
El guió

PID_00249104

Aniol Marín Atarés

Temps mínim de dedicació recomanat: 2 hores



Índex

Introducció.....	5
1. Tipus de guions.....	7
1.1. El guió cinematogràfic	8
1.1.1. El guió literari	8
1.1.2. El guió tècnic	11
1.2. El guió il·lustrat	13
1.3. L'escaleta	15
2. Els elements transversals del guió.....	17
2.1. La idea	17
2.2. La síntesi	19
2.3. La trama	19
2.4. Els arquetips universals	20
2.5. Les estructures narratives	21

Introducció

L'onze de setembre de 2001 a les 8:45 del matí, l'operador de càmera Jules Naudet era al carrer gravant amb la càmera un futur documental sobre els bombers de Nova York. Després de sentir un soroll inusual, i reaccionant en qüestió de segons, va aconseguir apuntar la càmera i gravar una de les úniques preses existents d'un fet històric i impressionant: l'impacte del primer dels avions que aquell dia van arrasar les torres del World Trade Center.

Crear un bon clip de vídeo, o captar una bona presa, quan es disposa dels mitjans tècnics pot ser una tasca molt senzilla. Actualment, en els casos més simples, com ara en un *streaming* improvisat a *Periscope*, fins i tot poden passar literalment segons entre el moment de concebre el vídeo i el visionat per part de l'audiència. De vegades n'hi ha prou amb captar una situació interessant per si mateixa, en aquests casos potser ni ens caldrà saber què estem fent mentre gravem les imatges, més enllà d'apuntar la càmera cap a la direcció correcta. D'altra banda, alguns dels millors clips de vídeo no es poden planificar en absolut i depenen molt de la casualitat de tenir la càmera a mà en el moment adequat. De totes maneres, en la gran majoria de casos ens caldrà planificar el procés, per tal que les imatges que captem amb la càmera acabin conformant un clip final òptim. Amb l'excepció de situacions com les que hem comentat, planificar la captura i edició de les imatges és l'única eina de la qual disposem per assegurar-nos que obtindrem un material audiovisual interessant.

Al mateix temps, la creació de vídeo pot arribar a ser un procés molt ric i complex. La coordinació entre desenes de persones i entre diferents fases de producció és sovint necessària per tal de convertir una idea inicial en un producte final. Ningú no es plantejaria arribar improvisant el primer dia de rodatge d'una comèdia de Hollywood, sense que tothom (incloent-hi, entre altres, desenes d'actors, el director i el productor que paga tots els costos) sàpi-ga perfectament què caldrà fer minut a minut. Fins i tot en cas que fos possible improvisar el rodatge i aconseguir el metratge de la pel·lícula, a la sala de muntatge es perdrien moltes hores per tal de transformar les preses caòtiques en un clip final satisfactori. És per això que aquests rodatges es planifiquen molt detalladament, pas a pas. Especialment, pel que ens interessa, les grans produccions de ficció planifiquen per endavant cada pla, característica a característica, en un procés estandarditzat que consta de diverses fases. Sovint les produccions més modestes poden estalviar-se alguns dels passos, de totes maneres els mateixos problemes es repeteixen a petita escala: la manca de planificació fa augmentar les hores de dedicació, fa créixer els costos i gairebé sempre té una repercussió negativa sobre el clip final. Queda clar que si volem resultats professionals ens calen eines per coordinar tot el procés.

Un cop coneixem les bases de la captació i del muntatge, que es corresponen amb les fases essencials de la producció i la postproducció, ens cal introduir la fase de **preproducció**, que consisteix en la planificació duta a terme abans de començar a gravar. L'eina bàsica de la preproducció audiovisual és el **guió**. Amb aquest nom, com veurem, ens podem referir a tota una sèrie de formats, diferents entre ells, que aviat detallarem. De totes maneres, els podem englobar dins del nom de *guió* perquè tots ells comparteixen el mateix objectiu i també diverses característiques importants.

1. Tipus de guions

Quan parlem del guió, no ens referim a un únic document tipus. Un guió pot ser qualsevol eina que confeccionem abans d'acabar la gravació amb l'ànim de coordinar-la. Fins i tot un esquema mental o quatre anotacions ràpides fetes sobre una llibreta de treball es poden considerar un guió. De totes maneres, en aquest mòdul ens centrarem en les formes de guió més conegudes, que ens poden ajudar a planificar eficientment la majoria de produccions amb les quals ens trobarem. És molt habitual que, a l'hora de parlar de moltes d'aquestes formes, s'utilitzi el nom genèric de *guió*, mentre que les altres se solen conèixer pel seu nom en anglès.

En general, en la preproducció de qualsevol producció professional se sol fer almenys una versió completa de guió abans de començar la fase de producció. En les grans produccions és habitual fer diverses versions d'un mateix guió, i també se solen desenvolupar dos o més tipus de guió per fases, un darrere l'altre. Lluny de ser una pèrdua de temps, l'esforç de detallar el guió pot arribar a ser tan rigorós que, en alguns casos, mitjançant aquest guió, el guionista pot establir amb molta precisió com vol que sigui el vídeo final, encara que l'acabi realitzant algú altre (fet que es coneix com a «guió de ferro»). De totes maneres, el guió original gairebé sempre es modifica sobre la marxa durant la gravació i durant l'edició, ja que és molt difícil preveure exactament totes les contingències del procés. Especialment, sempre és preferible fer canvis sobre el guió original si es considera que en milloren els resultats esperats, per exemple en cas d'aconseguir una bona improvisació dels actors o un bon efecte de muntatge que no s'havia previst anteriorment.

Com ens podem imaginar, no sempre és necessari desenvolupar tots i cadascun dels tipus de guió. De fet, per a la majoria de petites produccions, és habitual crear-ne només un. En gravacions de fets imprevisibles, com per exemple un reportatge d'esdeveniments, només té sentit treballar un guió aproximat, anomenat *escaleta*, ja que sovint és impossible imaginar el clip final abans de la fase de muntatge. En altres casos, en canvi, els riscos de no planificar adequadament cada sessió de rodatge pot comprometre la viabilitat econòmica d'un projecte. L'ús de cada tipus de guió, per tant, dependrà de les característiques de la producció.

Comencem, doncs, a descriure alguns dels formats més habituals en producció.

1.1. El guió cinematogràfic

Quan es parla de guió a seques, molt sovint ens referim a aquests documents. Depenent de l'àmbit de treball també s'anomenen *screenplay*, *script*, o *teleplay*. Tot i que sovint es parla de guió cinematogràfic per referir-se només a una de les seves variants, la literària, n'existeix una altra, la tècnica, que també és molt utilitzada.

El guió cinematogràfic expressa només en paraules com serà l'audiovisual. Ho sol fer, però, molt detalladament. És el document central sobre el qual es decideix molt sovint si un projecte es tirarà endavant o no. És habitual, per exemple, que s'utilitzi el guió cinematogràfic per convèncer els productors d'aportar finançament al projecte, o bé per aconseguir la participació d'actors i altres professionals. També és l'eina principal a l'hora de negociar què s'acabarà fent quan diverses de les parts de la producció tenen idees diferents sobre com dur el projecte a terme.

Dins del món de la indústria audiovisual, el rol del guió és molt important. En projectes de gran envergadura, l'escriptura i la lectura de guions la solen fer sempre especialistes, i algunes vegades fins i tot s'encarreguen revisions del guió a professionals externs per tal que en millorin aspectes que d'entrada es consideren fluixos. Fins i tot en produccions de vídeo molt més petites, on una mateixa persona s'encarrega de ser guionista, realitzador i editor, desenvolupar un guió ajuda sempre a optimitzar els recursos disponibles.

Hi ha una gran quantitat de programes destinats a facilitar l'escriptura de guions. Actualment, les opcions més utilitzades són aplicacions que permeten integrar gran part de la preproducció dins d'una mateixa plataforma col·laborativa. Alguns bons exemples són JotterPad, Celtx, Final Draft, Script Studio, o Adobe Story. De totes maneres, el disseny de pàgina del guió sol ser molt simple, per la qual cosa qualsevol processador de text senzill pot emprar-se per a aquesta finalitat.

1.1.1. El guió literari

El guió literari descriu amb paraules tot el que és essencial per entendre com serà l'audiovisual. Contràriament al que pot semblar a l'hora de llegir-ne el nom, no està redactat de forma «literària» sinó que descriu de manera clara i precisa la informació necessària. Les seves descripcions són simples però suficients per imaginar què i com passa quelcom i estan sempre pensades en termes visuals, ja que en cas contrari resultaria difícil de portar-lo a la pantalla. És, d'alguna manera, l'equivalent en vídeo d'un guió teatral: la peça principal que permetrà dur a terme la producció.

El guió literari escriu l'audiovisual des del punt de vista de les escenes. Per tant, està estructurat a partir de l'acció, del diàleg i de la descripció dels espais on es desenvolupen (o que es veuen en pantalla mentrestant). Encara que s'estigui

adaptant una altra obra preexistent, com per exemple una novel·la, el guió literari sol ser el mètode a partir del qual una idea es comença a transformar en imatges futures.

En general, un guió literari ajuda a fer-se una idea de la duració del vídeo resultant. En cinema i televisió, on el format d'escriptura està bastant pautat, se sol estimar que cada pàgina de guió correspondrà a un minut de metratge al clip final. La notació del guió literari depèn del país i de l'àmbit de treball, tanmateix hi ha certes convencions que se solen respectar sempre:

- El guió se separa per escenes, per tant normalment és en ordre cronològic. Així, és habitual que en el cas de seqüències complexes amb *flashbacks* es desgranin per separat, en escenes respectives, sempre que no se'n comprometi la comprensió.
- Al començament de cada escena s'incorpora una capçalera (*slug line* o *master scene heading*), que indica si es tracta d'un interior o d'un exterior, el lloc exacte, i l'hora aproximada del dia. És un requeriment important ja que d'aquesta informació en dependrà el moment del rodatge de les preses.
- De vegades la informació s'estructura en dues columnes. La columna de la dreta es reserva per descriure les imatges (imatge i acció) mentre que la de l'esquerra es reserva pels diàlegs.
- Els guions literaris solen estar escrits sempre amb tipografies monoespaiades, com ara la *courier*, que se solen considerar més clares que les d'amplada variable. S'escriuen en present i de forma sintètica, descrivint les escenes i els personatges només quan apareixen per primera vegada o, breument, quan experimenten canvis.

10.

EXT. TROIA - NOX

Troia conflagrat. Ubique Danaei Troianique pugnant. Aeneas Anchisam in dorso fert. Ascanius Creusaque amicique sequuntur. Ascanius se dextrae Aeneae implicat. PEDUM SONITUS ampliat.

ANCHISES

Nate! Fuge, nate! Propinquant!
Ardentis clipeos atque area micanti
cerno.

Aeneas haesitat. In obscurum angiportum procedit. Tres Danaei subito viam includunt. Patre etiam in dorso residenti, Aeneas gladium destringit et duos Danaos caedit. Anchises tertium Danaum calcitrat. Aeneas gregem numerat.

AENEAS

Ubi Creusa?

Omnes Creusam circumspectant. Abest.

ANCHISES

Nescio! Nuper adest!

AENEAS

Quaero. Amici, curate Anchisas.
Ascani, sta hic.

ANCHISES

Quaero. Amici, curate Anchisas.
Ascani, sta hic.

ANCHISES

Eheu! Matura!

Aeneas quaerens per Troiam maturat.

AENEAS

Creusa! Creusa! Ubi uxor?

Subito umbra apparet: umbra Creusae!

UMBRA CREUSA

Aeneas! Coniunx!

AENEAS

Creusa!

UMBRA CREUSA

Quid tantum insano iuvat indulgere
dolori, O dulcis coniunx? Non haec
sine numine divum eveniunt; nec te
comitem hinc portare Creusam fas,
aut ille sinit superi regnator Olympi.
Iamque vale et nati serva communis
amorem.

Un guió literari, quan és l'únic guió que es farà, pot contenir referències a les transicions, al tipus de pla, i a l'estil de la seqüència, però no ho hauria de fer mai si després se'n farà una segona versió. En aquest cas té una funció purament estructural i és preferible deixar la definició audiovisual per al guió tècnic. És més utilitzat com a única eina principal en les produccions de ficció molt petites, on el que interessa més és coordinar l'equip de gravació amb els actors i no oblidar-se de gravar cap part important. De totes maneres és un pas necessari de les produccions més grans, ja que és un document indispensable per fer-se una idea de conjunt de la futura creació.

Normalment, els guions literaris es desenvolupen per encàrrec. Acostuma a ser el primer pas per crear un vídeo a partir d'una idea original o bé per adaptar una obra o una història a la pantalla (normalment una novel·la o fets reals, tot i que també es poden adaptar còmics, obres de teatre, etc.). Altres vegades, però, els guions literaris es creen sense tenir cap perspectiva de portar-los a la pantalla. En aquest cas s'anomenen *spec script* o *speculative screenwriting*, i solen ser projectes que algú imagina amb detall però que no disposen dels mitjans per portar-los a terme immediatament. En aquests casos és important evitar qualsevol concreció de plans i centrar-se completament en la història, ja que si el projecte s'acaba realitzant és molt probable que el desenvolupi algú altre, amb una altra visió de com concretar-lo en imatges.

1.1.2. El guió tècnic

El guió tècnic, o *shooting script* és específic de l'àmbit de vídeo, i defineix l'audiovisual des del punt de vista de les seqüències. Sol desenvolupar-se a partir del guió literari, i per tant, sovint n'és una evolució. En aquest cas, és l'encarregat de traduir en imatges concretes la història ja desenvolupada. Llegint el guió tècnic és més difícil de copsar el conjunt de l'obra que no pas si es llegeix el guió literari, de totes maneres és una eina molt important perquè la comunicació entre les fases de producció i de postproducció sigui fluida.

Tot i que és una tipologia molt important de guió cinematogràfic, és rar que s'utilitzi com a única versió del guió. En aquest cas se sol utilitzar en produccions simples i ràpides que poden prescindir del guió literari, com ara espots publicitaris senzills, o bé en produccions on una sola persona s'encarrega del guió, les repeses i el muntatge. En cas contrari, s'utilitza sempre com a segona versió, especialment quan, en grans produccions de ficció, interessa planificar-ho tot amb molta precisió. A diferència del guió literari, per tant, detalla l'audiovisual definint-ne el llenguatge propi, és a dir les imatges, fet que és útil tant a l'hora de gravar com a l'hora d'editar. També és un element important per assegurar-se que durant el rodatge no s'omet cap pla necessari per completar el clip final, fet que pot passar desapercebut durant la producció si no se'n fa un seguiment metòdic.

La seva estructura és molt diferent de la del guió literari. Els plans es detallen un a un, dedicant-los en exclusiva una fila d'una graella. La resta de la informació se subordina en columnes, ordenadament. Així, la lectura del guió tècnic es pot fer en horitzontal, pla per pla, o en vertical, de manera que cada professional es pot fixar en la informació que més li convé: posició i moviment de càmera per als operadors, acció per al director, text per als actors, número de seqüència per als muntadors, etc. També per aquest fet és habitual que s'utilitzin codis de colors, per fer més visual la informació, ja que durant el rodatge aquest tipus de guió té una missió bàsicament funcional.

GUIÓN TÉCNICO

Escena	Plano	Encuadre	Movimiento/ dirección	Acción	Texto	Sonido
1	1	Plano Detalle	-	Manos entrevirando las cartas y comenzando a repartir.	-	
1	2	Plano General	P. Zenital	Persona repartiendo y los demás juntando las cartas.	-	
1	3	Plano Medio	Contrapicado	Persona mirando sus cartas.	-	
1	4	Plano Detalle	Punto de vista subjetivo	Cartas con el juego perfecto.	-	

Tot i que es pot escriure per ordre estricte de la pel·lícula, és habitual fer-ne almenys una versió estructurada per sessions de rodatge. En aquest cas, abans de començar, el guió de cada dia se separa en blocs de pàgines, i com que és molt habitual que pateixi revisions sobre la marxa se'n fa un control de canvis respectant les numeracions originals. Si, per exemple, el tercer dia es preveia rodar les pàgines 6 i 7 però s'hi acaba afegint una pàgina més al final, aquesta s'anomena 7B per no interferir amb la pàgina 8, que es gravarà el dia després. De manera semblant, si s'afegeix una escena o un pla, s'ha de fer assignant-li un número que no interfereixi amb la numeració global. Normalment, es resol amb caràcters alfanumèrics, com ara 9B si s'afegeix entre el 9A i el 10. En cas que la numeració es compliqui més, se sol fer una segona versió completa del guió tècnic, assignant una nova numeració a cada element. En les grans produccions també és habitual fer una versió sintètica del guió tècnic, indicant només els dies de rodatge i una breu descripció de què s'hi gravarà.

Cal tenir en compte també que, després de gravar, les preses acabaran a la sala de muntatge, de manera que amb el guió tècnic i la descripció de les preses s'ha de poder agilitzar la fase d'edició. Tot i que l'ús de fitxers informàtics facilita molt la selecció de les preses, segueix essent important anotar el número i la qualitat de les preses per tal de localitzar-les ràpidament, ja que no sempre és fàcil establir quins fitxers corresponen a cada pla ni quins intents són els que es consideren vàlids. A més, l'ordre que importa a l'hora muntar-los és el que dictamina el clip final; encara que les preses no es gravin en l'ordre que tindran al clip final, doncs, cal que el guió mantingui la referència a la línia de temps original, per tal de situar el pla en la posició correcta dins de la seqüència que li pertoca.

1.2. El guió il·lustrat

El guió il·lustrat, més conegut pel seu nom anglès (*storyboard*) es diferencia del guió cinematogràfic perquè, tal com indica el seu nom, sí que utilitza imatges per descriure el futur audiovisual. De totes maneres, no és rar que un guió tècnic sigui híbrid, incloent l'*storyboard* en una de les seves columnes, ja que pel que fa a forma i intenció són molt semblants.

Són una eina molt eficient per visualitzar el vídeo, i es tracta d'un pas gairebé imprescindible per a les obres d'animació, tant en 2D com en 3D. També és important per coordinar el rodatge amb el concepte d'art, tant pel que fa al desenvolupament de decorats físics com per crear-los mitjançant la composició digital. Els efectes especials també solen requerir d'una guionització visual prèvia, ja que la comunicació entre director, operadors de càmera i especialistes no sempre és fàcil de fer en paraules.

El guió il·lustrat és útil en qualsevol producció que s'ho pugui permetre, l'únic inconvenient és que la seva creació requereix d'un cert esforç que, de vegades, el fa inviable per gravacions senzilles. Per contra, en grans produccions, l'esforç de crear un *storyboard* pot ser minúscul comparat amb els costos de no fer-lo i començar la producció i la postproducció a cegues.

NºPL	ENCUADRE	ACCIÓN	TP	TA
1		- Plano general. - A vista rasante, se muestra un camino de tierra que atraviesa un espeso bosque.	00:00	00:00
2		- Primer plano. - Una sandalia raída pisa con fuerza. La superficie se agita y el polvo se levanta en el camino.	00:00	00:00
3		- Plano americano. - Dos SOLDADOS armados cruzan el bosque apresuradamente. Ambos portean perros de presa que empujan con fuerza.	00:00	00:00
4		- Plano medio. - Los perros ladran enérgicamente.	00:00	00:00
5		- Plano americano. - ALDO corre con desespero, esta nerviosísimo, visiblemente apesadumbrado.	00:00	00:00

Els *storyboards* més habituals són els d'estil americà. Bàsicament consisteixen en un còmic senzill, amb les vinyetes uniformes i distribuïdes en una graella regular que ocupa la major part de la pàgina, tot i que, a diferència dels còmics clàssics, el diàleg s'acostuma a escriure fora del requadre. De totes maneres l'*storyboard* també es pot desenvolupar com a reformulació visual del guió tècnic. En cas de fer-lo així, se sol dedicar una pàgina a cada pla i, a més del diàleg, s'hi especifiquen tots els altres detalls, ordenadament, a sota. En dedicar una superfície molt més gran a cada pàgina s'augmenta el detall, a canvi de sacrificar la facilitat de lectura del format americà. De totes maneres, és un pas important en publicitat o en grans produccions, on els costos dels decorats o els efectes especials són clau i, per tant, fan molt aconsellable la previsualització detallada de l'escena abans de desenvolupar-ne el contingut. En canvi, per a produccions de ficció amb decorats senzills o repetitius, com les sèries, no sol ser necessari.

1.3. L'escaleta

Una escaleta (en anglès, *beat sheet* o *step outline*) és una forma de guió molt simple que només defineix l'audiovisual de manera aproximada. En les grans produccions és un pas intermediari entre la idea i el guió literari. Com a guió únic, sol ser l'eina més utilitzada en produccions ràpides o imprevisibles, com ara programes en directe, cròniques, reportatges, o qualsevol producció petita que hagi de treballar de pressa.

Consisteix en una llista de les escenes o situacions que s'hauran de gravar, fent-ne com a mínim una breu descripció. De vegades es pot concretar més, com es faria en un guió tècnic informal. En aquest cas els plans es descriuen aproximadament, deixant llibertat a l'operador de càmera. Pel que fa a la resta té la mateixa utilitat. En les grans produccions, en canvi, és útil com a esborrany del guió literari, ja que, tot i la poca descripció que conté, ajuda a establir un primer esborrany de l'estructura del vídeo final. De totes maneres, en aquestes produccions s'arriba al punt d'escriure l'escaleta després d'escriure un tractament (*film treatment*) i un subjecte (*scriptment*), que ja s'han encarregat de començar a donar forma a la idea inicial.

L'escaleta també és una eina molt útil per gravar imatges imprevisibles, com ara esdeveniments en directe. Sovint són situacions sobre les quals no tenim cap control de l'acció ni disposem de segones oportunitats. Així doncs, es fa necessari preveure les repeses amb tant detall com sigui possible. L'escaleta ajuda a portar un control de les imatges que, per avançat, es preveuen necessàries pel muntatge. Per exemple, en el cas d'un reportatge, és tan important recordar-se de gravar el focus d'atenció com el context, i també obtenir imatges de *b-roll* per omplir la durada estimada del clip final.

L'escaleta és el guió mínim que s'hauria d'utilitzar en qualsevol producció, per petita que sigui. De vegades és possible substituir-la per una escaleta mental, tot i que llavors creix el risc de perdre de vista el conjunt i d'oblidar-se d'imatges importants. Sigui explícit o no, és important que es prevegi la idea inicial de l'escaleta i el seu desenvolupament com un procés unitari, amb una coherència de principi a final.

Un detall important que cal tenir en compte és que, en cas de treballar només amb l'escaleta, la improvisació juga un paper clau en la captació de les imatges. Algunes escenes es poden definir més d'entrada, com per exemple quan una escena és introductòria i per tant requereix plans descriptius. En ser una llista, a més, l'ordre no ha de ser necessàriament ser lineal. En general l'ordre en el qual filmem depèn de la disponibilitat de les persones o situacions que formen part de cada escena, no de l'ordre del guió. Si cal, durant la fase d'edició, reorganitzarem les seqüències en funció del clip audiovisual final. En aquest cas, l'escaleta s'ha de prendre només com a referència, i no s'ha de deixar d'experimentar i captar imatges extra sempre que sigui possible. Com a regla general, les úniques imatges que s'ha d'evitar gravar són les que dificul-

ten captar les altres imatges que sí que s'han considerat importants d'entrada, a l'hora de redactar-la. Fins i tot en aquest cas, evidentment, ens podem trobar amb la situació que ens val la pena sacrificar les imatges que havíem planificat obtenir a canvi d'obtenir-ne d'altres de més valor. La improvisació és quelcom arriscat que de vegades pot sortir malament, però que en general farà que els resultats siguin millors i que, la propera vegada, preparem guions encara més eficients.

En el cas dels documentals, el guió que s'acostuma a utilitzar és a mig camí entre el guió literari de dues columnes i l'escaleta. Sovint, d'entrada no se sap de quines imatges es disposarà, però sí que es té una veu en off inicial que guiarà el desenvolupament de les imatges. És per això que l'escaleta o guió de documental solen tenir un tractament especial, com a categoria a part. De totes maneres, en cas de no disposar d'un text inicial per a l'àudio, els documentals difícilment poden detallar els guions més enllà d'una escaleta normal.

Quan es disposa només d'una escaleta basada en una veu en off, cal tenir en compte que no sempre és fàcil calcular quantes imatges cal gravar. Una tècnica habitual és cronometrar el temps que es tarda a llegir el text sense presses i calcular el doble de temps en imatges. El més normal és que al final s'acabin descartant imatges, tot i que també és possible que s'hagi de modificar l'off original, especialment si no es poden aconseguir imatges per alguna part poc important.

2. Els elements transversals del guió

Totes les formes de guió que hem vist fins ara tenen un sol objectiu: planificar la creació d'un vídeo. Un cop hem vist els diferents tipus de guió que podem utilitzar com a eines de producció, que ens ajuden a maximitzar les qualitats tècniques, encara ens falta veure com escriure'ls per tal que el contingut del clip final sigui tan bo com ens sigui possible.

Per diferents que puguin semblar, gairebé tots els clips de vídeo comparteixen una característica: si compleixen el seu objectiu, l'audiència s'hi submergirà, mirant-los i escoltant-los amb interès des de l'inici fins al final. De vegades el contingut per si mateix és prou interessant com per aconseguir-ho, però fins i tot en aquest cas el clip serà més eficient si es planteja d'una manera captivadora. És per això que és preferible estructurar sempre el contingut del guió en funció d'almenys algunes de les eines comunicatives que presentarem a continuació.

2.1. La idea

Per necessitat, qualsevol vídeo parteix d'una idea. En les produccions audiovisuals es requereixen idees que resultin idònies per a un llenguatge basat en la imatge i el so. Una idea pot funcionar per a un relat, però pot no fer-ho per a un vídeo. Per exemple, una novel·la purament introspectiva pot ser difícil de portar a la pantalla si no en potenciem molt altres aspectes. Uns plantejaments idonis per a una novel·la, doncs, poden resultar poc apropiats per a una pel·lícula. Una bona idea per a un vídeo s'hauria de poder expressar sempre en poques paraules, en una frase que expliqués de què va el producte audiovisual.

En vídeo, és possible parlar de tres tipus d'idees principals:

- **Idea dramàtica o història.** Consisteix en el desenvolupament bàsic de l'acció, el que ocorre als integrants de la història. Pot ser una trama que ocorre als personatges principals, però també pot encadenar accions i reaccions sense un element protagonista que les aglutini linealment. Es tracta de la idea que sovint es pot concretar amb més facilitat. A partir d'aquesta idea es defineixen les situacions principals i, si s'escau, les secundàries. Estem molt acostumats a les històries en pel·lícules i sèries, però qualsevol vídeo pot servir-se d'una història per augmentar-ne l'interès.
- **Idea temàtica.** Consisteix en una idea abstracta que, tot i que no sempre s'anuncia explícitament, vertebrada la resta d'elements al seu voltant. Un documental, per exemple, pot funcionar perfectament al voltant d'una idea temàtica. En general, aquest tipus d'idea sol ser menys concreta que l'anterior i, si s'utilitza com a única idea principal, no sempre resulta fàcil

de trobar un fil que connecti cada escena amb la següent. La seva manca de definició provoca que el vídeo divagui i sigui inconcret. Per contra, fent un esforç adequat és possible transmetre amb molta força un tema per mitjà d'una seqüència d'idees menors, subordinades a la idea principal, que poden aportar una gran riquesa al conjunt.

- **Idea estètica.** Consisteix en una idea que no es basa en l'acció ni en el context, sinó en la sensació que l'audiovisual transmet mitjançant els elements del seu estil particular. No és estrany que una idea estètica es converteixi en el nucli inspirador d'un videoclip musical, per exemple. En molts altres casos, com per exemple en la publicitat, l'aspecte estètic pot prevaldre perfectament sobre l'interès informatiu en la selecció de les imatges. De la mateixa manera, normalment els criteris estètics no són una condició suficient per un film o una sèrie televisiva, tot i que excepcions com *Koyaanisqatsi* (1982) o *Twin Peaks: The Return* (2017), respectivament, demostrin que la idea estètica, ben desenvolupada, pot resultar perfectament vàlida per a aquests productes.

Aquestes tres idees solen conviure dins d'un bon clip de vídeo. De totes maneres és habitual i fins i tot positiu que una d'elles predomini sobre les altres. Si no es concreta, el producte que sorgirà no serà impactant ni coherent. Per tant, a l'hora d'escriure un guió és important que entenguem quins elements volem ressaltar i quins volem subordinar a la resta. Així, tot i que l'enfocament pot variar durant les fases posteriors de la creació, el clip final ha de tenir una idea predominant.

Triar una idea és clau per començar a desenvolupar el vídeo, però no és suficient. Prengui la forma que prengui, tot guió persegueix el mateix objectiu: transmetre aquesta idea mitjançant el so i les imatges. Per tant, un cop triada una idea, convindrà de donar-li una forma. De vegades sembla una tasca clara i senzilla. Per exemple: tenim clar que si volem fer una entrevista haurem de preparar unes preguntes i gravar l'entrevistat. Un cop plantejat l'esquema principal, les tries estilístiques que aplicarem a la versió final de l'entrevista poden ser molt variades, però solen orbitar sobre aquest esquema principal i, per tant, no sol presentar problemes per aconseguir-ho. Altres vegades la idea no sembla tan fàcil, com per exemple si l'únic encàrrec que tenim és el de crear un spot de pocs segons per promocionar un producte. En aquest cas no només hem de triar la forma, sinó que probablement haurem d'inventar-nos l'estructura des de zero. Fins i tot pot passar que tinguem més clara la forma que volem utilitzar que no pas la idea de fons que volem transmetre, com per exemple si hem de presentar un exercici específic per l'assignatura de vídeo i caiem en el bloqueig de la pàgina en blanc. Sigui com sigui, el clip final només tindrà èxit si compleix la seva funció comunicativa respecte a la idea principal.

2.2. La síntesi

Una altra capacitat bàsica que ha d'adquirir qualsevol guionista és la de sintetitzar, és a dir, reduir la informació supèrflua i establir connexions clares sobre la informació que es presenta. Bé es tracti d'una obra literària que s'hagi de plasmar en un film o bé d'un tema científic o històric que s'hagi de convertir en un documental televisiu, l'habilitat per aïllar l'essencial i sintetitzar és fonamental. Amb freqüència, el temps dedicat a dur a terme una investigació exhaustiva sobre el tema supera el temps de redacció del guió. L'elaboració del guió és, de fet, un pas posterior a la tasca de documentació sobre els continguts.

La necessitat de síntesi s'evidencia si la comparem amb la del tractament que es pot donar d'un tema en un llibre o en un vídeo. En el primer cas, es poden incloure de manera exhaustiva els continguts que es considerin necessaris. El lector serà qui decidirà el ritme de lectura, podrà anar directament als capítols que vulgui o podrà rellegir en qualsevol moment un paràgraf. En una obra audiovisual clàssica, el ritme era fins ara un element sobre el qual l'espectador no tenia control. L'espectador d'una sala de cinema no pot fragmentar la projecció del film. El cinema és el paradigma de l'obra audiovisual en la qual allò que es conta es relaciona íntimament amb el ritme de la producció.

Actualment, la manera de veure un producte audiovisual està canviant. L'usuari no solament pot veure un clip de vídeo en el moment que vulgui, sinó que també pot accedir a qualsevol punt del contingut en qualsevol moment. Per contra, cada cop és més freqüent deixar un vídeo a mitges o veure de manera simultània diversos clips, reduint l'atenció que es dedica al nostre clip. Sintetitzar, doncs, és encara un procés clau per tal de no perdre l'audiència.

De tota manera, malgrat aquests canvis, és important recordar que un vídeo té un gran potencial per aportar aspectes dinàmics o motivadors al coneixement d'un tema, fet que li dona un avantatge respecte als altres mitjans. A diferència d'un llibre, que només pot expressar les idees amb paraules, el vídeo la pot reforçar també amb imatges i altres sons. La síntesi, doncs, no és només un procés que s'ha de fer sobre el fil conductor, sinó que ha de fluir entre tots els aspectes del vídeo, incloent-hi els del llenguatge audiovisual que té implícit. Seleccionar allò que és essencial i donar-li la forma adequada és una competència bàsica del guionista.

2.3. La trama

Encara que pugui semblar estrany, un dels millors mètodes per despertar l'interès en qualsevol vídeo és estructurar-lo sempre en, com a mínim, tres parts, com en qualsevol història: un plantejament, un desenvolupament, i una resolució. En l'àmbit de la idea narrativa, el conjunt d'aquestes tres parts s'anomena *trama* o *story line*. Aquesta fórmula no només funciona en històries

de ficció, sinó que es pot aplicar a pràcticament qualsevol producció. Com veurem a continuació, definir l'estructura del vídeo segons una trama és sempre positiu, fins i tot en el cas d'idees estètiques.

En qualsevol vídeo, la primera part és la que introdueix la resta del clip. Una careta d'entrada té aquesta funció introductòria, però és només una part del que es coneix com a plantejament, i que presenta a l'espectador tot el que li cal saber per submergir-se dins de l'experiència del clip. El plantejament sol ser una part relativament curta que té una doble funció: d'una banda, serveix per situar a l'espectador, és a dir, comunicar-li en quin àmbit i de quina manera es desenvoluparà la resta del vídeo; d'altra banda, i més important encara, ha de despertar l'interès per mitjà d'una novetat, d'un atractiu o bé d'un dubte que l'espectador senti que vol resoldre. En un clip curt pot durar pocs segons, mentre que en un llargmetratge sol durar una mitja hora.

El desenvolupament, o nus, és la part on el vídeo flueix. De totes maneres, per anar bé, ha de tenir diverses fases internes. El guru del guió Syd Field, en el seu paradigma, anomenava aquesta fase *confrontació*, ja que recomanava estructurar-la com una escalada entre el protagonista i el seu antagonista, acumulant tensió però sense arribar a resoldre-la fins a la fase següent. L'antagonista no ha de ser necessàriament un enemic, sinó que pot ser qualsevol situació que el protagonista ha de superar. Hitchcock parlava sovint d'aquests elements antagonistes com a *MacGuffin*, o com a *Whodunnit*. Segons ell, eren necessaris per canalitzar l'acció i mantenir l'atenció de l'espectador. Normalment, la paraula *MacGuffin* es reserva als antagonistes que no tenen cap importància per si mateixos i que fins i tot poden desaparèixer abans del clímax –com el grial de *Monty Python and the Holy Grail* (1975)–, mentre que s'anomena *Whodunnit* la resolució d'un crim (de l'anglès, *Who [has] done it?*) que, de fet, és un antagonista perfecte de l'espectador mateix, ja que té tanta necessitat de saber com el mateix personatge, i per tant, permet crear trames complexes que sí que han de ser resoltes.

La resolució és la part final de qualsevol vídeo. Conté el clímax, que és el moment en el qual el protagonista supera l'antagonista. En un nivell més subtil, aquest clímax es dona sempre que es resol el dubte principal que s'ha plantejat a l'inici. Evidentment, a més de resoldre, també serveix per desescalar l'experiència i retornar l'espectador a la realitat. Una resolució massa sobtada pot deixar mal regust a l'audiència, a no ser que aquest efecte sigui buscat, com passa en els finals d'episodi de les sèries televisives. En qualsevol cas, controlar el clímax i el ritme de la resolució és important en qualsevol vídeo.

2.4. Els arquetips universals

Tot i l'intent de fer destacar qualsevol obra per mitjà de la seva originalitat, aquesta cada vegada és més rara. Sovint, les produccions que volen trencar amb tots els esquemes anteriors acaben essent mediocres o bé massa difícils d'entendre per l'audiència, acostumada a que li presentin sempre una base ja

coneguda amb un toc de novetat que la faci interessant. Més que ser completament originals, doncs, una bona opció per resoldre amb èxit el guió d'un vídeo és servir-se de les estructures ja consolidades, que se sap que funcionen, i presentar-les engalanades de novetat.

En vídeo es pot parlar d'aquestes estructures adaptant la idea d'arquetips universals, proposada en psicologia per Carl Gustav Jung, i que es relaciona amb les idees de Rollo May de necessitat del mite. Aquests arquetips són conceptes molt simples que, utilitzats correctament, permeten expressar clarament idees complexes. Per exemple, una de les idees arquetípiques és el fet que el bé se situa físicament per sobre del mal, de manera que allò que tendeix a ascendir és positiu mentre que el descens sol ser negatiu. És fàcil de veure una relació directa d'aquesta idea amb els conceptes de cel i d'infern, però en un pla molt més subtil, també la podem trobar a l'hora d'idear escenes d'un clip de ficció: el soterrani o el pis inferior sol ser el punt misteriós on apareixen els problemes, mentre que les golfes o els pisos superiors solen ser l'espai segur o el lloc que els elements fantàstics trien per entrar en contacte amb els personatges.

En general, des d'aquesta perspectiva, qualsevol simbolisme es fonamenta en un arquetip, per subtil que sigui. El tauró de *Jaws* (1975) connecta amb la por de la inhospitalitat de la natura salvatge, mentre que el *Vampyr* de Dreyer (1935) apel·la més aviat a la inhospitalitat humana del *homo homini lupus est*. Utilitzar molts d'aquests elements és fàcil si es fa en forma de clixé, reutilitzant simplement les formulacions que algú altre n'ha fet. De totes maneres, la part més interessant del seu ús és quan es formulen d'una manera nova, de manera que l'audiència connecti amb el concepte sense que se n'adoni; és el que en el seu moment van fer pel·lícules com *Alien* (1979) o *The Invasion of the Body Snatchers* (1956), que reformulen respectivament els dos conceptes anteriors en un context de ciència-ficció.

Tot i que no n'entrarem a detallar més, és important servir-se d'elements de mitologia comparada a l'hora de redactar un guió. Utilitzar-los en excés pot tenir un efecte fantàstic, que no sempre és desitjat. Però cal utilitzar-los en la mesura justa perquè, com més fidelment s'intenti mimetitzar la realitat durant la redacció del guió, menys intriga sentirà l'espectador a l'hora de veure el clip final.

2.5. Les estructures narratives

En un sentit més general, quan es vol donar un fil narratiu a una història, hi ha tres opcions clàssiques que funcionen:

- **Comèdia:** la trama evoluciona de tal manera que millora la situació del protagonista. No ha de ser necessàriament humorística: una història es considera comèdia sempre que el final sigui optimista.

- **Drama:** la trama comença i acaba deixant el personatge en el mateix punt, per tant és més semblant a les situacions de la vida real. Quan tot i això té alts i baixos importants durant el seu desenvolupament, es parla de melodrama.
- **Tragèdia:** la trama empitjora, i normalment porta inevitablement el protagonista a la catàstrofe o al fracàs. És important remarcar que la tragèdia no sol basar-se en la mala sort, sinó en una autodestrucció de la qual el protagonista pot ser-ne conscient però de la qual no pot escapar-ne.

Tanmateix, aquesta classificació és molt general i ajuda relativament poc a l'hora d'escriure un guió. En els productes de ficció, els guionistes gairebé sempre treballen sobre unes estructures narratives típiques i conegudes. En el fons, no hi ha tants arguments diferents com a primera vista podria semblar i, en general, la major part de les històries s'estructuren sobre unes idees centrals que les unifiquen. Tant en ficció com en documentals, és fàcil trobar unes mateixes estructures temàtiques i narratives que es repeteixen.

A Steve Jobs, que no s'amagava mai de la seva fascinació per reutilitzar idees d'altri, de vegades se li atribueix una frase que citava sovint: «*Lesser artists borrow, great artists steal*». Aquest fet no deixa de ser paradoxal, perquè en realitat aquesta frase la va formular Pablo Picasso («Los buenos artistas copian; los grandes, roban»), que al seu torn la va adaptar de Thomas Stearns Elliot («*Immature poets imitate; mature poets steal*»). Evidentment, una cosa és «robar» una idea i una altra de ben diferent és plagiar-la, cosa que no sempre és tan fàcil de distingir. De totes maneres, inspirar-se en una obra anterior no ha de fer-se necessàriament d'amagat, especialment si es fa ben fet. No és casualitat que algunes grans obres facin gala dels seus paral·lelismes amb altres obres anteriors, com per exemple l'*Ulysses* de James Joyce que, fins i tot en el títol, estableix un paral·lelisme amb l'*Odissea* d'Homer, obra que Joyce va fer servir de fil narratiu per a la seva novel·la.

Qualsevol vídeo amb un fil narratiu sol encaixar en alguna pauta narrativa ben establerta. Segons el nivell de detall, es poden agrupar en algunes categories, o bé desgranar-les minuciosament fins a establir-ne alguns centenars. En mencionarem algunes de generals com a exemple:

- **Cerca del tresor.** Consisteix en la persecució d'un objectiu. En tenim un bon exemple adaptat a *Indiana Jones and the Last Crusade* (1989).
- **Descens als inferns.** El protagonista és desterrat o desposseït de quelcom i ha d'aconseguir recuperar-ho. En tenim un clar exemple a *Gladiator* (2000).
- **Ritus iniciàtic.** El protagonista perd la innocència a través d'una experiència que l'inicia en un nou estadi de la seva vida. En tenim bons exemple

a *Blue Velvet* (1986) o *Cast Away* (2000). També, seguint un format molt més messiànic, el podem trobar a *The Matrix* (1999).

- **Ascens i caiguda.** El protagonista té un pla massa ambiciós que el condueix a fracassar. Un exemple clàssic i alhora original d'aquest esquema és la trilogia *The Godfather* (1976-1990).
- **Invasió subtil.** El protagonista descobreix una amenaça a la qual ha de fer front per tal de salvar-se ell o les persones que l'envolten. Un exemple interessant el tenim a *Mars Attacks!* (1996) o, en un àmbit molt menys evident, a *Ex Machina* (2015).

Evidentment, sempre és possible intentar escriure una història amb una estructura completament original, sense basar-se en cap trama coneguda. No obstant això, és molt probable que, un cop fet l'esforç, s'acabi amb una estructura ja preexistent, ja que les trames amb atractiu solen funcionar totes de manera semblant. Entendre i utilitzar com a pauta aquestes estructures preestablertes pot ajudar a estalviar hores d'esforços i, sobretot, de bloqueig del guionista davant de la pàgina en blanc.

