cada cas, ja sigui en blanc i negre de cuir natural o negre, brillant o xarol. La càmera es pot portar amb elegància.

3. PÀGINA FLETXA SOSTRE

Hi ha un canvi de pàgina amb els dos personatges. És un canvi per mitjà de fotografies en què els personatges canvien de posició, es canvien de roba i apareixen a la nova pàgina amb una nova estètica, totalment diferent.

Els dos joves estan tombats en una gespa artificial vestits de manera informal. Com qui pren el fresc en una tarda de primavera. En un costat, un pastís amb dos mocadors. A l'altre, un cadell de cérvol tombat tranquil·lament. A la part superior, una ampolla de xampany amb dues copes.

L'interessant d'aquest lloc és la mobilitat dels personatges, la transformació que fan en els canvis de pàgina. Fa la sensació que s'inclouen totes les facetes de la vida, des de la més sofisticada a la més campestre.

Les informacions sobre el model de càmera són frases molt curtes i concises, la qual cosa les fa fàcils de llegir. Més que especificacions tècniques, que també n'hi ha, el que es crea és un clima propici, adequat perquè l'usuari se senti còmode i identificat i acabi, és clar, comprant aquesta càmera.

6.2.4. Web de Malum

Malum és una empresa de publicitat i comunicació polonesa.

Crec que pot ser interessant en aquesta web elaborar el que seria més o menys el tractament de la web. Elaborar aquest document inicial forma part del treball del guionista, que, igual com en la ficció, ens descriu personatges, localitzacions, objectius, intencions i el to del producte.

Tractament de la web de Malum

1. PORTADA

Títol del projecte: Web de Malum

Autors: Field 5

Data:

Responsables del projecte

És important que surtin els creadors i responsables del projecte. En aquest cas, com que no som els creadors del projecte, coneixem únicament l'empresa que va fer la feina.

2. PROJECTE

Objectius: creació d'una pàgina web per a l'empresa de producció Malum. Es vol utilitzar el suport multimèdia per a mostrar als clients els seus treballs, el que estan fent i, alhora, presentar el seu equip, les persones que són al darrere de Malum.

Audiència: el públic, l'usuari, seran les empreses que busquen i necessiten elaborar una comunicació interna i externa dels seus productes. Publicitat en suport de paper o revista. Els clients no han de ser necessàriament polonesos; Malum possiblement està obert a viatjar. Per tant, tota la informació es donarà de manera que es pugui entendre a tot Europa. Els vídeos se subtitulen en anglès; en els títols dels continguts s'utilitza també l'anglès.

To: Malum vol un producte divertit, que faci passar una bona estona a l'usuari. Volen mostrar la cara més simpàtica de l'empresa, fins i tot fer broma; encara que en els continguts referents als seus treballs es demostrarà que són competents, responsables i seriosos amb els seus projectes.

Material tècnic: la millor manera de mostrar la filosofia simpàtica i divertida de l'empresa serà amb l'animació. Un estil d'animació que imita la plastilina crearà un ambient càlid, on el client o usuari se sentirà com a casa.

Treball en equip

El guionista no treballa sol, i menys encara en un producte multimèdia. El tractament s'ha de fer en equip. El guionista descriu com seran els personatges, les localitzacions. La resta d'especialistes aportaran la seva part de treball: els continguts més tècnics, el disseny per si mateix... Per tant, en el projecte el punt de vista del guionista és només parcial.

3. SINOPSI CONTINGUTS

La informació de l'empresa es dividirà en tres blocs de continguts principals:

a. "About us" Sobre l'empresa. Per mitjà d'imatges de vídeo, l'usuari coneixerà l'equip i com és un dia qualsevol a Malum. Seran dos vídeos:

1) Una presentació de les persones que treballen a Malum. De manera divertida i simpàtica.

2) Com és el treball diari a Malum. Amb l'estil d'un documental, ens passem per l'interior de l'empresa i la coneixem més a fons. Segueix el mateix estil dinàmic i divertit.

b. "Work". Com si ens passegéssim per l'interior d'una casa, desplaçant-nos cap a l'esquerra o cap a la dreta, l'usuari contempla els quadres que hi ha en aquesta casa. Cada quadre és un treball fet per Malum. Amb un clic en el quadre s'amplia la fotografia i es veu de prop el producte. Seguint l'estil humorístic del producte, hi ha diversos elements graciosos, com un cargol que camina lentament d'un extrem a un altre de la pàgina, o el ratolí que té una papallona que el segueix per tot arreu. Hi ha elements que busquen la broma, l'acudit i el somriure de l'usuari. Entre els quadres exposats hi ha una màquina de boles de xiclet. Quan el ratolí es deté allà, en surt un globus:

What?!

Amb un clic a la màquina de boles surt una bola de xiclet que rebotja al terra i acaba per desintegrar-se. Es busca la complicitat amb l'usuari; és més que segur que el seu client sigui curiós per naturalesa, i vagi a fer un clic a aquesta màquina, i més encara si se li pregunta aquest "What?!".

També hi ha una porta. Quan el ratolí es deté, surt el globus:

Knock!

Quan feu un clic, perquè a més és el que us demana, "colpeja", s'entreobre la porta i surten unes mans negres, com de monstre que vol sortir. La porta es torna a tancar.

Hi ha una pissarra, de tipus pantalla plana, penjada de la paret, amb els botons del *play*, pausa i *stop*. Quan passa el ratolí apareix el globus:

Movies!!!

Amb un clic la pissarra s'engrandeix i hi ha la possibilitat de visionar tres vídeos, tots relacionats amb el treball i l'equip de Malum. Són divertits i graciosos.

c. Contact. Simplement les dades, direccions, telèfons i correus. El més graciós i original és la manera com es presenten aquests continguts. L'animació és una espècie d'artefacte amb un enorme ull connectat a un recipient de vidre. Amb un clic al botó que queda just sota de l'ull, el flascó de vidre s'omple de pols verda i apareix en blanc la informació.

Aquests són els continguts principals. A la pàgina principal apareixeran com tres braços que surten d'una caseta; com tres branques del mateix tronc que acaben en una mà que s'obre quan passa el ratolí i mostra en forma de globus el títol del contingut al qual accedeix.

En els costats d'aquesta caseta hi ha unes pedres. A la part de l'esquerra, quan passa el ratolí, s'aixeca una pedra i veiem els ulls d'algun animal. Apareix un globus: "After hours". A les pedres de la dreta hi ha un cargol. Quan passa el ratolí, aquest es desplaça i en forma de globus ens informa del contingut: "Photos". Aquests són continguts secundaris, que s'obren en una nova finestra.

d. Photos. Accedim a un catàleg de fotografies dels treballs que ha fet Malum.

e. After hours. No s'accedeix a cap contingut de l'empresa. És una altra de les bromes de la web (lògica, d'altra banda). Qui hi haurà a altes hores de la nit treballant? Doncs ningú, és clar.

Una web laboriosa, enginyosa, divertida i simpàtica. El que és segur és que l'usuari es quedarà veient i navegant i descobrirà com es mouen les animacions. Però a part d'això, també ha de ser eficaç i molt clara. Amb un cop d'ull ràpid cal saber a què es dedica, què ofereix l'empresa. En aquesta web el títol incrustat inferior fix a totes les pàgines indica el nom de l'empresa, i apareixen tres paraules clau: estratègia, creació i producció.

6.2.5. Web de Dvein

Dvein, empresa de disseny i animació ubicada a Barcelona.

En equip

El treball és en equip, ja ho hem dit. El guionista descriu i elabora el seu treball amb l'ajuda del dissenyador; que farà uns dibuixos, a tall de guió il·lustrat, per a mostrar com serà l'animació.

Una pàgina molt clara i fàcil de manejar. En un fons negre fa ressaltar només el contingut al qual s'accedeix. L'important és mostrar la feina, utilitzar la web com a aparador de la seva empresa, la feina que fan, les notícies relacionades amb l'empresa, una mica més sobre ells i els senyals de contacte.

Guió de la web de Dvein

1. PÀGINA PRINCIPAL "WORK"

El fons de les pàgines serà sempre en negre i les lletres, en blanc.

1.A. BÀNER SUPERIOR

Hi ha centrat el menú de navegació amb els títols dels continguts. Quan passa el ratolí, s'il·luminen una mica més les lletres i passen del color gris al blanc.

1.B. PART CENTRAL

A la part dreta apareix una llista petita dels projectes que ha fet Dvein. En passar el ratolí, s'engrandeix la lletra del títol del projecte i va del gris al blanc. Podeu fer lliscar el ratolí verticalment i la llista del projecte va il·luminant-se i es mostren les parts fosques on no hi havia res.

A la part esquerra, disposades en forma de mitja circumferència, les fotografies dels projectes. Podeu desplaçar el ratolí i s'anirà destacant una de les fotografies, al mateix temps que el títol de la dreta, corresponent a la feina, també es destaca.

Amb un clic en una fotografia o en el títol del projecte, s'engrandeix la fotografia i obtenim més informació sobre el projecte.

1.C. PART INFERIOR

A la dreta, el logotip de l'empresa i a sota, l'hostatge de la web.

Pàgina principal

La web té quatre pàgines de continguts. Amb un clic s'accedeix sempre als continguts de "Work"; és, per tant, la que l'empresa considera la pàgina principal.

7. Etapa 7. El mòbil

Potser és la plataforma més recent, l'última a incorporar-se al mercat; els continguts per al mòbil són un producte en alça. Si hem de seguir els passos dels Estats Units, el mòbil es convertirà en una plataforma per a visionar i distribuir continguts, tant de ficció, com publicitaris o informatius.

7.1. "Mankind is no Island"

Les empreses de telefonia mòbil busquen continguts per a distribuir entre els seus clients, les productores pensen quin tipus de peces seran atractives per a l'usuari. Però també hi ha la possibilitat de crear vídeos per a usuaris. El mòbil és una màquina com més va més sofisticada, amb més recursos d'imatge; que permet que el propietari pugui fer fotografies, muntatges i vídeos com més va amb una qualitat més alta. Els resultats poden ser tan sorprenents com els de l'exemple següent:

Mankind is no Island

<http://www.youtube.com/watch?v=ZrDxe9gK8Gk&eurl>

Hem de suposar que en aquest tipus de peça es tenia molt clar quin era l'objectiu: llançar un missatge d'alerta i reflexió sobre les precàries condicions en les quals viuen algunes persones en ciutats tan modernes i cosmopolites com Nova York i Sydney. Per tant, el primer pas va ser redactar un text aproximat del missatge que es volia oferir.

A l'inici de les imatges apareix el missatge: "This film shot entirely on a cell phone, on the streets of NY + Sydney". És a dir, aclareix que totes les imatges han estat rodades amb un telèfon mòbil, perquè aquest és el mèrit de la peça: la realització d'un vídeo únicament amb l'ús d'un mòbil.

Mankind is no island

This story is about two cities.

Divided by a great ocean.

United by hope, hunger.

Trough your eyes our city is famous happy.

You can feel the heart.

I love Sidney

I love NY

But what is it we love today.

Do we heart the people or the place.

Do we measure empathy by donations.

I walk by you today.

I always look away.

Well worn boots with no standing, no standing, no standing.

Do you reason with your condition.

Our city says we'll look after you.

Your very own family turn blind, when did you last see your dad,
boys, mother, brothers.

No fortune to indulge, no sunflower, no rainbow, no successful life.

I walk by you today.

I did not look away.

A story around every corner.

The gentle art of hearing.

Your truth your thinking, your inner spirit, no different to me.

This is freedom?

Mankind is no island.

End

La humanitat no és una illa (traducció)

Aquesta història és sobre dues ciutats dividides per un gran oceà; unides per l'esperança, la gana. A través dels teus ulls, la nostra ciutat és increïblement feliç. Pots sentir el cor. Estimo Sidney. Estimo NY. Però què és el que ens agrada estimar avui. Estimem la gent o el lloc, mesurem l'empatia per les donacions.

Jo camino per tu avui. Jo sempre miro per un altre costat.

Botes desgastades i sense peu no estan, no estan, no estan.

Tu tens motius de la teva condició.

La nostra ciutat diu que cuidarà de tu. La teva verdadera família, al seu torn encega. Quan fou l'última vegada que vas veure el pare, els nens, la mare, els germans.

No existeix fortuna per a complaure. Ni gira-sol. Ni arc de Sant Martí. Ni vida d'èxit.

Jo vaig caminar cada dia amb tu. No vaig mirar enlloc més.

Una història a cada cantonada. El gentil art de la vista. El teu verdader pensament, el seu esperit interior, no és diferent de mi.

És aquesta la llibertat? La humanitat no és una illa.

Final

Disposem el text seguint el ritme de la música, perquè és així com divideix l'autor les frases.

El vídeo dura tres minuts i trenta segons. És el que sol durar un vídeo de tipus esquetx, entre els tres i els quatre minuts. Més temps seria repetitiu, podria cansar l'usuari i aquest deixaria de parar atenció.

Un element fonamental en aquest vídeo, i que cal tenir en compte, és la banda sonora. La música actua com un personatge, us posa en disposició de rebre un missatge amb una actitud concreta. El ritme marca el clima de les imatges, i l'espectador les rep sentint exactament la mateixa sensació que li ha volgut donar l'autor. En aquest cas, la música és tranquil·la i tendra perquè el vídeo pretén sensibilitzar i commoure l'espectador amb un missatge molt simple: "no tot és felicitat".

Després de tenir clar el text, el que es vol dir, cal buscar les imatges que l'acompanyaran, paraula per paraula. Imaginem que en aquest cas és difícil escriure un guió exacte del que

es gravarà. El que sí que cal tenir és l'objectiu i el text. Les imatges reals hauran d'anar sortint després de gravar i gravar un munt.

L'important en aquesta peça és l'habilitat del director per a captar unes imatges que arribin al cor al mateix temps que dona un missatge clar i contundent.

7.2. Els *mobisodes*

Quin tipus de continguts per a mòbil es poden fer? Com podem promocionar un producte de ficció? Aquestes són preguntes que es fan les productores. El mòbil és una nova plataforma i cal aprofitar-la. S'han fet proves, s'han provat diferents productes, sobretot publicitaris, ja sigui d'una sèrie com d'un producte. La sèrie americana *Lost*, en canvi, ha creat uns vídeos amb una intenció diferent. Els anomenen *mobisodes*, és a dir, petits episodis per a mòbil, encara que també es poden veure en la web de la productora.

En altres sèries els episodis distribuïts en mòbil són un avenç dels pròxims episodis, o un simple anunci de la sèrie. Però a *Lost*, com molt bé defineix la productora, es tracta de *missing pieces*, petits fragments que no es troben en la sèrie de televisió i que serveixen a l'usuari de pistes per a descobrir una mica més sobre un personatge.

Guió de *Lost: Missing Pieces*

Lost: Missing Pieces "So it begins" 2.11 minuts

En aquests continguts de web o mòbil hi sol haver una petita publicitat prèvia, entre trenta i quaranta segons de durada. Són acords entre la productora i la companyia de telefonia mòbil per a reduir costos a l'usuari en compensació de rebre publicitat.

Good boy

Where did that mysterious dog come from?

SEC.1. EXT. - SELVA ILLA - DIA

Alguna cosa o algú avança per la selva de l'illa. Pel tipus de respiració, sospitem que es tracta d'un gos. Arriba fins a una maleta oberta amb la roba escampada pel terra. Segueix la roba, com seguint el rastre, fins a sentir un xiulet humà.

VEU OFF

(Xiulet)

Chits!

Els títols

"Per on comença / bo petit. / D'on ve aquest misteriós gos?"
El títol situa l'espectador; l'usuari d'aquest producte coneix àmpliament la sèrie, segurament n'és fan i vol més informació, noves escenes. Els títols són suggeridors, diuen el just per a captar l'atenció d'aquest fan i despertar el seu interès.

La càmera subjectiva gira cap a la veu i s'apropa fins a arribar a un pla on només veiem les cames d'alguna persona que està dempeus.

Pla de la cara de la persona, un home una mica gran. És en Christian, el pare d'en Jack.

CHRISTIAN
Coming. Come on.

Pla del gos apropant-se cap a en Christian.

CHRISTIAN
Come on, come on...
(S'ajup perquè el gos s'apropi.)
Good boy.

El gos s'apropa i en Christian l'acaricia.

CHRISTIAN
 Yes, yes... I need you to go find my son
 He is over there in that bamboo forest. An unconscious.
 I need you go wake him up
 Ok. Go!

El gos buscarà en Jack i en Christian es posa dempeus. Mira com s'allunya el gos.

CHRISTIAN
 Yes, what to do.¹¹

SEC.2. EXT. - UN ALTRE RACÓ DE LA SELVA- DIA

Primer pla d'un ull que s'obre.

Imatge subjectiva del que veu la persona tombada al terra, les copes d'uns arbres alts.

Personatges coneguts

L'espectador coneix els seus personatges i la relació que hi ha entre ells. Tot en aquestes petites peces està pensat perquè la mirada del públic es dirigeixi cap a un punt molt concret, sobre alguna cosa o algú que dóna una nova pista o possible gir a la trama. L'espectador coneix el pare d'en Jack i possiblement el gos. La novetat és: què estan fent allà?

Traducció

Sí, sí... necessito que vagis a buscar el meu fill. És allà, en aquest bosc de bambú. Inconscient. Necessito que vagis fins a ell. Vés-hi!

⁽¹¹⁾"Sí, això és el que has de fer. "

Pla de la cara d'en Jack, tombat al terra. Té ferides a la cara i va vestit amb vestit i corbata. Respira angoixat, mou una mà amb por de moure's molt, com comprovant el seu estat físic.

Té com un espasme, acaba de recordar el que ha ocorregut.

S'escolta un soroll estrany, com de passos al terra. En Jack gira el cap cap al soroll, espantat.

Pla de la selva, no veiem res. Uns segons després apareix el gos.

En Jack el veu apropar-se, s'emociona. Reconeix l'animal.

El gos passa pel seu costat i s'allunya per l'altre costat. En Jack queda una mica torbat.

Aquesta petita peça, més que resoldre, obre noves expectatives, nous llocs on buscar respostes. De fet, la sèrie *Lost*, en la seva totalitat, és un enigma. Què passa exactament en aquesta illa? Per què són allà? Com acabarà? Totes les pistes van dirigides a resoldre el cas en una trama que no avança cap endavant episodi a episodi, sinó que es mou com en un arc, cap endavant i cap enrere. A més, a cada nou capítol hi ha un salt enrere o un salt endavant d'un personatge concret.

En aquest tipus d'estructura, els *movisodes* encaixen perfectament, perquè no han de ser necessàriament consecutius d'un episodi concret de la sèrie, sinó que en qualsevol moment poden aparèixer. L'important és el passat i el futur dels personatges, fins i tot en el detall més mínim.

El dia de l'accident

No hi ha dubte que es tracta del dia de l'accident. En Jack acaba de despertar-se i encara no recorda el que ha ocorregut.

8. Etapa 8. Els videojocs

La missió del guionista de videojoc és inventar-se una història. Aquesta, igual com un producte de ficció, té els seus personatges principals i secundaris, les seves localitzacions, les seves trames. La diferència és que després d'escriure la sinopsi, el guionista de videojoc s'ha de plantejar el grau d'interactivitat d'aquesta història: de quina manera actuarà l'usuari amb els personatges i fins a quin punt intervindrà en la història. És fonamental el treball en equip; no és únicament el guionista qui pensarà en la infinitat de possibilitats i de pantalles del joc, sinó que ha d'anar alhora amb el programador, el dissenyador..., és a dir, amb tot l'equip responsable del projecte.

8.1. *Animal Crossing*

Els videojocs es poden classificar per categories o per gèneres, com en la ficció (històries d'intriga, aventures, misteri...), i per temàtiques més pròpies del joc, com l'estratègia o la simulació.

Animal Crossing és un simulador; l'usuari viu en un poble tranquil·lament i té la sensació de ser lliure per a decidir-ho tot: com serà casa seva, la relació amb els seus veïns, la vegetació de l'entorn.

Animal Crossing

El videojoc per a DS:
http://www.nintendo.es/NOE/es_ES/games/nds/animal_crossing_wild_world_3157.html

El videojoc per a Wii, on es pot jugar una mica, encara que no és el mateix:
http://www.nintendo.es/NOE/es_ES/games/wii/animal_crossing_lets_go_to_the_city_9586.html

8.1.1. El projecte inicial

El projecte d'un videojoc comença amb la sinopsi de la història: de què tracta, on se situa l'acció, quina categoria i tipus de joc serà i per a quins usuaris. El guionista és el responsable d'aquest treball, les idees poden ser de tot l'equip, però l'elaboració del document és exclusivament del guionista.

Sinopsi d'*Animal Crossing*

Animal Crossing

Descripció del videojoc: Joc de simulació per a la consola Nintendo DS i Wii.

Sinopsi:

L'acció ocorre en un poble. L'usuari arriba com a nou veí i s'haurà d'instal·lar. El primer és comprar una casa i pagar la hipoteca. Els diners (les baies) s'aconsegueixen treballant a la botiga local de Tom Nook, buscant tresors i venent-los al museu, o dissenyant samarretes i venent-les als veïns. També cal conèixer els veïns i anar de passeig per la ciutat.

L'usuari pot agafar l'autobús i anar-se'n a la ciutat, de passeig o de compres; conèixer nous personatges, fer un canvi d'estil a la perruqueria i aconseguir emocions diverses entrant al teatre, anant a l'enllustrador, visitant una casa de subhastes o modificant la casa pròpia a l'Acadèmia d'Arts Decoratives.

Tot ocorre en temps real. El poble viu al mateix ritme que l'usuari, es fa de nit i de dia, el paisatge canvia segons l'estació de l'any. El calendari també té dates assenyalades, esdeveniments, en els quals es pot participar. Al poble se celebra la festa de Cap d'Any, el dia de l'aniversari, l'arribada de la primavera.

Audiència: destinat a tota la família.

Objectius:

L'usuari té sempre la sensació de fer el que li ve de gust. Es mou, entra i surt d'on vol. Es pot relacionar amb els veïns, participar en els esdeveniments, però la decisió sempre és del jugador, encara que hi ha unes pautes de conducta i educació que regeixen la vida al poble. Cal ser amable amb els veïns, respectuós amb el medi ambiente, pagar els deutes.

Els estalvis de l'usuari se'ls administra ell mateix, en l'ajuntament hi ha el caixer automàtic, per a ingressar o treure diners del compte, i rebaixar la hipoteca. Cada usuari ha de fer els seus càlculs i administrar bé els diners, de manera que el joc també es converteix en una bona pràctica de l'economia domèstica.

Una novetat d'*Animal Crossing* és la possibilitat de connectar-se mitjançant xarxes sense fil. El poble té una entrada/sortida a l'"exterior" i als seus guardians per a controlar l'arribada de nous jugadors. L'usuari pot convidar els amics que també tenen el videojoc. Coneixent la direcció del poble, altres usuaris poden entrar-hi i interactuar simultàniament

Primera sinopsi

Aquesta seria una primera sinopsi per a situar el projecte. Més endavant, caldria elaborar un document on s'expliquin tots els detalls del joc, amb esquemes i dibuixos.

amb l'usuari. A més està disponible un *wii-speak*, un accessori amb què es pot parlar directament amb aquests amics d'*Animal Crossing*. A part d'aquesta aplicació, la connexió sense fils permetrà participar en activitats i esdeveniments en línia creats per Nintendo.

8.1.2. Els personatges

El guionista treballarà juntament amb la resta de l'equip del projecte per a crear i definir els personatges que interactuen amb l'usuari. Així, entre tots donaran forma a cada un dels protagonistes, cada especialista aportarà la seva part de treball. Per tant, en el document del projecte s'inclouran dibuixos i imatges de com seran aquests personatges i les localitzacions; segurament els haurà fet el dissenyador; mentre que el guionista haurà definit el caràcter, les seves motivacions, com parlen. Per a fer-vos una idea de com seria el tractament dels personatges, us recomano visitar la web del joc i entrar a "Conoce a los personajes". En aquesta pàgina hi ha una breu presentació de cada un d'ells, juntament amb l'animació.

El document del projecte ha d'incloure una descripció dels personatges: com interactuen amb l'usuari, com parlen. A continuació tens alguns dels personatges d'*Animal Crossing*; de fet, els més rellevants. En Fran és el guia del joc i en Tom Nook el propietari de la botiga.

Els personatges

FRAN

És el guia que informa, explica i ajuda l'usuari quan comença el joc. El primer dia és el que explicarà què és el que cal fer, després donarà la benvinguda i introduirà la partida. Si hi ha una cosa que feu malament, també s'encarregarà de dir-ho. Per exemple, la manera de sortir del joc és ajaient el vostre Mi al llit. Si un dia es tanca *Animal Crossing* sense ajeure el jugador, en la partida següent en Fran li recordarà que el joc no s'ha de tancar d'aquesta manera i li explicarà el procediment.

L'aspecte físic d'en Fran és el d'un gatet blau, amb unes orelles puntegudes grogues.

Suposem que l'usuari no és la primera vegada que entra en el joc. També suposarem que al seu Mi li ha posat el seu mateix nom, PEDRO, i que el poble l'ha batejat com ALPS. Aquell

Nota

El guió definitiu del projecte haurà d'incloure tots els textos del joc. Ara només esmentarem els necessaris per a entendre'n el funcionament.

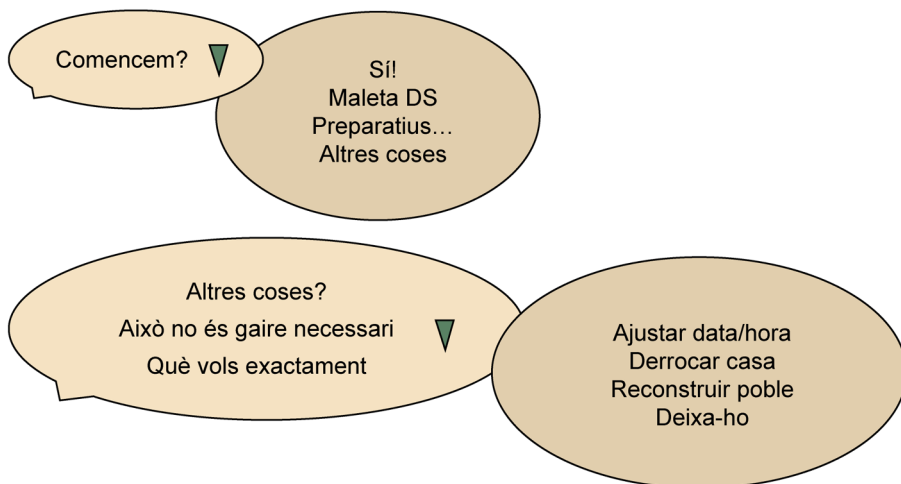
hipotètic dia és el 23 de maig de 2009, a les 17.25 de la tarda. La partida comença amb una pantalla en què en Frans dóna la benvinguda.



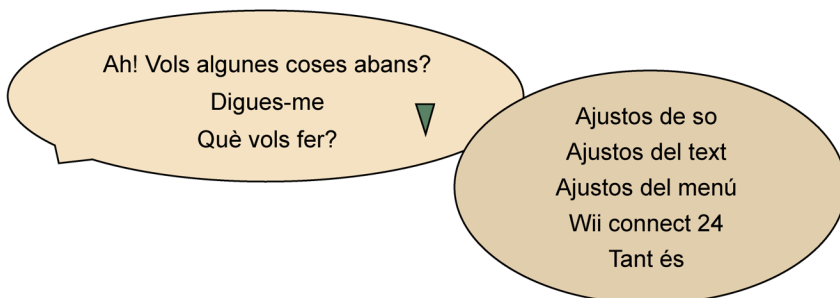
Els textos i intervencions dels personatges apareixen sempre en forma de globus. El símbol



Quan l'usuari té opcions de text, apareix a sobre del globus explicatiu un altre de diferent color amb les possibilitats que pot escollir el jugador. Així doncs, amb un clic a **altres coses** apareix un nou globus:



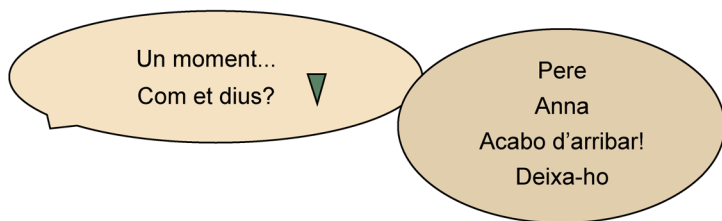
Amb un clic a **preparatiu...**



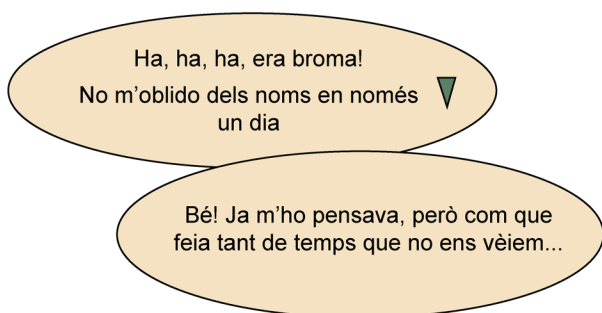
Seguim en els preparatius de la partida. L'opció "Maleta DS" només és per a aquells usuaris que també tenen el joc en versió DS. Així que si no hi ha res per canviar, fem un clic en **SÍ!**

El ritme de lectura

També és una manera d'autoregular el ritme de lectura. Cada usuari ha de llegir a la seva velocitat, sense sentir-se pressionat per les presses ni avorrit-se esperant que canviï el text.



L'usuari escull el seu personatge en la partida. En aquest cas, som **PERE**. No sempre apareix el mateix text; hi ha diverses opcions aleatòries. Un parell d'exemples són els següents:



Amb un clic apareix un nou text, també amb algunes possibilitats.



Després d'uns segons carregant el programa, comença la partida.



A partir d'aquell moment, l'usuari fa el que vol: visita els seus veïns, recorre el poble, va a la botiga a comprar, l'ajuntament... Pot pescar, caçar papallones, recollir pomes; coses que després pot vendre a la botiga.

Usuari-joc

A partir d'aquell moment la relació usuari-joc s'estreny, el joc consisteix en la vida en un poble i, per tant, el tracte, el to, han de ser concordes. El llenguatge és directe i una mica humorístic, pretén informar però que sobretot diverteixi, aconseguir que l'usuari se senti còmode, amb amics, com a part d'una família.

A la part inferior de la pantalla sempre es pot activar, amb un simple moviment del cursor, el menú de navegació. Les opcions són:

Bolsillo: una pantalla on apareixen els objectes que recull o aconsegueix l'usuari

Diseño: es poden dissenyar dibuixos que després el jugador podrà estampar a les seves samarretes i fins i tot vendre-les als veïns.

Libro de peces y mariposas: són els animals que aconsegueix l'usuari amb la seva canya de pescar o amb el seu caçapapallones. Apareixen en forma d'àlbum, amb el nom i una mica d'informació. Es poden col·leccionar, però també vendre a en Tom Nook, el botiguer.

Fotografías: es poden guardar fotografies del personatge Mi del jugador en aquest àlbum.

Amigos: són adreces dels amics d'*Animal Crossing*, amb els quals es pot establir contacte enviant correu o amb un diàleg telefònic amb *wii-speak*.

Teclado: per a escriure missatges.

Mapa: un esquema del poble, amb les diferents cases i els seus habitants; són una bona ajuda per a moure's i orientar-se al poble.

TOM NOOK

Quan l'usuari es muda al poble per primera vegada, en Tom Nook li atorgarà una casa. Cal utilitzar les baies que es guanyen treballant a la seva botiga per a pagar-la. En Tom també comprarà fruita, peix i objectes, o ajudarà el jugador a invertir en el mercat.

En Tom Nook és un osset marró amb aspecte tranquil i una mica divertit. Com a propietari de la botiga local, és cortès i amable, ofereix els seus productes i sempre està disposat a donar un cop de mà comprant el que se li ofereix.

Quan l'usuari entra a la botiga, immediatament se li apropa Tom Nook i li dóna la benvinguda:

Nota

Aquestes informacions serien més pròpies del funcionament del joc, però les definim per donar una pinzellada a l'estructura.

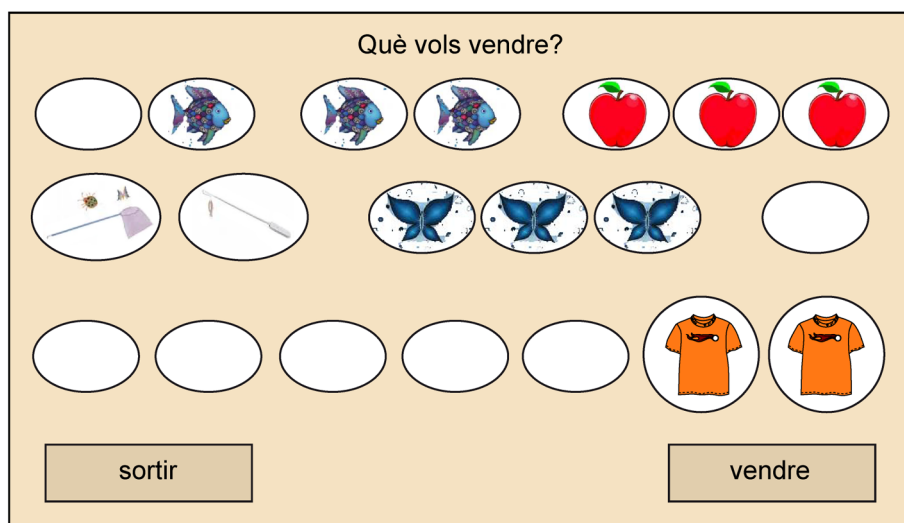
Hola!
Passa, passa.
Fes-hi una ullada.

El jugador pot passejar per la botiga, pels passadissos, i pot mirar a les lleixes. En Tom Nook el segueix de prop per si necessita qualsevol cosa. Si vol alguna cosa més, només cal detenir-se davant d'en Nook i ell respondrà.

Sí, sí!
Digues-me
En què et
puc ajudar?

Vull vendre!
Catàleg
Compres naps?
Res

Amb un clic a **Quiero vender!** s'obre una nova pantalla on apareix el contingut del **bolsillo** de l'usuari, el lloc on guarda els objectes i queviures que el jugador aconsegueix i que sempre té l'ocasió de vendre.



Nota

No és el quadre exacte que apareix en pantalla, però així us en fareu una idea. A més, tingueu en compte que el guió inclou aquest tipus d'esquemes i quadres, encara que no siguin de creació exclusiva del guionista.

L'usuari selecciona les caselles que vol vendre i fa clic al botó **Vender**.

Canvi de pantalla a la botiga d'en Tom Nook, el qual ofereix un preu pels productes.

Ah! Per tot
això et donaré
600 baies. Sí?

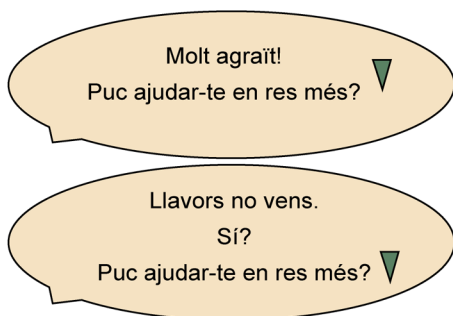
Ho venci!
No, gràcies...

Elements de canvi

Evidentment, la quantitat varia sempre, segons del que es tracti i el dia. Mai no és igual res. Aquest tipus d'elements són els que fan la sensació que el joc és viu, que evoluciona amb el temps. Sense aquests elements de canvi, el joc aviat resultaria repetitiu i, al final, avorrit.

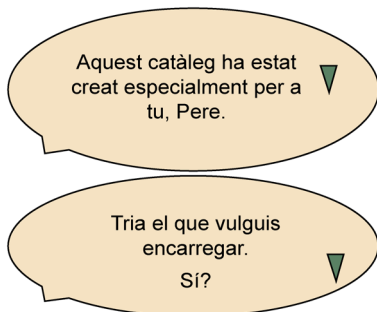
Amb un clic a **Lo vendo!** es fa la transacció. Els productes desapareixen de la butxaca i els diners queden ingressats a la "cartera" de l'usuari, el qual haurà de decidir què fa amb aquests diners: ingressar-los a la caixa, pagar una mica de la hipoteca, comprar algun objecte...

Amb un clic a **No, gracias...** apareix un globus amb un text d'agraïment, que com en altres casos, té més d'una versió:

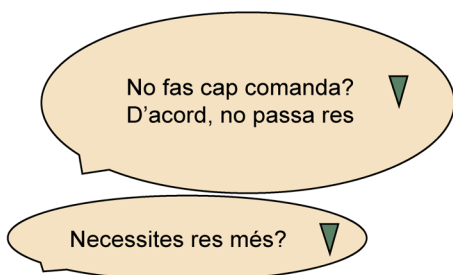


Amb un clic al símbol de continuació apareix el globus de "Quiero vender. Catálogo?..."

Amb un clic a **Catálogo?** en Tom Nook ofereix el que hi ha:



Apareix una nova pantalla a tall de catàleg amb tots els objectes que es poden adquirir aquell dia distribuïts per tipologies, igual que en un supermercat: menjar, roba, complements. Com sempre, es poden "confirmar" els productes que es vagin a comprar, o bé "salir". En aquest cas, en Tom Nook contesta també amablement:

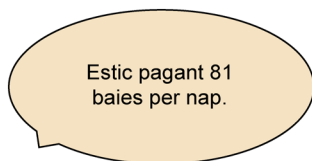


El to del joc

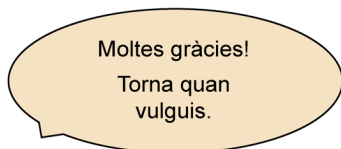
És important remarcar sempre el to del joc, encara que sigui clar per a tot l'equip; no és sobrer esmentar-ho, perquè a ningú no se li escapi. I és que el to del projecte és una peça clau; la raó de moltes accions i opcions té a veure amb el to.

Novament apareix el globus de "Quiero vender. Catálogo?...".

Amb un clic a **compras nabos?** apareix un nou globus:



Amb un clic a **NADA** no desapareix el globus i en Tom Nook roman en espera del que faci l'usuari. Si decideix sortir de la botiga, ell s'acomiada.



Personatges secundaris:

Els veïns del poble, que no tenen cap altra funció sinó explicar-nos coses i divertir-nos amb les seves intervencions, són els que podríem anomenar personatges secundaris. Poques vegades s'hi pot interactuar; és clar que cada un té el seu caràcter, les seves debilitats i la seva manera particular de parlar.

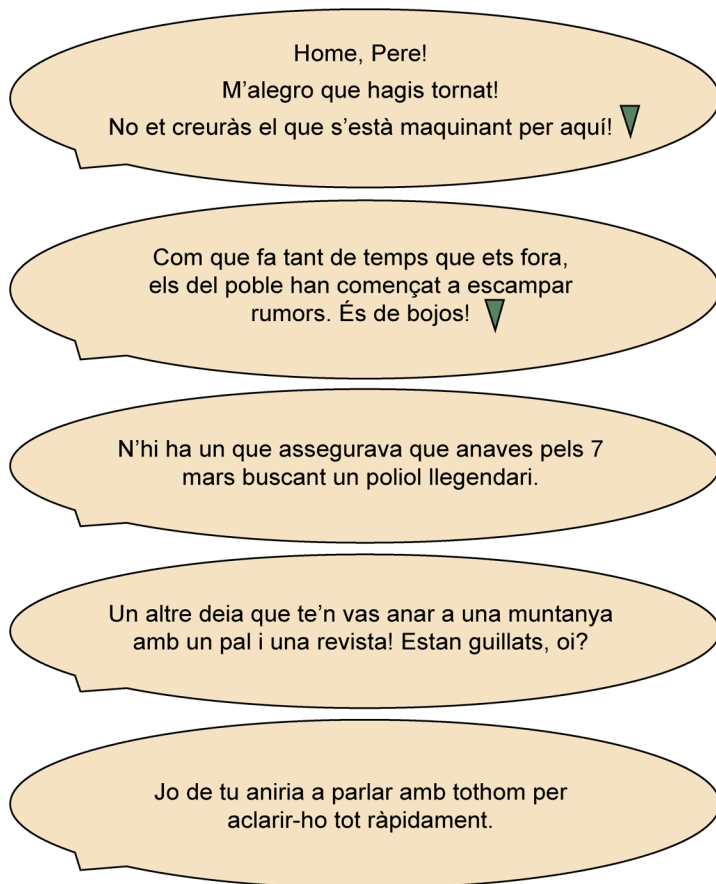
Un exemple de com funciona la relació amb els veïns és la següent. Després de diversos dies sense jugar a *Animal Crossing*, l'usuari passeja tranquil·lament pel poble. En aquesta ocasió, el primer veí que troba és APOLLO, una àguila reial seriosa i amb aplom. El jugador es deté, ja que l'Apolo està esperant per a intervenir. En el cas que passés de llarg, es quedaria estupefacte per la mala educació del jugador. Però aquesta vegada l'usuari es deté i l'Apolo li deixa anar un discursset:

L'humor

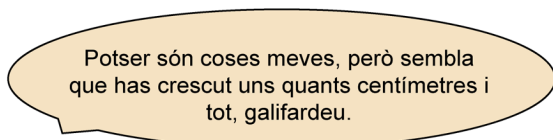
En Tom Nook sempre ofereix naps i el preu varia segons el dia. No ocorre res més. El jugador no té més opció que tornar enrere, és una petita broma. El joc ha de distreure i divertir l'usuari. Els diàlegs dels personatges permeten l'humor, una cosa necessària per a posar-li una mica de "salsa" al videojoc. Aquest "humor" també forma part del to del joc.

Educar mentre es juga

No s'han d'oblidar les formes i les bones maneres. Cal educar mentre es juga. És un producte familiar i cal atreure els petits amb la diversió, i els pares amb l'educació.



Un altre dia l'Apolo només comenta alguna cosa de l'aspecte físic de l'usuari:



Els textos d'*Animal Crossing* poden semblar simples i sense complicacions, però l'objectiu del joc no és aquest precisament. La novetat és la possibilitat d'establir una comunicació real amb altres usuaris del joc, per mitjà de *wii-speak* i convidar el seu Mi al poble. Cada joc ha de buscar els seus punts forts i incidir-hi. L'estructura del joc ha d'estar dirigida a l'objectiu final, al que es pretén que senti el jugador, a satisfer les seves expectatives.

8.2. Seafight

Seafight és un joc de pirates en línia gratis. No es necessita descarregar ni instal·lar res, fet que el converteix en un joc atractiu i de fàcil accés. Només cal registrar-se, llegir atentament les instruccions i començar a jugar.

Abans d'entrar en el joc podeu veure algun dels vídeos que els jugadors de *Seafight* pengem a la xarxa. En teniu un exemple en:

Els personatges

Els personatges tenen el seu caràcter, d'acord amb el seu aspecte físic. El seriós del grup, per exemple, mai no seria una cotorra, animal generalment relacionat amb algú xerraire i dinàmic.

Vincles entre el joc i el jugador

Fixeu-vos en el tipus de diàleg: sempre en to humorístic, positiu. Fa sentir l'usuari que l'han trobat a faltar. El jugador se sent com casa i té ganes de continuar-hi. Que no abandoni el joc: aquest és sempre l'objectiu de qualsevol producte multimèdia; només cal adaptar el "missatge" a cada circumstància. Aquí es tracta d'un poble on l'usuari és un veí més; per tant, el jugador cerca relacionar-se amb els personatges, saber què ocorre, sentir que les coses canvien i evolucionen amb el pas del temps, igual com en la vida real. El reclam seria molt diferent si es tractés d'un videojoc d'estratègia.

To amistós

Quan algú us comenta alguna cosa sobre el vostre bon aspecte o canvi físic (si és positiu, clar), us agrada i denota que han pensat en vosaltres. És una constant en el joc: sentir-se entre amics.

Diàleg personalitzat

L'Apolo utilitza la paraula *rapaz*; la sol usar en els seus diàlegs. Cada personatge té la seva manera d'emprar el llenguatge, adequada a la seva personalitat i caràcter. L'Apolo és una àguila, i quin qualificatiu millor que "rapaz" de tant en tant.

<http://www.youtube.com/watch?v=RAERRIRBKXO>

8.2.1. Sinopsi

Story-line

Seafight és un joc d'aventures. La missió de l'usuari és convertir-se en el millor pirata per mitjà de la cacera de monstres marins, de l'enfonsament d'altres vaixells i de la trobada de tresors. Pot lluitar sol, aliar-se amb altres jugadors i formar clans. D'aquesta manera, el jugador anirà superant nivells, solcarà altres mars, adquirirà vaixells millors i s'enfrontarà a enemics com més va més experimentats.

La story-line

Igual que en un projecte de ficció, abans de la sinopsi hi ha d'haver una *story-line*, un breu resum del joc que situï ràpidament el producte. De què es tracta? Si la *story-line* és confusa, el videojoc resultant també podria ser-ho.

8.2.2. Les localitzacions

En aquest cas anomenarem localitzacions els diferents llocs que el pirata pot visitar quan no està en la batalla. El joc és organitzat com en una història de pirates; per tant, tot té a veure amb aquesta temàtica. Al mateix temps que es descriuen les localitzacions, també s'estan especificant algunes de les regles i el funcionament del joc, una cosa imprescindible en aquests productes multimèdia.

Aquest tipus de descripcions han de ser prèvies al guió definitiu del projecte. En ficció és comparable al tractament seqüenciat, en què s'explica pas a pas en forma de resum.

Seafight

1. Pàgina d'"Inici"

Aquesta és la pàgina informativa. Aquí es poden visualitzar tots els esdeveniments més importants del joc.

La barra d'estat, a la part superior de la pàgina, sota del logotip de *Seafight* i de la carta nàutica. La informació continguda a la barra canvia cada segon, de manera que el jugador pot visualitzar sempre la informació actual del joc i l'estat del seu vaixell.

A la part central es troben:

Resum del contingut

Abans d'especificar els elements, és útil fer un breu resum del contingut de la pàgina.

1. **"Novedades"**: informació sobre actualitzacions, canvis, comunicats importants...

2. **"Mis datos"**: tot el que es refereix al jugador i al seu compte. "El diario de a bordo": informació sobre l'estat del jugador en el joc i sobre les seves proves. Una descripció en colors dels seus èxits i els seus fracassos.

A la zona central dreta es troben:

1. "Salón de la fama": mostra el *top 5* de jugadors de *Seafight*. La tasca del jugador consisteix a intentar treure'ls el tron.

2. "Tripulación y armas": informació sobre la tripulació i les armes perquè l'usuari sempre pugui saber l'estat del seu equipament.

3. "Riqueza": només els diners compten en la vida d'un pirata! Per aquesta raó a la pàgina inicial es pot saber quant or i quantes perles té el jugador.

2. ASTILLERO

En aquesta pàgina es troben les informacions sobre el vaixell del jugador i tot el que pot necessitar per a la batalla. Es pot elegir anar a "mi barco" o al "astillero"; els dos continguts s'obren en una finestra nova.

- 1) "Mi barco": informació sobre el vaixell, càrrega i tripulació del jugador. Es pot veure una petita imatge animada del vaixell; la llista de la condició del vaixell; els punts de vida i la resistència del vaixell; les possessions del jugador i objectes addicionals adquirits.
- 2) "Astillero": una sèrie d'accessoris que pot necessitar el jugador per al seu vaixell. Hi ha tres àrees disponibles:
 - a) "Comprar": es poden adquirir tres accessoris diferents (vaixells, veles i extrems).
 - b) "Mi barco": es poden vendre els extrems i les veles del vaixell del jugador.

To

Fixeu-vos en el tipus de lletra, els colors i formes de fons; tot recorda l'estètica pirata. Tal com havíem vist en *Animal Crossing*, el disseny de personatges, la redacció dels textos, els missatges que rep el jugador, l'estètica de cada pàgina... Tot ha de seguir la mateixa línia i to per a no confondre ni defraudar l'usuari.

c) "Reparar": si el vaixell del jugador ha estat fet malbé, es pot reparar a la drassana.

3) "Barcos de elite": durant el joc aquí s'ofereixen diferents dissenys per a escollir.

3. ARMAS

En aquesta pàgina es troba tota la informació sobre els objectes que ja té el jugador i sobre els que es poden comprar.

a) "Comprar": bales, canons, pistoles i sabres.

b) "Vender": aquesta secció funciona com la de "Comprar".

c) "Detalles": a la dreta de la pàgina apareix la descripció detallada de l'objecte seleccionat abans de la compra.

4. PUB

Aquesta pàgina conté la informació de les proves que el jugador pot fer. Les proves són necessàries per a guanyar punts d'experiència i or. Aquestes missions són la base per a "la prova de pirata".

A *Seafight* es pot pujar de nivell només després d'haver superat la prova del pirata. Cal superar la prova del pirata per a accedir a la carta nàutica del nivell següent i a altres proves que permetin al jugador guanyar més or i més punts.

En aquesta pàgina també hi ha informació dels monstres. Són una possibilitat per a augmentar la bossa d'or.

Al "pub" es pot entrar en contacte amb altres pirates. Es poden enviar i contestar missatges.

5. COMERCIANTE

Pàgina on es poden comprar articles imprescindibles per a la tripulació i el vaixell del jugador. Funciona igual que "Armes", però aquí el que s'ofereix és fruita, armilles salvavides, rom, làmpades...

6. REFUGIO

En aquesta pàgina es visualitza tota la tripulació del jugador. Es pot contractar o acomiadar personal, o alimentar-los amb rom i fruita.

7. CLAN

El clan és una manera d'establir comunicació amb altres jugadors i organitzar-se en grups per a protegir així interessos comuns. A més d'aquest, hi ha el xat i els missatges personals al "pub".

8. BAZAR

En aquesta pàgina es troben articles desenvolupats, els quals es poden adquirir amb la mediació del comerciant a la botiga d'armes o a la drassana.

9. PERLAS

En aquesta pàgina *Seafight* ofereix la possibilitat de comprar bons extres amb diners.

Nota

Aquí deixa de ser un simple joc per a convertir-se en quelcom més pervers. Desafia l'afany de superació, de competitivitat del jugador, i li ofereix la possibilitat de gastar els seus diners propis, per a aconseguir avantatges sobre els altres jugadors.

És interessant estudiar el funcionament de *Seafight* des del punt de vista del joc en línia, en el qual participen infinitat d'usuaris. En el moment en què cal apostar diners de veritat, deixa de ser divertit i interessant. Per això recomanem veure el joc fins a aquest punt. A partir d'aquí, ni no ens incumbeix ni ens interessa.

Aquest és un primer tractament. A partir d'aquí caldrà reescriure cada apartat; descriure'l en profunditat fins a arribar al guió definitiu.

