

GUIÓ I STORYBOARD

Pel nostre treball de recerca, és essencial la creació d'un guió i un storyboard. Què i com es creen? A continuació en tenim una breu explicació.

GUIÓ

Tipus de guió

Depenent de la producció que s'hi hagi de realitzar, es confeccionarà un tipus de guió o l'altre, la producció condiciona el guió. És a dir, la persona que escrigui el guió s'haurà d'enfrontar als tres tipus de produccions:

Guió complet com en la ficció

Guió parcial com en el documental

Guió en què els esdeveniments estan sotmesos a l'atzar, per tant, guió totalment obert. Prèviament al guió, normalment es realitza una ESCALETA, que és un desenvolupament esquemàtic del guió numerat per seqüències i descrit amb la temporalitat que hagi de tenir en imatge. Hi ha vegades (informatius de televisió...) en què l'escaleta és directament el guió a seguir.

Fases d'elaboració d'un guió

- Idea dramàtica i argumental: Es fa una breu descripció de la idea, d'allò que tractarà la història

- Argument: Consisteix a desenvolupar la idea fins que arribi a ser una narració concisa i a la creació d'una història completa. Surten els esdeveniments essencials, personatges principals...

- Sinopsi: És el desenvolupament esquemàtic i complet de l'argument.

- Tractament: És el desenvolupament i la ubicació posterior de l'acció que hi ha en l'argument i la sinopsi. L'acció ja està determinada, personatges definits, els seus comportaments.. Està escrit en present i en tercera persona. S'hi afegeix la divisió en escenes i algun diàleg.

- Guió literari: És el guió tal com el coneixem, amb una successió d'escenes i seqüències dialogades i amb acotacions explicatives. Els personatges ja estan caracteritzats pel que fan i diuen.

- Guió tècnic: S'afegeix al guió literari la planificació de la forma en què es rodaran les escenes (tipus de plans, angulació, moviment...)

- StoryBoard: Guió tècnic a paper de forma gràfica.

Estructura interna del Guió

Una història audiovisual té la mateixa estructura que una composició dramàtica.

- El plantejament: El seu propòsit ens proporciona la informació necessària perquè la historia comenci. En la seva obertura de seguida visualitzes quin és l'estil i to de la narració. Normalment hi ha un detonant" i ja ens plantejem una qüestió central. Posem fi al plantejament amb el ->; primer punt de gir

- Nus: Correspon al desenvolupament del conflicte, fins al segon punt de gir, ens accelera l'acció i ens llença a la conclusió.

- Desenllaç: És més ràpid que la resta de parts, i és on trobem el clímax final de la historia, moment en què el problema és resolt.

Aquest és el format més comú, però hi ha altres tipologies de guió que segueixen una altra forma o estructura

Estructura externa d'un guió

Guions de columna (model americà) o models de dues columnes (model europeu) Els guions a una columna descriuen accions i transcriuen diàlegs al llarg de les pàgines. Els guions a dues columnes divideixen les pàgines en dues parts deixant la dreta per a les accions i l'esquerra per al so (diàlegs, so, músiques de referència, ambients sonors ...).

En l'àmbit formal:

- Lletre ideal: courier new tipografia 12

- Dividit en escenes tenint en compte les localitzacions

- 1. INTERIOR. COTXE. DIA

L'acció es desenvolupa després d'un espai, sense justificar, i a l'ample de la pàgina. Els diàlegs ocupen únicament el terç central del full i seran precedits pel nom en majúscula del personatge que els pronunciï. Al principi no hi ha indicacions tècniques. No obstant això són molts els guions que anticipant-se a la visió de director ja donen directrius sobre els enquadraments (... la CAMBRA els segueix i s'aparta gradualment en PANORÀMICA, ...) o les transicions (FOS A, TALL A).

Elements de la història

Els elements bàsics per una història són:

- Els esdeveniments i accions: són aquells en què participa o afecten el protagonista, aquells que ens interessa presentar a l'espectador. Sempre hi ha un passat i un futur del qual hem de ser conscients. Quan parlem d'esdeveniment, aquest pot ser quotidià, espectacular... En definitiva la narrativa mostra la ruptura d'un ordre establert i una sèrie de successos que es desenvolupen amb l'objectiu de recuperar l'equilibri.

- Personatges: És la peça fonamental d'un guió, per crear-lo el guionista ha de desenvolupar-lo, analitzar-lo i representar-lo. Aquest, pot tenir la seva part exterior (des del principi al final de la història) i la part interior (que no es relata en la història) amb això es dona forma al personatge i s'enfronta l'acció . La motivació actua com el detonant i a través de l'acció arriben a l'objectiu.

- Construcció de personatge:

- 1. Biografia exhaustiva: un abans, un durant i un després

- 2. Treball de la tridimensionalitat: psicològic, sociològic i social

- 3. Descobriment a partir de les accions

- 4. Explorar els personatges temàtics

- El temps: Hi ha el temps real o el temps cinematogràfic.

Conceptes: muntatge paral·lel (diverses accions succeeixen al mateix temps), el suspens i la sorpresa (quan l'espectador sap més o igual que els protagonistes), la continuïtat (el respecte a la successió dels

esdeveniments), les el·lipsis (la supressió de moments que no es consideren importants per accelerar la narració o representar el pas del temps) el flaish back (el salt enrere) i el flaix forward (el salt cap endavant), entre altres qüestions.

- Espai: lloc on es desenvolupa, no només a un lloc determinat (país, ciutat...) sinó també cal definir el tipus d'espai.

STORYBOARD

Està format per una sèrie de dibuixos mostrats en seqüència amb l'objectiu de servir de guia per a previsualitzar l'animació abans de filmar-se. Normalment, aquest, inclou anotacions o instruccions que serviran a l'equip de treball perquè es realitzi la feina dintre un pla preestablert. Gràcies a aquest element, el director pot desglossar i segmentar la filmació sense haver de seguir estrictament l'ordre lògic de la trama. Storyboard es basa en una idea bàsica i organitza els següents aspectes:

- Escena: Dibuixem aquella acció que volem representar amb tots els personatges i els objectes animats. Aquesta acció està fixada en un moment ben al començament o bé durant el seu transcurs. L'acció fixada de l'escena ha de representar clarament el que estem explicant.

- Enquadrament: Dins del dibuix de l'escena, hem d'emmarcar el que la càmera realment veurà i enfocarà, específicament la zona on es desenvolupa l'acció.

- Seqüencialitat: La relació que hi ha entre un dibuix i l'altre. Normalment entre un dibuix i l'altre hi ha una acció en transcurs o simplement en el pas del temps. Com més detall es representi menor serà la seqüencialitat que existeixi, ja que de quadre a quadre es veuran les accions més en detall.

- Temps: S'ha d'ordenar i atorgar duració a cada escena i al mateix temps que transcórrer entre cada una.

Estructura del storyboard

1. Està format per vinyetes o quadres

2. Es dibuixen les accions tenint en compte els plans i les tomes específiques de cada escena.

3. Les vinyetes es poden ordenar de diferents maneres. De dalt a baix, d'esquerra a dreta...

4. A sota de cada vinyeta es poden escriure un seguit d'anotacions:

4.1 Número de l'escena

4.2 Número de pla o imatge dins l'escena

4.3 Breu descripció de l'àudio (diàleg, música, so...)

4.4 Observacions tècniques

4.5 Indica la transició entre les imatges de vinyeta a vinyeta

Moviments bàsics de càmera (indicats al story)

- Tràveling: indicat amb una fletxa que senyala el moviment

- Inici i final d'un pla seqüència, (A al primer pla-B a l'últim)

- Panoràmica o càmera girant en si mateixa, indicat amb la modificació de la vinyeta i una fletxa de moviment

- ZOOM OUT: Indicats amb una vinyeta més petita incrustada a la vinyeta principal

- ZOOM IN: Quan a sobre la imatge original s'aplica un zoom d'apropament (marcat amb fletxes)

- La càmera realitza un moviment de dalt a baix. Esquemàtic dibuix de la càmera a dalt i a baix.

- La càmera es mou en cercle 365 graus des d'un punt central. Punt al mig i línies al voltant.

- Moviments successius d'apropament i distanciament de la càmera. Dobles fletxes en cada costat

Tremolor de càmera, línies cinètiques al voltant o fletxes de dalt a baix.