

Del paper
a la pantalla



Treball de recerca

**Del paper a la pantalla.
Com un conte es transforma en curtmetratge**

Educem
2n de Batxillerat B

Granollers, 29 de novembre de 2012

Les històries ens aprovisionen per a la vida.
Kenneth Burke

La fotografia és veritat. I el cinema és veritat 24 vegades per segon.
Jean Luc Goddard

Agraïments

Aquest treball no hauria estat possible sense l'ajuda de moltes persones. En primer lloc, vull donar les gràcies al Lluís, el meu assessor, per acompanyar-me des del principi en aquesta aventura, per donar-me els consells i les indicacions més encertades i per implicar-se tant en aquest treball.

També vull donar les gràcies al Guillem que, des de la distància i des de l'experiència, va saber donar-me els seus millors consells i va fer que tingués la convicció que el meu projecte podia arribar a bon port.

Al Cosmín, una gran persona, per ajudar-me a veure més clar l'objectiu d'aquest treball i per transmetre'm els seus coneixements sobre el guió en un sol trajecte de tren.

A l'Àlex, per prestar-me la càmera de vídeo i per posar el seu toc d'humor en alguns moments de la gravació.

Als actors, per acceptar passar un matí d'estiu tancats en un pis de reduïdes dimensions i actuar desinteressadament davant d'una càmera. En especial al Blai, per facilitar-me la feina com a càmera amb el seu tríode i per ajudar-me a aconseguir els millors plans durant la gravació; al Juan, per deixar de banda la seva timidesa i per aprendre's el guió en un temps rècord, i al Sergi, per posar-se tant en el seu paper.

A l'Alberto, per obrir-me les portes de casa seva durant dos dies per fer la postproducció del curtmetratge, per ensenyar-me com funcionen els programes d'edició més professionals i per estar disposat a ajudar-me sempre que ho he necessitat.

Al Josep Coronado, per eliminar els píxels de la imatge de la portada i, al mateix temps, donar el seu toc artístic al treball.

Al Sergio Carretero, per tenir un cor tan gran i per fer possible la impressió del treball.

Als meus amics, que sempre s'han interessat per l'evolució del treball i m'han donat el seu suport emocional: Marc, Víctor, Ana, Sergi, Míriam, Laura, Andrea, Sònia, Mario i Aaron.

I per acabar, *last but not least*, a la meva família. En especial a la meva mare, per voler sempre el millor per a mi i per haver fet possible que jo sigui on sóc ara; i a la meva germana i amiga Laura, per rescatar el llibre del Mckee del magatzem de la biblioteca de la UB i per resoldre'm tants i tants dubtes lingüístics.

Índex general

0. Introducció.....	12
0.1 Objectius.....	13

Marc teòric

1. El cinema.....	16
1.1 Història del cinema.....	16
1.2 Objectius de les creacions cinematogràfiques.....	17
2. El curtmetratge.....	19
2.1 Definició de curtmetratge.....	19
2.2 Origen i motivacions.....	19
2.3 El problema del curtmetratge.....	20
3. Adaptació cinematogràfica.....	21
3.1 Guió original i guió adaptat.....	21
3.2 Fonts d'adaptació.....	22
3.3 El conte.....	23
3.4 Tipus d'adaptació.....	24
3.4.1 Segons la dialèctica: fidelitat o creativitat.....	24
3.4.2 Segons la tipologia del relat.....	25
3.4.3 Segons l'extensió.....	26
3.4.4 Segons la proposta estètico-cultural.....	26
3.5 De la literatura a l'audiovisual.....	26
3.5.1 Pautes per realitzar una adaptació.....	26
4. Guió audiovisual.....	29
4.1 Definició de guió audiovisual.....	29
4.2 Característiques del guió audiovisual.....	30
4.3 Llenguatge cinematogràfic o audiovisual vs. llenguatge literari.....	30
4.4 Elements de les històries.....	31
4.4.1 Estructures narratives.....	32

4.4.1.1 Estructura narrativa externa.....	32
4.4.1.2 Estructura narrativa interna	33
4.4.1.3 El triangle narratiu	34
4.4.1.3.1 Disseny clàssic o arquitrama	35
4.4.1.3.2 Minimalisme o minitrama	36
4.4.1.3.3 Antiestructura o antitrama	36
4.4.1.4 Diferències formals dins del triangle narratiu	37
4.4.1.4.1 Finals tancats contra finals oberts.....	37
4.4.1.4.2 conflicte extern contra conflicte intern	38
4.4.1.4.3 Protagonista únic contra protagonistes múltiples	38
4.4.1.4.4 Protagonista actiu contra protagonista passiu.....	39
4.4.1.4.5 Temps lineal contra temps no lineal	39
4.4.1.4.6 Causalitat contra casualitat	39
4.4.1.4.7 Realitats coherents contra realitats incoherents	40
4.4.1.4.8 Canvi contra estancament.....	41
4.4.2 Estructura i ambientació	41
4.4.3 Estructura i gènere	42
4.4.3.1 Gèneres i subgèneres.....	42
4.4.4 Estructura i personatges	47
4.4.4.1 Caracterització dels personatges	47
4.4.4.2 Evolució dels personatges	48
4.4.4.2.1 Manifestació de la veritable personalitat	48
4.4.4.2.2 El gir del personatge.....	49
4.4.4.2.3 El clímax i el personatge	49
4.4.5 Estructura i narrador	49
4.4.6 Estructura i significat.....	51
4.4.6.1 Experiència estètica.....	51
4.4.6.2 La premissa i la idea controladora.....	51
4.4.6.2.1 La idea davant la contra-idea.....	52
4.5 Principis bàsics del guió audiovisual.....	53
4.5.1 La substància de la història.....	53
4.5.2 L'incident incitador.....	55
4.5.3 Disseny dels actes	57
4.5.4 Disseny de les escenes	58

4.5.5 La composició.....	60
4.5.6 Crisi, clímax i resolució.....	61
4.6 Passos per a l'elaboració d'un guió audiovisual.....	63
4.6.1 Idea inicial	63
4.6.2 Girs narratius.....	63
4.6.3 <i>Storyline</i>	63
4.6.4 Sinopsi argumental	63
4.6.5 Escaleta	64
4.6.6 Guió literari.....	64
4.6.7 Guió tècnic.....	66
4.6.8 Guió il·lustrat o <i>Storyboard</i>	67
5. Preproducció.....	69
5.1 Equip tècnic	69
5.2 Equip artístic.....	71
5.3 Selecció d'actors.....	72
5.4 Pla de rodatge	72
5.5 Localització	73
5.6 Disseny de producció	73
6. Producció.....	75
6.1 Enquadrament.....	75
6.1.1 Angles.....	75
6.1.2 Plans.....	76
6.2 Composició.....	78
6.3 Moviments de càmera.....	79
6.3.1 La panoràmica	79
6.3.2 El <i>tràveling</i>	79
6.3.3 Moviment lliure	80
6.4 Il·luminació.....	81
6.5 So.....	82
7. Postproducció	84

7.1 Muntatge o edició	84
7.1.1 Tipus de muntatge	85
7.1.1.1 Segons la totalitat de l'obra audiovisual.....	85
7.1.1.2 Segons el tipus d'enquadrament.....	85
7.1.2 Transicions i efectes	85
7.2 Efectes especials	86
7.3 Títols de crèdits	87
7.4 So i música	88
7.5 Distribució	89

Part pràctica

8. Plantejament del projecte	91
9. Desenvolupament	92
9.1 Adaptació cinematogràfica	92
9.1.1 Font d'adaptació: "De teves a meves", de Pere Calders	92
9.1.2 Tipus d'adaptació.....	92
9.2 Guió audiovisual.....	94
9.2.1 Anàlisi dels elements de la història.....	94
9.2.2 Disseny del guió audiovisual	96
9.2.2.1 Estructura narrativa externa	96
9.2.2.2 Estructura narrativa interna	97
9.2.3 Elaboració del guió audiovisual.....	98
9.2.3.1 Idea inicial	98
9.2.3.2 Girs narratius	98
9.2.3.3 <i>Storyline</i>	98
9.2.3.4 Sinopsi argumental.....	99
9.2.3.5 Escaleta.....	99
9.2.3.6 Guió literari	100
9.2.3.6.1 Primera versió.....	100
9.2.3.6.1.1 De l'adaptació a la primera versió.....	106
9.2.3.6.2 Segona versió	106
9.2.3.6.2.1 De la primera versió a la segona versió.....	112

9.2.3.6.3 Tercera versió.....	113
9.2.3.6.3.1 De la segona versió a la tercera versió	119
9.2.3.7 Guió tècnic	122
9.2.3.8 Guió il·lustrat o <i>Storyboard</i>	136
9.3 Preproducció.....	136
9.3.1 Equip tècnic	136
9.3.2 Equip artístic	138
9.3.3 Selecció d'actors	138
9.3.4 Repartiment.....	138
9.3.4.1 Personatges principals	138
9.3.4.2 Personatges secundaris.....	139
9.3.5 Localització.....	141
9.3.6 Pla de rodatge	142
9.4 Producció	149
9.4.1 Il·luminació i so	149
9.4.2 El rodatge.....	149
9.5 Postproducció	150
9.5.1 Muntatge o edició	151
9.5.1.1 Tipus de muntatge	151
9.5.1.2 Transicions i efectes.....	152
9.5.2 Crèdits.....	152
9.5.3 Efectes especials i so.....	153
9.5.4 Edició final.....	153
9.6 Versió definitiva del guió literari.....	154
9.6.1 De la tercera versió a la versió definitiva	162
10. Valoracions de la part pràctica i revisió dels objectius plantejats	164

Conclusions

11. Conclusions	170
12. Valoració final.....	172
13. Propostes per a un nou treball	173

Bibliografia

14. Bibliografia.....	175
15. Pàgines web consultades	176

Filmografia

16. Filmografia.....	180
----------------------	-----

Índex d'il·lustracions

17. Índex d'il·lustracions.....	1
---------------------------------	---

Annexos

18. Conte original.....	191
19. Guió il·lustrat o <i>Storyboard</i>	195



0. Introducció

Anar al cinema és una activitat que atrau molta gent. És agradable seure en una butaca i que ens expliquin una història mentre mengem crispetes. Darrere d'aquest plaer, però, s'hi amaga tota la feina que comporta fer una pel·lícula. El procés es pot allargar setmanes, mesos o fins i tot anys. Així doncs, es pot dir que la durada d'una pel·lícula no és proporcional al temps que cal invertir per tenir-la llesta. Fer el treball que presento a continuació ha estat una bona excusa per poder conèixer totes les tasques que s'amaguen darrere les pel·lícules i els curtmetratges i tots els passos que se segueixen abans de poder veure-les projectades a la gran pantalla.

El cinema sempre m'ha cridat l'atenció, per això des del principi vaig tenir clar que el meu treball tractaria sobre alguna cosa que hi estigués relacionada. Fins ara, quan mirava una pel·lícula només podia fixar-me en allò que se'm presentava a la pantalla, perquè desconeixia tot el que hi havia al darrere. Per aquest motiu vaig pensar que, almenys per una vegada, podria estar bé mirar-me una pel·lícula des d'un punt de vista diferent. Una bona manera d'aconseguir el canvi de perspectiva era elaborar la meva pròpia creació. L'opció més viable era fer un curtmetratge, ja que disposava de poc temps, de pocs recursos i de poca experiència. El fet de crear el meu propi curtmetratge em permetria conèixer tots els passos que se segueixen per elaborar una pel·lícula. En un principi vaig pensar que la idea original del guió podria ser també meva, és a dir, que podia escriure el guió a partir d'una història inventada per mi. Finalment, però, vaig desestimar aquesta opció, perquè vaig considerar que el més important del guió no era allò que s'hi explicava, sinó com s'explicava. Aleshores vaig decidir que el guió seria una adaptació d'una història ja inventada. Una vegada vaig tenir clar el plantejament del treball només em faltava saber quina seria la font d'adaptació del curtmetratge. Vaig considerar que el conte era una font molt apropiada, ja que la seva extensió reduïda s'adequava molt bé a la durada d'un curtmetratge. L'autor del conte que vaig escollir és Pere Calders, perquè ja havia llegit alguns dels seus relats i perquè gairebé tots donaven més importància al *com* que al *què*, tal com volia que fos el meu guió. A més, hi ha la coincidència que aquest any es commemora el centenari del seu naixement.



Després de fer la tria del tema i de definir les pautes que seguiria, vaig decidir que estructuraria el meu treball de la manera tradicional, és a dir, dividint-lo en tres grans blocs. El primer bloc és el marc teòric, en què s'expliquen els procediments per realitzar una adaptació, les bases teòriques i tècniques del guió audiovisual, així com tots els passos que cal seguir per passar la història del guió a la pantalla.

El segon bloc el forma la part pràctica. En aquesta part s'exposa el plantejament del projecte, que consisteix en la realització el meu propi curtmetratge a partir de cinc etapes: adaptació cinematogràfica, elaboració del guió, preproducció, producció i postproducció. Tot aquest procés va des de la selecció dels elements de l'obra literària que apareixeran en el guió fins al muntatge de les imatges enregistrades a la gravació del curtmetratge. Al final d'aquest segon bloc s'inclouen les correccions i les millores efectuades en el guió una vegada acabada la postproducció. Per tant, el curtmetratge resultant no és definitiu, perquè se'n podria fer una segona gravació a partir de la quarta i definitiva versió del guió.

El darrer bloc del treball el componen les conclusions, en què es valoren els resultats obtinguts en relació amb els objectius inicials, es presenten diverses conclusions generals que he pogut extreure tant del marc teòric com de la part pràctica i es fa un balanç de l'evolució que ha seguit el projecte. Al final d'aquest bloc també s'inclou un apartat on es proposen noves vies de recerca, que guarden relació amb el meu treball i que podrien servir per a futures recerques.

0.1 Objectius

El principal objectiu d'aquest treball és *seguir de manera coherent i ordenada tots els passos necessaris per realitzar un curtmetratge a partir d'una obra literària.*

De la consecució d'aquest objectiu, però, en sorgeixen d'altres. El fet que l'elaboració d'un curtmetratge es divideixi en diverses etapes m'ha permès proposar-me un o més objectius per a cada etapa. A la primera etapa, l'adaptació, m'he proposat *aprendre els principis de l'adaptació cinematogràfica d'una obra literària.* A la segona, l'elaboració del guió, *conèixer els aspectes teòrics i tècnics del guió audiovisual i elaborar el meu propi guió a partir dels coneixements adquirits.* A la tercera, la



preproducció, *conèixer els passos previs a la gravació d'un curtmetratge o d'una pel·lícula*. A la quarta, la producció, *conèixer els aspectes a tenir en compte durant un rodatge i viure en primera persona el rodatge d'un curtmetratge*. I, per últim, a la cinquena etapa, la postproducció, *conèixer i aprendre a utilitzar diversos programes d'edició d'imatge i so*.

Cal tenir en compte que els objectius de cada etapa tenen gairebé tanta importància com l'objectiu principal, ja que sense l'acompliment dels primers no seria possible assolir en la seva totalitat l'objectiu principal.



Marc teòric



1. El cinema

1.1 Història del cinema

El mot *cinema* és l'abreviatura de «cinematògraf» o «cinematografia», l'art de captar i reproduir imatges en moviment. Se'l coneix com el *Setè Art*, terme introduït per Ricciotto Canudo¹ el 1914.

Al llarg del segle XIX, als Estats Units i a Europa s'havia experimentat amb jocs d'ombres i nombrosos invents que van ser els precedents del cinematògraf. Un dels invents més determinants en l'aparició de noves tècniques per plasmar el moviment va ser la fotografia.

A França, els germans Lumière², després d'experimentar amb la projecció d'imatges en moviment van inventar el cinematògraf. Aquest aparell, alhora càmera, copiadora i projector, va ser presentat en el Grand Café de París el 28 de desembre de 1895, amb deu breus projeccions de mig minut de durada. En aquests curtmetratges, de gènere documental, es mostraven elements en moviment, com un tren que avançava o obrers que sortien d'una fàbrica. Els Lumière van concebre el cinematògraf com un aparell científic, la finalitat del qual era reproduir la realitat sense tenir en compte la difusió comercial del cinema. Per això, la majoria de les seves filmacions eren documentals sobre fets quotidians.

L'il·lusionista francès George Méliès³, el 1896, va pensar en el cinema com a espectacle. Va demostrar que no tan sols servia per enregistrar la realitat, sinó que també la podia falsejar i recrear. Va introduir la fantasia a les seves obres mitjançant efectes òptics, com ara la mobilitat misteriosa dels objectes. La nova visió del cinema de

¹Ricciotto Canudo (1879-1923) va ser un crític de cinema del futurisme italià. El 1911 va publicar el seu manifest *El Naixement del Setè Art*. És considerat el primer teòric del cinema. Canudo considerava el cinema com "arts plàstiques en moviment".

²Auguste Lumière (1862-1954), químic, metge, industrial i inventor francès, i Louis Lumière (1864-1948), inventor, físic i industrial francès, van inventar el cinematògraf. El cinematògraf va ser la primera màquina capaç de gravar i projectar pel·lícules de cinema. La contribució d'Auguste Lumière a la invenció del cinematògraf va ser menor que la del seu germà però participà molt activament a les tasques de filmació i exhibició de les pel·lícules, apareixent en moltes d'elles com a model. Louis Lumière, en canvi, es va centrar a trobar un sistema que pogués sincronitzar el pas de la pel·lícula pel davant de l'objectiu projector.

³Georges Méliès (1861-1938) va ser un dels pioners de la direcció cinematogràfica, després dels seus propis creadors, els germans Lumière. Les seves filmacions eren similars als seus espectacles d'il·lusionisme. La seva pel·lícula més coneguda és *Le Voyage dans la Lune* (1902).



Méliès en va afavorir la difusió i va ser aleshores quan va aparèixer el cinema com a indústria, juntament amb la creació de sales de projecció estables. El cinema es converteix en un negoci basat en una indústria en què apareixen productors, gran estudis cinematogràfics, divisió del treball (director, guionista, muntador, etc.), xarxes de distribució i sales d'exhibició.

El 6 d'octubre de 1927 va néixer el cinema sonor. La primera pel·lícula que va introduir el so va ser *El cantor de jazz*, d'Alan Crosland. I el 1935, amb la pel·lícula *La feria de las vanidades*, de Rouben Mamoulian, va arribar el cinema en color. A partir d'aquest moment es fa evident la creixent importància d'aquest nou mitjà en la societat. Però aleshores, a Europa, el cinema va caure en mans dels governs totalitaris, i els dictadors van marcar l'actuació creadora i van controlar el món de la imatge. El cinema va convertir-se en una mitjà de propaganda política impulsat pels governs. La majoria de films introduïen missatges patriòtics.

Als anys quaranta i cinquanta, durant la postguerra, a Europa, els cineastes van recuperar la necessitat de reproduir la realitat, com ho van fer els germans Lumière. I, a partir del anys seixanta, el cinema va estar determinat per la popularització de la televisió, la seva màxima competència. Però el cinema va saber buscar nous recursos per captar el interès de la societat.

1.2 Objectius de les creacions cinematogràfiques

Avui dia el cinema continua debatent-se entre la gran estructura financera nord-americana i el cinema d'autor, amb preocupacions ètiques i estètiques.

El cinema comercial dels Estats Units domina de forma clara el mercat internacional, amb pel·lícules d'argument previsible. La manca d'interès per innovar es tradueix en la repetició de fórmules d'èxit taquiller.

En contraposició dels cinema comercial apareix el cinema d'autor, un cinema de caràcter intel·lectual, adreçat a un públic restringit i realitzat per joves creadors que treballen al marge de les grans empreses de producció. A França, fins i tot, va sorgir un moviment anomenat *Nouvelle vague*, iniciat per un grup de cineastes francesos de finals dels anys cinquanta que va transgredir les normes del món del cinema. Entenien el film



com una obra d'autor, defensaven la llibertat narrativa i tècnica, i rebutjaven la comercialització com a finalitat última.

Actualment el cinema també és una font d'informació històrica de l'època contemporània. És una font directa, ja que a partir de la imatge queden fixades i es fan perdurables una sèrie de característiques de la vida contemporània. En definitiva, el cinema és un testimoni de la societat i un mitjà per al seu coneixement.



2. El curtmetratge

2.1 Definició de curtmetratge

Un curtmetratge és una producció audiovisual o cinematogràfica que dura menys temps del que acostuma a durar una pel·lícula convencional o llargmetratge.

No existeix una norma estricta, però una possible classificació per temps podria ser la següent: la durada dels curtmetratges va des de menys d'un minut fins als 30 minuts. Les pel·lícules d'entre 30 i 60 minuts són migmetratges. I a partir d'una hora de durada es considera llargmetratge.

Els gèneres dels curtmetratges són els mateixos que els de les pel·lícules convencionals, però a causa del seu cost menor se solen usar per tractar temes menys comercials o en els quals l'autor té més llibertat creativa. Una de les finalitats del curtmetratge és aconseguir l'atenció de l'espectador des del primer pla, a través de la història que se li presenta, i deixar anar un missatge de manera absurda, violenta, humorística, etc. És a dir, el curtmetratge pretén mobilitzar l'espectador.

2.2 Origen i motivacions

Cal recordar que les primeres projeccions del cinematògraf van ser curtmetratges d'una durada molt reduïda. Per tant, el curtmetratge va néixer juntament amb el cinema.

En els primer anys de la seva aparició, el curtmetratge va tenir la mateixa importància que el llargmetratge. Fins i tot, els curtmetratges es projectaven juntament amb els llargmetratges en la mateixa sala. Però va arribar un moment en què els productors dels curtmetratges únicament perseguen una recompensa econòmica i, per tant, es va renunciar a la qualitat d'aquestes petites produccions. Aleshores, els curtmetratges van desvincular-se dels films de major durada, fins al punt de deixar-se de projectar en les mateixes sales. Al fer-se difícil l'exhibició i la difusió dels curtmetratges, aquests van perdre importància en la societat.

En l'actualitat, l'abaratiment de les noves tecnologies digitals i la seva vinculació amb la producció amateur ha suposat una revolució en el món del curtmetratge, en el qual els joves realitzadors poden començar a oblidar-se de les grans despeses que fins a ara comportava la realització d'aquestes petites obres. La realització de curtmetratges



prolifera de forma autodidacta ja que no és un gènere definit en el qual existeixin canons establerts. La transgressió de les normes clàssiques de la cinematografia és possible en la realització d'aquestes petites obres.

2.3 El problema del curtmetratge

Un dels grans problemes als quals s'enfronten els directors és l'absència d'un mercat definit per a aquestes obres. Són encara pocs els circuits d'exhibició comercial de curtmetratges malgrat que, d'altra banda, i paral·lelament, els concursos i certàmens d'aquest gènere incrementen cada any. A més, Internet està suposant cada vegada més una plataforma de difusió del curtmetratge.



3. Adaptació cinematogràfica

L'adaptació cinematogràfica és una transposició, és a dir, una recreació o variació a diferents nivells d'una història que ja s'ha conegut per altres mitjans. Així doncs, podem dir que l'adaptació és un canvi en la manera d'explicar una història.

José Luis Sanchez Noriega⁴ va definir l'adaptació de la següent manera:

Podem definir com adaptació el procés pel qual un relat, la narració d'una història, expressat en forma de text literari, esdevé, mitjançant successives transformacions en l'estructura, en el contingut narratiu i en la col·locació d'imatges, en un altre relat molt similar expressat en forma de text filmic. (2000:47)

L'adaptació no s'ha d'entendre com un element extern o independent del procés de creació cinematogràfica, sinó que l'hem de considerar com una part inherent d'aquest procés. Tot i que les activitats que realitzen els cineastes no rebin el nom d'adaptació, és cert que estan adaptant en totes i cadascuna de les etapes del procés: activitats com el pas de la idea inicial al guió, d'un guió a un guió de rodatge, del guió de rodatge a la gravació i de la gravació al muntatge. Per tant, l'adaptació no ha de suposar un problema ja que és un element impulsor del procés de creació cinematogràfica.

3.1 Guió original i guió adaptat

Tota obra cinematogràfica necessita l'escriptura prèvia d'un guió en el qual s'hi expliqui la història que s'haurà de realitzar, és l'anomenat *guió literari*. Si la història ha estat ideada pels propis guionistes es parla de *guió original*. En canvi, si la font d'inspiració és una obra ja publicada (una novel·la, un conte, un fet històric, un còmic, una obra teatral, un musical, una òpera, etc.), es parla de *guió adaptat*.

⁴ José Luis Sánchez Noriega (Comillas, Cantabria, 1957) és historiador de cinema i audiovisual i crític cinematogràfic espanyol. Tracta el tema de l'adaptació en el seu llibre *De la literatura al cine. Teoría y práctica de la adaptación*.



3.2 Fonts d'adaptació

Les fonts a partir de les quals poden sorgir guions cinematogràfics són:

- **El teatre:** l'adaptació d'aquesta font pot semblar fàcil, ja que els diàlegs i les escenes ja estan establertes; és el cas de *Romeo y Julieta* (Regne Unit, 1968). Però no sempre és així, hi ha qui s'arrisca i transforma una anècdota en una gran història; és el cas de *Casablanca* (Estats Units, 1942).
- **Televisió:** el més habitual és convertir les series televisives en pel·lícules. Últimament, les series més adaptades al cinema són les dels anys setanta, com ara *Los ángeles de Charlie* (Estats Units, 2000) o *Misión Imposible* (Estats Units, 1996).
- **Musicals:** els musicals fan servir les cançons per guiar la trama de la història. Alguns guions de musicals han sorgit especialment per al cinema, com ara *Siete novias para siete hermanos* (Estats Units, 1954) o *Grease* (Estats Units, 1978) però d'altres com ara *Chorus line* (Estats Units, 1985) es prenen directament de l'escenari i es traslladen al llenguatge cinematogràfic.
- **Novel·la:** juntament amb el teatre, la novel·la és una de les fonts més utilitzades per a l'adaptació. Alguns agents envien els seus manuscrits als estudis cinematogràfics amb la intenció de que comprin els drets d'autor abans que surtin a la venda. Tot i que, també hi ha autors que garanteixen l'èxit i en aquests casos són els estudis cinematogràfics els que ofereixen als autors comprar-los els drets d'autor encara que no estigui acabada. Algunes pel·lícules que han sorgit a partir d'una novel·la són: *El senyor dels anells* (Estats Units, 2001, 2002, 2003), *El resplandor* (Estats Units, 1980), *Allò que el vent s'endugué* (Estats Units, 1939), *Forrest Gump* (Estats Units, 1994) o *Invictus* (Estats Units, 2009).
- **Còmic:** els grans estudis han pensat que la gran popularitat dels protagonistes dels còmics podien ser una bona alternativa per crear històries de gran èxit taquiller. Alguns exemples són *Spiderman* (Estats Units, 2002) o *Superman: la pel·lícula* (Regne Unit, 1978).

- **Histories reals:** a vegades la vida real és més emocionant i dramàtica que la ficció. Per això els guionistes recullen cròniques, biografies de personatges famosos o anècdotes per escriure una història cinematogràfica. Alguns exemples són: *Mar Adentro* (Espanya, 2004) i *Intocable* (França, 2011).
- **Història:** l'adaptació de fets històrics, llegendes o mites és el procés de selecció dels elements més rellevants i importants dels fets històrics que es volen narrar. D'aquesta manera, resulta més fàcil transformar els fets en aspectes narratius adequats per al cinema i que, alhora, permetin l'evolució de la història. La tasca de l'adaptació consisteix, doncs, en ordenar els fets històrics. Alguns exemples són: *1492, la conquesta del paraíso* (Regne Unit, 1992) o *Fúria de titanes* (Regne Unit, 1981).
- **Conte:** el relat breu és una font d'adaptació molt utilitzada per la seva senzillesa i la seva reduïda complexitat. El més habitual és adaptar contes infantils. L'empesa Disney n'és un clar exemple, amb pel·lícules com ara *Robin Hood, príncep de los ladrones* (Estats Units, 1991) o *La màscara del zorro* (Estats Units, 1998).

3.3 El conte

El conte és una narració en prosa relativament breu, no s'han establert paràmetres concrets, així que l'extensió pot ser molt variada. L'argument i la trama acostumen a ser lineals i simples. La intenció comunicativa dels contes acostuma a ser d'entreteniment o moralitzadora. La majoria de contes contenen una moral, és a dir, una lliçó sobre quines conductes són correctes i quines no. El conte és una forma literària que ha sobreviscut al llarg de molts segles gràcies a la seva base en la cultural oral.

Al llarg de la seva història, el conte ha estat menyspreat ja que es pensava que l'extensió era tan reduïda degut a la poca consistència i la simplicitat de les anècdotes que s'hi explicaven. Actualment, però, es guarda un gran respecte cap aquesta forma literària ja que es considera que tot i ser d'extensió molt reduïda ha de provocar els mateixos efectes que una novel·la.



Hi ha dos tipus de conte:

- Conte literari culte (conte de terror, psicològic, etc.)
- Conte popular (caràcter fantàstic i de transmissió oral)

El conte popular inclou:

- Rondalla: conte destinat als infants que sempre conté una lliçó.
- Llegenda: conte sobre un fet històric deformat i embellit per la imaginació popular.

3.4 Tipus d'adaptació

S'han mostrat les diferents fonts a partir de les quals pot sorgir una adaptació, i s'ha parlat del conte de manera més extensa perquè és la font d'adaptació del guió d'aquest treball. Ara es mencionen els diversos tipus d'adaptació que podem trobar segons la dialèctica de fidelitat/creativitat, la tipologia del relat, l'extensió i la proposta estètico-cultural.

3.4.1 Segons la dialèctica: fidelitat o creativitat

Aquest és el criteri més bàsic i el que s'observa a simple vista: la major o menor similitud entre els personatges i els fets en els dos textos, literari i cinematogràfic. També s'analitza en grau en què l'adaptador s'ha allunyat de l'obra original i ha afegit elements creatius.

Per aquesta tipologia es proposen quatre models que segueixen una escala gradual: des de la màxima fidelitat fins a l'adaptació lliure.

- Adaptació com a il·lustració:** és el màxim grau de fidelitat que es pot trobar en una adaptació. També s'anomena adaptació literal. Només canvia la forma de presentar la història; els personatges, les situacions i els diàlegs de l'obra no pateixen cap alteració.
- Adaptació com a transposició:** es coneix com el punt mig entre la fidelitat i la llibertat. En aquest tipus d'adaptació, el guionista intenta donar reconeixement a l'autor literari donant importància als valor de la obra i, alhora, fa un esforç per

crear un document autònom. La transposició implica buscar elements cinematogràfics que ajudin a construir un relat fílmic fidel al fons de l'obra literària.

- c) **Adaptació com a interpretació:** en aquest cas l'adaptació s'allunya força del relat literari (nou punt de vista, canvis rellevants en la història...) malgrat ser fidel a la base del text literari: el director en fa una lectura crítica, en fa una interpretació més personal. La pel·lícula va més enllà del text literari.
- d) **Adaptació lliure:** és l'adaptació menys fidel al text literari; respon a interessos diferents i actua a diferents nivells. Les pel·lícules que formen part d'aquest model ni tant sols són anomenades adaptacions, sinó que es diu que han estat inspirades en una obra concreta. Fins i tot, no cal que portin el mateix títol de l'obra. L'adaptació lliure es pot donar per:
- Geni de l'autor: quan la genialitat del director ens fa parlar d'un "cinema singular" pel resultat del seu treball.
 - Diferent context històrico-cultural: quan el context en què es va escriure el text literari és molt llunyà del de l'adaptació fílmica.
 - Recreació de mites literaris: en el cas dels mites i personatges que formen part de l'imaginari col·lectiu, és més senzill fer-ne noves adaptacions i deixar volar la imaginació.
 - Divergència d'estil: quan s'observa una gran canvi en l'estil narratiu.
 - Extensió i naturalesa del relat: quan es modifica l'extensió del relat.
 - Comercialitat: amb la voluntat d'actualitzar un text literari per fer-lo més proper al gran públic.

3.4.2 Segons la tipologia del relat

- a) **Coherència estilística:** és l'adaptació d'una obra literària clàssica a un film clàssic o l'adaptació d'una obra moderna en una pel·lícula moderna.
- b) **Divergència estilística:** en aquest cas, seria l'adaptació d'una obra literària clàssica a un film modern i a l'inrevés: d'un text modern a un film clàssic.



3.4.3 Segons l'extensió

- a) **La reducció:** és el més freqüent en l'adaptació de novel·les: se seleccionen els apartats més notables, se suprimeixen accions, personatges, es concentren capítols, s'unifiquen accions reiterades, etc.
- b) **Equivalència:** quan els dos textos tenen una fidelitat literal: és a dir, tinguin una extensió similar.
- c) **Ampliació:** és el cas més freqüent en les narracions breus o novel·la curta. Es parteix d'una idea inicial que es va desenvolupant afegint personatges, desenvolupant accions només suggerides en el text original, transformant els fragments narrats en dialogats, etc.

3.4.4 Segons la proposta estètico-cultural

- a) **Saqueig:** simplificació i endolciment de la trama narrativa en funció de gustos comercials.
- b) **Modernització o actualització creativa:** en aquest cas, la modernització no té perquè anar en detriment de l'obra literària: al contrari, pot enriquir-la.

3.5 De la literatura a l'audiovisual

3.5.1 Pautes per realitzar una adaptació

Ja s'ha parlat de les diferents fonts d'adaptació, així com el tipus de transformacions que es poden fer. Ara cal conèixer algunes pautes i principis necessaris per realitzar una adaptació:

1. Idea principal i valors. El primer pas per adaptar una història és identificar el tema principal de la història que es vol adaptar. Una manera és a partir del primer sentiment o pensament que s'experimenta en llegir la història. Així doncs, es podrà determinar allò que es vol transmetre al públic. Per exemple, si la història tracta sobre la recerca de la felicitat o de l'amor, cal situar-s'hi al principi per tal de tenir clar què és essencial i què és anecdòtic.

A més del tema, hi ha els valors narratius de la història, és a dir, aquelles qualitats de l'experiència humana que poden passar de ser positives a negatives (o a la inversa) d'un

moment a l'altre. Identificar i defensar aquests valors fins al final garanteix la cohesió i la lògica de la història.

2. Personatges. El segon pas consisteix a saber a través de qui es demostrarà la idea principal i els valors de la història. El protagonista conduirà la història, a través de les seves accions, fins allò que volem demostrar. A l'hora de seleccionar els altres personatges hem de tenir en compte la seva funcionalitat i la seva importància dins la trama. Existeixen diferents aspectes que cal tenir en compte a l'hora d'escollir el personatge principal i els secundaris.

En primer pla hi ha d'aparèixer la manera de ser i d'actuar del personatge principal, perquè l'espectador pugui identificar-ne els trets principals. Aquestes característiques es relacionen directament amb les accions i els diàlegs del personatge. En segon pla, cal reconèixer aquells personatges que ajuden a definir la forma i l'essència de l'obra. La importància que es vulgui donar a un personatge dependrà de la decisió que prengui el guionista de respectar al màxim el text original o fer-ne una interpretació més lliure, d'acord amb el tipus d'adaptació que es vulgui realitzar.

3. Espai i temps. El tercer pas consisteix a definir l'espai i el temps en els quals es desenvoluparà la història. Sovint per fer-la més propera a l'espectador és necessari canviar el lloc i el context cultural i social. Per exemple, el director de cinema Baz Luhrman quan va adaptar la clàssica obra de Shakespeare *Romeo i Julieta* al cinema va voler ambientar la història a l'edat contemporània, per això va canviar les espases per pistoles i els balls de màscares de l'època per festes més espectaculars. Aquesta decisió dependrà dels objectius de l'adaptador i del grau de fidelitat que vulgui aconseguir.

4. Objectiu del personatge. Una vegada queden clars els trets principals del personatge principal, cal establir què vol, quin és el seu objectiu en la trama i conèixer el mòbil de les seves accions. Es buscarà la meta del personatge, allà on vol arribar.

5. Conflicte. Coneixem allò que vol el personatge, però perquè existeixi acció dramàtica cal que hi hagi alguna cosa que li impedeixi assolir l'objectiu. Per assolir més fàcilment aquest pas, resulta útil fer-se la següent pregunta: què cal aprendre o canviar? Aquí és on es localitzarà el conflicte.



6. Resolució. Quan s'ha identificat el conflicte, cal resoldre'l. Quan s'hagi trobat la solució al conflicte, s'haurà trobat el final de la història. Hi ha històries en les quals el viatge que realitza el personatge no és físic, sinó intern: al final, aprendrà una lliçó o patirà un canvi molt dràstic. Aquest canvi és difícil de demostrar visualment, per això cal que la personalitat del personatge resulti prou interessant perquè l'espectador s'involucri en la història i es deixi portar a través del viatge interior del personatge.

En l'adaptació d'un conte a curtmetratge, resulta molt difícil aconseguir dividir la història en tres actes. Sovint s'oblida l'esquema narratiu i es comença per la presentació dels personatges i a partir d'aquí es desenvolupa l'anècdota que acabarà amb un final sorprenent. El problema que presenten els contes és que sovint són massa lineals o no tenen un clímax⁵ fort capaç de cridar l'atenció del públic, o el desenllaç no és prou coherent. Així doncs, cal identificar la línia argumental del text literari: el principi, el desenvolupament i el desenllaç, amb els quals es construirà l'arc de la història i a partir dels quals es localitzaran els diferents elements de la història. L'extensió dels actes no és important, el que cal és crear la línia narrativa que portarà al protagonista a assolir el seu objectiu.

⁵ Punt de la història en què s'assoleix el nivell màxim de tensió. Aquest concepte es desenvolupa àmpliament a la pàgina 60.



4. Guió audiovisual

En aquest punt es tracta àmpliament el segon pas de l'elaboració d'una obra audiovisual: l'elaboració d'un guió audiovisual.

A continuació es defineix el concepte guió audiovisual, es diferencia el llenguatge audiovisual del llenguatge literari i s'exposen els diferents elements i estructures d'una història. També es revelen els principis bàsics del guió audiovisual, és a dir, aquells petits detalls del guió que fan que una obra audiovisual sigui un èxit o un fracàs. I, finalment, s'expliquen ordenadament els passos que cal seguir per elaborar un guió audiovisual.

4.1 Definició de guió audiovisual

Un guió audiovisual és l'eina fonamental sobre la qual es construeix una obra audiovisual. És la materialització en paraules de les imatges previsualitzades en la imaginació de l'autor de l'obra i amb les quals, posteriorment, construirà la història. A partir del guió audiovisual es podrà iniciar la preparació de la preproducció i la producció (seleccionar l'equip artístic, l'equip tècnic i els actors, elaborar el pla de rodatge, el pla de localitzacions, etc.).

Doc Comparato⁶ va definir el guió de la següent manera:

Podem definir un guió de diverses maneres. La més simple i directa:

El guió és la forma escrita de qualsevol espectacle audio i/o visual.

Això s'aplica a espectacles de teatre, cinema, televisió, ràdio, etc.

Comparato també va dir que, bàsicament, un guió ha de tenir tres qualitats essencials:

- LOGOS és la paraula, el discurs, la forma que li donarem al guió. És la organització verbal d'un guió, l'estructura general.
- PATHOS és el drama humà. Per tant és la vida, acció, el conflicte diari generant esdeveniments.

⁶Doc Comparato (Rio de Janeiro, 1952) és metge, escriptor de telenovelles, minisèries i sèries de televisió i guionista de cinema brasiler. Ha escrit diversos llibres sobre les diferents tècniques d'escriptura de guions, com ara *El guió, arte y técnica de escribir para cine y televisión*.



- ETHOS és la ètica, la moral. És el significat de la història, simplificacions morals, polítiques, etc. És el contingut del treball, el que s'intenta dir.

El guió pot ser original o fruit d'una adaptació (teatre, conte, novel·la, etc.), com ja s'ha vist en l'apartat anterior. Ha de tenir dues característiques principals: flexibilitat i modificabilitat. Això vol dir que un guió mai es pot donar per acabat ni s'ha de plantejar com alguna cosa fixa, sinó que pot ser modificat moltes vegades, tant abans de la preproducció i la producció com durant aquest procés.

4.2 Característiques del guió audiovisual

- El guió és una narració cinematogràfica, no literària: escriure un guió no és escriure una novel·la. Farem servir paraules però el nostre objectiu, com a guionistes, és aconseguir que aquestes paraules expressin imatges, situacions, relacions de moviments, etc.
- És la descripció prèvia de la pel·lícula: el guió posa en evidència el contingut de l'audiovisual que volem filmar. És la representació per escrit de les imatges i els sons. És un text narratiu que deixa constància de les seqüències, dels personatges, de les accions, etc.
- És un enunciat, una guia de treball: és una eina de treball que ha de passar per l'equip tècnic. Per aquest motiu, és molt important que el guió sigui clar, concís i molt precís, ja que no serà una eina personal sinó que l'han de llegir i entendre moltes persones.

4.3 Llenguatge cinematogràfic o audiovisual vs. llenguatge literari

La característica més singular del cinema és la seva funció expressiva. La diferència principal entre una obra literària i una pel·lícula es troba en el mitjà d'expressió. No obstant això, la narració escrita i la narració fílmica tenen en certa manera un objectiu comú. Una obra literària requereix paraules tant per expressar un sentiment o una emoció com per descriure qualsevol situació o esdeveniment. En canvi, el cinema com a mitjans



d'expressió fa servir elements visuals (imatges en moviment) i elements auditius (diàlegs parlats, música i sons). Així doncs, quan es parla de llenguatge cinematogràfic o audiovisual s'està fent referència a la descripció dels moviments o de les accions que els actors hauran de representar davant la càmera, i que apareixen indicats al guió.

La lectura d'una narració literària es fa fonamentalment amb la ment. Aquest procés de lectura portarà el lector a la creació d'una representació mental, suggerida pel seu llenguatge connotatiu, de tots els personatges, els escenaris o les accions que van tenint lloc a la història. Aquesta imatge mental serà individual, hi haurà tantes imatges mentals com lectors. La visió d'una pel·lícula porta a la percepció directa d'imatges i sons, a través de la vista i l'oïda i, per tant, no requereix la creació d'una representació mental: les imatges i els sons ja estan creats.

El llenguatge literari es caracteritza pel fet de ser lineal. En un text, les paraules vénen disposades successivament, l'una a continuació de l'altra, i condueixen el lector amb impossibilitat de pèrdua. Qualsevol tret o fet rellevant serà expressat en paraules que el lector, forçosament, haurà de llegir. En canvi, el llenguatge cinematogràfic es caracteritza pel fet de ser espacial, això vol dir que pot presentar en un mateix moment un cúmul d'imatges i sons tal com passa a la realitat. En aquest cas és possible que un tret o fet rellevant, que apareix barrejat amb molts d'altres, passi per alt a l'espectador si no se li remarca d'una manera especial, ja sigui per mitjà de la càmera o a través dels diàlegs.

El director d'una pel·lícula ha d'aconseguir, igual que l'escriptor d'una novel·la, conduir el públic a través de la història, amb la màxima eficàcia narrativa i amb el ritme i estils propis.

4.4 Elements de les històries

Les històries estan constituïdes per diversos elements: estructures narratives, personatges, narrador, entre d'altres. A continuació s'explicarà amb més detall cadascun d'aquests elements.

4.4.1 Estructures narratives

El guionista pot accelerar o alentir l'acció segons li convingui, aturar-la perquè parlin els personatges, anticipar o posposar fets, amagar informació i reservar-la pel moment oportú, oferir informació falsa, centrar l'atenció en determinats aspectes, etc.

Del tractament de l'acció se'n deriva la tensió narrativa. Aquesta pot provocar en l'espectador diverses emocions (expectativa, incertesa, intriga, serenitat, etc.) A continuació es distingirà entre estructura narrativa externa i estructura narrativa interna. La primera divideix el contingut de la història en actes, seqüències, escenes, etc., i la segona determina l'ordre dels esdeveniments. També es parlarà sobre triangle narratiu, la manera com es relacionen les diferents parts d'una narració i com totes segueixen una mateixa trama.

4.4.1.1 Estructura narrativa externa

L'estructura externa és la manera en què es divideix una narració. El relat de la vida de cada personatge ens ofereix una àmplia gamma de possibilitats. La dificultat es troba en seleccionar pocs moments que transmetin tota una vida. Per això el guionista ha de dividir en diverses parts la narració:

- **Estructura:** és una selecció d'esdeveniments extrets de les narracions de les vides dels personatges, que es componen per crear una seqüència estratègica que produeixi emocions específiques i expressin una visió concreta del món. La selecció està guiada per l'objectiu que volem aconseguir explicant aquesta història.
- **Esdeveniments:** impliquen *canvi*. Un esdeveniment narratiu crea un canvi en la situació de la vida d'un personatge, té significat i s'expressa i s'experimenta en termes de valor. Els valors narratius són les qualitats universals de l'experiència humana que poden canviar de positiu a negatiu o de negatiu a positiu, de cop i volta (viu/mort, amor/odi, lleialtat/traïció, etc.) Aquests canvis es produeixen a través del conflicte.
- **Escenes:** és una acció que es produeix a través d'un conflicte en un temps i un espai més o menys continu, que canvia almenys un dels valors de la vida del personatge d'una forma fàcilment perceptible. En una situació ideal, cada escena es converteix en un esdeveniment narratiu. No s'admeten escenes que no produeixin un canvi en

els valors de la vida del personatge, de positiu a negatiu o de negatiu a positiu. Un canvi dels valors podria ser, per exemple, el pas de l' enamorament a l'odi que podria experimentar una parella després d'una discussió. Per assegurar-nos de si un conjunt d'accions constitueixen una escena podem fer-nos la següent pregunta: es podria haver escrit en una sola unitat de temps i en una ubicació?

- **Cops d'efecte:** són els elements més petits que es troben dins de les escenes. Són els canvis de comportament que es produeixen amb una acció/reacció. A poc a poc, aquests comportaments canvians van donant forma al gir que es produeix en les escenes.
- **Seqüències:** els cops d'efecte constitueixen escenes; les escenes, al mateix temps, constitueixen les seqüències. Les seqüències produeixen canvis relativament petits, però importants. Tanmateix, l'escena culminant o decisiva d'una seqüència aporta un canvi més poderós, més determinant. Així doncs, una seqüència és una sèrie d'escenes que culminen amb major impacte que el de qualsevol escena prèvia.
- **Actes:** són una sèrie de seqüències que assoleixen el seu punt més important en una escena de clímax i que provoca un gran canvi de valor, més poderós en el seu impacte que qualsevol seqüència o escena anteriors.
- **Història:** és la major estructura de totes i està formada per un conjunt d'actes. La història és, simplement, un enorme esdeveniment principal. Si comparem la vida del personatge al principi de la narració amb els valors presents al final, hauríem de trobar l'arc de la història, el gran ventall de canvis que ha patit el personatge des de la situació del principi fins la situació del final. Aquesta situació final ha de ser completa i irreversible.

4.4.1.2 Estructura narrativa interna

L'estructura interna és la manera d'ordenar els esdeveniments d'una narració. En aquest sentit els relats acostumen a presentar tres parts: plantejament, nus i desenllaç. Segons

quin sigui l'ordre dels esdeveniments poden distingir-se les següents estructures narratives:

- **Lineal o cronològica:** l'ordre del discurs segueix l'ordre de la història. És a dir, el plantejament, el nus i el desenllaç apareixen ordenats cronològicament i es poden identificar clarament.
- **In medio cap** (expressió llatina “enmig de l'assumpte”): el relat comença enmig de la narració, sense previ aclariment de la història. Es tracta d'un començament abrupte emprat per a captar l'atenció de l'espectador
- **No lineal:** l'ordre del discurs no segueix l'ordre de la història. És a dir, el plantejament, el nus i el desenllaç apareixen sense un ordre cronològic i són difícils d'identificar. Hi ha diferents tipus de ruptures temporal:
 - **Flashback** (retrospecció o analepsis): el narrador trasllada l'acció al passat. es tracta de recordar un fet que ja ha succeït, però que és important que el lector el conegui i per tal d'entendre millor les accions o comportaments del personatge.
 - **Flashforward** (anticipació o prolepsis): el narrador anticipa accions, s'avança en el temps.
 - **Contrapunt:** diverses històries s'entrecreuen al llarg de la narració.
 - **Circular:** el text s'inicia i s'acaba de la mateixa manera.

4.4.1.3 El triangle narratiu

S'han exposat les diverses parts amb les quals es pot dividir una narració. A continuació, es veurà que totes aquestes parts han de seguir una mateixa trama, i poden fer-ho de diverses maneres.

La trama és l'ordre i la manera com es presenten al lector els fets en una narració. Es podria dir que la trama és el cos de la història. Robert McKee⁷ va definir la trama de la següent manera:

Crear una TRAMA significa navegar per les perilloses aigües d'un relat, i al enfrontar-nos a una dotzena de direccions diferents, escollir la ruta correcta. La trama serà l'elecció que faci el guionista dels esdeveniments i del disseny temporal en el qual els emmarqui. (2002:65)

4.4.1.3.1 Disseny clàssic o arquitràma

A l'extrem superior del triangle narratiu hi trobem el disseny clàssic. La majoria d'històries es construeixen al voltant d'un protagonista actiu que lluita contra forces externes antagonistes per tal d'aconseguir el seu propi objectiu o desig. Aquesta persecució succeeix, a través d'un temps continu, dins d'una realitat fictícia coherent i causalment relacionada. La història acaba amb un final tancat on es produeix un canvi absolut i irreversible respecte la resta de la història.

Els principis del disseny clàssic són atemporals i comuns a qualsevol cultura. Aquests principis es troben en relats orals des de temps immemorables. Aquest conjunt de principis atemporals McKee els anomena *arquitràma*: *arqui-* en el seu sentit etimològic de superioritat sobre els altres del mateix tipus.

Algunes pel·lícules que presenten aquesta estructura narrativa són, per exemple: *Los últimos días de Pompeya* (Itàlia, 1913), *El acorazado Potemkin* (Unió Soviètica, 1925), *Ciudadano Kane* (Estats Units, 1941), *2001: Una odisea en el espacio* (Estats Units, 1968), *El Padrino II* (Estats Units, 1974), *Las amistades peligrosas* (Regne Unit, 1988), *Un pez llamado Wanda* (Regne Unit, 1988), *Eduardo manostijeras* (Estats Units, 1990), *Thelma y Louise* (Estats Units, 1991) i *Gladiator* (Estats Units, 2000).

⁷Robert McKee (Clawson, Detroit, 1941) és escriptor i professor d'escriptura creativa. És l'autor del llibre: *El Guion: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones*. És considerat un gran mestre de l'escriptura de guions.



4.4.1.3.2 Minimalisme o minitrama

A l'extrem inferior esquerre del triangle narratiu hi trobem el minimalisme. El minimalisme consisteix a suprimir diversos elements del disseny clàssic per tal que el relat adquireixi simplicitat –treure, comprimir o retallar algunes de les característiques més evidents de l'arquitràma–. Aquest conjunt de canvis minimalistes Mckee els anomena *minitràma*.

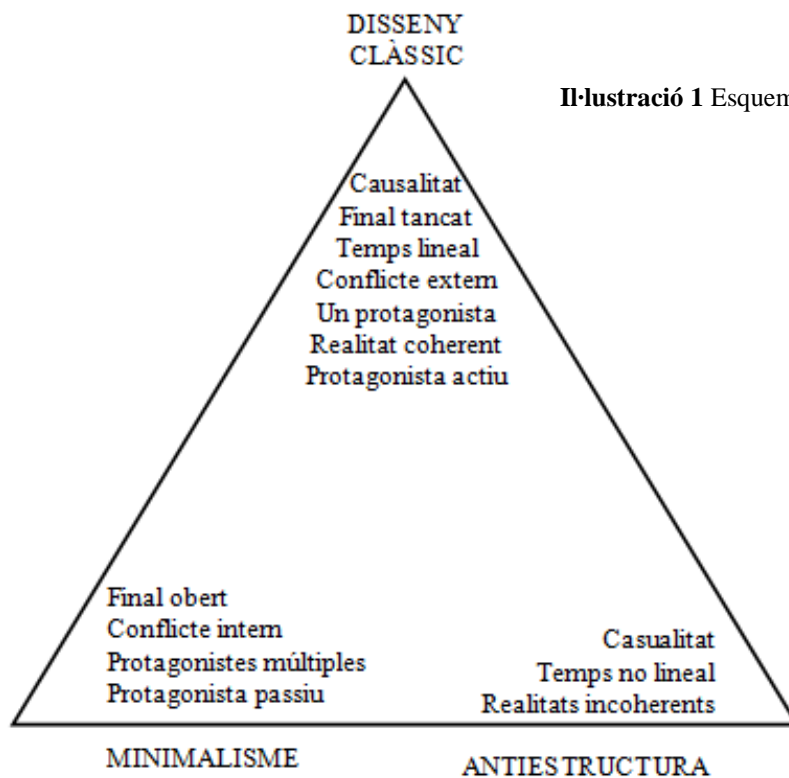
Quan s'aplica aquest tipus d'estructura narrativa no significa que no hi hagi trama, sinó que busca la senzillesa i l'economia del relat. La minitràma o minimalisme és, bàsicament, el mateix que el disseny clàssic amb la diferència que es redueix a històries més fragmentades, amb un protagonista més passiu i un final obert. A més, a diferència de l'arquitràma, el minimalisme persegueix l'espectacularitat alhora que manté alguns aspectes clàssics perquè l'obra audiovisual satisfaci al públic.

Alguns pel·lícules que presenten aquesta estructura narrativa són, per exemple: *Nanook of the North* (Canadà, 1922), *La pasión de Juana de Arco* (França, 1928), *Fresas salvajes* (Suecia, 1957), *El precio de la felicidad* (Estats Units, 1983), *París-Texas* (Alemanya, 1984), *Pelle el conquistador* (Dinamarca, 1987), *Niños robados* (Itàlia, 1992), *El río de la vida* (Estats Units, 1992) i *Vivir* (China, 1994)

4.4.1.3.3 Antiestructura o antitràma

A l'extrem inferior dret del triangle narratiu hi trobem l'antiestructura. L'antiestructura és la negació de l'arquitràma. A diferència de l'arquitràma, en aquest tipus d'estructura narrativa el temps no ha de ser obligatòriament lineal, els finals poden ser oberts i no existeix cap personatge actiu. Aquests canvis no redueix els elements clàssics sinó que els capgira per tal de ressaltar i ridiculitzar la idea principal del relat. Aquest conjunt de canvis antiestructurals Mckee els anomena *antitràma*.

Alguns pel·lícules que presenten aquesta estructura narrativa són, per exemple: *Un perro andaluz* (França, 1929), *La sangre de un poeta* (França, 1932), *Persona* (Suècia, 1966), *La ejecución* (Japó, 1968), *Los Clowns* (Itàlia, 1970), *Los caballeros de la mesa cuadrada y sus locos seguidores* (Regne Unit, 1975), *Chungking Express* (Hong Kong, 1994), *Carretera perdida* (Estats Units, 1997) i *Memento* (Estats Units, 2000).



Il·lustració 1 Esquema del triangle narratiu

4.4.1.4 Diferències formals dins del triangle narratiu

4.4.1.4.1 Finals tancats contra finals oberts

Un final tancat és aquell que pateix un canvi total i irreversible en el clímax narratiu, que respon a totes les preguntes plantejades per la pròpia narració i que satisfà totes les necessitats del públic. Aquest tipus de final el trobem a l'arquitràma.

Per altra banda, trobem l'oposat al final tancat: el final obert. El final obert és aquell que deixa sense respondre una o més preguntes de les plantejades per la pròpia narració i que deixa insatisfeta alguna de les emocions del públic. Aquest tipus de final el trobem sovint a la minitràma. En la pel·lícula *París, Texas*, per exemple, veiem com el pare i el fill es reconcilien però les relacions marit-muller, mare-fill queden sense resoldre. El final de la pel·lícula és obert perquè les preguntes: «Serà una família unida en el futur? I si és així, quin futur tindrà la família?» són també obertes.



4.4.1.4.2 Conflicte extern contra conflicte intern

L'arquitràma accentua el conflicte extern. Pot ser que en algunes ocasions els personatges es trobin amb conflictes interns, però la majoria de vegades destaquen les seves lluites en les seves relacions personals, amb les institucions socials o amb diverses forces del món físic que envolta al personatge.

En canvi, la minitràma accentua els conflictes interns. Tot i que els personatges també es poden trobar envoltats en conflictes externs, la majoria de vegades destaquen les batalles que es produeixen dins dels pensaments i sentiments dels personatges, conscients i inconscients.

Podem comparar els viatges iniciats pels protagonistes a *Mad Max 2: El guerrero de la carretera* i *El turista accidental*, per exemple. En la primera pel·lícula, el personatge interpretat per Mel Gibson, Mad Max, pateix una transformació interna, un home solitari es converteix en un heroi que se sacrifica a sí mateix. En la segona, la vida del personatge interpretat per William Hurt canvia al casar-se de nou i convertir-se en el pare d'un nen solitari. Un home que mai no mostrava sentiments ni emocions es converteix en un home disposat a estimar i a sentir.

4.4.1.4.3 Protagonista únic contra protagonistes múltiples

Edisseny clàssic d'una narració habitualment col·loca un únic personatge al centre de la història. Aquest personatge ocupa el paper d'estrella en la història.

En l'arquitràma tan carregada de *El fugitivo* (Estats Units, 1993), per exemple, la càmera no perd mai de vista al protagonista interpretat per Harrison Ford. En cap moment es presenta una trama secundària.

En canvi, si l'escriptor divideix la pel·lícula relats relativament petits i amb unes dimensions pròpies d'una trama secundària, cadascun d'ells amb el seu protagonista independent, el resultat reduirà al mínim els daltabaixos de l'arquitràma i crearà la variació de trames múltiples de la minitràma. El disseny múltiple suavitza la narració, ho podem comprovar amb pel·lícules com ara *Pulp Fiction* (Estats Units, 1994) o *Comer, beber, amar* (Taiwan, 1994).



4.4.1.4.4 Protagonista actiu contra protagonista passiu

En l'arquitràma, el protagonista únic acostuma a ser actiu i dinàmic. Aquest protagonista actiu es proposa un objectiu i durà a terme les accions pertinents per aconseguir-lo i, alhora, entrarà en un conflicte directe amb les persones i el món que l'envolten. Alguns exemples són *Superman* (Estats Units, 1948) i *Spiderman* (Estats Units, 2002).

En la minitràma, el protagonista es mostra reactiu i passiu. Aquest protagonista es mostra excessivament inactiu mentre persegueix un desig interior que entra en conflicte amb altres aspectes de la seva pròpia naturalesa. Aquesta passivitat es compensa amb una lluita interna del propi protagonista com passa a *El turista accidental* (Estats Units, 1988) o envoltant al protagonista d'esdeveniments dramàtics, com passa a *Pelle el conquistador* (Dinamarca, 1987).

4.4.1.4.5 Temps lineal contra temps no lineal

Les històries narrades dins d'un temps lineal, incorporin o no flashbacks, són aquelles que exposen els esdeveniments amb un ordre temporal per tal que el públic no tingui dificultats per seguir-los. El temps lineal és propi de l'arquitràma. *Eduardo Manostijeras* (Estats Units, 1990), *Espartaco* (Estats Units, 1960) i *Los puentes de Madison* (Estats Units, 1995) són exemples de pel·lícules que són narrades dins d'un temps lineal.

Per altra banda, les històries narrades dins d'un temps no lineal són aquelles que exposen els esdeveniments sense un ordre temporal o enterboleixen la continuïtat temporal de tal manera que el públic no aconsegueix esbrinar quins esdeveniments tenen lloc abans i quins després. El temps no lineal és propi de l'antitràma. *Contratiempo* (Regne Unit, 1980), *Pulp Fiction* (França, 2003) i *La piel que habito* (Espanya, 2011) són exemples de pel·lícules que són narrades dins d'un temps lineal.

4.4.1.4.6 Causalitat contra casualitat

La causalitat guia a les històries que contenen un conjunt d'accions que tenen les seves pròpies motivacions i que produeixen un efecte que, alhora, converteixen en les causes d'altres efectes addicionals. D'aquesta manera, es relacionen els diferents nivells de



conflicte dels episodis, en els quals el clímax narratiu es troba dins d'una reacció en cadena que expressa les relacions internes de la realitat.

La casualitat guia a un món de ficció en el qual hi ha una sèrie d'accions sense motivació aparent que donen lloc a esdeveniments que no produeixen cap efecte addicional i que, en conseqüència, divideixen la història en episodis diferents. Dóna lloc, també a un final obert que expressa aquells aspectes discordants de la realitat.

4.4.1.4.7 Realitats coherents contra realitats incoherents

Les realitats coherents són ambientacions fictícies que estableixen la manera com es relacionen els personatges i el seu món, i mantenen la seva coherència durant tota la narració per tal de crear significat, tot i que es tracti de realitats fantàstiques. En canvi, les realitats incoherents són ambientacions que barregen diferents maneres d'interacció. D'aquesta manera, els episodis d'una història salten de manera incoherent d'una realitat a una altra per tal de crear situacions absurdes.

Les històries i el món que creem obeeixen a les seves pròpies lleis internes de la causalitat, és a dir, segueixen pautes que marquen la relació entre la causa i l'efecte de les accions dels personatges.

Les arquitrames es desenvolupen dins d'una realitat coherent, encara que aquesta realitat no sempre ha de significar una vertadera realitat. En les minitrames passa el mateix que en les arquitrames, es desenvolupen dins d'una realitat coherent i, alhora, abstracta i estranya. La pel·lícula *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* (Estats Units, 1988), per exemple, es desenvolupa en una realitat coherent.

Les antitrames, en canvi, estableixen que s'han d'incomplir les normes de les històries. Aquesta nova realitat de les històries apareix quan, a principis d'aquest segle, alguns escriptors com Samuel Beckett⁸, James Joyce⁹ o Virginia Woolf¹⁰ senten la necessitat

⁸ Samuel Barclay Beckett (Dublín, Irlanda 1906 - París, França 1989) va ser escriptor d'obres teatrals, novel·lista i poeta irlandès. Les seves obres són minimalistes, profundament pessimistes pel que fa a la condició humana i, alhora conserven un gran sentit de l'humor. Entre les seves obres destaquen *Whoroscope* (1930) i *More Pricks Than Kicks* (1934), un llibre d'històries curtes.

de trencar els llaços entre l'artista i la realitat externa, així com el llaços entre l'artista i la major part del públic. Les històries que contenen aquest tipus de realitat són metàfores de la manera de pensar de les persones. La pel·lícula *Weekend* (França, 1967), per exemple, es desenvolupa en una realitat incoherent.

4.4.1.4.8 Canvi contra estancament

Podem trobar històries en què la vida dels personatges canvia clarament. En alguns casos el canvi pot ser més evident que en altres però, com a mínim, en la vida del personatge s'hi pot observar un canvi cap a millor o cap a pitjor. Per exemple: *Husbands* (Estats Units, 1970).

Per altra banda, podem trobar històries estancades que no pateixen cap gir, en què el relat es dissol a un retrat versemblant absurd. Són les històries sense trama, que no narren cap història. Per exemple: *El discreto encanto de la burguesía* (França, 1972).

4.4.2 Estructura i ambientació

De vegades les històries no satisfan al públic, i això succeeix perquè el guionista desenvolupa un història sobre un món que desconeix. Per tal d'assolir l'originalitat i l'excel·lència cal conèixer des de dins el món en el qual es desenvolupa la nostra història. L'ambientació d'una història té quatre dimensions:

- **Període:** és el lloc temporal que ocupa en la història: l'edat mitjana, el món contemporani, etc.
- **Durada:** és l'extensió d'una història a través del temps: anys, mesos, dies, dècades, etc.
- **Localització:** és el lloc que ocupa una història en l'espai: Londres, Barcelona, Alemanya, etc.

⁹ James Augustine Aloysius Joyce (Dublín, 2 de febrer de 1882 - Zuric, 13 de gener de 1941) va ser poeta i escriptor. És reconegut mundialment com un dels més importants i influents del segle XX. Entre les seves obres destaquen *Dublínenses* (1914) i *Ulisses* (1922).

¹⁰ Virginia Woolf (Londres, 1882 - Lewes, Sussex, 1941) va ser una escriptora anglesa. La seva tècnica de monòleg interior i estil poètic es consideren unes de les contribucions més importants de la novel·la moderna. Entre les seves obres destaquen *L'habitació de Jacob* (1922), *Mrs Dalloway* (1925) i *Al far* (1927).



- **Nivell de conflicte:** és la posició que ocupa la història dins la jerarquia de les lluites humanes: conflictes interns i subconscients dins del personatge, conflictes personals, etc.

Les històries han de complir les seves pròpies normes de probabilitat. Per tant, els esdeveniments que seleccioni el guionista estaran limitats per les possibilitats i probabilitats que s'estableixin dins del món que hagi dissenyat. Una vegada que el públic ha entès les lleis de la realitat que ha creat guionista, se sentirà enganyat si no es compleixen aquestes lleis i rebutjarà aquella història perquè la considerarà cadent de lògica i convicció. Les veritables històries només funcionen en un únic lloc.

El guionista ha de ser capaç de crear un món que no sigui desconegut per l'espectador. Aquesta delimitació li permetrà al guionista inspirar la seva creativitat i, a més, li permetrà adquirir un coneixement molt profund de l'ambientació que li permetrà, alhora, respondre qualsevol pregunta i evitar caure en els estereotips.

4.4.3 Estructura i gènere

4.4.3.1 Gèneres i subgèneres

A continuació, es presenten els diferents gèneres i subgèneres en què es poden classificar les històries segons el seu valor i la seva estructura narrativa:

- **Història d'amor.** El seu subgènere, la salvació de l'amic, substitueix l'amistat per l'amor romàntic. Per exemple, *Malas calles* (Estats Units, 1973) o *Passion Fish* (Estats Units, 1992).
- **Pel·lícula de terror.** Aquest gènere es divideix en tres subgèneres: el **misteri**, on la font de terror és sorprenent però està subjecte a una explicació racional; el **sobrenatural**, on la font de terror és un fenomen irracional del regne dels esperits; i el **supermisteriós**, on el públic intenta decidir-se entre les altres dues possibilitats. Alguns exemples de l'últim subgènere són: *La hora del lobo* (Suècia, 1967) o *El quimérico inquilino* (França, 1976) o *El resplandor* (Estats Units, 1980).

- **Èpica moderna.** El protagonista s'enfronta contra l'Estat. Per exemple, *Caballero sin espada* (Estats Units, 1939), *Viva Zapata* (Estats Units, 1952) o *Espartaco* (Estats Units, 1960).
- **Pel·lícula de vaquers.** És un dels primers i dels més específics gèneres. Narra successos ubicats a l'Oest americà a la segona meitat del segle XIX. Alguns exemples són: *Centauros del desierto* (Estats Units, 1956), *El bueno, el feo y el malo* (Itàlia, 1966), *Dos hombres y un destino* (Estats Units, 1969) o *El fuera de ley* (Estats Units, 1976).
- **Gènere bèl·lic.** Tot i que la guerra sovint és l'ambientació d'altres gèneres, el gènere bèl·lic tracta específicament el combat. Alguns exemples són: *El pont sobre el riu Kwai* (Regne Unit, 1957) *El día más largo* (Estats Units, 1962) o *Apocalypse Now* (Estats Units, 1979).
- **Trama de la maduresa** o la història sobre com arribar a la maduresa. Per exemple: *Bambi* (Estats Units, 1942), *Big* (Estats Units, 1988) o *El árbol de la vida* (Estats Units, 2011).
- **Trama de redempció.** En aquest cas la pel·lícula gira al voltant d'un canvi moral del protagonista, de dolent a bo. Alguns exemples són: *El buscavidas* (Estats Units, 1961), *Lord Jim* (Estats Units, 1965) o *La lista de Schindler* (Estats Units, 1993).
- **Trama punitiva.** El personatge bo es torna dolent i rep un càstig. Per exemple, *Avaricia* (Estats Units, 1924), *Wall Street* (Estats Units, 1987) o *Un día de furia* (Estats Units, 1992).
- **Trama de proves.** Històries que giren al voltant del poder de la voluntat davant la temptació de rendir-se. Alguns exemples són: *El viejo y el mar* (Estats Units, 1958) o *Forrest Gump* (Estats Units, 1994).
- **Trama educativa.** Aquest gènere gira al voltant d'un canvi profund en la visió que té el protagonista de la vida, de les persones, dels seus propis defectes o de les seves pròpies virtuts. Alguns exemples són: *el precio de la felicidad* (Itàlia,

1913), *El cartero (y Pablo Neruda)* (Itàlia, 1994) o *La boda de mi mejor amigo* (Estats Units, 1997).

- **Trama de desil·lusió.** El protagonista pateix un canvi profund en la seva visió del món, de positiva a negativa. Per exemple, *El eclipse* (Itàlia, 1962), *Macbeth* (Regne Unit, 1971) o *El gran Gatsby* (Estats Units, 1974).

Alguns gèneres són *megagèneres*, són tan amplis i complexos que estan plens de nombroses variacions i subgèneres:

- **Comèdia.** Els seus subgèneres varien des de la parodia a la sàtira, a la comèdia de situació, al gènere romàntic, a la farsa, a la comèdia negra, i tots ells presenten diferents punts d'enfocament pel que fa l'atac còmic i el nivell de ridiculització.
- **Policíaca.** Els seus subgèneres varien segons el punt de vista sota el qual analitzem el crim. Des de la perspectiva del **misteri d'un assassinat** (punt de vista del detectiu a cap); de l'**il·legal** (punt de vista de l'assassí); del **detectiu** (punt de vista del policia); del **gàngter** (punt de vista del lladre); del **suspens o relat de venjança** (punt de vista de la víctima); del **tribunal** (punt de vista de l'advocat); del **diari** (punt de vista del periodista); de l'**espionatge** (punt de vista de l'espia); del drama d'una presó (punt de vista d'un pres); del **cinema negre** (punt de vista d'un personatge que el públic no sap qui és, tant pot ser el criminal com la víctima).
- **Drama social.** Aquest gènere reflecteix els problemes de la societat (la pobresa, el sistema educatiu, les malalties, la rebel·lió antisocial, entre d'altres). Consta dels següents subgèneres: el **drama domèstic** (problemes dins la família), la **pel·lícula sobre dones** (dilemes com la carrera professional davant la família o l'amant davant els fills), el **drama polític** (corrupció política), l'**ecodrama** (batalles per salvar el medi ambient), el **drama mèdic** (lluïtes contra les malalties físiques) i el **psicodrama** (lluïtes contra les malalties mentals).
- **Acció/aventura.** Sovint utilitza aspectes d'altres subgèneres com el bèl·lic o el drama polític com a motivació d'una acció explosiva o heroica. Si l'acció/aventura incorpora idees com el destí, l'orgull o algun aspecte espiritual,

es converteix en el subgènere **gran aventura** com, per exemple, *El hombre que pudo reinar* (Estats Units, 1975). En canvi, si la font de l'antagonista és la Naturalesa, es tracta d'una **pel·lícula de desastre/supervivència** com, per exemple, *La aventura del Poseidón* (Estats Units, 1972) o *Viven* (Estats Units, 1993).

Des d'una perspectiva més àmplia, pel que fa a l'ambientació, els estils interpretatius o les tècniques de realització, es creen supragènere que contenen una gama de gèneres autònoms:

- **Drama històric.** La història és una font inacabable de material narratiu i abasta qualsevol tipus d'història imaginable. Els guionistes utilitzen el passat com un cristall a través del qual mostren el present, per tal d'arribar al públic actual. A partir d'aquest gènere, alguns problemes com el racisme, les discussions religioses o la violència entre les dones es converteixen en quelcom més clar i es fan més fàcils de suportar. Un exemple sobre el problema del racisme és la pel·lícula *Tiempos de gloria* (Estats Units, 1989).
- **Biografia.** És semblant al drama històric, amb l'única diferència que la biografia se centra en una persona, en lloc d'una època. Però la biografia no ha de convertir-se en una simple crònica. El biògraf ha d'interpretar els fets com si fossin una ficció, trobar significat a la vida del subjectes i, aleshores convertir-lo en el protagonista del seu gènere. Per exemple, *El joven Lincoln* (Estats Units, 1939).
- **Docudrama.** També és semblant al drama històric, amb l'única diferència que el docudrama se centra en esdeveniments recents, enlloc d'esdeveniments passats. Per exemple, *La batalla de Argel* (Itàlia, 1965).
- **Fals documental.** Aquest gènere té la intenció de basar-se en fets o records, es comporta com un documental o una autobiografia, però els fets són totalment ficticis. El seu objectiu és satiritzar la hipocresia de les institucions. Per exemple, les costums de la classe mitjana a *Zelig* (Estats Units, 1983) o la política a *Ciudadano Bob Roberts* (Estats Units, 1992).



- **Musical.** Aquest gènere presenta una realitat en la qual els personatges canten i ballen les seves històries. La majoria de vegades es tracta d'una història d'amor. Per exemple, *West Side Story* (Estats Units, 1961).
- **Ciència ficció.** En futurs hipotètics que habitualment són distòpies tecnològiques de la tirania i el caos, el guionista de ciència ficció sovint emparella una èpica moderna (home contra l'Estat) amb acció/aventura. Per exemple, la trilogia de *La guerra de les galaxias* (Estats Units, 1999-2005). A l'igual que el passat, el futur és un ambient en el qual es pot situar qualsevol gènere.
- **Gènere esportiu.** Aquest gènere acull de manera natural la trama de la maduresa: *North Dallas Forty* (Estats Units, 1979); la **trama de redempció:** *Marcado por el odio* (Estats Units, 1956); la **trama educativa:** *Los búfalos de Durham* (Estats Units, 1988); la **trama punitiva:** *Toro salvaje* (Estats Units, 1980); la **trama de proves:** *Carros de fuego* (Regne Unit, 1981); la **trama de desil·lusió:** *La soledad del corredor de fondo* (Regne Unit, 1962); la **salvació d'un col·lega:** *Los blancos no la saben meter* (Estats Units, 1992) i el **drama social:** *Ellas dan el golpe* (Estats Units, 1992).
- **Fantasia.** En aquest cas, el guionista juga amb l'espai, el temps i tot allò que sigui físic, fent una barreja entre les lleis de la naturalesa i d'allò sobrenatural. La fantasia tendeix a aparèixer en gèneres com l'acció o les històries d'amor. Alguns exemples són: *En algun lugar del tiempo* (Estats Units, 1980) o *Alicia en el país de las maravillas* (Australia, 1988).
- **Animació.** Qualsevol cosa es pot convertir en quelcom diferent. Tal com passa a la fantasia i a la ciència ficció, l'animació tendeix a gèneres d'acció de farses animades: *Bugs Bunny* (Estats Units, 1954); o de gran aventura: *Merlín, el encantador* (Estats Units, 1963); i com que per naturalesa aquest gènere atrau al públic jove, a moltes trames de maduresa: *El rey león* (Estats Units, 1994).
- **Pel·lícules d'art i d'assaig.** La noció avantguardista d'escriure sense encasellar-se en un gènere és falsa, ningú escriu en el buit. El cinema d'art i d'assaig s'ha convertit en un gènere tradicional, que es pot dividir en dos



subgèneres: el minimalisme i l'antiestructural. Com el drama històric, el cinema d'art i d'assaig constitueix un supragènere que accepta la resta de gèneres bàsics: història d'amor, drama polític, drama social, etc.

4.4.4 Estructura i personatges

4.4.4.1 Caracterització dels personatges

La caracterització és l'art de crear els personatges d'una narració i transmetre informació sobre ells. Els personatges poden ser presentats a partir de la descripció o a través de les seves accions, paraules o pensaments.

Així doncs, la caracterització és la suma de totes les qualitats observables d'un ésser humà –l'edat i el coeficient mental, la manera de parlar i la gesticulació, l'elecció d'automòbil, de casa i de roba, l'educació i la professió, els valors i les actituds, entre d'altres aspectes– que el fan únic, ja que cada persona és una combinació exclusiva d'aptituds genètiques i experiències acumulades. El veritable caràcter es desvetlla a través de les opcions que escull cada persona sota pressió: quan més gran sigui la pressió, més profunda serà la revelació i més adequada resultarà l'elecció que fem de la naturalesa del personatge. És a dir, el personatge serà d'una manera o d'una altra segons el què esculli sota pressió.

Segons la caracterització de cada personatge s'estableix la següent classificació:

a) Segons la importància i la funció del personatge:

- **Principal:** és aquell personatge que intervé en l'acció amb més intensitat i és determinant pel desenvolupament i el desenllaç de la història. Entre els personatges principals, n'hi ha un que té la funció més rellevant en el desenvolupament de la història: el protagonista. Sovint el protagonista té com a adversari un altre personatge de característiques oposades: l'antagonista.
- **Secundari:** és aquell personatge que apareix poques vegades al llarg de la narració o bé ho fa amb molta intensitat en pocs episodis. Per exemple, pot ser un aliat, un enemic o un testimoni.

- **Col·lectiu:** està format per un conjunt de persones, un poble sencer, una ciutat, etc. que actua com un personatge autònom més, i assumeix com a grup el que en altres casos recau en un sol individu.
- b) Segons el grau d'evolució i transformació del personatge:
- **Estàtic:** és aquell personatge que no es transforma al llarg del relat. No mostren intencions de canviar, acaben la història de la mateixa manera que l'han començada.
 - **Dinàmic:** és aquell personatge que va evolucionant a partir d'esdeveniments o situacions en què es troba en el curs de la història. Al final de la història podrem comprovar els canvis que ha experimentat respecte el inici d'aquesta.
- c) Segons el relleu psicològic del personatge:
- **Pla:** és aquell personatge construït a partir d'una sola idea o qualitat. Són unidimensional i mancats de psicologia. Normalment ocupen el paper de personatge secundari.
 - **Rodó:** és aquell personatge que té un caràcter complex i imprevisible, pluridimensional i polièdric. Són dotats d'una gran consistència psicològica. Normalment ocupen el paper de personatge protagonista.

4.4.4.2 Evolució dels personatges

4.4.4.2.1 Manifestació de la veritable personalitat

En una bona escriptura és essencial que la verdadera personalitat sigui diferent o contradictòria a la caracterització prèvia i cal que aquesta diferència es mostri en algun moment. Robert Mckee diu: "La vida ens ensenya el següent gran principi: el què sembla no és el què és. Les persones no són el què semblen." Els personatges sempre tenen una naturalesa amagada que acostuma a manifestar-se discretament quan el personatge ha de prendre decisions sota pressió.

La revelació d'una personalitat més profunda que s'oposi a la caracterització d'un personatge és fonamental en els personatges principals. Potser els personatges

secundaris no necessiten ser analitzats amb tanta profunditat, però els principals no poden ser en el seu interior tal com semblen ser superficialment.

4.4.4.2.2 El gir del personatge

A més de desvetllar la vertadera personalitat, una bona escriptura gira o altera la mateixa naturalesa interna, ja sigui per bé o per mal, al llarg de la narració. La majoria de relats de ficció, al llarg de la història, presenten la mateixa relació entre personatges i estructura. Al principi de la narració es presenta la caracterització del protagonista. En segon lloc, immediatament ens veiem arrossegats cap al cor del personatge, percebem la seva veritable naturalesa a partir de les accions que desenvolupa. En tercer lloc, la profunda naturalesa lluita contra la imatge externa del personatge, observem que moltes de les accions que desenvolupa entren en contradicció. Tenim la sensació que el protagonista té altres qualitats ocultes. En quart lloc, després de presentar la naturalesa interna del personatge, la història cada vegada pressiona més al protagonista perquè hagi de prendre decisions cada vegada més difícils. I, per últim, quan s'arriba al clímax de la història, observem que les seves decisions han canviat profundament la humanitat del personatge.

4.4.4.2.3 El clímax i el personatge

Una de les parts més importants del disseny d'un relat i a la qual cal dedicar-hi molts d'esforç és el punt àlgid o clímax¹¹ de l'últim acte. L'esdeveniment final d'una història serà la darrera tasca del guionista, aquest últim esdeveniment serà determinant per la història. Un dels principis dels guionistes és guardar el millor pel final.

4.4.5 Estructura i narrador

El narrador és el missatger entre l'autor i l'espectador en l'acte de la comunicació literària. L'autor conta el relat a través d'una veu. Trobem dos tipus de narrador: extern i intern.

El narrador és extern quan no coincideix amb cap dels personatges de la història. També rep el nom d'heterodiegètic o narrador-historiador. La narració és en tercera persona, i acostuma a buscar l'objectivitat. Dins del narrador extern podem trobar diverses possibilitats:

¹¹Veg. definició a la pàgina 62



- **Narrador omniscient:** és un narrador que té una visió àmplia i panoràmica, ho veu tot des de la mateixa distància, com si fos una ment superior que coneix el passat, el present, el futur, els sentiments i els pensaments més íntims de tots els personatges.
- **Narrador extern o observador:** és un narrador que dóna informació només a partir del que veu i sent i no pot reproduir els pensaments dels personatges si aquests no ho diuen directament en presència seva.
- **Narrador-editor:** és el que explica uns fets que ha trobat escrits en un hipotètic manuscrit o document perdut, que a vegades no gosa reproduir literalment (El Quixot, per exemple). Aquesta fórmula permet a l'autor continuar gaudint de l'omnisciència sense que se'l pugui acusar de manipulador, ja que l'autor pot parlar de la seva pròpia història com si fos un lector més.

El narrador és intern quan esdevé un protagonista o personatge de la història. També rep el nom d'homodiegètic o narrador actor. Predomina la narració en primera persona i s'acostumen a interpretar els fets de manera subjectiva. Dins del narrador intern podem trobar diverses possibilitats:

- **Narrador protagonista** o autodiegètic: narrador en primera persona on el protagonista apareix com a responsable de la seva pròpia història. És dins d'aquest narrador on pot aparèixer el monòleg interior (tècnica mitjançant la qual els seus pensaments i els seus sentiments d'un personatge són revelats de manera que semblen no estar controlats per l'autor.)
- **Narrador testimoni:** el narrador és un personatge secundari que actua com a observador. Es caracteritza per la utilització de la primera persona, la descripció objectiva de l'escena, la interpretació subjectiva dels fets i el doble focus d'interès narratiu (el de la narració estricta i el de la personalitat del narrador).

Un cas extrem del narrador testimoni és el del narrador (testimoni) observador, que no intervé en els fets i que es pot confondre amb el narrador extern o observador. La diferència és que aquest, el narrador testimoni, utilitza la primera persona.



4.4.6 Estructura i significat

4.4.6.1 Experiència estètica

En la vida, les idees i les emocions apareixen per separat. La ment i els sentiments es desenvolupen en esferes independents i molt diferents, i poques vegades es coordinen, sinó, al contrari, es contradiuen. La nostra vida intel·lectual ens prepara per viure experiències emocionals que ens faran canviar la percepció de moltes coses.

La narrativa és un instrument a partir del qual, intencionadament, es crea la unió de l'emoció i el seu significat. Aquesta unió s'aconsegueix a través del fenomen de l'*experiència estètica*, el retrobament simultani del pensament i el sentiment. Una idea guanyarà poder i profunditat si comporta un canvi emocional.

En definitiva, una història ben narrada ens ofereix allò que no podem obtenir de la vida: una experiència emocional amb significat. A la vida, les experiències només cobren significat quan hi reflexionem, amb el pas del temps. A l'art, en canvi, cobren significat en el mateix moment en que es produeixen. D'aquesta manera, doncs, totes les històries en el fons no són intel·lectuals. Així doncs, una història ben narrada ni expressa els raonaments concrets d'un conflicte ni dóna lloc a una lliure interpretació, però sí que triomfa a l'hora d'unir els aspectes racionals amb els irracionals.

L'experiència estètica es produeix entre l'espectador i l'obra, aquest punt intermedi té lloc en un moment específic i es produeix a partir d'una sèrie d'elements entrelaçats. Aquest elements acostumen a ser els sentiments o les sensacions que experimenta l'espectador a l'entrar en contacte amb l'obra (plaer, rebuig, alegria, satisfacció, passivitat, tristesa, etc.). L'experiència estètica serà diferent per cada persona.

4.4.6.2 La premissa i la idea controladora

Hi ha dues idees que limiten el procés creatiu: la *premissa*, aquella idea que inspira el desig que sent l'autor de crear una història, i la *idea controladora*, l'últim significat de la història, expressat a través de l'acció i de l'emoció estètica del clímax de l'últim acte. Una premissa, normalment, és una pregunta oberta. Aquesta idea meravellosa o font d'inspiració no és precisa, sinó que la inspiració original només ha de servir per



l'evolució de la història. Poques vegades es desconeix la direcció que segueix la història, però es coneix a mesura que es va escrivint.

La idea controladora dona forma a les decisions estratègiques preses per l'autor. Com major sigui la capacitat de donar forma a l'obra al voltant d'una idea clara, més significats hi trobarà l'espectador quan es trobi davant de l'obra. La idea controladora es pot expressar en una única frase que descriu com i per què la vida canvia d'una situació al principi fins una altra al final. La idea controladora consta de dos elements:

- **El valor:** el valor principal que entra a formar part de la vida o del món del personatge protagonista com a resultat de l'acció final de la història. Pot tenir una càrrega positiva o negativa.
- **La causa:** fa referència al motiu pel qual la vida o el món del protagonista passa a un valor positiu o negatiu.

4.4.6.2.1 La idea davant la contra-idea

Las progressions de la història es construeixen movent-se de forma dinàmica entre les càrregues positives i les negatives que estan en joc en el relat. Cal crear un pont narratiu des del principi de la història fins al final, una progressió d'esdeveniments que s'expandeixi des de la premissa fins la idea controladora. Finalment, en el clímax, una de las dues veus, la positiva o la negativa, guanya la batalla i es converteix en la idea controladora.

Segons la càrrega emocional que tingui la idea controladora, podem dividir les històries en tres grans categories:

- a) Idealista:** té un final que expressa optimisme i esperança, la vida tal com el guionista voldria que fos. *Tiburón* (Estat Units, 1975), *Viven* (Estats Units, 1993) i *Hannah y sus hermanas* (Estats Units, 1986), per exemple, són pel·lícules amb una idea controladora idealista.
- b) Pessimista:** té un final trist que expressa cinisme, una visió amb càrrega negativa, la vida tal com el guionista no vol que sigui però que, en canvi, està acostumat a viure. *Chinatown* (Estats Units, 1974), *Los pájaros* (Estats Units,



1963) i *Bailar con un extraño* (Regne Unit, 1984), per exemple, són pel·lícules amb una idea controladora pessimista.

- c) **Irònic:** reflecteix la vida en el seu aspecte més complex i realista, barrejant optimisme i idealisme amb pessimisme i cinisme. Per exemple, *Manhattan* (Estats Units, 1979) o *Adictos al amor* (Estats Units, 1997). Si predomina la **ironia positiva**, la història girarà al voltant de la persecució compulsiva dels valor contemporanis –l'èxit, la fortuna, la fama, el sexe, entre d'altres– que poden destruir al personatge, però si aquest és a temps d'adonar-se'n d'aquesta realitat i es deslliure de la seva obsessió, podrà reviure. Aquí es juga amb la proporció entre l'alegria i el dolor que l'home és capaç de suportar. Per exemple, *Memorias de África* (Estats Units, 1985) o *Kramer contra Kramer* (Estats Units, 1979). Si predomina la **ironia negativa**, si el personatge es resisteix a l'obsessió, la seva persecució imparabile el conduirà a aconseguir el seu desig però més tard l'acabarà destruint. Per exemple, *Wall Estreet* (Estats Units, 1987) o *Casino* (Estats Units, 1995).

4.5 Principis bàsics del guió audiovisual

Aquest punt tracta les principals normes o pautes sobre les quals s'haurien de basar totes les obres audiovisuals. La imaginació, quan es veu limitada a treballar dins d'un marc estricte, ha de realitzar un gran esforç i sovint aquesta delimitació afavoreix l'aparició de grans idees. En canvi, quan es disposa d'una llibertat total a l'hora de crear una obra, el treball acostuma a resultar desordenar i poc substancial.

4.5.1 La substància de la història

La massa amb la qual es cuinen les històries està viva, però resulta intangible. El llenguatge no és més que un mitjà per a la narració. En l'altre extrem es troba la reacció del públic davant d'aquesta massa. Per tal de conèixer la font de l'energia narrativa és útil veure la feina de l'escriptor des de dins cap a fora, a través dels ulls del protagonista.

- a) **El protagonista.** Habitualment, el protagonista és un únic personatge. Perquè hi hagi dos o més personatges que constitueixin un protagonista plural cal que es



compleixin dues condicions: en primer lloc, tots els individus del grup han de compartir el mateix desig i, en segon lloc, en la lluita per aconseguir aquest desig patiran i es beneficiaran tots. Per altra banda, una història podria tenir múltiples protagonistes. En aquest cas, i al contrari que els protagonistes plurals, els personatges persegueixen desitjos independents i personals i pateixen i es beneficien de manera aïllada. Tots els protagonistes, però, tenen qualitats comunes:

- Són personatges amb una forta voluntat, suficient per defensar els seus desitjos a través d'un conflicte i acabar realitzant accions que creen canvis irreversibles amb significat.
- Tenen desitjos conscients.
- Poden tenir un desig subconscient contradictori, que serà l'antítesi del que aparentment busquen.
- Tenen la capacitat de perseguir amb convicció el seu objectiu i haurien de tenir almenys una oportunitat d'aconseguir el seu objectiu, sinó de seguida perden el interès.
- Haurien de suscitar empatia, siguin o no simpàtics. Empatia significa posar-se al lloc de l'altre. Quan hi ha alguna cosa en el protagonista que commou el públic, aquest vol que aconseguixi el seu objectiu. L'empatia és un nexa que s'estableix entre els espectadors i la història.
- Haurien de ser capaços de portar el públic al límit, satisfent totes les emocions al final de la història.

b) El món d'un personatge. Es pot imaginar el món d'un personatge com un conjunt de figures que formen la identitat del personatge i que marquen els nivells de conflicte a la seva vida. El nivell més intern és el seu mateix jo i els conflictes que sorgeixen dels elements de la seva naturalesa: la ment, el cos i els sentiments. El nivell de l'antagonisme més proper en el món d'un personatge és la seva existència. Algunes vegades, el pitjor enemic d'una persona pot ser ella mateixa. El segon nivell inclou les relacions personals, la unió entre una intimitat individuals i les intimitats relacionades amb la resta de la societat. El tercer nivell correspon als conflictes extrapersonals: els conflictes entre les institucions socials i els persones, entre les pròpies persones i entre entorns, tant si són artificials com naturals.



- c) **L'abisme.** El protagonista persegueix un objectiu que està més enllà del seu abast i realitzarà totes les accions necessàries per aconseguir-lo. Però, un o més dels tres nivells exposats anteriorment reaccionarà d'una manera inesperada, bloquejant el seu desig i obrint un abisme entre la seva expectativa i el resultat. Una vegada obert l'abisme, el personatge ha de recuperar les forces i lluitar per superar-lo.
- d) **L'abisme que progressa.** Cada acció troba una reacció que obre un abisme més gran que l'anterior per l'acció de les forces antagòniques, que actuen progressivament. La veritable acció és un moviment físic, vocal o mental que obre abismes en les expectatives del protagonista i produeix canvis significatius.
- e) **Escriure des de dins cap a fora.** Per crear veritables emocions en els espectadors, el guionista no en té prou amb introduir-se en el seu personatge, sinó que també hauria d'introduir-se en sí mateix. Hauria d'interpretar en la seva pròpia imaginació el paper que farà el personatge fins a sentir les mateixes emocions que sent el seu personatge.
- f) **Crear dins d'un abisme.** Perquè la història segueixi avançant i es pugui construir el següent cop d'efecte, el guionista haurà de veure la història des del punt de vista subjectiu del personatge i analitzar de manera objectiva l'acció que acaba de crear obrint un abisme. D'aquesta manera, s'inicia un camí d'acció-reacció, donant menys importància a allò que està passant i emfatitzant més a qui li passa, perquè li passa i com li passa.

4.5.2 L'incident incitador

La majoria d'històries tenen un disseny format per cinc parts: l'*incident incitador*, el primer gran esdeveniment del relat, és la causa principal del que succeeix després i posa en moviment els altres quatre elements: *les complicacions progressives*, *la crisi*, *el clímax* i *la resolució*.

- a) **L'incident incitador.** No és obligatori dissenyar una història des del principi ni des d'on té lloc el primer esdeveniment important. En canvi, sí que és obligatori



que, en el moment que s'arriba al incident incitador, canviï radicalment l'equilibri de les forces que existeixen en la vida del protagonista. Normalment l'incident incitador és un fet únic que viu directament el protagonista, o el provoca ell mateix.

- b) **La columna vertebral de la història.** Està formada pel desig i els esforços del protagonista per restablir l'equilibri en la seva vida. La columna vertebral pot ser un objectiu conscient, per exemple, en les pel·lícules d'en James Bond l'objectiu és vèncer els malvats. Però, en canvi, quan es tracta d'un objectiu inconscient, el guionista és capaç de crear personatges més complexos.

- c) **La recerca.** Un esdeveniment desequilibra la vida del personatge, ja sigui cap a millor o cap a pitjor. Davant d'aquest desequilibri, el personatge sent un desig per allò que creu que restablirà l'equilibri en la seva vida i es llança a la recerca d'aquell objecte de desig anant en contra de les forces antagòniques. El fet que ho aconsegueixi o no és secundari, el que genera la història és la persecució del seu objectiu. Només hem d'identificar l'objecte de desig del protagonista per tal de comprendre la forma de recerca de la història.

- d) **El disseny de l'incident incitador.** L'incident incitador es pot produir de dues formes: a l'atzar o de manera casual, ja sigui per casualitat o per decisió d'un dels personatges. L'incident incitador de la trama central s'ha de presentar de manera clara i directa, no en una trama subjacent ni entre escenes amagades. Cada trama secundària té el seu propi incident incitador, que es pot mostrar directament a la pantalla o no.

- e) **La localització de l'incident incitador.** Com a norma bàsica, el primer gran esdeveniment de la trama central es produeix abans que hagi transcorregut el 25% de tota la narració. Aquest incident ha de provocar una resposta profunda, completa i emocional al públic. Val la pena evitar carregar les primeres escenes d'explicacions i només s'hauria de donar la informació imprescindible de la vida dels personatges perquè el públic pugui comprendre la història.

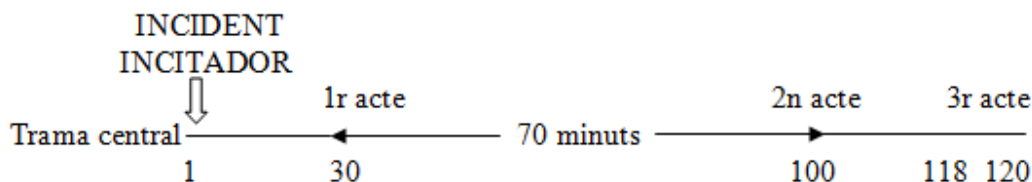


f) **La creació de l'incident incitador.** Les preguntes següents poden ajudar en la creació de l'incident incitador:

- Què és el pitjor que li podria passar al protagonista? Com es podria reconduir perquè es convertís en el millor?
- Què és el millor que li podria passar al protagonista? Com es podria reconduir perquè es convertís en el pitjor?

4.5.3 Disseny dels actes

a) **Complicacions progressives.** Són el cos de la història, apareixen quan es produeix l'incident incitador i s'estenen fins la crisi o clímax de l'acte final. Complicar significa fer més difícil la vida del personatge. Complicar progressivament significa generar cada vegada més conflictes quan se'ls obliga a enfrontar-se a forces antagòniques superiors. Les complicacions progressives estan formades per una sèrie d'esdeveniments que impedeixen el protagonista assolir el seu objectiu i que es converteixen en punts sense retorn. Aleshores, el personatge haurà d'utilitzar una força de voluntat cada vegada major per lluitar contra els abismes i



els punts sense retorn. Les històries avancen a partir de conflictes.

Il·lustració 2 Esquema del disseny d'un acte

b) **El disseny dels actes.** Un conjunt de seqüències constitueixen un acte format per les seves pròpies escenes. En una d'aquestes escenes, el clímax crea un canvi important en la vida dels personatges, un canvi més gran que qualsevol dels provocats per alguna de les seqüències. En una obra audiovisual, són necessaris, com a mínim, tres canvis per arribar al final de la línia.

El primer acte, el moviment d'obertura, acostuma a consumir el vint-i-cinc per cent del relat i el clímax es produeix entre el minut vint i trenta d'una pel·lícula de cent vint minuts. L'últim acte ha de ser el més curt de tots. Si s'allarga l'últim acte, es reduirà el



ritme de la història. Per exemple, una pel·lícula de cent vint minuts col·loca l'incident incitador de la seva trama principal en el primer minut, el clímax del primer acte en el punt dels trenta minuts, compta amb un tercer acte de divuit minuts i amb una resolució en els dos últims minuts de la pel·lícula. Aquest ritme crea un segon acte que dura setanta minuts. És important que la història no redueixi el ritme, però si això passa el que es pot fer és afegir trames secundàries o més actes. Si es decideix afegir trames secundàries cal saber que aquestes tenen la seva pròpia estructura d'actes. L'inconvenient que pot tenir aquesta elecció és que la multiplicació dels actes redueixi el impacte de cada clímax i doni lloc a la repetició d'idees.

c) Les trames secundàries i les trames múltiples

Entre la trama central i les seves trames secundàries o entre les diferents línies de la trama d'una trama múltiple es poden establir quatre tipus de relacions:

- Es pot utilitzar una trama secundària per contradir la idea controladora de la trama central i d'aquesta manera, enriquir la història amb ironia.
- Es poden utilitzar les trames secundàries per subratllar la idea controladora de la trama central i enriquir la història amb variacions del mateix tema.
- Quan cal retardar l'incident incitador de la trama principal, sovint cal recórrer a una trama secundària per començar la narració.
- Es pot utilitzar una trama secundària per complicar la trama central, com una font més d'antagonisme.

4.5.4 Disseny de les escenes

a) Punts d'inflexió. Cada escena és una història en miniatura. A cada escena, un personatge persegueix un desig momentani que necessita aconseguir en aquella mateixa escena, però aquest desig no s'hauria d'allunyar de l'objectiu principal del personatge ni de la columna vertebral de la història. Les escenes produeixen un canvi menor però significatiu en la història. El clímax d'una seqüència està format per una escena en la qual es produeix un gran gir, per això és important crear un disseny narratiu en què cada escena constitueixi un punt d'inflexió moderat però important. Els punts d'inflexió poden provocar quatre efectes: sorpresa, increment de la curiositat, una visió interior i enfocament cap una nova direcció. El guionista hauria de satisfer la curiositat que ha generat, guiant a l'espectador en la seva creació



d'expectatives, fent-li creure que compren allò que li passa al personatge. Però, de sobte, el guionista deixa veure la realitat a l'espectador i li crea, novament, sorpresa i curiositat. D'aquesta manera, el guionista aconsegueix captar l'atenció de l'espectador.

b) Muntatges i recompenses. Preparar un muntatge significa organitzar els coneixements en capes i presentar una recompensa significa prescindir del punt d'unió que hi ha entre els dos extrems de l'abisme creat a la ment dels espectadors quan se'ls ofereix aquest coneixement. Els muntatges s'haurien de realitzar amb la fermesa suficient perquè la ment del públic sigui capaç de retrocedir en la història. Els muntatges tampoc haurien de ser massa obvis perquè d'aquesta manera el públic seria capaç de descobrir-los massa aviat.

c) Transicions emocionals. Els punts d'inflexió no només ens ofereixen una visió del món interior, sinó que també creen la dinàmica de les emocions. D'emocions, tan sols n' existeixen dues, i són oposades: el plaer i el dolor. El públic experimenta una emoció quan el relat el fa passar per una transició de valors. En primer lloc, el públic sent empatia pel personatge. En segon lloc, coneix què vol el personatge i desitja que ho aconsegueixi. En tercer lloc, comprèn quins valors estan en joc a la vida del personatge.

La història hauria de crear alternances dinàmiques entre emocions positives i negatives per així complir amb la llei de les recompenses decreixents: quan experimentem alguna cosa amb més freqüència, menys efecte produeix. L'emoció és una experiència breu que arriba al punt màxim i s'esgota ràpidament. En canvi, el sentiment durador, omniscient i perceptible dona color a dies, setmanes i fins i tot anys de la vida de les persones. En el cinema, el sentiment es denomina estat d'ànim. En general, els estats d'ànim, de la mateixa manera que les ambientacions, són una forma d'anticipació, una manera de donar forma a les expectatives del públic. L'arc de l'escena, de la seqüència o de l'acte determina l'emoció bàsica. L'estat d'ànim l'especifica, però no substitueix l'emoció.

d) La naturalesa d'una elecció. L'elecció entre el bé i el mal o entre el que és correcte i el que és incorrecte no es considera tasca del guionista, sinó que el

públic ja és capaç d'arribar-hi per si mateix. Un conflicte amb dues opcions a escollir no és un dilema, sinó una deliberació entre allò que és positiu i allò que és negatiu. Una veritable decisió implica un dilema. Es produeix en dues situacions:

- Una elecció entre béns irreconciliables, però desitjats d'igual manera.
- Una elecció entre el menor de dos mals, però rebutjats d'igual manera.

Per construir i crear veritables decisions s'hauria d'establir una situació de tres possibilitats, ja que la majoria de decisions importants són triangulars. Quan s'afegeix el tercer angle, el triangle genera més de vint varietats, material suficient per avançar en la història sense repeticions. A més, permet deixar el final tancat pel fet d'haver d'escollir.

4.5.5 La composició

La composició significa l'ordre i l'encadenat de les escenes. L'art ha desenvolupat diversos models de composició per guiar el guionista. A continuació es presenten alguns d'aquests models:

- a) La unitat i la varietat.** Totes les històries, per molt caòtiques que vulguin ser, s'han de poder reconèixer com una unitat. El guionista ha de ser capaç de percebre una relació causal entre l'incident incitador i el clímax. Però dins d'aquesta unitat cal que hi hagi la major varietat possible. La clau per variar una cadència repetitiva és la investigació; és a dir, quants més coneixements tingui l'autor sobre allò que està explicant, més variable i rica serà la història.
- b) La mesura.** Les històries acostumen a ser metàfores de la vida, per això el públic espera que les històries tinguin el mateix ritme que la vida. Aquest ritme està format per dos desitjos contradictoris: per una banda, el públic vol serenitat, pau i relaxació, però per l'altra, aposta pel repte, la tensió i el perill. L'alternança entre relaxació i tensió és la controvèrsia de la vida. Aquest model es pot aplicar a l'*arquitràma*, la *minitràma* i la *antitràma*.
- c) El ritme i el temps.** El ritme el marca l'extensió de les escenes. El temps és el nivell d'activitat que es desenvolupa dins una escena a través del diàleg, de l'acció o d'una combinació dels dos. En una història ben narrada, la progressió



d'escenes i seqüències accelera la mesura. Quan s'apropa el clímax dels actes s'aprofita el ritme i el temps per escurçar progressivament les escenes mentre aquestes guanyen més activitat i més rapidesa.

- d) **La progressió social i personal.** Cal ampliar l'impacte que produeixen les accions dels personatges a la societat. Les històries han de començar íntimament i implicar únicament algun dels personatges principals, però en desenvolupar-se la història s'ha de permetre que les seves accions s'expandeixin cap a fora.
- e) **L'ascensió simbòlica.** Cal construir la càrrega simbòlica de les imatges de la història des d'allò més personal fins l'universal. Es comença amb les accions, les localitzacions i els papers que només es representen a sí mateixos i segons vagi progressant la història, s'escolliran aquelles imatges que impliquin cada vegada un major significat. D'aquesta manera, quan s'arribi al final de la narració, aquells mateixos personatges, ambientacions i esdeveniments representaran idees universals.
- f) **L'ascensió irònica.** Cal convertir la progressió en ironia, ja que aquesta veu la vida en la seva dualitat: juga amb l'existència paradoxal de l'home, conscient del profund abisme entre allò que sembla i allò que realment és. Cal alliberar la ironia fredament, com si es tractés d'una casualitat, com si l'autor desconegués l'efecte que està creant i amb l'esperança que el públic ho compregui. La clau està en la certesa i en la precisió.
- g) **El principi de la transició.** Entre dues escenes es fa necessari un tercer element que faci que el públic experimenti el cicle de l'acció mentre creix suaument. Aquest tercer element pot ser alguna cosa en comú o en contraposició entre les dues escenes. Es troba, per exemple, en petits detalls en la caracterització, en una acció, en un objectiu, en una paraula, en la qualitat de la il·luminació, en un so o en una idea.

4.5.6 Crisi, clímax i resolució

- a) **Crisi.** És la tercera de les cinc parts de la història, és l'escena obligatòria de la història. La crisi ha de plantejar un dilema al protagonista quan aquest es troba



davant les forces antagonistes més poderoses de la seva vida, a partir d'aquí el protagonista ha de prendre la decisió d'actuar d'una manera o d'una altra en l'últim esforç per aconseguir el seu objectiu. La decisió de la crisi ha de ser un moment estàtic i deliberat. En aquesta part, es posa a prova la força de voluntat del protagonista.

- b) La crisi dins del clímax.** El clímax creat al voltant d'un punt d'inflexió és el més satisfactori. La realitat es presentarà davant del protagonista i es veurà obligat a improvisar. Potser aconseguirà o no allò que volia però no ho farà de la manera que ell esperava. La localització de la crisi depèn de la longitud de l'acció del clímax. D'aquesta manera, tant la crisi com el clímax acostumen a produir-se en els últims minuts de la pel·lícula i en la mateixa escena, com ara en la pel·lícula *Thelma y Louise*. En canvi, en altres històries, el clímax es converteix en una acció expansiva amb les seves pròpies progressions, com és el cas de *Leaving Las Vegas*.
- c) El clímax.** En una narració fa referència al moment en que qual la trama d'una obra assoleix el seu nivell més alt de tensió. El clímax és un gran canvi final que ha d'estar ple de significat, ja que és una revolució en els valors del positiu al negatiu o del negatiu al positiu i pot incloure o no ironia. El significat del canvi ha d'arribar al cor dels espectadors. L'acció que provoqui el canvi ha de ser clara i evident, no ha de requerir cap explicació. Totes les escenes han de tenir una justificació temàtica i estructural que encaixi amb el clímax. La clau per aconseguir un gran final és crear una combinació d'espectacle i veritat. El clímax acostuma a situar-se en el desenllaç de l'obra, ja que acostuma a ser correlatiu a la conclusió.
- d) La resolució.** És qualsevol material que resti després del clímax i té tres possibles usos:
- La lògica de la narració potser no permet presentar el clímax d'una trama secundària abans o durant el clímax de la trama central, així que es necessitarà una escena pròpia al final.
 - Mostrar els efectes provocats pel clímax



- Com a cortesia pel públic (en el cas que no encaixi en cap dels dos usos anteriors)

4.6 Passos per a l'elaboració d'un guió audiovisual

Un guió és una construcció que segueix un ordre lògic. Per tant, abans d'obtenir el guió final, cal passar per diversos passos o etapes. Per elaborar un guió cal seguir vuit passos: idea principal, girs narratius, *storyline*, sinopsi argumental, escaleta, guió literari, guió tècnic i *storyboard*. Una vegada s'hagin superat aquestes etapes, ja es podrà passar a la preproducció.

4.6.1 Idea inicial

Tots els guions comencen a partir d'una idea concreta, que sorgeix de la necessitat que té el guionista d'expressar i narrar esdeveniments o històries. El guionista es planteja quin és l'objectiu de la història i el tema sobre el qual girarà aquesta. La idea inicial s'hauria de poder resumir en una sola frase.

4.6.2 Girs narratius

Els girs narratius són fets o esdeveniments que fan avançar l'acció de la història. Poden ser des de situacions imprevistes fins a situacions provocades pels personatges. Aquestes situacions solen tenir com a conseqüència un canvi d'actitud o de perspectiva dels personatges.

4.6.3 *Storyline*

Un *storyline* és la idea principal recollida en un frase que ha de contenir el plantejament, el nus i el desenllaç de la història. Un *storyline* té d'una a cinc línies, com a màxim. Per realitzar un *storyline* cal comptar amb els personatges principals, el conflicte, la trama i el desenllaç de la història.

Per exemple, l'*storyline* de *Hamlet* seria el següent: «Era una vegada un príncep el tiet del qual, per ocupar el tro, va matar el rei, el pare del príncep; aleshores, el príncep va entrar en una crisi existencial, va matar molta gent i, finalment, acaba mort». Es podria dir que aquesta frase conté tota la història de *Hamlet*, és la història en una sola frase.

4.6.4 Sinopsi argumental



La sinopsi argumental és un resum d'entre tres i deu pàgines en el qual s'explica la història. És l'*storyline* desenvolupat en forma de text. En la sinopsi argumental, a diferència de l'*storyline*, hi apareixeran més detalls sobre els personatges i els esdeveniments de la història.

La sinopsi argumental és un relat concret i precís del fets dramàtics i de les situacions d'uns personatges definits en el qual es planteja un conflicte i una solució. També es presenta el temps i l'espai on succeeix el conflicte. Així doncs, una sinopsi argumental hauria de ser clara (qui la llegeixi l'hauria d'entendre sense esforç), objectiva (l'autor no s'hauria de perdre en detalls superficials de la història) i integral (hauria de contenir la totalitat de la idea, inclòs el clímax i el comportament dels personatges).

4.6.5 Escaleta

L'escaleta és un mètode molt pràctic per trobar els elements de la trama. A partir de l'escaleta es podran establir les escenes o seqüències que formaran part de l'obra audiovisual i que ajudaran en la construcció del guió. Així resultarà més fàcil seleccionar el que cal eliminar i el que cal potenciar per dividir la història en tres actes. En primer lloc, s'escriu un títol representatiu per a cada una de les seqüències i, a continuació, s'escriu l'acció més rellevant que hi succeeix. Quan s'ha construït l'escaleta i s'ha establert l'ordre de les escenes, ja es pot començar a escriure el guió, sense perdre de vista els objectius de la història, el tema i els elements de la línia argumental.

L'escaleta no es considera una fase de realització obligatòria a l'hora d'elaborar un guió, sinó una fase opcional. En definitiva, és una espècie de primera aproximació al guió literari, un simple esbós inicial.

4.6.6 Guió literari

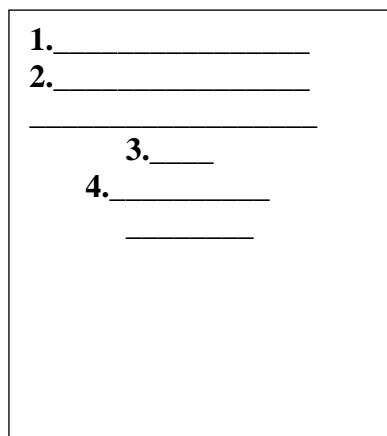
El guió literari es pot definir com la narració detallada de l'audiovisual, és a dir, la descripció de les imatges amb paraules. El guió literari dona forma a l'argument, configura el contingut de la pel·lícula i en determina bastant l'estètica. A partir d'aquest es pot començar a organitzar tota la fase de preproducció.



El guió literari s'estructura per seqüències, convenientment numerades i col·locades una seguida de l'altra en ordre temporal. A l'inici de cada seqüència s'indica on succeeix l'acció, si és un espai interior (INT.) o exterior (EXT.) i també s'hi escriu la referència temporal, si és de nit (NIT) o de dia (DIA). Totes aquestes indicacions sempre s'escriuen amb majúscules. De cada seqüència es descriu allò que succeeix i allò que podem escoltar, és a dir, els diàlegs. Aquesta informació pot presentar-se de diverses formes. De manera genèrica, es fa una distinció entre el model nord-americà, que presenta acció i so en una sola columna, i l'europeu, que separa en dues columnes la informació referent a la imatge (l'acció, la descripció de llocs o personatges) i la referent al so (diàlegs, música, efectes i silenci).

L'estructura i l'estètica que generalment segueixen els guions literaris són les següents:

- A la primera pàgina, únicament, s'hi col·loca el títol del guió.
- El document està fet amb fulls DIN A4 i només per una plana.
- S'han de tenir en compte els marges. Per dalt i per baix es deixen 2'5 cm, per l'esquerra, 2'5 cm i per la dreta, 3'7 cm.
- La lletra és sempre Courier número 12 i no s'escriu res en negreta.



Il·lustració 3 Explicació de l'estructura del guió literari

1. **Encapçalament:** S'adjunta el número de la seqüència (01, 02, 03...), el temps (DIA/NIT), localitat (INT./EXT.), espai detallat (BAR/HABITACIÓ...). Tot en majúscules i mai ocuparà més d'una fila.
2. **Acció:** explica les accions i el lloc dels personatges. S'escriu en cursiva per diferenciar-ho del diàleg. El primer cop que es presenta un personatge es posa el nom en majúscules.



3. **Nom del personatge que parla:** sempre amb majúscula i centrat.
4. **Diàleg:** paraules textuais que diu el personatge. Escrit al centre.

Exemple d'un fragment del guió literari de la pel·lícula *Annie Hall*:

Secuencia 2, DIA. INT. CONSULTA DOCTOR

ALVY, de niño, está sentado en un sofá con su madre en una anticuada consulta médica. El doctor está cerca del sofá sosteniendo un cigarrillo y escuchando.

MADRE

Está deprimido. De repente, no puede hacer nada.

DOCTOR

¿Por qué estás deprimido, Alvy?

MADRE (Dando un codazo a Alvy):

Cuéntaselo al Dr. Flicker.

El joven Alvy está sentado con la cabeza baja. Su madre responde por él.

4.6.7 Guió tècnic

El guió tècnic s'elabora a partir del guió literari i és el pas previ al rodatge. En aquest tipus de guió apareixen indicacions tècniques, per exemple, els enquadraments, els moviments que ha de realitzar la càmera, l'angulació, la transició entre seqüències o entre plans, etc. En el guió tècnic es fa un desglossament dels plans de cada seqüència, i també s'especifica el comportament dels actors i es concreta la banda sonora en relació amb els diferents plans.

En definitiva, el guió tècnic desglossa i detalla la narració del guió literari i l'expressa en termes comprensibles per als equips tècnics i artístics que intervenen en la realització.



El guió tècnic és un instrument de treball a partir del qual es poden preparar els decorats, la fotografia, el desenvolupament de l'acció dels personatges i també la planificació del rodatge. La transformació del guió literari en guió tècnic és una tasca pròpia del director. El llenguatge descriptiu del guió literari requereix una traducció a termes audiovisuals. La diferència entre el guió literari i el guió tècnic és que el guió literari és el *què* volem veure i el guió tècnic, el *com* ho volem veure.

Els sistemes de construcció del guió tècnic són diversos. De fet no és tan important el format, sinó que s'hi recullin totes les indicacions que cal considerar en el moment de la planificació, l'execució i el muntatge. Les característiques del guió tècnic són les següents:

- **Els plans:** cada una de les seqüències del guió literari s'especifiquen amb plans. En el guió literari es detallen cada un dels plans que s'hauran de gravar, col·locant-los correlativament respecte l'ordre d'aparició i numerats.
- **Localització i elements temporals:** s'han de detallar les condicions de rodatge, interior o exterior i els efectes de dia o de nit de cada pla, o si es repeteix, de cada seqüència.
- **La càmera:** s'ha de precisar també, clarament, la posició de la càmera, l'objectiu que s'ha d'utilitzar, el punt de vista de la presa¹², el tipus de pla i d'altres detalls que conformaran l'enquadrament.
- **L'acció:** l'acció que s'ha de desenvolupar en cada un dels plans s'ha de descriure sintèticament, especificant el moviment intern del personatge en el quadre, i el moviment extern de la càmera amb els desplaçaments concrets.
- **Banda sonora:** la banda sonora s'inclou normalment en una columna a part, paral·lela a les especificacions de cada un dels plans. En ella s'hi especifiquen els components habituals: els diàlegs, la música i els efectes sonors i ambientals.

4.6.8 Guió il·lustrat o *Storyboard*

Una vegada finalitzat el procés d'investigació i desenvolupament dels diferents elements de la història, es pot passar a plantejar l'escena en el guió il·lustrat o

¹²La presa és el fragment de l'obra audiovisual en què es grava, des de que la càmera comença a registrar fins que es talla aquella gravació.

storyboard. Aquests, considerats com una espècie de vinyeta a l'estil còmic, contenen una breu descripció del que passa en cada pla de les escenes, els moviments dels actors, tipus de plans, moviments de càmera i, en definitiva, tot tipus d'elements visuals que facilitin la tasca en el moment de la gravació.

Cada director té la seva pròpia visió del què és un *storyboard*, que pot ser des d'una sèrie de dibuixos molt detallats de cada pla fins un simple gargot en un tovalló de paper de les escenes més complexes. Tots els directors, però, coincideixen en que la seva funció principal és transmetre les idees que té el guionista a la resta de l'equip de producció, especialment al director de fotografia. Encara que no és necessari que tots i cadascun dels plans de les escenes hi apareguin, comptar amb un *storyboard* ben detallat pot fer que el rodatge sigui més fluït.

Pot realitzar-se mitjançant un esborrany animat, la qual cosa implica realitzar un vídeo de l'*storyboard* i incorporar-hi el diàleg del guió. L'esborrany animat pot donar una idea molt aproximada de la duració de l'obra audiovisual i posarà en rellevància totes les escenes o plans superficials i que, per tant, se'n pot prescindir. L'*storyboard* també es pot realitzar a mà en un full de paper, en el qual s'incorporaran les mateixes indicacions que en l'esborrany animat.

En els curtmetratges, com que tenen una durada limitada, els *storyboards* ajuden a esbrinar si l'obra és viable o no. Es tracta d'aprofitar al màxim cada segon per tal d'aconseguir que la història sigui fluïda i entenedora.



Il·lustració 4 Exemple d'*storyboard*



5. Preproducció

La preproducció es considera la fase més important del procés d'elaboració d'una obra audiovisual. Aquesta fase va des del moment en què neix la idea fins que comença la gravació, per tant, l'elaboració del guió també forma part de la fase de preproducció. L'equip de producció s'encarregarà de resoldre tots els problemes que poden sorgir abans del rodatge. En primer lloc, s'encarreguen de la supervisió i correcció del guió tècnic, del qual se'n distribuiran còpies als membres de l'equip tècnic i artístic. Segons les indicacions del guió, l'equip de producció selecciona els llocs on es durà a terme la gravació i inicia els tràmits necessaris per poder gravar en determinats escenaris i localitzacions. També ha d'aconseguir el permís dels autors de determinades peces musicals per utilitzar-les en l'obra audiovisual.

En aquesta fase es contracten els equips tècnics, artístics, d'edició, de vestuari, de maquillatge i, en definitiva, tots els equips amb què es comptarà durant tot el procés d'elaboració de l'obra. Per altra banda, l'equip de producció s'encarrega d'elaborar una llista on s'hi detalla l'attrezzo i el mobiliari necessaris. En aquestes llistes s'hi detalla quines persones, quin material i quins mitjans seran necessaris en cada moment de la gravació.

La fase de preproducció finalitza amb la confecció d'un pla de treball en el qual queden programades les activitats que s'hauran d'efectuar diàriament per tal d'ajustar-se a les previsions de l'equip de producció. Normalment, el pla de treball inclou una sèrie de formularis que recullen tota l'estructura administrativa del producte audiovisual.

5.1 Equip tècnic

- **Productor:** porta el control de gairebé tot, especialment allò que es relaciona directament amb l'obra audiovisual. El productor o la productora pot presentar un dels dos perfils següents: o té una idea per una pel·lícula i per portar-la a terme contracta els professionals necessaris, o el guionista/director vol fer una pel·lícula i necessita alguna persona que porti



el negoci i s'encarregui del finançament de l'obra. La persona que s'encarrega del seguiment diari de l'obra s'anomena cap de direcció.

- **Director:** és el responsable de la imatge i la pols de la pel·lícula¹³ fins l'últim moment. Sovint el guionista també és el director. Bona part de la tasca del director consisteix a organitzar i assegurar-se que tot està preparat per rodar. Segons la seva capacitat de treball, assumirà diverses tasques: no es limita únicament a dirigir.
- **Director de fotografia:** el director de fotografia és qui capta les imatges perquè s'ajustin a la visió del director. El director de fotografia treballa amb el director a l'hora de decidir l'angle, la il·luminació, l'òptica, els moviments de càmera i altres qüestions, que caldrà aplicar.
- **Assistent de direcció:** són els auxiliars de direcció, s'encarreguen de fer les tasques més pesades que hauria de fer el director mentre aquest controla que tot funcioni correctament.
- **Assistent de càmera o encarregat de focus:** una de les funcions importants en un rodatge és comprovar si el visor òptic¹⁴ i les lents¹⁵ de la càmera estan en condicions per gravar. D'aquesta funció s'encarrega l'assistent de càmera o l'encarregat de focus.
- **So i micròfons:** si es vol rodar una pel·lícula o es vol realitzar qualsevol obra audiovisual, es necessita so i una persona que se'n encarregui, sempre que no es tracti d'una pel·lícula muda, sense diàleg o d'un videoclip. L'encarregat del micròfon hauria de ser una persona que tingui la resistència

¹³ Fa referència a una cinta de material plàstic transparent que fa de suport a una emulsió fotosensible que permet la impressió d'imatges fotogràfiques o cinematogràfiques.

¹⁴ El visor és el sistema òptic que permet enquadrar el camp visual que ha d'abastar la imatge. És a dir, el visor és la finestreta, pantalla o marc incorporat a la càmera que serveix per previsualitzar, exacta o aproximadament, l'entorn que abasta l'objectiu.

¹⁵ La principal funció de les lents d'una càmera és transmetre rajos de llum a la càmera i enfocar-los per tal de formar una imatge intensa sobre la pel·lícula.

i la força necessàries per subjectar, durant la gravació, una llarga perxa o canya amb un micròfon articulat.

- **Script:** després del director, el rol d'*script* és el més important en un plató. La seva tasca consisteix a controlar la continuïtat i la coherència entre un pla i un altre i entre una presa i una altra. La càmera de fotografia digital facilita la seva tasca, però no substitueix l'observació; ha de fixar-se en tots els detalls de l'obra.
- **Assistent de producció:** s'encarrega d'organitzar i procurar que tot funcioni correctament. L'assistent de direcció no participa en la filmació en sí, però l'assistent de producció ha de revisar tots els aspectes pràctics de l'obra audiovisual. En definitiva, s'encarrega que tot estigui al seu lloc en el moment adequat i també intenta que el pressupost de l'obra sigui força assequible.
- **Maquinista:** els maquinistes condueixen el mecanisme que mou les càmeres.



Il·lustració 5 Un grup de maquinistes exercint la seva tasca durant un rodatge

5.2 Equip artístic



- **Vestuari i maquillatge:** el vestuari i el maquillatge han d'aconseguir que llueixi el talent dels actors i han de concordar amb el personatge que interpreten en cada moment.
- **Director artístic o disseny de producció:** el director artístic s'encarrega de l'elaboració dels decorats. Acostuma a treballar en coordinació amb l'assistent de producció.

5.3 Selecció d'actors

La selecció d'actors és l'últim pas que es fa abans de tenir totalment definit l'equip artístic, ja que els actors també en formen part. La productora s'encarrega de seleccionar els actors que interpretaran els personatges de l'obra. Per fer aquesta selecció també es contracta un director de càsting.

El director de càsting per tal d'aconseguir que els actors s'adeqüin al perfil que es busca, es posa en contacte amb les agències d'actors. Les agències envien els *videobooks* dels actors que tenen inscrits i que creuen que s'adapten més al perfil. Un cop el director de càsting veu els *videobooks* decideix si vol que es presentin al càsting tots els actors proposats. A partir d'aquí, els actors seleccionats fan el càsting (es tracta d'un càsting molt reduït, ja que és fet per selecció) i el director de càsting triarà aquells actors que consideri que són millors per a l'obra. Finalment, els actors que han passat el càsting seran presentats al director de l'obra i serà aquest, juntament amb el productor executiu, qui decidirà quins actors encaixen amb cada personatge.

5.4 Pla de rodatge

L'elaboració d'un pla de rodatge suposa un major control i un millor funcionament d'aquest. Com més gran és la producció, més imprescindible resulta comptar amb una bona planificació.

Per començar a elaborar un pla de rodatge cal desglossar el guió en els elements més bàsics (escenes, localitzacions, actors) i anotar la duració prevista del rodatge, cal també



preveure l'attrezzo i l'equip de càmera necessaris. El més recomanable és començar escrivint una targeta per escena i elaborar una fitxa.

Les distàncies entre els localitzacions, si els rodatges són nocturns o diürns, interiors o exteriors i la disponibilitat de les localitzacions són alguns dels factors que cal considerar. També cal tenir en compte alguns factors sobre els actors com ara quins dies estan disponibles i quins apareixen en les mateixes escenes. Aleshores, cal encaixar tots aquests factors. Aquests càlculs es poden realitzar a ordinador, a partir de diferents programes professionals o de fulls de càlcul, o bé a mà en un full de paper. Una vegada hagin finalitzat els càlculs, es disposarà d'un full o taula dividida per dies, amb les localitzacions marcades en l'índex, segons l'ordre del rodatge, juntament amb el nom dels actors, l'attrezzo, l'equip i alguna indicació concreta de quan se'ls necessita. Finalment, cal repartir el full de rodatge a tots membres de l'equip tècnic i de l'equip artístic.

5.5 Localització

La localització és el conjunt d'escenaris i espais en els quals es rodarà l'obra audiovisual. Les localitzacions poden ser exteriors o interiors. Tant si es decideix gravar en un espai exterior públic o privat com en un espai interior públic o privat, caldrà disposar de permisos per poder rodar-hi. Durant la preproducció, el productor s'encarrega de visitar els espais i escenaris *in situ* i consignar un contracte amb els propietaris. Una vegada s'han determinat totes les localitzacions, cal fer-ne una llista, acordar les dates del rodatge amb els propietaris i afegir aquestes dades al full de rodatge.

5.6 Disseny de producció

El disseny de producció és una tasca del dissenyador de producció, que s'encarrega de crear una imatge global de tot el que apareix davant la càmera: des dels decorats i l'attrezzo fins el vestuari i el maquillatge. El dissenyador de producció treballa juntament amb el director. Habitualment, aquesta figura només és necessària en produccions de gran envergadura i en les quals treballen diversos equips dedicats a



l'escenografia, cadascun encapçalat pel seu respectiu director artístic, garantint que tots ells siguin fidels a l'estètica general de l'obra prèviament acordada.

És habitual confondre la funció del dissenyador de producció amb la del director artístic. Quan ambdós càrrecs participen en un projecte, el director artístic és qui du a terme les idees del dissenyador de producció amb l'ajuda del seu equip i sempre d'acord amb el director de fotografia i el departament de vestuari.

Així doncs, en aquests casos, la tasca fonamental del dissenyador de producció és prèvia a la del director artístic i consisteix a planejar, per mitjà d'esbossos il·lustratius, dibuixos detallats o *storyboards*, el que el segon haurà de realitzar a la pràctica durant el rodatge.



6. Producció

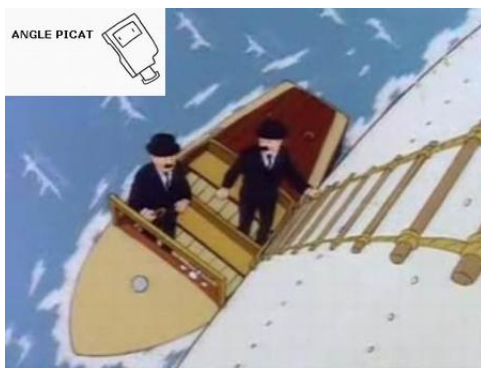
La producció és l'etapa en la qual es posen en pràctica totes les idees pensades en la fase de preproducció. Una mala planificació suposaria una despesa important de temps i de capital. En aquesta etapa s'inclouen l'equip de càmeres, els tècnics de so, l'equip de direcció artística i decoració i els encarregats de la il·luminació, entre d'altres.

6.1 Enquadrament

L'enquadrament és la part de la realitat que capta el visor de la càmera i que determina allò que l'espectador veurà. La càmera té uns límits físics horitzontals i verticals, no pot mostrar tota la realitat. Per tant, cal escollir quina part de la realitat volem que mostri, és a dir, quin tipus de pla i quin angle d'enquadrament es farà servir.

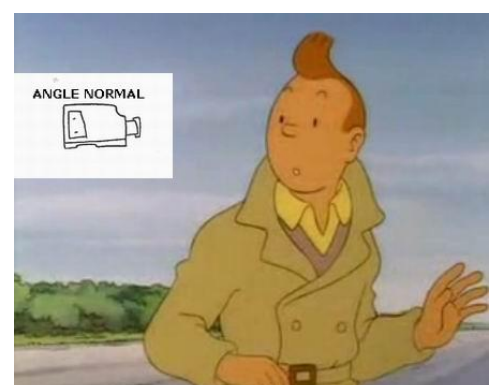
6.1.1 Angles

L'angle és el punt i la direcció en què col·loquem la càmera respecte de l'objecte filmat (o fotografiat). Segons l'alçada des de la qual enquadrem l'objecte o el personatge distingim diversos angles d'enquadrament:



Il·lustració 6 Angle picat

- **Angle picat:** la càmera enfoca de dalt cap a baix.



Il·lustració 7 Angle normal



- **Angle normal:** la càmera està situada a l'alçada dels ulls de la persona.



- **Angle contrapiccat:** La càmera enfoca de baix cap a dalt.

Il·lustració 8 Angle contrapiccat

6.1.2 Plans

El pla és l'espai escènic (personatges, objectes, paisatges) que capta l'objectiu de la càmera des que s'inicia la filmació fins que s'atura. Segons si l'enquadrament és més obert o més tancat, diferenciem diversos tipus de pla:



- **Pla general (PG):** és aquell pla que recull tot l'espai físic en el qual succeirà l'acció, els personatges que participaran en aquella escena, els elements sense vida (escenografia, attrezzo, etc.) i la relació espacial entre tots aquests elements.

Il·lustració 9 Pla general

- **Pla sencer (PS):** és aquell pla que recull la figura completa i es tanca sobre ella de manera precisa. És a dir, aquest pla recull la figura sencera del personatge i el context més proper que l'envolta.



Il·lustració 10 Pla sencer



Il·lustració 11 Pla americà

- **Pla americà (PA):** és el pla que talla el personatge a l'alçada dels genolls. Pot ser que aquest pla també reculli alguna porció del context que envolta el personatge i, a més, pot recollir una segona figura més llunyana.

- **Pla mitjà (PM):** és aquell pla que talla la figura per la cintura. Aquest pla també recull una certa porció de context.



Il·lustració 12 Pla mitjà



Il·lustració 13 Primer Pla

- **Primer pla (PP):** és aquell pla que recull tot el cap del protagonista, el seu coll i la porció superior de les seves espatlles.

- **Pla detall (PD):** és el pla que mostra un element de molt a la vora, ja sigui un element en la seva totalitat o alguna de les seves parts.

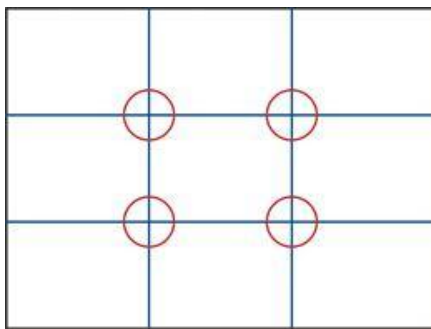


Il·lustració 14 Pla detall

6.2 Composició

La composició d'un pla és la manera com es col·loquen els elements gràfics dins de l'enquadrament de la càmera, i la seva posició i relació que guarden respecte els altres.

Una de les principals regles de composició dels plans és la divisió en terços, que consisteix a dividir la pantalla horitzontal i vertical en terços i, després, es col·loquen els actors, objectes o decorats en les nou subdivisions resultants. No obstant això, cal tenir en compte que una imatge amb múltiples elements no podrà cenyir-se totalment a aquesta regla.

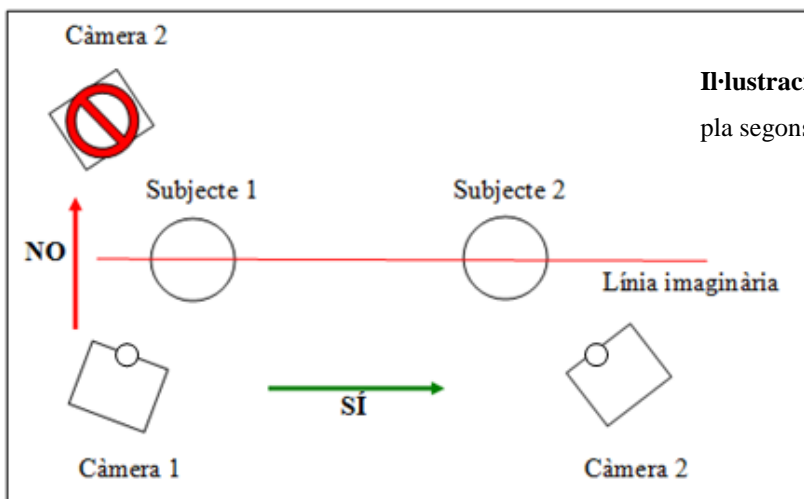


Il·lustració 15 Esquema de la regla de terços



Il·lustració 16 Exemple de la regla de terços a la pel·lícula *Psicosis*

Una altra regla fonamental en la composició és la regla de l'eix, que consisteix a impedir que dos plans contigus estiguin presos des d'un costat diferent de l'eix imaginari que s'estableix entre dos personatges. Per exemple, si es filmen dos personatges que estan parlant cara a cara, s'hauria de mantenir la càmera en el mateix costat de la línia imaginària que es traça entre ells.



Il·lustració 17 Esquema de la composició d'un pla segons la regla de l'eix



També és important tenir en compte la regla de la direcció de la mirada o línia dels ulls, que és el punt a què mira l'actor o actriu quan se li fa un pla individual. Els personatges no haurien de mirar directament a la càmera, sinó que haurien de desviar lleugerament la mirada de l'objectiu de la càmera. La direcció de la mirada es troba directament relacionada amb la regla de terços: segons la disposició dels actors en l'espai, la seva mirada s'haurà de desviar cap un costat o cap a un altre.

6.3 Moviments de càmera

6.3.1 La panoràmica

La panoràmica és un moviment de rotació de la càmera en el qual aquesta gira sobre un suport fix. Correspon als diversos moviments del cap de la persona. Hi ha diferents tipus de panoràmica:

- **Panoràmica horitzontal:** és un moviment de rotació d'esquerra a dreta o de dreta a esquerra. Pot servir per seguir un personatge que es desplaça horitzontalment en l'espai (panoràmica de seguiment) per explorar un espai (panoràmica de reconeixement) o bé com a recurs de transició (panoràmica d'escombratge).
- **Panoràmica vertical:** és un moviment de rotació que va de dalt a baix, o a la inversa. Permet relacionar visualment espais o subjectes separats verticalment. Pot ser vertical ascendent o vertical descendent. Es pot emprar amb una finalitat descriptiva o narrativa.
- **Panoràmica de balanceig:** és un moviment de rotació similar al d'un bressol o al d'un vaixell. S'acostuma a emprar amb una finalitat subjectiva, simulant els ulls d'una persona ferida o d'un borratxo.

6.3.2 El tràveling

El tràveling és un moviment de translació de la càmera que consisteix a desplaçar-la sobre una estructura mòbil que rep el nom de carro i, alhora, aquest es desplaça a través d'uns rails similars als del ferrocarril. Aquest carro és conduït pel maquinista. El



desplaçament, però, també pot ser a mà, sobre un cotxe, etc. Hi ha diferents tipus de tràveling:

- **De profunditat d'avançament:** la càmera es trasllada d'un pla llunyà a un de més proper. Pot servir per canviar de pla en una mateixa presa, per centrar l'atenció del públic o també per endinsar-lo en els sentiments i les emocions d'un personatge.
- **De profunditat en retrocés:** la càmera es desplaça des d'un punt proper a un de més llunyà. Pot servir per situar un personatge en context, per distanciar-se d'una acció, per indicar el final d'un record o d'una pel·lícula.
- **Vertical ascendent o descendent:** la càmera acompanya el moviment del personatge en desplaçaments verticals ascendents o descendents. La càmera puja o baixa sobre una plataforma o una grua.
- **Lateral:** la càmera acompanya paral·lelament un personatge que es desplaça horitzontalment. Permet captar de manera intensa l'expressió d'un personatge en moviment.
- **Circular:** la càmera es desplaça circularment, per exemple envoltant un o dos personatges. Es pot utilitzar amb una finalitat romàntica o bé simbòlica, per expressar tancament, també per mostrar indirectament tot l'entorn que envolta els personatges.
- **Tràveling òptic:** el moviment d'apropament o d'allunyament que es pot produir mitjançant un objectiu zoom de distància focal variable. En aquest cas el que es mou no és la càmera sinó l'òptica.

6.3.3 Moviment lliure

El moviment lliure consisteix a moure la càmera sense seguir un ordre concret. Pot ser amb grua o sense grua.

Un tipus de moviment lliure és el moviment de càmera a l'espatlla o *steadycam*. Amb la *steadycam* -càmera que amb els seus accessoris es subjecta a l'espatlla de l'operador mitjançant cinturons i suports lleugers per evitar vibracions- és possible realitzar, també, moviment combinats de panoràmica i tràveling. Es tracta d'un efecte que s'aprecia en algunes filmacions per a televisió fetes en condicions difícils (accidents, guerres, aglomeracions...).



6.4 Il·luminació

El director de fotografia té dues funcions molt específiques durant el rodatge. La primera és manejar, o almenys dirigir, la càmera. La segona és il·luminar les preses, ja que no es pot filmar res si no hi ha llum.

Llum natural

La manera més simple d'il·luminar és utilitzar la llum existent, la llum que hi ha al lloc i en el moment del rodatge. La llum natural és molt útil, encara que quan la llum del sol és molt intensa, pot donar imatges amb molt contrast. Això es pot evitar expandint la llum solar a través de teles molt fines o utilitzant altres fonts de llum per tal d'eliminar aquelles ombres que siguin molt intenses. Una altra alternativa pot ser utilitzar reflectors, grans superfícies reflectores que fan rebotar una font de llum sobre els actors per suavitzar les ombres.

La llum natural també és útil en els espais interiors diürns, però cal planificar molt bé la presa perquè es pugui aprofitar del tot la llum. En aquest cas també s'utilitzarien reflectors.

Llum artificial

- **Un llum:** un únic llum col·locat a davant o a un costat dona una imatge molt contrastada i projecta una ombra allargada de la silueta del personatge. És molt útil per crear ambients.
- **Dos llums:** a l'afegir una segona font de llum a l'altre costat de la càmera, es revelen més detalls a l'eliminar les poderoses ombres i suavitzar els contrastos.
- **Tres llums:** un tercer llum col·locat a 90° de la càmera donarà major profunditat al pla del personatge, i posarà en relleu detalls com ara el cabell. A més, el personatge destacarà sobre el fons.
- **Quatre llums:** normalment, el quart llum se situa al darrera i dona profunditat i dimensió a l'escena.



6.5 So

La qualitat del so és un aspecte molt important per al resultat final de l'obra audiovisual. En la postproducció, resulta complicat millorar la qualitat del so, per això el so s'ha de captar durant el rodatge i s'encarrega el tècnic de so, que enregistra tots els tipus de sons que han d'aparèixer en una escena, des del soroll d'un cotxe fins a una conversa entre els personatges. A continuació, es presenta el material bàsic que s'empra per enregistrar el so:

- **Micròfon de canó:** És extremadament sensible i direccional. S'utilitza per aïllar les fonts sonores a les que s'apunta i per minimitzar els sons d'ambient.
- **Micròfon de corbata:** S'utilitza especialment per rodar presses generals en les quals és difícil fer arribar el micròfon de canó.
- **Micròfons en perxa:** Són tots aquells micròfons que es poden muntar en perxes. Són controlats per un perxista. Els més habituals són els micròfons de canó que contenen un patró de captació molt estret i direccional. D'aquesta manera, disminueix considerablement els sons laterals i aïllen la veu del subjecte d'un ambient sorollós. S'ha de dirigir directament a la boca del personatge i anticipar els seus moviments.
- **Auriculars:** Serveixen per escoltar el so a mesura que es va enregistrant. Van connectats al mesclador de so o a la càmera.
- **Cables XLR:** Són els cables que es connectaran als micròfons.
- **Zepelí amb pistola:** Serveix per disminuir la força del vent quan es grava en exteriors. La muntura de pistola actua absorbint les vibracions del micròfon i, a més, permet muntar micròfons de canó en espais reduïts sense necessitat d'utilitzar perxa.
- **Paravents:** Serveix per augmentar l'eficàcia del zepelí a l'hora d'actuar contra el vent.
- **Mixer o mesclador de so:** És la taula de mescles portàtil. Actua com a extensió dels controladors de so i permet controlar el so sense necessitat de tocar la càmera. Permet utilitzar tot tipus de micròfons i aparells. També augmenta el control de la qualitat del so i el control del volum de cada micròfon que s'hi connecti.



- **Mantes de so:** És una mesura correctora per gravar en habitacions amb un eco considerable. Les mantes de so, que són grosses, aspres i gruixudes, cobreixen les superfícies dures per tal d'atenuar l'eco.

Quan el rodatge té lloc en espais exteriors es poden visitar i revisar anticipadament totes les localitzacions, per així preveure les diferents fonts de soroll i evitar problemes de so que puguin interferir en el rodatge. Si en una localització el soroll és constant i irremeiable, se n'haurà de buscar una altra.

En les localitzacions exteriors, és de gran importància gravar els *wildtracks*, que són les gravacions del so natural de qualsevol espai i han d'anar sincronitzades amb la pel·lícula, però es registren per separat. Els *wildtracks*, també anomenats *via natural*, són, per exemple, lleus murmuris, ocells, tràfic i altres sorolls de fons que acostumen a passar desapercebuts en un rodatge. Amb això aconseguirem evitar els salts de so en el muntatge i altres inconvenients.



7. Postproducció

La postproducció és l'etapa posterior al rodatge i l'última del procés d'elaboració d'una obra audiovisual. Consisteix a seleccionar el material gravat, és a dir, s'escullen les preses que serviran per a l'edició i el muntatge de l'obra. Les persones involucrades en aquesta etapa són el productor, el director, el director de producció, el muntador i el tècnic de so.

L'equip de producció s'encarrega del compliment de tots els terminis de postproducció: de controlar el lloguer de les sales d'edició i sonorització i de supervisar la feina d'aquelles persones que intervenen en aquesta etapa. És a dir, s'encarrega de totes les tasques que garanteixen l'obtenció del producte final.

Al mateix temps, el productor executiu o la productora executiva tanca els comptes i comprova el resultat de tota la planificació prèvia de l'equip de producció, com ara l'ajust al pressupost o el compliment dels terminis previstos. Cal identificar les desviacions respecte als marges establerts, controlar el pla de pagaments i determinar les causes de les desviacions per tal de trobar-hi una solució.

7.1 Muntatge o edició

El muntatge o edició és el final del procés, però s'hauria de tenir present des del principi. Consisteix a seleccionar i ordenar els plans enregistrats, segons una idea i un ritme determinats, per tal d'obtenir la forma final de l'obra audiovisual. S'acostuma a dir que cal "rodar per muntar", això vol dir que en el moment de rodar s'han de preveure tots els plans que faran falta més tard a la taula de rodatge o a l'ordinador. El muntador, que s'encarrega de realitzar el muntatge, forma part de l'equip tècnic però la seva tasca té lloc una vegada ja ha finalitzat el rodatge. L'edició es fa mitjançant diversos programes informàtics, com per exemple l'*Apple SoundTrack*[®], l'*Adobe Premiere Pro*[®], el *Sony Vegas Pro*[®] o el *Final Cut Pro*[®].



7.1.1 Tipus de muntatge

7.1.1.1 Segons la totalitat de l'obra audiovisual

- **Muntatge narratiu o clàssic:** explica els fets de manera cronològica o bé fent salts tant al futur com al passat, però sempre seguint una estructura.
- **Muntatge ideològic:** es vol donar importància a les emocions, ja sigui a través de símbols, gestos, etc.
- **Muntatge creatiu o abstracte:** consisteix a ordenar els plans sense seguir una cronologia determinada, es disposa d'una llibertat creativa però sense perdre el ritme i la coherència de l'obra.

7.1.1.2 Segons el tipus d'enquadrament

- **Analític o extern:** l'enquadrament es fa a partir de plans curts, tancats i molt nombrosos. El ritme és ràpid perquè, d'aquesta manera, aporta dinamisme i dramatisme a la història. La realitat s'analitza per parts.
- **Sintètic o intern:** l'enquadrament es fa a partir de plans llargs, oberts i poc nombrosos. El ritme és lent, ja que té la intenció d'expressar monotonia. Es dona una visió més àmplia de l'escena, sense voluntat d'anàlisi.

Relacionada amb aquest criteri es troba la regla de la gradació d'escala, que diu que un pla general llarg no hauria d'anar seguit d'un primer pla curt. Per exemple, no hauria aparèixer un pla d'un paisatge i seguidament, un primer pla d'un rostre. S'haurien d'intercalar diferents plans d'escala intermèdia, així el salt d'imatge no resultaria tan gran. Això no vol dir que aquests dos tipus de plans no es puguin combinar, sinó que s'haurien de combinar amb una finalitat narrativa concreta i intel·ligible per l'espectador i no de manera aleatòria.

7.1.2 Transicions i efectes

La transició és un efecte que consisteix a passar d'una imatge A a una imatge B fent que, durant un període determinat de temps, es puguin superposar les dues imatges per igual. Les transicions s'acostumen a utilitzar per indicar alguna cosa a l'espectador: un salt de temps, d'espai o de narració. Segons la durada i el tipus de transició advertirem més o menys a l'espectador d'algun canvi important. Una transició llarga seria com un

punt i apart i una transició curta i senzilla, com una coma. Les transicions bàsiques entre un pla i un altre són les següents:

- **Tall:** un pla segueix a un altre directament. Si es canvia la localització de l'acció mitjançant un tall, el pla següent hauria de ser prou diferent per tal que l'espectador no pensi que continua veient la mateixa escena.
- **Gradació o fosa a negre:** un pla es va esvaint deixant la pantalla, generalment, en negre. Deixa clar el canvi de temps o de lloc en l'acció.
- **Gradació o fosa a negre encadenada:** un pla es va esvaint i dona lloc al següent que va apareixent a la pantalla. Suggereix el pas del temps però d'una manera menys marcada i dins d'una unitat d'acció més o menys extensa en el temps. Per exemple, mitjançant aquest tipus de transició es pot mostrar la construcció d'un edifici en els seus diferents fases.

Les transicions també es poden aplicar a la música i als enregistraments de so, però no seran perceptibles visualment, sinó auditivament. El tipus de transició auditiva que més s'aplica és la *gradació de volum*, que consisteix a anar incrementant el volum a mesura que el so o la música va apareixent i a disminuir-lo a mesura que el so o la música es va acabant.

7.2 Efectes especials

Els efectes especials s'utilitzen per aconseguir escenes que no es poden realitzar per mitjans habituals, com per exemple un viatge a l'espai. Existeixen moltes tècniques d'efectes especials, que van des d'efectes tradicionals en sales de teatre, passant per tècniques clàssiques de filmació inventades a principis del segle XX, tals com fotografia d'imatges aèries i les tècniques gràfiques d'ordinadors moderns. Sovint s'utilitzen diferents tècniques alhora en una mateixa escena. Habitualment els efectes especials són invisibles, és a dir, el públic no hauria de notar la presència.

Els efectes especials es divideixen en tres tipus:

- **Efectes digitals o visuals:** són la manipulació d'imatges o fotogrames de pel·lícula i de format digital. Per efectes visuals, s'entén la unió del material rodat amb altres imatges generades per ordinador per tal de crear ambients o escenaris que semblin

reals. Aquests efectes resultarien impossibles o, fins i tot, perillosos de gravar per això s'han de generar a través d'un ordinador.

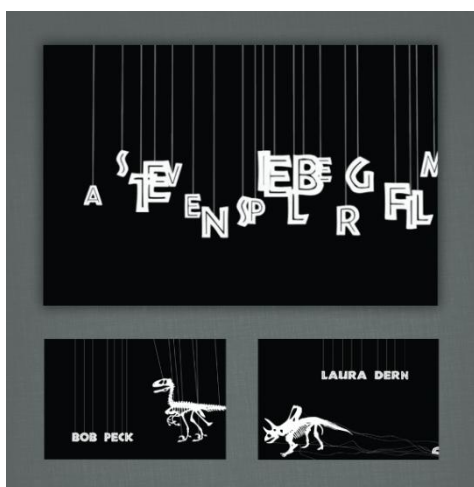
- **Efectes mecànics o pràctics:** es realitzen durant el rodatge. Aquests inclouen ninots mecànics, escenografia i pirotècnia.
- **Efectes de so:** són sons pregravats que s'inclouen en un punt determinat de l'obra durant l'edició.

7.3 Títols de crèdits

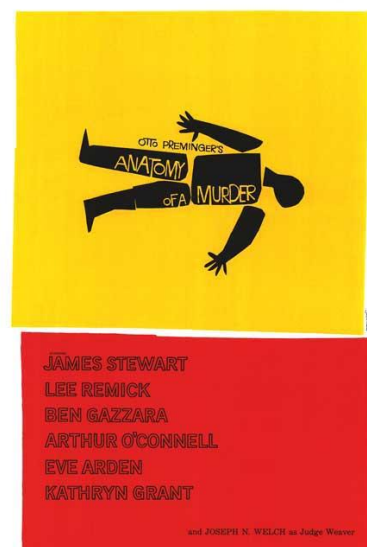
Els títols de crèdits són la fitxa tècnica de l'obra audiovisual que apareix a la cinta o pel·lícula. El disseny i l'avanç tecnològic han possibilitat que aquestes lletres informatives en el cinema actual expliquin per elles mateixes alguna cosa sobre l'obra i serveixin com un anticipació del que es veurà.

En una pel·lícula els títols de crèdits apareixen un al principi i un altre al final de la cinta. Els crèdits finals detallen tot sobre la producció de la pel·lícula (equip tècnic, productors, assistents de producció, maquilladors, banda sonora, tipus de so, etc.) En canvi, els crèdits inicials mostren els realitzadors més imprescindibles (director, productor, guionistes i protagonistes).

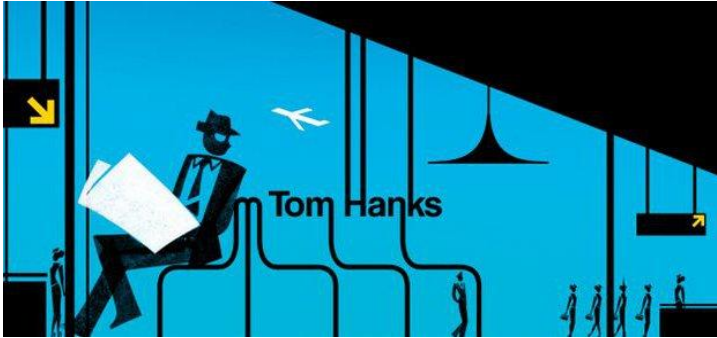
Els crèdits inicials tenen com objectiu captar l'atenció de l'espectador mentre aquest s'acomoda a la butaca i menja les primeres crispets. Amb l'ajuda dels crèdits, l'espectador pot començar a esbrinar quin és el gènere del que veurà (drama, suspens, acció, comèdia, etc.)



Il·lustració 18 Exemple de títol de crèdit de la pel·lícula *Parque Jurásico*



Il·lustració 19 Exemple de títol de crèdit de la pel·lícula *Anatomia de un asesinato*



Il·lustració 20 Exemple de títol de crèdit de la pel·lícula *La terminal*

Els crèdits es poden crear a partir de l'*Adobe After Effects*[®], un programari d'Adobe Systems per a la composició d'animació digital. Pot ser usat en postproducció de pel·lícules o vídeos.

7.4 So i música

L'encarregat del so i de la música és el tècnic de so. La seva tasca consisteix a unir els sons i els diàlegs amb les seves corresponents imatges rodades. Si és necessari, en aquesta fase, també es realitzarà el doblatge, que consisteix a substituir el diàleg original d'un film per la gravació d'una nova veu. Això es fa amb diverses finalitats, per millorar la locució d'un o més actors, per corregir problemes en la gravació original del so o bé per oferir els diàlegs en un altre idioma. Les gravacions dels diàlegs i els *wildtracks* del rodatge ja haurien d'estar digitalitzats i guardats.

En el cas que faltessin alguns detalls sonors dels moviments dels actors o alguns sorolls concrets, els artistes del *foley*, els encarregats d'elaborar sons addicionals, gravarien els sons que es requerissin en estudis a partir de diferents accessoris. És en aquest moment també, quan s'enregistren les veus en off¹⁶. Aquests discursos es graven en estudis i posteriorment es mesclen amb els altres sons com una pista més.

El pas final d'aquesta fase són les mescles i les sincronitzacions. Quan ja es disposa de tot el material, els enginyers de so utilitzen unes taules de mescles multipistes i uns amplificadors monitors de la millor qualitat per tal de veure si el so està ben contrastat i se sent el que s'ha de sentir. L'element més important i bàsic són els auriculars, que han de permetre escoltar tot el camp del so a la perfecció.

¹⁶ La veu en off és un recurs narratiu del cinema i del teatre. Es tracta d'un narrador que explica la història sense participar-hi i sense que se'l vegi.



Pel que fa la música, té un gran paper en el món del cinema ja que ajuda a emfatitzar un sentiment, a entendre les sensacions dels personatges, a dramatitzar una escena i a explicar el que es veu a la pantalla. La música que apareix en les obres audiovisuals es coneix com a banda sonora. Pot ser composta expressament per una obra en concret o es poden utilitzar cançons ja existents. Si es decideix seleccionar música ja composta, caldrà aconseguir el permís del compositor d'aquella música. Quan s'acaba el procés de selecció de la música, el muntador de so s'encarrega de col·locar la música en els punts determinats de la pel·lícula i especificats en un guió realitzat prèviament. En aquest guió hi apareixen indicats els punt i les escenes concretes on s'han de col·locar les pistes de música.

7.5 Distribució

La darrera finalitat de la persona que realitza una obra audiovisual és donar-la a conèixer, portar-la a sales d'exhibició¹⁷ i pantalles per tal d'oferir-la al públic, que en definitiva és per a qui ha estat creada. Aquesta tasca la duu a terme el distribuïdor.

La tasca de distribució es pot dividir en integral o tècnica. En el primer cas, la distribuïdora anticipa i es fa càrrec de les despeses de tiratge de còpies i de la publicitat. En el segon cas, és el productor qui s'encarrega de tot. La distribuïdora s'encarrega de la comunicació i de les sales de promoció, però les còpies i el material publicitari els facilita el productor.

Els llargmetratges compten amb la publicitat com a principal canal de distribució. El públic veu l'anunci d'una pel·lícula i si li crida l'atenció sap que pot anar a veure-la a qualsevol sala de cinema. Pel que fa els curtmetratges, els festivals són el seu destí lògic, és on es troba el seu públic. Per això una bona estratègia de promoció és presentar-se en diferents festivals. Els curtmetratges no s'acostumen a projectar a qualsevol sala de cinema. Un altre canal de distribució pels curtmetratges és Internet, ja sigui a partir de blogs, pàgines web, Youtube o xarxes socials. També es pot donar a conèixer per la televisió o en DVD.

¹⁷ Les sales d'exhibició són el lloc on es projecta la pel·lícula i segons la normativa vigent, són tots els locals dotats d'una o diverses pantalles de producció de pel·lícules obertes al públic mitjançant un pagament de l'entrada fixat. A l'estat espanyol hi ha unes 4300 pantalles d'exhibició permanents.

Part pràctica



8. Plantejament del projecte

El marc experimental d'aquest treball consisteix a realitzar l'adaptació cinematogràfica d'un conte de Pere Calders. Aquesta adaptació es durà a terme a partir de cinc passos: l'adaptació, l'elaboració d'un guió, la preproducció, la producció i la postproducció. Cal tenir en compte que el pas de l'adaptació no finalitza fins que s'acaba l'escriptura del guió, ja que mentre s'escriu el guió es tenen en compte els aspectes que s'han definit en el pas anterior. També cal saber que l'adaptació i l'elaboració del guió formen part de l'etapa de preproducció, però sovint s'acostumen a separar perquè les dues primeres són considerades tasques de caire artístic, que impliquen imaginació i creativitat. En canvi, la preparació del rodatge, com ara la selecció dels actors o el disseny del pla de rodatge, és considerada una tasca més tècnica.

Per dur a terme el primer pas, l'adaptació, cal determinar quin tipus d'adaptació es farà, és a dir, quins elements del conte original es voldran mantenir en el guió i quins no. Al segon pas, l'escriptura del guió, cal analitzar els elements de les històries (ambientació, significat, gènere i personatges), dissenyar l'estructura de la història des del punt de vista intern i extern i seguir tots els passos de l'escriptura del guió (idea inicial, girs narratius, *storyline*, sinopsi argumental, escaleta, guió literari, guió tècnic i *storyboard*). Al tercer pas, la preproducció, es determinaran l'equip tècnic i l'artístic, es decidiran les localitzacions i s'elaborarà el pla de rodatge i el disseny de producció. Al quart pas, la producció, es durà a terme el rodatge de l'obra audiovisual. I, per últim, al cinquè pas, la postproducció, es farà el muntatge de les imatges que hauran estat enregistrades en el pas anterior.



9. Desenvolupament

9.1 Adaptació cinematogràfica

9.1.1 Font d'adaptació: “De teves a meves”, de Pere Calders

El tipus de text que s'adaptarà en aquest treball és el conte, concretament, *De teves a meves*¹⁸, de Pere Calders. Aquest conte es troba dins del recull *De teves a meves: trenta-dos contes que acaben més o menys bé*, editat l'any 1984.

L'obra de Calders és caracteritzada pel seu estil humorístic i irònic. En les seves històries es descriuen situacions quotidianes i realistes que, de cop i volta, passen a ser situacions estranyes i irrealistes. Els protagonistes dels seus contes parlen sobre com percebre la realitat: a través de la ment i del cor.

De teves a meves és una obra que ridiculitza els problemes existencials i l'accés d'individualisme de l'ésser humà. Els personatges principals són el visitant i l'amic, i els personatges secundaris són l'actuària, el procurador i els dos macips. El conte comença quan en Jonàs va a visitar al seu amic Pau, que afronta una situació econòmica i amorosa complicada, perquè l'ajudi a resoldre els seus dubtes existencials.

9.1.2 Tipus d'adaptació

Des de la perspectiva de la dialèctica, es tracta d'una adaptació com a transposició, és a dir, es conserven els valors de l'obra literària, però alhora s'afegeixen alguns elements creatius i més propis del llenguatge cinematogràfic. Per exemple, he posat nom als personatges protagonistes, ja que en el conte original no apareix el nom propi de cap personatge. El visitant es diu Jonàs i l'amic, Pau. També he reduït el nombre de personatges secundaris; en el conte n'hi apareixen set: dos actuaris, un procurador i quatre macips, en canvi, en el guió adaptat hi apareixen quatre personatges secundaris: una actuària, un procurador i dos macips. Aquesta modificació l'he fet pensant a la gravació de l'obra, d'aquesta manera em resultaria més fàcil completar l'equip artístic.

¹⁸ El conte es troba adjuntat als annexos d'aquest treball.



Tot i que els personatges secundaris no intervenen gaire en l'obra, n'he fet una caracterització física i psíquica força detallada; ells serviran per donar una major sensació de passivitat a la història.

Segons la tipologia del relat, seguiré una coherència estilística, perquè es tracta de l'adaptació d'una obra literària moderna a una obra audiovisual moderna. No obstant això, cal tenir en compte que el conte va ser escrit ara fa vint-i-vuit anys, l'any 1984; per tant, el llenguatge i algunes costums de l'ésser humà hauran patit canvis. Per exemple, l'any 1984 l'home feia servir la màquina d'escriure, en canvi, actualment aquesta ha estat substituïda per l'ordinador.

Segons l'extensió del relat es farà una ampliació, és a dir, partiré de la mateixa idea inicial i en el guió adaptat faré servir alguns diàlegs textualment extrets del conte, però s'hi afegiran elements nous. Es desenvoluparan accions que només són suggerides en el text original, es transformaran els fragments narratius en diàlegs i s'hi afegiran detalls que no apareixen en el text original. Per exemple, el fragment narratiu del conte en que s'explica que en Pau té problemes econòmics i amorosos el convertiré en una escena independent en forma de flashback o salt enrere. En aquesta escena es veu com en Pau fa càlculs i se n'adona que té més deutes que diners al compte bancari i també es mostra com en Pau telefona insistentment a una noia que sembla no fer-li massa cas. Per tant, en aquesta escena es dona informació sobre la vida d'en Pau.

I, finalment, segons la proposta estètico-cultural es farà una modernització o actualització creativa: afegiré nous elements creatius amb l'únic objectiu d'enriquir el missatge del relat i adaptaré sociolingüísticament alguns fragments del conte que contenen expressions que actualment s'utilitzen poc, com ara *qui m'ha encolomat les alforges*. Tenint en compte que des de l'escriptura del conte fins ara han passat més gairebé trenta anys, també faré una adaptació d'espai-temps, és a dir, substituiré alguns objectes d'abans per d'altres de més actuals. Per exemple, la màquina d'escriure la substituiré per un ordinador portàtil.



9.2 Guió audiovisual

9.2.1 Anàlisi dels elements de la història

Pel que fa l'ambientació hi ha quatre dimensions:

- Període: edat contemporània, concretament, a finals del segle XX.
- Durada: una tarda
- Localització: Barcelona, al barri de la Sagrera.
- Nivell de conflicte: conflictes interns dels personatges

Pel que fa el gènere, es tracta d'una comèdia, ja que a la història hi apareixen elements satírics i humorístics. L'objectiu de la història és ridiculitzar l'ésser humà i per tal d'aconseguir-ho es fa servir l'humor situacional.

Pel que fa els personatges, a continuació presento la caracterització i l'evolució de cadascun d'ells al llarg de la història.

Personatges principals

Jonàs (visitant): és un personatge estàtic i pla ja que té un caràcter simple i previsible, i al llarg de la història no evoluciona. En aquest personatge no s'observa cap gir, ja que des del principi es veu que és un personatge individualista i egoista que només vol trobar una solució al seu problema. Presenta la mateixa actitud des del principi fins al final del relat. Aquesta actitud es pot comprovar en el moment en què el seu amic està sent embargat i ell es mostra impassible davant aquella situació.

Pau (amic): és un personatge dinàmic i rodó ja que té un caràcter complex i imprevisible, i al llarg de la història veiem com evoluciona. En aquest personatge s'observa un gir: al principi se'l presenta com un personatge empàtic i sempre disposat a ajudar, però en el moment en què ell es troba enmig d'un problema es veu com adopta una actitud individualista i deixa de fer cas al visitant. L'actitud que presenta al principi no és la mateixa del final del relat, pateix un gir. Al principi també se'l presenta com un personatge optimista i àgil, però al final, després de l'embargament, es mostra trist i sense ímpetu.

El nom dels personatges és significatiu pel que fa a la seva caracterització. Així, Jonàs és un nom d'origen hebreu que significa *colom*, i fa referència a una persona que és senzilla, incrèdula i interessada. En canvi, el nom de Pau prové del llatí *Paulus* i significa "petit". També pot fer referència a l'absència de guerra i a una persona tranquil·la i empàtica.

Personatges secundaris

Actuària: és l'encarregat de redactar les actes en els processos judicials, i en aquest cas, de l'embargament d'en Pau. En cap moment de la història diu res, no evoluciona i en cap moment mostra el seu caràcter. Per tant, és un personatge estàtic i pla.

Procurador: és qui firma l'ordre d'embargament d'en Pau, i en aquest cas s'encarrega que es compleixi. És personatge estàtic i pla, perquè a la història no diu res, no evoluciona i tampoc mostra el seu caràcter.

Macips: són persones que treballen per a algú altre i que en aquest cas s'encarregaran d'emportar-se els mobles de casa en Pau. Són personatges estàtics i plans, ja que a la història no parlen, no evolucionen i no mostren cap aspecte dels seus caràcters.

No caldrà l'ús de la veu en off per traslladar la informació que aporta el narrador perquè aquesta ja es traslladarà a partir d'un o més salts enrere.

Pel que fa el significat, la idea controladora del relat és l'individualisme i l'egoisme de l'ésser humà. Segons la càrrega emocional d'aquesta idea es tracta d'un relat pessimista, perquè el final és trist i expressa cinisme. També s'observa certa resignació per part de l'autor davant d'una situació amb càrrega negativa que no creu poder canviar i que ja està acostumat a viure. Per exemple, a la tercera escena, en Jonàs demostra el seu egoisme quan li diu al seu amic la frase següent: "-Tu rai! Ets aguantador de mena. Per tu no pateixo gens, perquè sé que te'n sortiràs..." La resignació de l'autor també es pot observar en el final que va escollir per la història: cap dels dos protagonistes troba solució al seu problema, sinó que mostren resignació i conformisme. És a dir, l'autor deixar el final obert perquè el lector reflexioni sobre el problema que ell denuncia. Tot i que sigui un final obert està ple de significat perquè reflecteix perfectament l'actitud

passiva que l'èsser humà sovint adopta davant els problemes i que potser si canviés d'actitud, trobaria la solució a tots els problemes.

9.2.2 Disseny del guió audiovisual

9.2.2.1 Estructura narrativa externa

El curtmetratge constarà únicament d'un acte, ja que la història resulta massa curta per poder dividir-la en tres actes i hi apareixen pocs girs narratius. A més, es tracta d'una història que no necessita separacions temporals, ja que els esdeveniments tenen lloc en una sola tarda i en una mateixa localització. Dins d'aquest acte hi haurà tres seqüències. La primera seqüència constarà de dues escenes. La segona seqüència, d'una escena. I la tercera seqüència, de dues escenes. Dins les escenes hi trobarem els esdeveniments i els cops d'efecte. Un exemple d'esdeveniment és l'embargament dels mobles, que fa que en Pau passi de la tranquil·litat al neguit. I un exemple de cop d'efecte és el canvi d'actitud que adopta en Jonàs quan veu que el seu amic no té intenció d'ajudar-lo amb el seu problema, que li diu a en Pau que és una persona egoista.

Seqüència 1

- Escena 1: Pau obre la porta i Jonàs entra; Jonàs parla i s'enfoca a Pau.
- Escena 2: Dos salts enrere en un: amor no correspost i deutes d'en Pau.

Seqüència 2 - Escena 3: En Pau i en Jonàs conversen, sona el timbre i se li emporten els mobles a en Pau.

Seqüència 3

- Escena 4: En Pau seu desolat a la butaca.
- Escena 5: En Jonàs marxa insatisfet de casa en Pau.

Il·lustració 21 Esquema de l'estructura narrativa externa



9.2.2.2 Estructura narrativa interna

En relació amb l'ordre d'esdeveniments, l'estructura és lineal amb ruptures de temps, concretament un *flashback* que serà aclaridor, no alterarà la linealitat de l'obra. Pel que fa la trama, es tracta d'una *minitràma*, ja que la història gira al voltant dels conflictes interns dels protagonistes, hi ha més d'un protagonista i aquests es mostren força passius. El final de la història és obert, tot i que resulta fàcil esbrinar el destí dels protagonistes. No hi ha trames secundàries ni múltiples, ja que tota la història segueix la mateixa trama i la mateixa idea controladora: l'individualisme.

Els incidents incitadors de la història són els conflictes interns i externs dels dos protagonistes. Per una banda, en Pau ha patit un trencament amb la seva parella i alhora té problemes econòmics: és a dir, es troba entre un conflicte intern i un conflicte extern. Aquests conflictes li provoquen tensió. Per l'altra banda, en Jonàs és una persona molt dramàtica i pessimista a qui resulta impossible trobar el sentit de la vida, és a dir, es troba en un conflicte intern. Les complicacions progressives dels conflictes són, per una banda, l'embargament d'en Pau i, per altra banda, les reflexions que fa en Pau quan en Jonàs li exposa el seu problema, que en comptes d'ajudar-lo li generen encara més dubtes. Els protagonistes no assoleixen els seus objectius, les complicacions progressives aconseguen vèncer els dos protagonistes: a en Pau l'embarguen perquè no ha pogut pagar els seus deutes i en Jonàs no aconseguen resoldre els seus dubtes.

El clímax se situa al llarg de tota la conversa entre els dos amics. La conversa segueix una evolució gradual: en primer lloc, en Jonàs exposa el seu problema i en Pau li proposa una manera de suïcidar-se. A mesura que avança la conversa, en Jonàs es mostra insatisfet amb les respostes del seu amic i en Pau desisteix i li proposa que es deixi de fer preguntes existencials. Després, en Jonàs li diu a en Pau que està demostrant ser una persona egoista, aleshores en Pau li diu a en Jonàs que ell també té problemes. Aquest moment és el clímax de la història, ja que just quan els dos protagonistes estaven arribant al nivell màxim d'exaltació, truquen al timbre i s'interromp la conversa. I, finalment, la resolució de la història és tot el que succeeix després de la interrupció de la conversa: l'embargament de casa d'en Pau i la partida d'en Jonàs. Aquests últims esdeveniments es presenten com a mostra dels efectes provocats pel clímax. Presenten l'evolució dels problemes dels dos protagonistes.



9.2.3 Elaboració del guió audiovisual

9.2.3.1 Idea inicial

L'objectiu de la història és intentar reflectir un aspecte concret de la condició humana i de la societat: l'individualisme. Per tant, el tema principal i la idea de la qual sorgeix la història és l'egoisme i la manca de preocupació per algú altre que no sigui un mateix. El relat també fa referència al tema de l'existència humana i del suïcidi, ja que en Jonàs es pregunta què hi fa al món i manté una conversa amb en Pau, el seu amic, sobre si s'hauria de suïcidat o no.

9.2.3.2 Girs narratius

La introducció de la història va des del començament fins el final del *flashback*, és a dir, ocupa la primera seqüència. El nus va des que s'inicia la conversa entre els dos amics fins que els macips es disposen a emportar-se els mobles de casa d'en Pau, és a dir, ocupa la segona seqüència i la tercera escena. I el desenllaç va des que l'actuària, el procurador i els macips marxen de casa d'en Pau fins al final, quan en Jonàs també marxa de casa d'en Pau, és a dir, ocupa la tercera seqüència i la quarta i la cinquena escenes.

A la història hi ha dos girs narratius, tots dos es troben en el nus. El primer es produeix mentre el visitant i l'amic estan conversant: en Pau li diu que ho deixi estar i, de sobte, en Jonàs es posa a la defensiva i li diu al Pau que és egoista. Aquest esdeveniment es considera un gir narratiu perquè la resposta d'en Pau provoca un canvi en l'actitud d'en Jonàs. I el segon gir narratiu es produeix quan truquen a la porta i són l'actuària, el procurador i els macips que venen a embargar a en Pau. En pau canvia d'actitud: d'estar tranquil·lament conversant amb el seu amic passa a un estat d'angoixa i d'histèria, per això es considera un gir narratiu.

9.2.3.3 *Storyline*

En Jonàs es feia moltes preguntes existencials, per això un dia decideix anar a casa del seu amic Pau, amb l'esperança que aquest el pugui ajudar a contestar les seves preguntes. En Jonàs s'ha plantejat el suïcidi i en Pau li proposa que ho deixi estar i li diu que ell també té problemes. El timbre interromp la conversa dels amics: són els del jutjat que venen a embargar a en Pau. Finalment, ningú soluciona els seus problemes.



9.2.3.4 Sinopsi argumental

La sinopsi argumental de l'obra és la següent:

En Jonàs recorre al seu amic Pau, que afronta una situació econòmica i amorosa complicada, perquè l'ajudi a resoldre els seus dubtes existencials.

9.2.3.5 Escaleta

Acte I

- **Seqüència 1**

Escena 1: La visita

En Pau obre la porta i rep en Jonàs. Només entrar en Jonàs li exposa el seu problema.

Escena 2: Mals de cap

És un *flashback*. En Pau està en un taula fent comptes, però se n'adona que té més deutes que diners al banc. Al *flashback* també es veu que acaba de patir una ruptura sentimental.

- **Seqüència 2**

Escena 3: La conversa

En Pau i en Jonàs mantenen una conversa sobre el sentit de la vida, però són interromputs quan sona el timbre. Són una actuària, un procurador i uns macips que venen a emportar-se les pertinences d'en Pau perquè no ha pagat els deutes.

- **Seqüència 3**

Escena 4: Embargament

En Pau s'atabala i comença a cridar demanant que no s'ho emportin. Ningú li fa cas. Només hi deixen una taula, un llit i dues cadires. En Pau s'asseu desolat en una de les cadires.

Escena 5: Doble desolació

En Jonàs veu que el seu amic no està disposat a ajudar-lo, per això s'acomiada del seu amic mostrant insatisfacció i desolació.

9.2.3.6 Guió literari

He decidit fer tres versions del guió literari per tal de garantir una millor apreciació de l'adaptació. A més, fer diverses versions del guió literari permet al guionista treballar detingudament i individualment en cada un dels elements del guió (diàlegs, acotacions, aspectes de l'escenografia, registre lingüístic, estructura narrativa externa, etc.) i, per tant, obtenir un guió més acurat. Les **modificacions** que he anat fent d'una versió a l'altra apareixen marcades en color vermell.

9.2.3.6.1 Primera versió

Seqüència 1, DIA. INT. REBEDOR CASA PAU

Escena 1

En PAU obre la porta de casa seva i veu el seu amic JONÀS palplantat davant seu amb cara de preocupació.

PAU

Endavant, passa. Com va tot?

En Jonàs entra a casa d'en Pau, es treu el barret i el deixa sobre una taula.

JONÀS

Resulta que acabo d'entrar en una crisi profunda. M'he plantejat el problema del sentit de la vida i no en puc treure l'entrellat.

Escena 2

En Pau, una setmana enrere, sèu en una taula. Té una calculadora i uns fulls de paper sobre la taula. Després de fer uns càlculs i escriure alguna cosa en un dels fulls, es posa les mans al cap. De sobte, agafa el mòbil i, després de pensar-s'ho una bona estona, marca un número.

PAU (Al telèfon):

Maria, aquest és el cinquè missatge de veu que et deixo. No vull ser pesat, però truca'm si vols que anem a sopar algun dia.

Seqüència 2, DIA. INT. MENJADOR CASA PAU

Escena 3

En Pau s'asseu a la seva butaca. En Jonàs fa el mateix: s'asseu en una cadira.

PAU (Mirant interrogativament el seu amic):

I doncs? Què hi podríem fer?

JONÀS

No ho sé. Per això t'he vingut a veure, perquè tens unes mans de plata i sempre has estat traçut de mena.

PAU

Què et passa?

JONÀS

Em pregunto per què he vingut a aquest món, què hi faig i on anem...

PAU

I et convé molt de saber-ho?

JONÀS

M'ajudaria. He de prendre una decisió important..

En Jonàs s'aixeca de la cadira i dona un parell de voltes per l'habitació.

JONÀS

Si no sabem per què hi som, costa de saber què hi fem.

PAU

Mira: jo trobo que hi ha coses que val més no remenar-les.

Ets catòlic, tu?

JONÀS

Diria que sóc un creient sense església determinada..

PAU

Però creus en una vida eterna?

JONÀS

Home, pel compte que em té, sí. És un gran consol per parar el cop...

PAU

Doncs aferra't a la idea. Imagina't si en tindràs de temps per rumiar això que ara et pot semblar qüestió d'hores o de minuts.

En Jonàs torna a seure, tot fregant-se les mans amb nerviosisme.

JONÀS

Sí, és clar, d'excuses no en falten mai...

PAU

Però, quina és la decisió transcendental que has de prendre ara?

JONÀS

De si continuo o no continuo, ja no em puc fer passar amb raons a mi mateix.

PAU

En aquest cas, et pot ajudar molt el convenciment que pots plegar quan vulguis. Hi ha moltes maneres de fer mutis. No vius en un sisè pis, tu?

JONÀS

Sí, home! És molt fàcil, oi? Per a un viatge així m'agradaria que em diguessis qui m'ha encolomat les alforges.

PAU

No em pots negar que és una solució definitiva...

JONÀS (Mostrant cansament):

Si fos senzilla, et diria que sí. Però, i la incògnita? I el dolor? I el trasbals? I la falta de garanties? A veure qui m'arrendaria els guanys!

PAU

Doncs aguanta't i queda't. Al capdavant, és el que fem tots. Et van prometre alguna cosa a tu, en el moment de néixer?

JONÀS

Que jo recordi, no. Després sí, m'han omplert el cap de teories.

PAU

Aquí ho tens. Tota la resta t'ha vingut de propina. Desenganya't, en aquest món no donen res més...



JONÀS

Però, i el que et prenen? Què me'n dius del que et prenen?

PAU

Per què? Que duies alguna cosa, quan vas venir?

JONÀS

No ho sé. Aquest és el meu problema. Voldria saber-ho ben bé abans de prendre un determini.

PAU

Ningú no et donarà detalls en ferm i, si ho fessin, tampoc no et serviria de res, perquè jo crec que ens deixen anar i, del que es tracta, és d'estalviar-se i campar-se-les per compte propi.

JONÀS

Sí, sí... Per això ens anem tornant cada cop més egoistes. Ja ho veus, jo visc un drama, te'l vinc a explicar i tu em proposes que trenquem ciris.

PAU

Ah, sí? I no se t'ha ocorregut que jo també tinc els meus problemes?

JONÀS

Tu rai! Ets aguantador de mena. Per tu no pateixo gens, perquè sé que te'n sortiràs...

De sobte, truquen a la porta. En Pau va a obrir. Hi havia una ACTUÀRIA del jutjat, un PROCURADOR dels tribunals i dos MACIPS. El procurador li ensenya una ordre d'embargament dels mobles a en Pau. Els macips comencen a emportar-se els mobles de casa en Pau. L'actuari i el procurador es queden al rebedor de casa en Pau contemplant amb indiferència aquella escena.

Seqüència 3, DIA. INT. MENJADOR CASA PAU

Escena 4

En Pau s'aixeca de la butaca histèric. En Jonàs segueix assegut a la cadira, immòbil.

PAU (Cridant):

El piano no, per favor! Ni la llibreria, ni la màquina d'escriure, ni l'aparell d'alta fidelitat!

Els macips no fan cas a en Pau, es limiten a fer el que els han manat. S'emporten els mobles sense dir res. Només deixen una taula, un llit i dues cadires, la que està ocupada per en Jonàs i una altra. L'actuària, el procurador i els macips marxen de casa en Pau sense dir res i tanquen la porta d'un cop. En Pau s'asseu amb desgana a l'altra cadira.

Escena 5

En Jonàs s'aixeca de la cadira i es mostra una mica inquiet. S'acosta fins allà on seù el seu amic.

JONÀS (Donant-li uns cops afectuosos a l'esquena):

Sento haver vingut en un mal moment. Veus quina pega tinc?

He vingut en un mal moment. Ja et telefonaré demà o demà passat, perquè això meu no té gaire espera.

En Jonàs se'n va a poc a poc, sense donar cops de porta, amb un posat d'infinita desolació.



9.2.3.6.1.1 De l'adaptació a la primera versió

La primera versió m'ha servit per dividir el guió en les seqüències i les escenes que en constituïran l'esquelet. També hi he afegit molts diàlegs textuais del conte i les acotacions més bàsiques, que indiquen els moviments i les accions dels actors. Algunes acotacions ja apareixen indicades en el conte, com ara la que diu *En Jonàs torna a seure, tot fregant-se les mans amb nerviosisme*. Altres acotacions les he afegides jo, com ara la de *En Jonàs entra a casa d'en Pau, es treu el barret i el deixa sobre una taula*. A la primera escena, he afegit una acció que no apareix en el conte. En el conte els dos personatges estan conversant, és a dir, que en Jonàs ja es troba dins de casa d'en Pau; mentre que en la primera escena del guió en Pau rep en Jonàs en primer lloc, després s'asseuen i comença la conversa entre ells dos. Així doncs, si hagués fet una adaptació totalment fidel al conte, el guió hauria de començar directament per la tercera escena, amb tots dos personatges asseguts i ja conversant. La segona escena no té cap element textual del conte, sinó que l'he creat jo mateixa. L'objectiu d'aquesta escena és mostrar a l'espectador els problemes que pateix en Pau. En el conte només s'esmenten, però el guió està pensat per ser representat. Per tant, calia fer evidents els problemes que té en Pau.

9.2.3.6.2 Segona versió

Seqüència 1, DIA. INT. MENJADOR CASA PAU

Escena 1

En PAU obre la porta de casa seva i veu el seu amic JONÀS palplantat davant seu amb cara de preocupació.

PAU

Endavant, passa. Com va tot?

En Jonàs es treu el barret i el deixa sobre una taula.

JONÀS

Resulta que acabo d'entrar en una crisi profunda. M'he plantejat el problema del sentit de la vida i **no hi trobo cap solució.**

Escena 2

En Pau, una setmana enrere, sèu en una taula. Té una calculadora i uns fulls de paper sobre la taula. Després de fer uns càlculs i d'escriure alguna cosa en un dels fulls es posa les mans al cap. De sobte agafa el telèfon mòbil i, després de pensar-s'ho una bona estona, marca un número.

PAU (Al telèfon):

Maria, aquest és el cinquè missatge que et deixo. Em, d'això... no sé si et vindria de gust, però si vols, ens podríem veure un dia per anar al cinema.

Seqüència 2, DIA. INT. MENJADOR CASA PAU

Escena 3

En Pau s'asseu a la seva butaca. En Jonàs fa el mateix, però s'asseu a una cadira.

PAU (Mirant interrogativament el seu amic):

I, doncs? Què hi podríem fer?

JONÀS

No ho sé. Per això t'he vingut a veure, *perquè sempre has estat molt hàbil.*

PAU

Què et passa?

JONÀS

Em pregunto per què he vingut a aquest món, què hi faig i on anem...



PAU

I et convé molt **saber-ho?**

JONÀS

M'ajudaria. He de prendre una decisió important...

En Jonàs s'aixeca i dóna un parell de voltes per l'habitació.

JONÀS

Si no sabem per què hi som, costa saber què hi fem.

PAU

Mira: jo trobo que hi ha coses que val més no plantejar-se-les. Ets catòlic, tu?

JONÀS

Diria que sóc un creient sense església determinada...

PAU

Però creus en una vida eterna?

JONÀS

Home, pel problema que tinc, més em valdria. És un gran consol...

PAU

Doncs comença a creure-hi. Imagina't si en tindràs, de temps, per rumiar això que ara et pot semblar qüestió d'hores o de minuts.

En Jonàs torna a seure, tot fregant-se les mans amb nerviosisme.

JONÀS

Sí, és clar, d'excuses no en falten mai...

PAU

Però, quina és la decisió transcendental que has de prendre ara?

JONÀS

La de si continuo o no continuo. *Ja no puc allargar-ho més.*

PAU

En aquest cas et pot ajudar molt el convenciment que pots plegar quan vulguis. Hi ha moltes maneres de plantar-se. No vius en un sisè pis, tu?

JONÀS

Sí, home! És molt fàcil, oi? *Per a un viatge així m'agradaria que em diguessis qui m'ha encolomat el mort.*

PAU

No em pots negar que és una solució definitiva...

JONÀS (Mostrant cansament):

Si fos senzilla, et diria que sí. Però, i la incògnita? I el dolor? I el trasbals? I la falta de garanties? *En el meu lloc segur que ningú no se la jugaria d'aquesta manera.*

PAU

Doncs aguanta't i queda't. Al capdavall, és el que fem tots. Et van prometre alguna cosa a tu, en el moment de néixer?

JONÀS

Que jo recordi, no. Després sí, m'han omplert el cap de teories.

PAU

Aquí ho tens. Tota la resta t'ha vingut de propina.
Desenganya't, en aquest món no donen res més...

JONÀS

Però, i el que et prenen? Què me'n dius del que et prenen?

PAU

Per què? Que duies alguna cosa, quan vas venir?

JONÀS

No ho sé. Aquest és el meu problema. Voldria saber-ho ben
bé abans de prendre una decisió.

PAU

Ningú no et donarà una resposta clara i, si ho fessin,
tampoc no et serviria de res, perquè jo crec que ens donen
la vida i, del que es tracta, és d'espavilar-se.

JONÀS

Sí, sí... Per això ens anem tornant cada cop més egoistes.
Ja ho veus, jo visc un drama, te'l vinc a explicar i tu em
proposes que ho deixi estar.

PAU

Ah, sí? I no se t'ha ocorregut que jo també tinc els meus
problemes?

JONÀS

Tu rai! Ets molt pacient per naturalesa. Per tu no pateixo
gens, perquè sé que te'n sortiràs...

*De sobte, truquen a la porta. En Pau va a obrir. Hi ha una
ACTUÀRIA del jutjat, un PROCURADOR dels tribunals i dos
MACIPS. El procurador li ensenya una ordre d'embargament
dels mobles a en Pau. Els macips comencen a emportar-se els*

mobles de casa en Pau. En primer lloc, treuen un llum. En segon lloc, dos quadres. En tercer lloc, una guitarra i un portàtil. I, en quart lloc, una taula. El procurador es queda a la porta de casa en Pau contemplant amb indiferència aquella escena. L'acturària també es queda a la porta, però va apuntant tots els mobles que els macips treuen de casa en Pau.

Seqüència 3, DIA. INT. MENJADOR CASA PAU

Escena 4

En Pau s'aixeca de la butaca histèric. En Jonàs segueix assegut a la cadira, immòbil.

PAU (Cridant):

El llum no, per favor! Ni els quadres! Ni la guitarra, ni el portàtil! Ni la taula...!

Els macips no fan cas a en Pau, es limiten a fer el que els han manat. S'emporten els mobles sense dir res. Només deixen una taula, una cadira i una butaca. L'actuària, el procurador i els macips marxen de casa en Pau sense dir res i tanquen la porta d'un cop.

Escena 5

En Pau s'asseu amb desgana a la butaca. En Jonàs s'aixeca i es mostra una mica inquiet. S'acosta fins allà on sèu el seu amic.



JONÀS (Donant-li uns cops afectuosos a l'esquena):
Sento haver vingut justament ara. Veus quina pega tinc? He
vingut en un mal moment. Ja et telefonaré demà o demà
passat, perquè això meu no té gaire espera.

En Jonàs se'n va a poc a poc i tanca la porta sense fer soroll, amb un posat d'infinita desolació.

9.2.3.6.2.1 De la primera versió a la segona versió

A la primera versió he conservat gairebé els mateixos diàlegs del conte, però a la segona versió he fet l'adaptació sociolingüística: he canviat algunes frases fetes i algunes expressions dels diàlegs que resultaven difícils de comprendre. Per exemple, a la primera versió del guió literari, en Jonàs diu el següent: *No ho sé. Per això t'he vingut a veure, perquè tens unes mans de plata i sempre has estat traçut de mena..* Però, com que l'expressió *tens unes mans de plata* ja no s'utilitza gaire actualment i no tothom en coneix el seu significat, l'he canviat per: *No ho sé. Per això t'he vingut a veure, perquè sempre has estat molt hàbil.* Aquesta tasca no ha estat fàcil, ja que no coneixia el significat de totes les frases fetes, com és el cas de *A veure qui m'arrendaria els guanyys...*, que he interpretat que volia dir que la mort no era una solució segura i definitiva al seu problema. Finalment, en el guió l'he adaptat com: *En el meu lloc segur que ningú no se la jugaria d'aquesta manera.* També he modificat la segona escena per tal de fer-la més entenedora i més realista. A la primera versió en Pau està assegut a una taula fent comptes i, en veure que no li surten, es posa les mans al cap, truca a la Maria i, com que no li agafa la trucada, li deixa un missatge de veu al contestador que diu el següent: *Maria, aquest és el cinquè missatge de veu que et deixo. No vull ser pesat, però truca'm si vols que anem a sopar algun dia.* Tant a la primera versió com a la segona la Maria representa que és una noia de qui en Pau està enamorat, però ella no té cap interès en ell. Per tant, en Pau pateix un amor no correspost. A la segona versió en Pau es troba en la mateixa situació, però el missatge de veu diu el següent: *Maria, aquest és el cinquè missatge que et deixo. Hem, d'això... no sé si et vindria de gust, però si vols, ens podríem veure un dia per anar al cinema.* El fet d'afegir l'expressió *Hem, d'això...* al principi d'una de les frases que diu en Pau dona naturalitat a la seva actuació, ja que denota nervis i inseguretat. El fet que en Pau, en comptes de dir *missatge de veu* digui



només *missatge*, dóna, també, més naturalitat i s'adequa més al registre col·loquial, ja que quan la Maria escolti el missatge ja sabrà que és un missatge de veu i, per tant, no és necessari que en Pau ho puntualitzi.

Per últim, he fet una adaptació de l'espai-temps: he substituït un objecte que s'utilitzava trenta anys enrere, quan es va escriure el conte, per un altre de més actual. Aquest objecte és la màquina d'escriure, que apareix a la cinquena escena. A la primera versió del guió, durant l'embargament, els macips s'emporten una màquina d'escriure, però a la segona versió he substituït la màquina d'escriure per un ordinador portàtil. També he canviat altres objectes i altres mobles que s'emportaven els macips, però no per qüestions d'adaptació d'espai-temps, sinó perquè vaig pensar que si finalment gravava el curtmetratge, els mobles i els objectes havien de pesar poc per tal que els actors poguessin carregar-los. A la primera versió, els macips s'emporten un piano, una llibreria i un televisor, però a la segona versió he substituït el piano per un llum, la llibreria per dos quadres i la televisió per una guitarra.

9.2.3.6.3 Tercera versió

Seqüència 1

Escena 1, DIA. INT. MENJADOR CASA PAU

En PAU obre la porta de casa seva i veu el seu amic JONÀS palplantat davant seu amb cara de preocupació.

PAU

Endavant, passa. Com va tot?

En Jonàs entra a casa d'en Pau, es treu el barret i el deixa sobre una taula.

JONÀS

Resulta que acabo d'entrar en una crisi profunda. M'he plantejat el problema del sentit de la vida i no hi trobo cap solució.

Escena 2, DIA. INT. MENJADOR CASA PAU

En Pau, una setmana enrere, sèu en una taula. Té una calculadora i uns fulls de paper sobre la taula. Després de fer uns quants càlculs amb la calculadora i anotar-los als fulls de paper, es posa les mans al cap. De sobte agafa el telèfon mòbil i, després de pensar-s'ho una bona estona, marca un número.

PAU (Al telèfon):

Maria, aquest és el cinquè missatge que et deixo. Em, d'això... no sé si et vindria de gust, però si vols, ens podríem veure un dia per anar al cinema.

Seqüència 2

Escena 3, DIA. INT. MENJADOR CASA PAU

En Pau s'asseu a la seva butaca. En Jonàs fa el mateix, però s'asseu a una cadira.

PAU (Mirant interrogativament el seu amic):

I, doncs? Què hi podríem fer?

JONÀS

No ho sé. Per això t'he vingut a veure, perquè sempre has estat molt hàbil.

PAU

Què et passa?

JONÀS

Em pregunto per què he vingut a aquest món, què hi faig i on anem...

PAU

I et convé molt saber-ho?

JONÀS

M'ajudaria. He de prendre una decisió important...

En Jonàs s'aixeca, dóna un parell de voltes per l'habitació i es queda dret darrera la cadira mirant al seu amic.

JONÀS

Si no sabem per què hi som, costa saber què hi fem.

PAU

Mira: jo trobo que hi ha coses que val més no plantejar-se-les. Ets catòlic, tu?

JONÀS

Diria que sóc un creient sense església determinada...

PAU

Però creus en una vida eterna?

JONÀS

Home, pel problema que tinc, més em valdria. És un gran consol...

PAU

Doncs comença a creure-hi. Imagina't si en tindràs, de temps, per rumiar això que ara et pot semblar qüestió d'hores o de minuts.

En Jonàs torna a seure, tot fregant-se les mans amb nerviosisme.

JONÀS

Sí, és clar, d'excuses no en falten mai...

PAU

Però, quina és la decisió transcendental que has de prendre ara?

JONÀS

La de si continuo o no continuo. Ja no puc allargar-ho més.

PAU

En aquest cas et pot ajudar molt el convenciment que pots plegar quan vulguis. Hi ha moltes maneres de plantar-se. No vius en un sisè pis, tu?

JONÀS

Sí, home! És molt fàcil, oi? Per a un viatge així m'agradaria que em diguessis qui m'ha encolomat el mort.

PAU

No em pots negar que és una solució definitiva...

JONÀS (Mostrant cansament):

Si fos senzilla, et diria que sí. Però, i la incògnita? I el dolor? I el trasbals? I la falta de garanties? A veure què se'n faria de tots els meus guanys!

PAU

Doncs aguanta't i queda't. Al capdavall, és el que fem tots. Et van prometre alguna cosa a tu, en el moment de néixer?

JONÀS

Que jo recordi, no. Després sí, m'han omplert el cap de teories.



PAU

Aquí ho tens. Tota la resta t'ha vingut de propina.
Desenganya't, en aquest món no donen res més...

JONÀS

Però, i el que et prenen? Què me'n dius del que et prenen?

PAU

Per què? Que duies alguna cosa, quan vas venir?

JONÀS

No ho sé. Aquest és el meu problema. Voldria saber-ho ben
bé abans de prendre una decisió.

PAU

Ningú no et donarà una resposta clara i, si ho fessin,
tampoc no et serviria de res, perquè jo crec que ens donen
la vida i, del que es tracta, és d'espavilar-se.

JONÀS

Sí, sí... Per això ens anem tornant cada cop més egoistes.
Ja ho veus, jo visc un drama, te'l vinc a explicar i tu em
proposes que ho deixi estar.

PAU

Ah, sí? I no se t'ha ocorregut que jo també tinc els meus
problemes?

JONÀS

Tu rai! Ets molt pacient per naturalesa. Per tu no pateixo
gens, perquè sé que te'n sortiràs...

De sobte, truquen a la porta. En Pau va a obrir.



Seqüència 3

Escena 4, DIA. INT. MENJADOR CASA PAU

Quan en Pau obre la porta i veu una ACTUÀRIA del jutjat, un PROCURADOR dels tribunals i dos MACIPS. El procurador li ensenya una ordre d'embargament dels mobles a en Pau. En Pau es posa les mans al cap.

Escena 5, DIA. INT. MENJADOR CASA PAU

En Jonàs segueix assegut a la cadira, immòbil. Els macips comencen a emportar-se els mobles de casa en Pau. En primer lloc, entre els dos macips s'emporten un llum.

PAU (Cridant):

El llum no, per favor!

En segon lloc, un macip s'emporta un quadre i l'altre, un altre quadre.

PAU (Cridant):

Ni els quadres!

En tercer lloc, un macip s'emporta una guitarra i l'altre, un ordinador portàtil.

PAU (Cridant):

Ni la guitarra, vigila, eh! Ni el portàtil!

I, en quart lloc, entre els dos macips s'emporten una taula.

PAU (Cridant):

Ni la taula, si us plau...!

*El procurador es queda a la porta de casa en Pau contemplant amb indiferència aquella escena. L'acturària també es queda a la porta, però va apuntant tots els mobles que els macips treuen de casa en Pau. Els macips no fan cas a en Pau, es limiten a fer el que els han manat. S'emporten els mobles sense dir res. **Només deixen una taula, una cadira i una butaca.** L'actuària, el procurador i els macips marxen de casa en Pau sense dir res i tanquen la porta d'un cop.*

Escena 6, DIA. INT. MENJADOR CASA PAU

*En Pau s'asseu amb desgana a la butaca. **En Jonàs s'aixeca una mica inquiet i s'acosta fins allà on sèu el seu amic.***

JONÀS (Donant-li uns cops afectuosos a l'esquena):
Sento haver vingut justament ara. Veus quina pega tinc? He vingut en un mal moment. Ja et telefonaré demà o demà passat, perquè això meu no té gaire espera.

En Jonàs se'n va a poc a poc i tanca la porta de casa en Pau sense fer soroll, amb un posat d'infinita desolació.

9.2.3.6.3.1 De la segona versió a la tercera versió

A la tercera versió he modificat l'estructura narrativa externa de la història. A la segona versió la història es dividia en tres seqüències: la primera seqüència estava formada per dues escenes; la segona, per una escena i la tercera, per dues escenes. A la tercera versió he mantingut la divisió de la història en tres seqüències, però he afegit una escena més a la tercera seqüència. Així doncs, l'estructura narrativa externa a la tercera versió ha quedat dividida en tres seqüències: la primera seqüència està formada per dues escenes; la segona, per una escena i la tercera, per tres escenes. A la tercera versió del guió la primera i la segona seqüència conserven la mateixa estructura narrativa externa que a la

primera i a la segona versió. Les modificacions es fan evidents a partir de la tercera seqüència. A la segona versió del guió literari la tercera seqüència està formada per la quarta i la cinquena escena. A la quarta escena en Pau intenta impedir que els macips s'emportin els seus mobles, i quan acaba l'escena els macips, el procurador i l'actuària marxen de casa d'en Pau. L'embargament ja havia començat a la tercera escena. A la cinquena escena, en Pau, després d'haver estat embargat, s'asseu a la butaca. Aleshores en Jonàs s'aixeca, s'acomiada i marxa de casa d'en Pau. Aquí acaba la segona versió del guió literari. En canvi, la tercera versió del guió literari està formada per la quarta, la cinquena i la sisena escenes. A la quarta escena, quan en Pau obre la porta, rep la notícia de l'embargament. A la cinquena escena els macips comencen a emportar-se els mobles mentre que en Pau intenta impedir-ho i, quan s'acaba l'escena els macips, el procurador i l'actuària marxen de casa d'en Pau. A la sisena escena en Pau s'asseu dessolat a la butaca i en Jonàs s'acomiada i se'n va. Aquí acaba la tercera versió del guió literari. Després d'haver modificat l'estructura narrativa externa de la història a la tercera versió del guió literari, l'esquema queda de la següent manera:

Seqüència 1 { **Escena 1:** Pau obre la porta i Jonàs entra; Jonàs parla i s'enfoca a Pau.
Escena 2: Dos salts enrere en un: amor no correspost i deutes d'en Pau

Seqüència 2 - Escena 3: En Pau i en Jonàs conversen i, de sobte, sona el timbre.

Seqüència 3 { **Escena 4:** En Pau rep l'actuària, el procurador i els macips i el procurador li ensenya l'ordre d'embargament.
Escena 5: Els macips s'emporten els mobles i en Pau perd els nervis.
Escena 6: En Jonàs marxa insatisfet de casa en Pau.

Il·lustració 22 Esquema de l'estructura narrativa externa II

Aquesta modificació de l'estructura narrativa externa de la història l'he fet perquè he considerat que els dos grans esdeveniments de la història –l'extensa conversa entre en Pau i en Jonàs i l'embargament d'en Pau– havien de tenir lloc en escenes diferents. Aquests dos grans esdeveniments queden clarament separats gràcies a la quarta escena.

La quarta escena fa de pont entre la tercera escena, en la qual es dóna importància als problemes d'en Jonàs, i la cinquena escena, en la què es dóna importància als problemes d'en Pau. Heus aquí el títol del conte: *De teves a meves*.

Per últim, a la tercera versió també he canviat alguns aspectes de l'escenografia a partir de la modificació de les acotacions. L'objectiu d'aquest canvi és donar més detalls d'allò que han de fer els actors a cada moment. A la segona versió, una acotació que apareix a la tercera escena indica que en Jonàs s'aixeca de la cadira i dóna un parell de voltes per l'habitació, però no indica què ha de fer des del moment que acaba de donar les voltes fins que torna a asseure's a la cadira. En canvi, a la tercera versió, he fet constar que en Jonàs, quan acabi de donar les dues voltes per l'habitació, es quedarà dret darrera la cadira mirant el seu amic Pau. També he modificat les acotacions de l'escena de l'embargament. A la segona versió, a la tercera escena, s'indica l'ordre en què els macips s'emporten els mobles i a l'escena següent en Pau intenta impedir que se'ls emportin enumerant-los tots. En canvi, a la tercera versió, a la cinquena escena, primer he indicat el mobiliari que s'emporten els macips i, a continuació, he afegit una intervenció d'en Pau, amb la qual intenta impedir l'acció dels macips. Aquesta alternança d'acotació i d'intervenció d'un personatge l'he repetida amb tots els mobles que s'emporten els macips i que apareixen indicats al guió. Per exemple, *En primer lloc, entre els dos macips s'emporten un llum*.

PAU (Cridant):

El llum no, per favor!

En aquestes acotacions també he concretat quants actuaris carreguen amb cada moble. Per exemple, *I, en quart lloc, entre els dos macips s'emporten una taula*. En aquesta acotació he especificat que són els dos macips els que carreguen amb la taula, i no només un de sol. Hi ha mobles, com ara els quadres, la guitarra i l'ordinador portàtil, que els carregaran un sol macip i hi haurà altres mobles, com la taula i el llum, que els carregaran els dos macips, tenint en compte el seu pes.

9.2.3.7 Guió tècnic

Seqüència	Escena	Pla	Enquadrament	Composició	Acció	Diàlegs
1	1	1	Angle normal. Primer pla. Càmera enfocant en Pau.	A la part dreta de la pantalla es veu en Jonàs dret davant la porta de casa en Pau i al centre de la pantalla, un primer pla d'en Pau. Moviment de càmera: lliure	En Pau obre la porta de casa seva.	
		2	Angle normal. Pla mitjà.	A la part esquerra de la pantalla es veu en Pau i a la part dreta, en Jonàs. Moviment de càmera: lliure	En Pau rep a en Jonàs.	PAU Endavant, passa. Com va tot?

		3	Angle normal. Pla mitjà.	A la part esquerra de la pantalla es veu en Pau i a la part dreta, en Jonàs. Moviment de càmera: lliure	En Jonàs explica el seu problema a en Pau.	JONÀS Resulta que acabo d'entrar en una crisi profunda. M'he plantejat el problema del sentit de la vida i no hi trobo cap solució.
		4	Angle normal. Primer pla.	S'enfoca la cara d'en Pau. Moviment de càmera: lliure	En Pau tanca la porta.	
2		1	Angle normal. Pla mitjà.	Al centre de la càmera es veu en Pau assegut en una taula. Moviment de càmera: lliure	En Pau està assegut en una taula fent càlculs.	
		2	Angle normal. Pla mitjà.	Al centre de la càmera es veu en Pau assegut en una taula. Moviment de càmera: tràveling de profunditat d'avançament	En Pau fa uns càlculs amb la calculadora i els anota als fulls de paper.	
		3	Angle normal. Pla mitjà.	Al centre de la càmera es veu en Pau assegut en una	En Pau es posa les mans al cap.	



				taula. Moviment de càmera: lliure		
		4	Angle normal. Pla mitjà.	Al centre de la càmera es veu en Pau assegut en una taula. Moviment de càmera: tràveling de profunditat en retrocés	En Pau agafa el telèfon mòbil, marca un número i deixa un missatge al contestador.	PAU (Al telèfon): Maria, aquest és el cinquè missatge que et deixo. Em, d'això... no sé si et vindria de gust, però si vols, ens podríem veure un dia per anar al cinema.
2	3	1	Angle normal. Americà.	A la part dreta de la pantalla es veu en Jonàs i a la part esquerra de la pantalla, en Pau. Moviment de càmera: lliure	En Pau s'asseu a la seva butaca i en Jonàs, a una cadira.	
		2	Angle normal. Pla americà.	A la part dreta de la pantalla es veu en Jonàs i a la part esquerra de la pantalla, en Pau. Moviment	En Pau fa una pregunta a en Jonàs.	PAU (Mirant interrogativament el seu amic): I, doncs? Què hi podríem fer?

			de càmera: lliure			
		3	Angle normal. Pla americà.	A la part dreta de la pantalla es veu en Jonàs i a la part esquerra de la pantalla, en Pau. Moviment de càmera: lliure	En Jonàs contesta la pregunta.	JONÀS No ho sé. Per això t'he vingut a veure, perquè sempre has estat molt hàbil.
		4	Angle normal. Pla americà.	Al centre de la pantalla es veu en Jonàs. Moviment de càmera: lliure	En Pau li fa una pregunta a en Jonàs.	PAU Què et passa?
		5	Angle normal. Pla mitjà.	Al centre de la pantalla es veu en Jonàs. Moviment de càmera: lliure	En Jonàs contesta la pregunta d'en Jonàs.	JONÀS Em pregunto per què he vingut a aquest món, què hi faig i on anem...
		6	Angle normal. Pla mitjà.	Al centre de la pantalla es veu en Jonàs. Moviment de càmera: lliure	En Pau li fa una pregunta a en Jonàs.	PAU I et convé molt saber-ho?
		7	Angle normal. Pla mitjà.	Al centre de la pantalla es veu en Jonàs. Moviment de càmera: lliure	En Jonàs contesta la pregunta d'en Jonàs.	JONÀS M'ajudaria. He de prendre una decisió important...

		8	Angle normal. Pla americà.	Al centre de la pantalla es veu en Jonàs. Moviment de càmera: lliure	En Jonàs s'aixeca i es col·loca darrera la cadira mirant al seu amic.	JONÀS Si no sabem per què hi som, costa saber què hi fem.
		9	Angle normal. Pla americà.	Al centre de la pantalla es veu en Jonàs. Moviment de càmera: lliure	En Jonàs està dret amb els braços creuats escoltant el seu amic.	PAU Mira: jo trobo que hi ha coses que val més no plantejar-se-les. Ets catòlic, tu?
		10	Angle normal. Pla americà.	Al centre de la pantalla es veu en Jonàs. Moviment de càmera: lliure	En Jonàs contesta la pregunta d'en Pau.	JONÀS Diria que sóc un creient sense església determinada...
		11	Angle normal. Pla americà.	Al centre de la pantalla es veu en Jonàs. Moviment de càmera: lliure	En Jonàs està dret amb els braços creuats escoltant el seu amic.	PAU Però creus en una vida eterna?
		12	Angle normal. Pla americà.	Al centre de la pantalla es	En Jonàs contesta la	JONÀS

			veu en Jonàs. Moviment de càmera: lliure	pregunta del seu amic.	Home, pel problema que tinc, més em valdria. És un gran consol...
13	Angle normal. Pla americà.	Al centre de la pantalla es veu en Jonàs. Moviment de càmera: lliure	Al centre de la pantalla es veu en Jonàs. Moviment de càmera: lliure	En Pau es dirigeix a en Jonàs.	<p>PAU</p> <p>Doncs comença a creure-hi. Imagina't si en tindràs, de temps, per rumiar això que ara et pot semblar qüestió d'hores o de minuts.</p>
14	Angle normal. Pla mitjà.	Al centre de la pantalla es veu en Jonàs. Moviment de càmera: lliure	Al centre de la pantalla es veu en Jonàs. Moviment de càmera: lliure	En Jonàs torna a seure a la cadira.	<p>JONÀS</p> <p>Sí, és clar, d'excuses no en falten mai...</p>
15	Angle normal. Pla mitjà.	Al centre de la pantalla es veu en Jonàs. Moviment de càmera: lliure	Al centre de la pantalla es veu en Jonàs. Moviment de càmera: lliure	En Pau fa una pregunta a en Jonàs.	<p>PAU</p> <p>Però, quina és la decisió transcendental que has de prendre ara?</p>
16	Angle normal. Pla mitjà.	Al centre de la pantalla es veu en Jonàs. Moviment de càmera: lliure	Al centre de la pantalla es veu en Jonàs. Moviment de càmera: lliure	En Jonàs contesta la pregunta d'en Pau.	<p>JONÀS</p> <p>La de si continuo o no continuo. Ja no puc allargar-ho més.</p>

		17	Angle normal. Pla mitjà.	Al centre de la pantalla es veu en Pau. Moviment de càmera: lliure	En Pau parla dirigint-se a en Jonàs.	PAU En aquest cas et pot ajudar molt el convenciment que pots plegar quan vulguis. Hi ha moltes maneres de plantar-se. No vius en un sisè pis, tu?
		18	Angle normal. Pla mitjà.	Al centre de la pantalla es veu en Jonàs. Moviment de càmera: lliure	En Jonàs parla dirigint-se a en Pau.	JONÀS Sí, home! És molt fàcil, oi? Per a un viatge així m'agradaria que em diguessis qui m'ha encolomat el mort.
		19	Angle normal. Pla mitjà.	Al centre de la pantalla es veu en Jonàs. Moviment de càmera: lliure	En Pau parla dirigint-se a en Jonàs.	PAU No em pots negar que és una solució definitiva...
		20	Angle normal. Pla mitjà.	Al centre de la pantalla es veu en Jonàs. Moviment de càmera: lliure	En Jonàs parla dirigint-se a en Pau.	JONÀS (Mostrant cansament): Si fos senzilla, et diria que sí. Però, i la incògnita? I el dolor? I el trasbals? I la falta de garanties? A veure què se'n faria de tots els meus guanys!

		21	Angle normal. Pla mitjà.	Al centre de la pantalla es veu en Pau. Moviment de càmera: lliure	En Pau es dirigeix a en Jonàs i li fa una pregunta.	PAU Doncs aguanta't i queda't. Al capdavant, és el que fem tots. Et van prometre alguna cosa a tu, en el moment de néixer?
		22	Angle normal. Pla mitjà.	Al centre de la pantalla es veu en Pau. Moviment de càmera: lliure	En Jonàs contesta.	JONÀS Que jo recordi, no. Després sí, m'han omplert el cap de teories.
		23	Angle normal. Pla mitjà.	Al centre de la pantalla es veu en Pau. Moviment de càmera: lliure	En Pau es dirigeix a en Jonàs.	PAU Aquí ho tens. Tota la resta t'ha vingut de propina. Desenganya't, en aquest món no donen res més...
		24	Angle normal. Pla mitjà.	Al centre de la pantalla es veu en Pau. Moviment de càmera: lliure	En Jonàs es dirigeix a en Pau.	JONÀS Però, i el que et prenen? Què me'n dius del que et prenen?
		25	Angle normal. Pla mitjà.	Al centre de la pantalla es veu en Pau. Moviment de càmera: lliure	En Pau es dirigeix a en Jonàs.	PAU Per què? Que duies alguna cosa, quan vas venir?

		26	Angle normal. Pla mitjà.	Al centre de la pantalla es veu en Pau. Moviment de càmera: lliure	En Jonàs es dirigeix a en Pau.	<p style="text-align: center;">JONÀS</p> <p>No ho sé. Aquest és el meu problema. Voldria saber-ho ben bé abans de prendre una decisió.</p>
		27	Angle normal. Pla mitjà.	Al centre de la pantalla es veu en Jonàs. Moviment de càmera: lliure	En Pau es dirigeix a en Jonàs.	<p style="text-align: center;">PAU</p> <p>Ningú no et donarà una resposta clara i, si ho fessin, tampoc no et serviria de res, perquè jo crec que ens donen la vida i, del que es tracta, és d'espavillarse.</p>
		28	Angle normal. Pla mitjà.	Al centre de la pantalla es veu en Jonàs. Moviment de càmera: lliure	En Jonàs es dirigeix a en Pau.	<p style="text-align: center;">JONÀS</p> <p>Sí, sí... Per això ens anem tornant cada cop més egoistes. Ja ho veus, jo visc un drama, te'l vinc a explicar i tu em proposes que ho deixi estar.</p>

		29	Angle normal. Pla mitjà.	A la part dreta de la pantalla es veu en Jonàs i a la esquerra, en Pau. Moviment de càmera: lliure	En Pau parla dirigint-se a en Jonàs.	PAU Ah, sí? I no se t'ha ocorregut que jo també tinc els meus problemes?
		30	Angle normal. Pla mitjà.	A la part dreta de la pantalla es veu en Jonàs i a la esquerra, en Pau. Moviment de càmera: lliure	En Jonàs es dirigeix a en Pau.	JONÀS Tu rai! Ets molt pacient per naturalesa. Per tu no pateixo gens, perquè sé que te'n sortiràs...
		31	Angle normal. Pla mitjà.	Al centre de la pantalla es veu en Pau. Moviment de càmera: lliure	Han trucat el timbre. En Pau fa una mirada desafiant a en Jonàs i va a obrir la porta.	
3	4	1	Angle normal. Pla mitjà.	Al centre de la pantalla es veu l'actuària, el procurador i els dos macips. I a la part dreta de la pantalla es veu en Pau. Moviment de càmera: lliure	En Pau obre la porta. El procurador li ensenya una ordre d'embargament dels mobles a en Pau i en Pau es posa les mans al cap.	

		2	Angle normal. Primer pla.	S'enfoca el full de paper que té el procurador a les mans on hi posa: "ordre d'embargament". Moviment de càmera: lliure		
	5	1	Angle normal. Pla americà.	A la part esquerra de la pantalla es veu en Pau. I a la part dreta, els macips que es van movent per agafar els mobles. Moviment de càmera: lliure	Els macips entren a casa d'en Pau i s'emporten el llum.	PAU (Cridant): El llum no, per favor!
		2	Angle normal. Pla mitjà.	Al centre de la pantalla es veuen l'actuària i el procurador. Els macips passen per davant seu. Moviment de càmera: lliure	L'actuària apunta en una llibreta i els macips treuen el llum de casa en Pau.	
		3	Angle normal. Pla americà.	A la part esquerra de la pantalla es veu en Pau. I a la part dreta, els macips que	Els macips entren a casa d'en Pau i s'emporten el dos quadres.	PAU (Cridant): Ni els quadres!

			es van movent per agafar els mobles. Moviment de càmera: lliure		
		4	Angle normal. Pla mitjà. Al centre de la pantalla es veuen l'actuària i el procurador. Els macips passen per davant seu. Moviment de càmera: lliure	L'actuària apunta en una llibreta i els macips treuen el quadres de casa en Pau.	
		5	Angle normal. Pla americà. A la part esquerra de la pantalla es veu en Pau. I a la part dreta, els macips que es van movent per agafar els mobles. Moviment de càmera: lliure	Els macips entren a casa d'en Pau i s'emporten la guitarra i l'ordinador portàtil.	PAU (Cridant): Ni la guitarra, vigila, eh! Ni el portàtil!
		6	Angle normal. Pla mitjà. Al centre de la pantalla es veuen l'actuària i el procurador. Els macips passen per davant seu. Moviment de càmera: lliure	L'actuària apunta en una llibreta i els macips treuen la guitarra i l'ordinador portàtil de casa en Pau.	
		7	Angle normal. Pla A la part esquerra de la	Els macips entren a casa	

			americà.	pantalla es veu en Pau. I a la part dreta, els macips que es van movent per agafar els mobles. Moviment de càmera: lliure	d'en Pau i s'emporten la taula.	PAU (Cridant): Ni la taula, si us plau...!
		8	Angle normal. Pla mitjà.	Al centre de la pantalla es veuen l'actuària i el procurador. Els macips passen per davant seu. Moviment de càmera: lliure	L'actuària apunta en una llibreta i els macips treuen la taula de casa en Pau.	
		9	Angle normal. Pla mitjà.	A la part esquerra de la pantalla es veu en Pau. I a la part dreta, els macips que es van movent per agafar els mobles. Moviment de càmera: lliure	El procurador tanca la porta de casa en Pau d'un cop. Els macips, l'actuària i el procurador marxen.	
	6	1	Angle normal. Pla mitjà.	A la part dreta de la pantalla es veu en Jonàs i a la esquerra, en Pau. Moviment de càmera: lliure	En Pau s'asseu a la butaca dessolat.	

		2	Angle normal. Pla mitjà.	A la part dreta de la pantalla es veu en Jonàs i a la esquerra, en Pau. Moviment de càmera: lliure	En Jonàs s'aixeca de la cadira, parla dirigint-se a en Pau i marxa de casa en Pau.	JONÀS (Donant-li uns cops afectuosos a l'esquena): Sento haver vingut justament ara. Veus quina pega tinc? He vingut en un mal moment. Ja et telefonaré demà o demà passat, perquè això meu no té gaire espera.
		4	Angle picat. Primer pla.	Al centre de la pantalla es veu en Pau. Moviment de càmera: tràveling de profunditat d'avançament	En Pau sèu a la butaca amb una cara d'infinita tristesa.	



9.2.3.8 Guió il·lustrat o *Storyboard*

L'*storyboard* el vaig elaborar quan tenia la intenció de gravar en una sala de grans dimensions, però, tal com he explicat en el punt 9.3.3 (localització), uns dies abans de la data prevista per al rodatge vaig saber que no podria disposar d'aquell espai. Aleshores, vaig haver de canviar la gran sala per un pis de dimensions reduïdes. Per tant, l'*storyboard* ja no s'adequava al lloc del rodatge, perquè s'havien de canviar els plans i la distribució de l'espai no era la mateixa. De tota manera, l'he adjuntat als annexos perquè, encara que no l'hagi utilitzat en la preproducció ni en el moment de la gravació del curtmetratge, és un document útil en el procés d'elaboració de qualsevol obra audiovisual.

9.3 Preproducció

9.3.1 Equip tècnic

- **Productor:** al meu projecte prescindiré de productor, ja que realitzaré una obra amb pocs recursos i no necessito que ningú me la financi.
- **Director:** seré jo mateixa qui s'encarregui de dirigir l'obra, per tant, la directora i la guionista de l'obra serà la mateixa persona. També assumiré altres tasques, ja que per realitzar aquest projecte no compto amb un equip tècnic professional.
- **Director de fotografia:** seré jo mateixa qui s'encarregui de la direcció de fotografia i de càmera. M'encarregaré de determinar l'angle, la il·luminació, l'òptica i els moviments de càmera que es faran servir. També m'encarregaré de controlar i subjectar la càmera durant el rodatge, però les fotografies digitals les farà la Laura Farré. La càmera amb la que es rodarà serà una Sony que funciona amb cinta mini DV.
- **Assistent de direcció:** s'encarregarà de fer algunes tasques que jo no pugui cobrir. D'aquesta manera, la seva ajuda també representarà un estalvi de temps. L'assistent de direcció serà la Laura Farré.



- **Assistent de càmera o encarregat de focus:** no hi haurà encarregat de focus, ja que no farem servir cap focus de llum artificial. L'espai on es gravarà ja disposa d'una bona il·luminació. Jo mateixa seré qui controlarà que la càmera estigui en condicions per fer-los servir durant el rodatge.
- **So i micròfons:** per enregistrar el so no farà servir cap tipus de micròfon, ja que el so quedarà ben enregistrat amb la càmera.
- **Script:** seré jo mateixa qui s'encarregui de controlar la continuïtat i la coherència entre un pla i un altre i entre una presa i una altra. La directora de fotografia, gràcies a les fotografies que haurà pres, també m'ajudarà en aquesta tasca.
- **Assistent de producció:** s'encarregarà d'organitzar i procurar que tot funcioni correctament i la composició dels plans sigui la correcta, és a dir, treballarà juntament amb l'encarregada de l'script. L'assistent de producció també s'encarrega de fer el pressupost de l'obra audiovisual, però en aquest cas no serà necessari que elabori cap mena de pressupostos, ja que es tracta d'un projecte amb pocs recursos. L'assistent de producció serà en Blai Martín.
- **Maquinista:** prescindiré de maquinista perquè el sistema de càmera serà manual: no caldrà transportar la càmera sobre cap mena de mecanisme, simplement disposaré d'un trípode. L'encarregada de càmera seré jo mateixa.
- **Equip d'edició:** s'encarregarà de muntar el curtmètrage amb el material que s'obtingui del rodatge. El muntatge es farà a partir d'un programa d'edició anomenat Sony Vegas. L'equip d'edició està compost per l'Alberto Del Arco i per mi mateixa.



9.3.2 Equip artístic

- **Vestuari i maquillatge:** els actors protagonistes aniran vestits amb roba que porten diàriament, ja que els seus personatges es troben en un context informal. No cal que vesteixin com fa vint anys, ja que he fet una modernització del conte i el que passa a la història també podria passar actualment. Del maquillatge s'encarregarà la Laura Farré, però no hi haurà cap encarregat de vestuari.
- **Director artístic o disseny de producció:** s'encarregarà d'aconseguir tot l'attrezzo necessari i s'assegurarà de que l'escenari del rodatge estigui en bones condicions.

9.3.3 Selecció d'actors

A l'hora de seleccionar els actors he tingut en compte la caracterització dels personatges al conte. He atribuït els papers als actors en funció d'alguns trets físics i d'un perfil concret, és a dir, l'actor havia de tenir unes característiques físiques i psicològiques que no s'allunyessin del perfil del personatge. No he realitzat cap càsting per tal d'estalviar temps i perquè tampoc busco la màxima professionalitat dels actors.

9.3.4 Repartiment

9.3.4.1 Personatges principals

- **Pau:** interpretat per Juan Martín-Gil. Home de 33 anys que viu sol. Cabell fosc, ulls foscos i estatura baixa. És molt savi i pacient. S'ha quedat sense feina. Té problemes econòmics i acaba de patir una ruptura sentimental, tot i així, es mostra disposat a escoltar els problemes del seu amic Jonàs. Mentre intenta ajudar el seu amic, li venen a embargar els mobles. És un home que no ha tingut mai sort a la vida, ha viscut moltes misèries.

Caracterització: anirà maquillat amb una base de maquillatge clara, amb una mica d'ulleres. Els cabells els durà mig despentinats. Anirà vestit informal.



Il·lustració 23 Juan Martín-Gil, *Pau*



- **Jonàs:** interpretat per Blai Martín Almendros. Home de 32 anys, solter. Té el cabell llarg i de color fosc, porta bigoti i té els ulls també foscos. Molt tossut i egoista, primer pensa en ell mateix abans que en els altres. Treballa en una empresa d'assegurances, es dedica a assegurar la vida d'altres persones. No és feliç amb la seva vida i no contempla la possibilitat de canviar, es conforma amb el que té. S'ha plantejat el suïcidi, però abans de prendre una decisió decideix demanar consell al seu amic Pau.



Il·lustració 24 Blai Martín, *Jonàs*

Caracterització: base de maquillatge clara. El cabell el portarà recollit amb un cua. Vestirà informal i portarà posat un barret.

9.3.4.2 Personatges secundaris

- **Actuària:** interpretat per Laura Badia Tura. Dona de 47 anys, viu amb el seu marit i amb els seus dos fills. Té els cabells curts i de color castany, els ulls de color mel. Amargada i infeliç. La seva feina no li apassiona massa, però li agrada comprovar que hi ha gent més desafortunada que ella. Ha viscut molts desnonaments.

Caracterització: base de maquillatge molt clara. Vestirà amb una faldilla i una americana.



Il·lustració 25 Laura Badia, *actuària*

- **Procurador:** interpretat per Àlex Palacios Romero. Home de 27 anys, viu amb els seus pares. Té el cabell curt i de color castany, els ulls de color marró clar. Insensible, passiu i pessimista. No té la feina que ell havia somniat, treballa al ganivet d'advocats del seu pare. Ell hauria volgut ser mecànic i muntar el seu propi taller. Li és indiferent embargar la casa d'en Pau, ho fa perquè és el que li ha tocat.



Il·lustració 26 Àlex Palacios, *procurador*

Caracterització: base de maquillatge clara. Portarà el cabell ben pentinat i brillant. Vestirà amb un vestit jaqueta de color fosc. Portarà un maletí.

- **Macip 1:** interpretat per Sergi Hernández Martínez. Noi de 21 anys, viu amb els seus pares. Té els cabells curts i foscos, els ulls de color marró fosc i és d'estatura mitjana. És egoista i insensible. Estudia dret a la Universitat de Barcelona. Aquesta és la seva primera feina d'estiu, ja que els seus pares tenen molts diners i mai ho havia necessitat. Ha decidit posar-se a treballar perquè es vol comprar una moto i els seus pares no li volen comprar una.

Caracterització: una base de maquillatge. Vestirà amb una samarreta blanca, uns pantalons texans i una gorra.



Il·lustració 27 Sergi Hernández, *macip*

- **Macip 2:** interpretat per Martí Triquell Garrell. Noi de 19 anys, viu amb els seus pares. Té els cabells curts i foscos, els ulls de color marró clar i és d'estatura mitjana. És passiu i innocent. La feina de macip és temporal, va deixar d'estudiar als 16 anys sense haver completat l'educació obligatòria. L'han fet fora de totes les seves anterior feines.



Caracterització: una base de maquillatge. Vestirà amb una samarreta blanca, uns pantalons texans i una gorra.

Il·lustració 28 Martí Triquell, *macip*



9.3.5 Localització

El curtmetratge s'havia de rodar en un espai interior, força gran i ampli, amb diverses entrades de llum natural i amb poc mobiliari. En un primer moment tenia la intenció de rodar en una sala que tenia aquestes mateixes característiques. D'aquesta manera, les condicions d'aquesta sala facilitaven molt la gravació: els canvis d'escena es feien amb més rapidesa, podia combinar més plans, els actors tenien més espai per moure's, les fonts de llum natural donaven una bona il·luminació a la gravació i el fet d'haver-hi poc mobiliari donava una major sensació de buidor després de l'embargament. En l'últim moment, però, per qüestions de disponibilitat, no em van poder cedir la sala.

Finalment, el rodatge l'he realitzat en un pis del carrer Ricomà a Granollers. Totes les escenes les he rodat en una habitació d'aquest pis; excepte l'escena quatre i l'escena cinc, que les he rodat al rebedor. Tant l'habitació com el rebedor són espais petits i lluminosos. L'habitació té forma quadrada i té una única font de llum natural. Les condicions d'aquests espais no facilitaven la gravació: els canvis d'escena es feien lents, la varietat dels plans era molt limitada, els actors no tenien gaire espai per moure's, una font de llum natural no era suficient per una bona il·luminació i el fet de ser un espai petit no s'apreciava gaire la sensació de buidor després de l'embargament.

9.3.6 Pla de rodatge

Seqüència	Escena	Pla	Actors	Atrezzo	Localització	Data de rodatge
1	1	1	Juan Martín-Gil i Blai Martín	Barret	Interior: rebedor de casa d'en Pau	08/09/2012
		2	Juan Martín-Gil i Blai Martín	Barret	Interior: rebedor de casa d'en Pau	08/09/2012
		3	Juan Martín-Gil i Blai Martín	Barret	Interior: rebedor de casa d'en Pau	08/09/2012
	2	1	Juan Martín-Gil	Fulls de paper, calculadora, mòbil, bolígraf	Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012
		2	Juan Martín-Gil	Fulls de paper, calculadora, mòbil, bolígraf	Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012
		3	Juan Martín-Gil	Fulls de paper, calculadora, mòbil, bolígraf	Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012



		4	Juan Martín-Gil	Fulls de paper, calculadora, mòbil, bolígraf	Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012
2	3	1	Juan Martín-Gil i Blai Martín	Barret	Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012
		2	Juan Martín-Gil i Blai Martín	Barret	Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012
		3	Juan Martín-Gil i Blai Martín	Barret	Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012
		4	Juan Martín-Gil i Blai Martín	Barret	Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012
		5	Juan Martín-Gil i Blai Martín	Barret	Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012
		6	Juan Martín-Gil i Blai Martín	Barret	Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012
		7	Juan Martín-Gil i Blai Martín	Barret	Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012

	8	Juan Martín-Gil i Blai Martín	Barret	Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012
	9	Juan Martín-Gil i Blai Martín	Barret	Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012
	10	Juan Martín-Gil i Blai Martín	Barret	Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012
	11	Juan Martín-Gil i Blai Martín	Barret	Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012
	12	Juan Martín-Gil i Blai Martín	Barret	Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012
	13	Juan Martín-Gil i Blai Martín	Barret	Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012
	14	Juan Martín-Gil i Blai Martín	Barret	Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012
	15	Juan Martín-Gil i Blai Martín	Barret	Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012
	16	Juan Martín-Gil i Blai Martín	Barret	Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012
	17	Juan Martín-Gil i Blai Martín	Barret	Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012

	18	Juan Martín-Gil i Blai Martín	Barret	Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012
	19	Juan Martín-Gil i Blai Martín	Barret	Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012
	20	Juan Martín-Gil i Blai Martín	Barret	Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012
	21	Juan Martín-Gil i Blai Martín	Barret	Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012
	22	Juan Martín-Gil i Blai Martín	Barret	Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012
	23	Juan Martín-Gil i Blai Martín	Barret	Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012
	24	Juan Martín-Gil i Blai Martín	Barret	Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012
	25	Juan Martín-Gil i Blai Martín	Barret	Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012
	26	Juan Martín-Gil i Blai Martín	Barret	Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012
	27	Juan Martín-Gil i Blai Martín	Barret	Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012



		28	Juan Martín-Gil, Blai Martín	Dues gorres	Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012
		29	Juan Martín-Gil, Blai Martín,	Dues gorres	Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012
		30	Juan Martín-Gil, Blai Martín	Dues gorres	Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012
		31	Juan Martín-Gil, Blai Martín	Dues gorres	Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012
3	4	1	Juan Martín-Gil, Laura Badia, Àlex Palacios, Martí Triquell i Sergi Hernández	Full de paper i dues gorres	Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012
		2	Juan Martín-Gil, Laura Badia, Àlex Palacios, Martí Triquell i Sergi Hernández	Full de paper i dues gorres	Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012
		3	Juan Martín, Laura Badia, Àlex Palacios, Martí Triquell i Sergi Hernández	Full de paper i dues gorres	Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012

5	1	Juan Martín-Gil i Blai Martín, Martí Triquell i Sergi Hernández		Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012
	2	Laura Badia, Àlex Palacios, Martí Triquell i Sergi Hernández		Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012
	3	Juan Martín-Gil i Blai Martín, Martí Triquell i Sergi Hernández		Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012
	4	Laura Badia, Àlex Palacios, Martí Triquell i Sergi Hernández		Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012
	5	Juan Martín-Gil i Blai Martín, Martí Triquell i Sergi Hernández		Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012
	6	Laura Badia, Àlex Palacios, Martí Triquell i Sergi		Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012

			Hernández			
		7	Juan Martín-Gil i Blai Martín, Martí Triquell i Sergi Hernández		Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012
		8	Laura Badia, Àlex Palacios, Martí Triquell i Sergi Hernández		Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012
		9	Juan Martín-Gil i Blai Martín, Martí Triquell i Sergi Hernández		Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012
	6	1	Juan Martín-Gil i Blai Martín	Barret	Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012
		2	Juan Martín-Gil i Blai Martín	Barret	Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012
		3	Juan Martín-Gil i Blai Martín	Barret	Interior: menjador de casa d'en Pau	08/09/2012

9.4 Producció

Tots els detalls sobre l'enquadrament, la composició i els moviments de càmera els he indicat al guió tècnic. Per tant, només em queda detallar com gestionaré la il·luminació i com enregistraré el so al rodatge.

9.4.1 Il·luminació i so

Pel que fa la il·luminació, tot i que la localització sigui d'interior, he aprofitat la llum natural, ja que el rodatge s'ha realitzat durant les hores diürnes. També m'he servit de la llum artificial de la qual ja disposa l'habitació.

Pel que fa el so, he enregistrat tots els diàlegs amb la mateixa càmera, ja que disposa d'un micròfon de qualitat. Com que el rodatge té lloc en un únic espai interior, no s'han d'enregistrar gaire sorolls. Els sorolls que no siguin diàlegs, com ara el soroll del timbre, s'afegiran posteriorment, a la postproducció.

9.4.2 El rodatge

El rodatge del curtmetratge el vaig realitzar en un sol dia. Aquest dia va ser el 8 de setembre de 2012. Em vaig trobat amb els actors i l'equip tècnic a les deu del matí i a les onze vam començar a gravar, ja que abans de posar la càmera en marxa vam fer tres assajos generals. Vam acabar de gravar a les dues i mitja de la tarda. En primer lloc, vam gravar la segona escena, ja que en ser un *flashback* no depèn de les altres escenes. En segon lloc, vam gravar la primera escena. En tercer lloc, vam gravar tres vegades la tercera escena, cada vegada des d'un pla diferent: primer pla d'en Jonàs, primer pla d'en Pau i pla mitjà dels dos junts. En quart lloc, la quarta escena. En cinquè lloc, vam gravar dues vegades la cinquena escena, cada vegada des d'una posició diferent: des de dins l'habitació i des de fora. Aquest canvi de posició el vaig fer perquè l'embargament fos més real, ja que es veia com els macips treien els mobles de casa d'en Pau. I, finalment, vam gravar la sisena escena.

El rodatge no va resultar difícil gràcies a la preparació prèvia. Encara que no vaig poder seguir al peu de la lletra tots els aspectes de l'enquadrament ni els de la composició que havia indicat en el guió tècnic. Degut a les limitacions d'espai tampoc no vaig poder seguir al peu de la lletra els moviments de càmera: un espai tan reduït no em permetia

fer gaire moviments, ja que l'enquadrament quedava molt limitat. Vaig utilitzar un trípode per subjectar la càmera, i els moviments de càmera van quedar molts estàtics, ja que només podia moure la càmera un centímetres cap a dalt i cap a baix i uns centímetres cap als costats. Els canvis de pla també quedaven molt limitats, ja que entre la càmera i els actors hi havia molt poca distància; així que vaig alternar el pla mitjà i el primer pla.

9.5 Postproducció

La postproducció no l'he poguda realitzar immediatament després de la gravació ja que, degut a les reduïdes possibilitats tecnològiques de la càmera, ha estat complicat passar tots els clips o objecte gràfic¹⁹ de la càmera a l'ordinador.

L'última generació de càmeres de vídeo, amb disc dur o targeta de memòria, porten un cable USB i, al connectar aquest cable a l'ordinador, les càmeres són reconegudes com un disc dur extern. Aleshores ja es pot efectuar la transferència dels clips a l'ordinador. La càmera que he fet servir per gravar, però, no és d'última generació, sinó que és força antiga. És una càmera de vídeo Mini DV que efectua els enregistraments digitals en cintes de vídeo i no disposa de cap mena de cable USB. Per tant, he hagut de trobar una altra manera de fer la transferència dels clips a l'ordinador. L'alternativa per la qual he optat ha estat la de passar els clips enregistrats a la cinta de vídeo a un altre format: el DVD. Aleshores només he hagut d'introduir el DVD a l'ordinador i el mateix programa d'edició ja ha pogut tenir accés als clips.

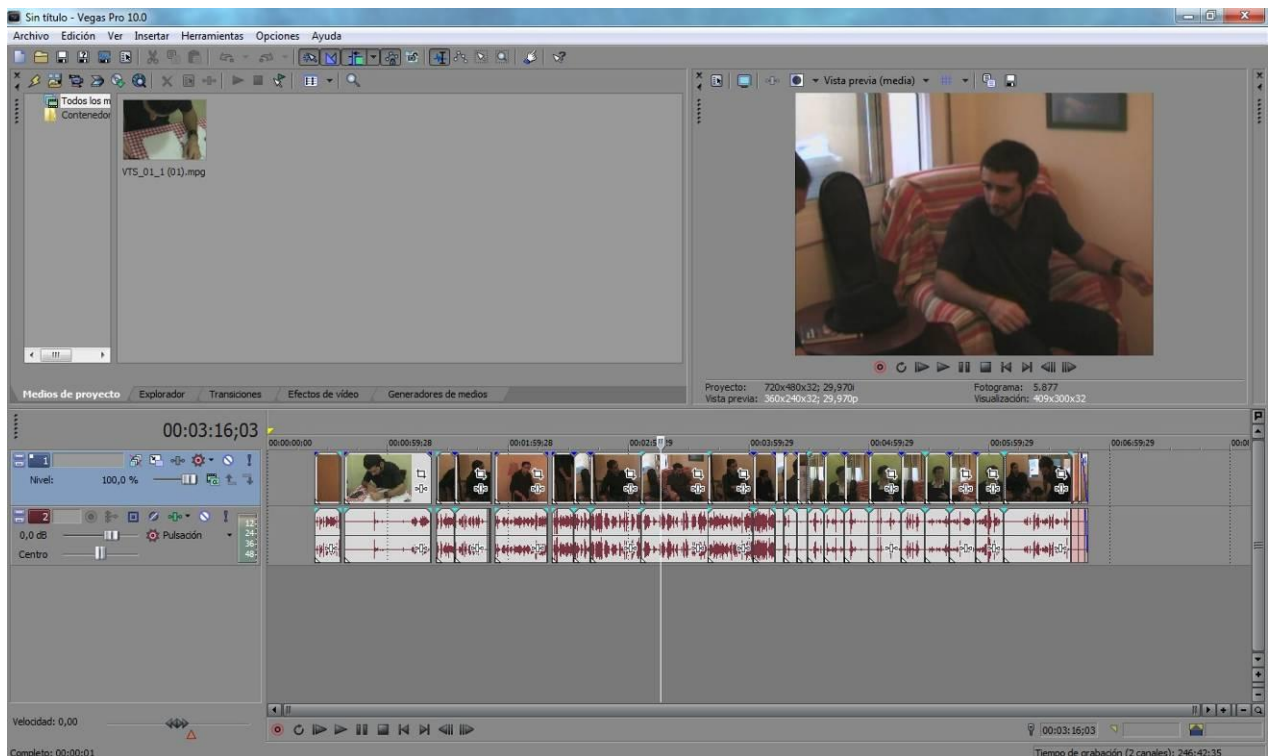
Il·lustració 29
Canon MV 800 mini DV



¹⁹ Estructura de dades que emmagatzema informació de tipus gràfic, com ara representacions bidimensionals o tridimensionals.

9.5.1 Muntatge o edició

El muntatge del curtmetratge l'he realitzat amb el programa d'edició *Sony Vegas Pro 10*[®]. Tot i que és un programa que només és apte per a ordinadors amb el sistema operatiu Windows, té diversos programes que hi van associats, com pot ser l'*Adobe After Effects*[®], que serveix per aplicar efectes especials als vídeos. En primer lloc, he importat el contingut del DVD al programa d'edició. La majoria de les escenes les vàrem gravar diverses vegades canviant cada vegada el tipus de pla. Així, en segon lloc, he ordenat i he unit els plans a partir de les eines que proporciona el programa.



Il·lustració 30 *Sony Vegas Pro 10*[®], edició del curtmetratge

9.5.1.1 Tipus de muntatge

Segons la totalitat de l'obra audiovisual es tracta d'un muntatge narratiu o clàssic, ja que narra els fets de manera cronològica i, tot i que hi apareix un salt enrere, segueix una estructura lògica.

I, pel que fa el tipus d'enquadrament, es tracta d'un muntatge sintètic o intern, ja que el ritme és lent i l'enquadrament es fa a partir de plans oberts i poc nombrosos.

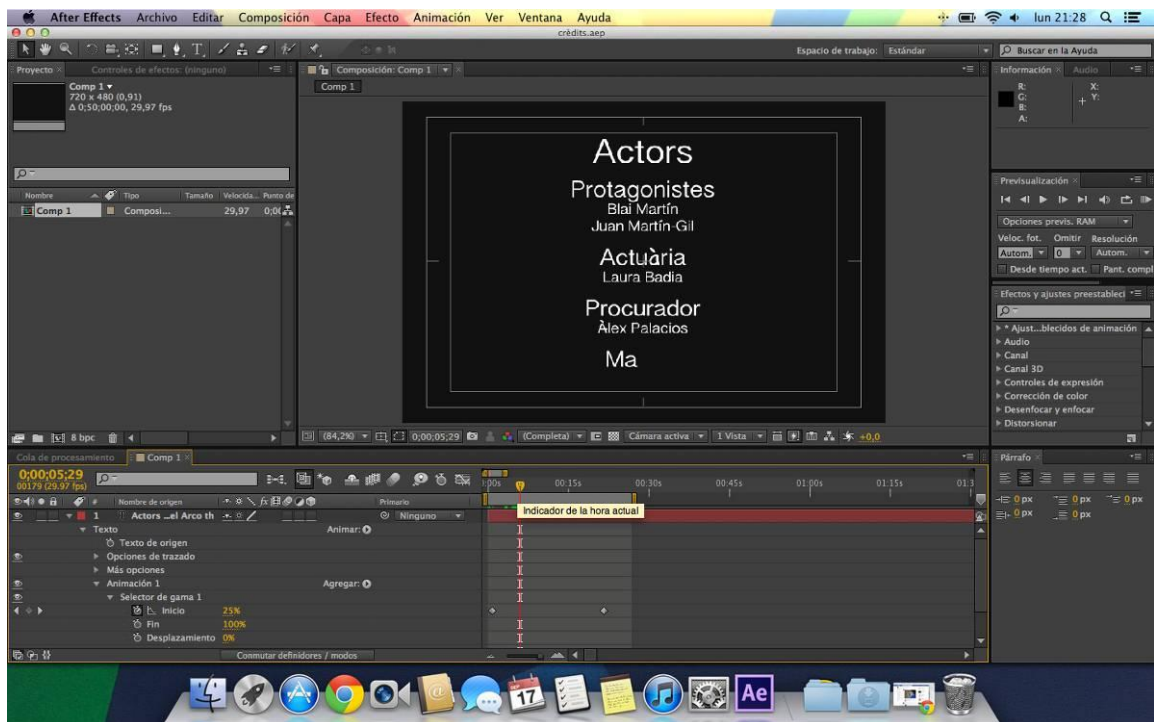
9.5.1.2 Transicions i efectes

Els tipus de transicions que he utilitzat han estat la *gradació* o *fosa a negra* pels canvis d'escena, i el *tall* per als canvis de pla. L'única excepció es troba entre la tercera i la quarta escena, que, tot i tractar-se d'un canvi d'escena, no he utilitzat la *fosa a negra*, sinó que he utilitzat el *tall*. Aquesta excepció es deu al fet que la tercera i la quarta escena estan enllaçades per un mateix pla. En cap moment les transicions indiquen un canvi de lloc de l'acció, sinó que indiquen un canvi d'escena.

Pel que fa els efectes, al principi i al final de la segona escena he utilitzat l'efecte *flashback*, ja que en aquest punt de la història es produeix un salt enrere.

9.5.2 Crèdits

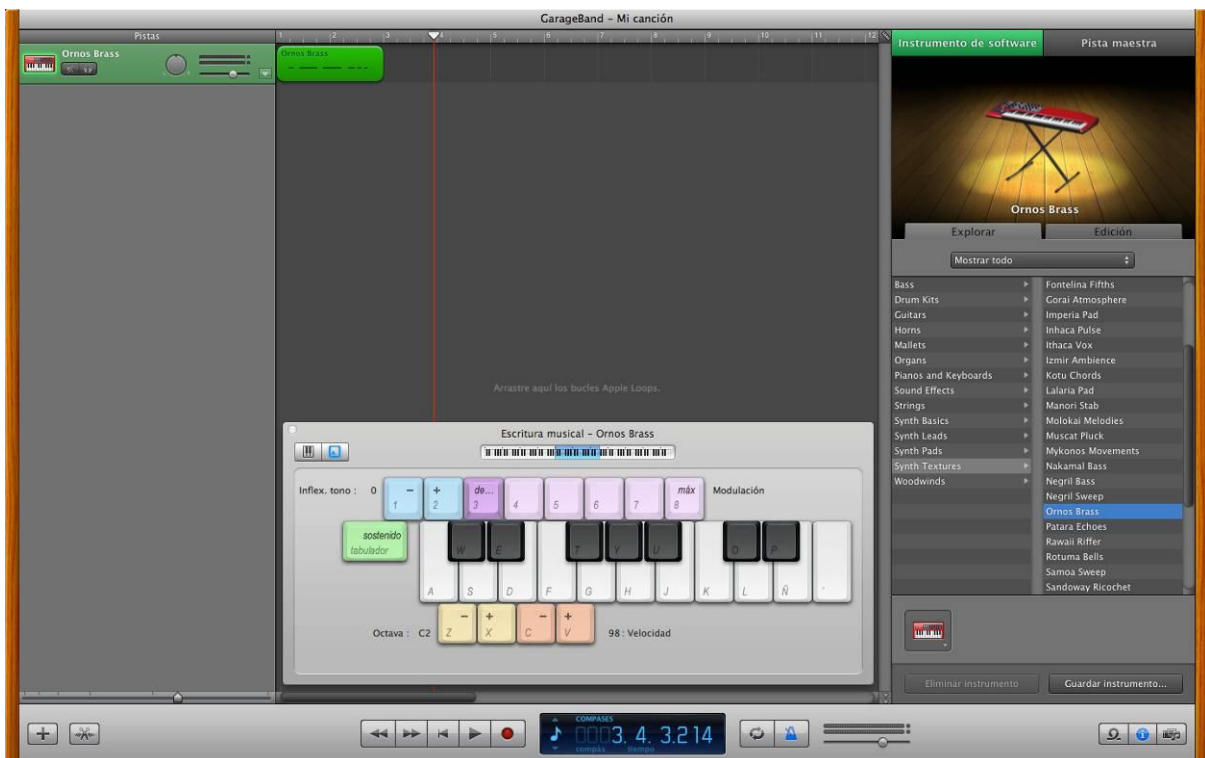
Els crèdits els he creat amb el programa l'*Adobe After Effects*[®], ja que en aquest programa s'hi troba l'efecte que li volia donar a les lletres a mesura que van apareixent a la pantalla. L'efecte s'anomena *màquina d'escriure*. I el tipus de lletra que he escollit, *Kannada Sangam MN*.



Il·lustració 31 *Adobe After Effects*[®], dissenyant els crèdits

9.5.3 Efectes especials i so

L'únic efecte especial que apareix al curtmetratge és l'efecte de so del timbre que se sent a la tercera escena, i l'he creat a partir de *Garage Band*[®]. *Garage Band*[®] és una aplicació informàtica desenvolupada per Apple Computer per als sistemes operatius Mac OS X i iOS que permet a l'usuari crear música i enregistraments de diversos sons. L'aplicació disposa de cinquanta instruments. El so del timbre l'he creat amb un piano. He decidit crear el so del timbre jo mateixa perquè als programes d'edició que he fet servir no he trobat cap so que representés un timbre.

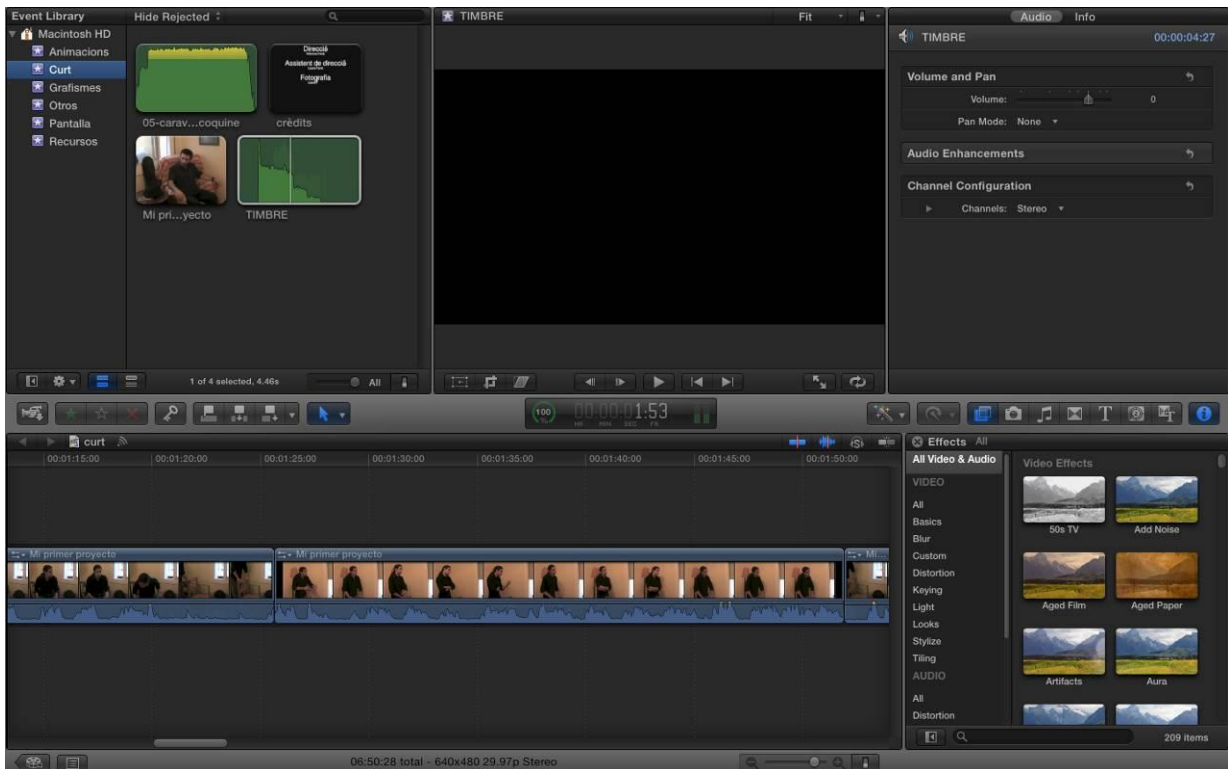


Il·lustració 32 *Garage Band*[®], creant el so del timbre

9.5.4 Edició final

L'edició final del curtmetratge l'he fet amb el programa d'edició *Final Cut Pro*[®]. En aquesta fase he fet els últims retocs al muntatge i hi he afegit els elements que he creat amb altres programes, com el timbre o els crèdits. En primer lloc, m'he dedicat a tractar la imatge per tal que la il·luminació fos la mateixa a cada escena. He retocat la llum, els contrastos i les ombres. El *Final Cut Pro*[®] és un bon programa per fer el tractament de la imatge, ja que disposa d'una varietat molt àmplia de retocs d'imatge. En segon lloc,

he posat el títol del curtmetratge que apareix al principi. En tercer lloc, he afegit el text de la segona escena on hi posa: "Una setmana abans". En quart lloc, he afegit els crèdits al final del curtmetratge. En cinquè lloc, he afegit una cançó al final del curtmetratge, mentre apareixen els crèdits. La cançó és "Jolie Coquine", de Caravan Palace. A la cançó li he afegit una transició, concretament una *gradació de volum* al principi i al final. Finalment, he col·locat el so del timbre al final de la tercera escena.



Il·lustració 33 Final Cut Pro[®], realitzant el tractament de la imatge

9.6 Versió definitiva del guió literari

Després d'acabar la postproducció del curtmetratge i després d'haver-ne observat el resultat, he considerat oportú fer una quarta versió del guió, la definitiva, per tal de millorar tots els aspectes negatius que he observat al curtmetratge. A continuació, presento la quarta versió del guió. Els **canvis** entre la tercera i la quarta versió apareixen marcats en color vermell.

GUIÓ LITERARI:
DE TEVES A MEVES

Adaptació de Mariona Farré

Seqüència 1

Escena 1, DIA. INT. MENJADOR CASA PAU

En PAU obre la porta de casa seva i veu el seu amic JONÀS palplantat davant seu amb cara de preocupació.

PAU

Endavant, passa. Com va tot?

En Jonàs entra a casa d'en Pau, es treu el barret i el deixa sobre una taula.

JONÀS

No gaire bé. Acabo d'entrar en una crisi profunda. M'he plantejat quin sentit té la vida i no trobo una resposta clara.

Escena 2, DIA. INT. MENJADOR CASA PAU

En Pau, una setmana enrere, seu en una taula. Té una calculadora i uns fulls de paper sobre la taula. Després de fer uns quants càlculs amb la calculadora i anotar-los als fulls de paper, es posa les mans al cap. De sobte agafa el telèfon mòbil i, després de pensar-s'ho una bona estona, marca un número.

PAU (Al telèfon):

Maria, aquest és el cinquè missatge que et deixo. Hem, d'això... Ens hauríem de veure per parlar. No podem acabar d'aquesta manera. Encara hi podem trobar alguna solució.

Torna'm les trucades, sis plau.

Seqüència 2

Escena 3, DIA. INT. MENJADOR CASA PAU

En Pau s'asseu a la seva butaca. En Jonàs fa el mateix, però s'asseu a una cadira.

PAU (Mirant interrogativament el seu amic):

I, doncs? Què hi podríem fer?

JONÀS

No ho sé. Per això t'he vingut a veure, perquè sempre has
sigut molt hàbil.

PAU

Què et passa?

JONÀS

**No deixo de preguntar-me per què he vingut a aquest món,
què hi faig i on anem...**

PAU

I és tan important per tu saber-ho?

JONÀS

M'aniria bé. He de prendre una decisió important...

En Jonàs s'aixeca, dóna un parell de voltes per l'habitació i es queda dret darrera la cadira mirant al seu amic.

JONÀS

Si no sabem per què hi som, costa saber què hi fem.

PAU

Mira, jo trobo que hi ha coses que val més no plantejar-se-les. **Creus en Déu, tu?**

JONÀS

Diria que sóc un creient sense església determinada...

PAU

Però creus en una vida eterna?

JONÀS

Home, pel problema que tinc, més em valdria. És un gran consol...

PAU

Doncs ja hi pots començar a creure. Imagina't quant de temps
tindràs per rumiar això que ara et pot semblar qüestió
d'hores o de minuts.

En Jonàs torna a seure, tot fregant-se les mans amb nerviosisme.

JONÀS

Sí, clar, d'excuses no en falten mai...

PAU

Però, quina és la aquesta decisió tan important que has de
prendre ara?

JONÀS

La de si continuo o no. Jo ja no puc allargar-ho més.

PAU

Doncs pensa que pots plegar sempre que vulguis. Hi ha
moltes maneres de plantar-se. No vius en un sisè pis, tu?

JONÀS

Sí, home! És molt fàcil, oi? Per a un viatge així m'agradaria que em diguessis qui m'ha encolomat el mort.

PAU

No em diràs que no és una solució definitiva...

JONÀS

Si fos senzilla, et diria que sí. Però, i la incògnita? I el dolor? I el trasbals? I la falta de garanties? En el meu lloc segur que ningú no se la jugaria d'aquesta manera.

PAU (Fent un gest de cansament):

Doncs aguanta't i queda't. Al final és lo que fem tots. A tu et van prometre res quan vas néixer?

JONÀS

Que jo sàpiga, no. Després sí, m'han omplert el cap de teories.

PAU

Aquí està! Tota la resta t'ha vingut de propina. Desenganya't, en aquest món no donen res més...

JONÀS

Però, i què me'n dius del que et prenen?

PAU

Per què? Que tu duies alguna cosa, quan vas venir?

JONÀS

No ho sé. Aquí està el problema. Voldria saber-ho segur abans de prendre una decisió.

PAU

Ningú no et donarà una resposta clara i, si ho fessin, tampoc no et serviria de **gaire**, perquè jo crec que ens donen la vida i **després ens hem d'espavilar nosaltres sols**.

JONÀS

Sí, sí... Per això **de mica en mica** ens anem tornant més egoistes. Ja ho veus, jo visc un drama, te'l vinc a explicar i tu em proposes que ho deixi **córrer**.

PAU

Ah, sí? **I què et penses? Que jo no tinc problemes?**

JONÀS

Tu rai! Ets pacient per naturalesa. Per tu no pateixo **pas**, perquè sé que te'n sortiràs...

De sobte, truquen a la porta. En Pau va a obrir.

Seqüència 3

Escena 4, DIA. INT. MENJADOR CASA PAU

*Quan en Pau obre la porta hi veu una ACTUÀRIA del jutjat, un PROCURADOR dels tribunals i dos MACIPS. **El procurador s'avança** i li ensenya una ordre d'embargament dels mobles a en Pau. En Pau es posa les mans al cap.*

Escena 5, DIA. INT. MENJADOR CASA PAU

En Jonàs segueix assegut a la cadira, immòbil. Els macips comencen a emportar-se els mobles de casa en Pau. En primer lloc, entre els dos macips s'emporten un llum.

PAU (Cridant):

El llum no, per favor!

En segon lloc, un macip s'emporta un quadre i l'altre, un altre quadre.

PAU (Cridant):

Els quadres tampoc!

En tercer lloc, un macip s'emporta una guitarra i l'altre, un ordinador portàtil.

PAU (Cridant):

Ni la guitarra, vigila, eh! Ni el portàtil!

En quart lloc, entre els dos macips s'emporten una taula.

PAU (Cridant):

Ni la taula, **sis plau...!**

I, en cinquè lloc, entre els dos macips s'emporten la butaca.

PAU (Cridant):

La butaca sí que no! Per l'amor de déu, per lo que més vulgheu! Que no em sentiu?

*El procurador es queda a la porta de casa en Pau contemplant amb indiferència aquella escena. L'acturària també es queda a la porta, però va apuntant tots els mobles que els macips treuen de casa en Pau. Els macips no fan cas a en Pau, es limiten a fer el que els han manat. S'emporten els mobles sense dir res. Només deixen una taula i **dues cadires, la que ocupava en Jonàs i una altra.***

L'actuària, el procurador i els macips marxen de casa en Pau sense dir res i tanquen la porta d'un cop.

Escena 6, DIA. INT. MENJADOR CASA PAU

En Pau s'asseu amb desgana a l'altra cadira. En Jonàs s'aixeca una mica inquiet, agafa el barret i s'acosta fins allà on sèu el seu amic.

JONÀS (Donant-li uns cops afectuosos a l'esquena):
Sento haver vingut justament ara. **Aquesta és la meva pega: he triat un mal moment per venir.** Ja et **trucaré** demà o demà passat, perquè això meu no té gaire espera.

En Jonàs se'n va a poc a poc i tanca la porta de casa en Pau sense fer soroll, amb un posat d'infinita desolació.

9.6.1 De la tercera versió a la versió definitiva

Després d'acabar la postproducció del curtmetratge i després d'haver-ne observat el resultat, he considerat oportú fer una quarta versió del guió per tal de millorar tots els aspectes negatius que he observat al curtmetratge. Aquesta és la quarta i definitiva versió del guió literari. A continuació, presento la presento.

A la quarta versió he fet una adaptació del registre lingüístic. Fins ara els diàlegs entre els personatges eren propis d'un registre estàndard. Aquí he passat els diàlegs a un registre més col·loquial. L'objectiu d'aquest canvi és donar més realisme a la història, ja que en la conversa oral no acostumem a construir frases gaire elaborades ni a parlar correctament, és a dir, quan parlem acostumem a allunyar-nos del que diu la normativa de la llengua. Per exemple, he canviat la frase *Ets catòlic, tu?* per la frase *Creus en Déu, tu?* o *Et van prometre alguna cosa a tu, en el moment de néixer?* per *A tu et van prometre res quan vas néixer?* o *Ni la taula, si us plau...!* per *Ni la taula, sisplau...!* o *Al capdavant, és el que fem tots per Al final és lo que fem tots.*

Una altra modificació que he fet es troba a la segona escena, on he canviat la relació que té la Maria amb en Pau, ja que no quedava del tot clar qui és ella. A les versions anteriors la Maria representa que és una noia de la qual en Pau està enamorat, però sense ser correspost. En canvi, a la quarta versió he decidit que la Maria seria l'exparella d'en Pau. Per tant, en Pau en lloc de patir un amor no correspost representa que ha patit una ruptura. A les versions anteriors, a la segona escena, es veia com en Pau trucava la Maria per demanar-li una cita, però com que no contestava a les seves trucades en Pau li deixava un missatge de veu al contestador. A la quarta versió la Maria tampoc contesta les trucades d'en Pau, però en el missatge de veu que ell li deixa al contestador li diu que han de parlar, que no vol deixar la relació amb ella i li proposa de trobar una solució.

L'última modificació que he fet en aquesta versió definitiva del guió literari es troba a la cinquena escena, en la que s'emporten els mobles d'en Pau. A la tercera versió del guió literari els macips s'emporten un llum, els quadres, la guitarra, l'ordinador portàtil i una taula, només deixen una taula, una cadira i una butaca. En canvi, a la quarta versió he afegit que els macips, a més d'aquests mobles, s'emporten la butaca d'en Pau. Per tant, els macips només deixen a casa en Pau una taula i dues cadires. He afegit la butaca perquè considero que és un element que s'adiu a la manera de ser del personatge, ja que la butaca és un element que simbolitza individualisme, tret característic dels dos protagonistes. Així doncs, si a en Pau li prenen la butaca, dona la sensació que s'ha quedat sense res, que li han pres tot.

10. Valoracions de la part pràctica i revisió dels objectius plantejats

L'objectiu principal era *seguir de manera coherent i ordenada tots els passos necessaris per realitzar un curtmetratge a partir d'una obra literària*. A mesura que he anat avançant el projecte he anat superant diversos subobjectius, que corresponen als passos de la realització d'un curtmetratge; així doncs, considero que l'assoliment d'aquests m'ha anat conduint fins l'acompliment d'aquest objectiu principal. A continuació, indicaré detalladament com he anat seguint els passos i concretaré els problemes que han anat sorgint.

Aprendre a realitzar una adaptació cinematogràfica a partir d'una obra literària

Al primer pas he determinat el tipus d'adaptació, és a dir, he indicat detalladament quins elements del conte original es mantindrien en el guió i quins no. L'adaptació l'he fet des de quatre punts de vista: els diàlegs, l'extensió del relat, el factor espai-temps i els aspectes sociolingüístics. M'ha resultat difícil allunyar-me de l'estil de Calders i, alhora, mantenir la ironia i la essència de la història. Pel que fa als aspectes sociolingüístics també he tingut dificultats a l'hora de fer modificacions, ja que volia substituir algunes frases fetes que actualment ja no s'utilitzen per d'altres de més actuals però sense que perdessin el seu significat real.

En aquest primer pas he après a fixar-me en tots i cadascun dels elements que componen una història i a modificar-los o transformar-los per tal d'expressar-los mitjançant el llenguatge audiovisual. Ara ja em queda més clar quins aspectes i elements de les històries són rellevants a l'hora de fer una adaptació cinematogràfica.

Conèixer els aspectes teòrics i tècnics del guió audiovisual

He pogut treballar i aplicar molts elements de guió que inicialment se'm presentaven com a conceptes nous. He après que, tot i que hi ha moltes maneres de dissenyar històries, totes contenen uns elements bàsics i imprescindibles, com ara el clímax o l'incident incitador. També he après tècniques per caracteritzar els personatges i fer-los evolucionar al mateix temps que avança la història.

He entès que, més que haver-hi pel·lícules bones i pel·lícules dolentes, hi ha guions bons i guions dolents. En la majoria d'ocasions, l'èxit d'una pel·lícula depèn del guió. Per exemple, si un guió no té clímax o si els personatges que hi apareixen no estan ben caracteritzats, perdre gran part dels seus atractius. He observat que malgrat que gairebé totes les històries tenen la mateixa estructura (un nus, un plantejament i un desenllaç), hi ha moltes maneres de presentar-los. L'èxit precisament es troba aquí, en saber presentar-los d'una manera elaborada, amb originalitat i coherència.

Elaborar el meu propi guió a partir dels coneixements adquirits prèviament

Després de conèixer els aspectes teòrics i tècnics del guió, he elaborat un guió adaptat. De fet, he fet quatre versions del guió: les tres primeres abans del rodatge i la quarta versió després del rodatge. Podria haver fet una única versió del guió, però trobo que el fet de tenir-ne més d'una fa que resulti més fàcil observar-ne l'evolució. Les tres primeres versions responen a aquesta intenció, però la quarta l'he feta per solucionar els problemes que vaig observar després de la postproducció. Per exemple, vaig veure que a la segona escena no s'acabava d'entendre; per això a la quarta versió vaig canviar l'amor no correspost d'en Pau per una ruptura amb la seva parella. També vaig observar que l'embargament perdia credibilitat quan els macips no s'emportaven un dels mobles més significatius: la butaca. A la quarta versió, doncs, vaig indicar que els macips també s'emportaven la butaca.

El què m'ha resultat més difícil d'aquest pas ha estat escriure els diàlegs en un registre informal de tipus col·loquial. A vegades oblidava que el guió contenia converses entre els personatges i que, per tant, havien de ser espontànies i amb frases no gaire elaborades.

Conèixer els passos previs a la gravació d'un curtmetratge o d'una pel·lícula

Després d'elaborar el guió he pogut conèixer tots els preparatius d'un rodatge. S'han de tenir en compte moltes coses. En primer lloc, cal seleccionar els actors que representaran cada personatge. A continuació, cal disposar d'una càmera i d'un suport, com ara un trípode. També cal buscar les localitzacions on fer el rodatge. I, per últim, cal fer una llista de l'attrezzo necessari i aconseguir reunir l'equip tècnic i l'equip artístic el mateix dia. Totes aquestes dades queden reunides en un document: el pla de rodatge.

He pres consciència de la importància que té planificar exhaustivament i amb antelació un rodatge abans de portar-lo a terme. En aquest sentit he de dir que el pla de rodatge és un bon mètode per no oblidar-ne cap aspecte. És un document molt detallat i molt complet. També he pogut comprovar que és molt important buscar una bona localització, ja que el lloc del rodatge ha de disposar de l'espai necessari per posar en pràctica totes les pautes indicades al guió tècnic (composició, enquadrament, etc.).

Trobo que hauria d'haver fet una preparació més acurada i que hauria d'haver previst alguns problemes, com el de la localització. Hauria d'haver contemplat la possibilitat d'un segon espai de rodatge per si la primera opció em fallava, que és el que em va passar. També hauria d'haver elaborat al pla de rodatge amb més antelació, ja que el vaig fer només dues setmanes abans. D'aquesta manera, hauria tingut més temps per reunir tot l'attrezzo. I la selecció dels actors també l'hauria d'haver fet amb més antelació, ja que la vaig fer tres setmanes abans del rodatge. D'haver estat així, els actors haurien tingut més temps per aprendre's el guió. Probablement aquesta manca de previsió es deu al fet que al principi no tenia clar si acabaria fent la gravació, i vaig prendre la decisió a la meitat del projecte.

Conèixer els aspectes a tenir en compte durant un rodatge

Quan es roda val la pena parar especial atenció a quatre factors: la il·luminació, el so, l'enquadrament i la composició. Pel que fa la il·luminació, s'ha de determinar si es farà servir llum artificial o natural. Pel que fa al so, cal determinar si els diàlegs i els sorolls d'ambient s'enregistraran conjuntament o per separat. I, pel que fa l'enquadrament i la composició, cal adaptar-los a l'espai del rodatge.

A causa de les reduïdes dimensions de l'espai tampoc no vaig poder posar en pràctica totes les pautes indicades al guió tècnic (composició, enquadrament, etc.). L'espai no permetia fer gaire moviments de càmera i l'enquadrament era molt limitat. Els canvis de pla també quedaven molt limitats, ja que entre la càmera i els actors hi havia molt poca distància. Si l'espai hagués estat un altre potser hauria pogut seguir amb més fidelitat les pautes. Tot i així, el rodatge va ser fluït perquè hi havia hagut una preparació prèvia. Normalment, si es fa una bona preproducció, el rodatge acostuma a sortir bé. La il·luminació també em va suposar un problema, ja que al pis on vaig gravar hi entrava poca llum natural i la llum artificial era inadequada. La qualitat de la llum la vaig poder

millorar a la postproducció. Pel que fa al so, vam haver d'evitar el més mínim soroll, ja que no vaig utilitzar cap micròfon de suport, sinó que el so l'enregistrava la mateixa càmera. Per tant, els diàlegs i els sorolls d'ambient els he enregistrat alhora, excepte el so del timbre de la tercera escena, que el vaig afegir en la postproducció.

Viure en primera persona el rodatge d'un curtmetratge

Al principi no tenia gaire clar si podria arribar fins al final del projecte, ja que les etapes que el constituïen eren força extenses i complicades. Finalment he pogut completar el projecte i, per tant, he pogut viure en primera persona el rodatge d'un *curt*. Va ser una experiència molt entretinguda i enriquidora. Tot i que els recursos fossin escassos, vaig gaudir molt del rodatge.

El canvi de localització del rodatge va fer que apareguessin alguns problemes. Un primer problema va ser que no vaig poder seguir al peu de la lletra tots els aspectes que havia indicat en el guió tècnic sobre enquadrament i composició. Per culpa de les limitacions d'espai, tampoc no vaig poder emprar els moviments de càmera que havia indicat; així, vaig fer servir un trípode per subjectar-la. Malgrat tot, els moviments de càmera van quedar molt estàtics. L'alternança dels plans també va quedar molt limitada, perquè no vaig poder emprar tants plans com havia previst. Un altre problema que té relació amb el canvi d'espai és que durant el rodatge no vaig poder guiar-me amb l'*storyboard*, perquè quan vaig saber que hauria de canviar d'espai ja era massa tard per fer-ne una segona versió. La il·luminació també va ser un problema, ja que a l'habitació on vam gravar no hi entrava gaire llum natural, i la llum artificial va desmerèixer la qualitat de les imatges.

Un aspecte que milloraria de la gravació és la dinàmica de l'escena cinc, perquè noto que es fa massa llarga. L'embargament el faria més ràpid i amb més agilitat. També milloraria tots els aspectes tècnics que es van veure limitats per l'espai, com són els moviments de càmera, els plans i la il·luminació. M'hauria agradat seguir al peu de la lletra el guió tècnic. En definitiva, si tornés a gravar el curtmetratge, intentaria buscar un espai amb unes condicions més adequades.

Conèixer i aprendre a utilitzar diversos programes d'edició d'imatge i so

Al cinquè pas, el de la postproducció, he pogut conèixer i aprendre a utilitzar quatre programes d'edició d'imatge i so. El *Sony Vegas Pro 10*[®] m'ha permès fer el muntatge general del curtmetratge, he unit les imatges i el so seguint el mateix ordre que el guió literari i he afegit diversos efectes i transicions. A continuació, amb altres programes he afegit i he modificat diferents elements. A partir de l'*Adobe After Effects*[®] he dissenyant els crèdits. Amb el *Garage Band*[®] he creat el so del timbre que se sent al final de la tercera escena. I, per últim, amb el *Final Cut Pro*[®] he realitzat el tractament de la imatge, és a dir, he intentat millorar la qualitat d'imatge i he modificat la il·luminació per tal de fer-la homogènia a totes les escenes. Amb el *Final Cut Pro*[®] també he afegit els diferents títols que apareixen i la cançó que sona mentre apareixen els crèdits. Finalment, amb aquest mateix programa he unit tots els elements. Estic bastant satisfeta d'aquesta etapa del projecte. L'únic que modificaria en aquesta etapa és la cinquena escena, on hi afegiria una música de fons i acceleraria el ritme durant l'embargament per tal de fer-la més dinàmica.

Conclusions

11. Conclusions

Tenint en compte que la revisió dels objectius plantejats l'he feta conjuntament amb la valoració de la part pràctica, m'ha semblat oportú aprofitar les conclusions no per insistir novament en aquests objectius sinó per exposar una sèrie de reflexions que m'han anat sorgint a mesura que he anat passant per les diferents etapes del projecte.

La feina del guionista està infravalorada

El guionista és qui engendra la història i és, en una pel·lícula, el membre que ha de destacar per la seva capacitat d'imaginar situacions i diàlegs. Qualsevol guionista, ja sigui de teatre, de televisió o de cinema, crea a partir del no-res; per tant, trobo que la seva feina hauria d'estar molt més valorada. Gairebé sempre, quan s'anuncia o es parla d'una pel·lícula, es fa referència al director, i quasi mai al guionista. Amb això no vull dir que la feina del director no sigui difícil, sinó que la tasca del guionista i la del director s'haurien de valorar d'una manera molt més equilibrada.

La relació entre literatura i el cinema és molt necessària

La majoria de les pel·lícules que he posat com a exemple en alguns punts del treball estan basades en una novel·la o en són una adaptació, és a dir, la relació entre la literatura i el cinema és molt evident. A vegades és més fàcil difondre una història a través d'una pel·lícula que fer-ho a través d'una novel·la, pel simple fet que d'una pel·lícula se'n fa més publicitat. A més, cal tenir en compte que el nombre d'espectadors que aplega el cinema supera els lectors potencials d'un llibre, així que és una bona manera d'arribar al gran públic. Per tant, trobo que és important que la literatura se serveixi del cinema per poder arribar a més gent. Un bon exemple en són pel·lícules tan conegudes com *El Padrino*, *Parque Jurásico*, *El resplandor o Tiburón*, que estan basades en novel·les.

Elaborar una pel·lícula és una feina molt complexa

Després d'elaborar aquest treball m'he adonat que fer una pel·lícula és molt més complicat del que sembla. Darrere hi ha tot un equip de persones treballant, i cadascuna té una tasca molt específica i imprescindible. Es requereix molta dedicació i molta sincronització entre els membres de l'equip tècnic i els de l'equip artístic. Un pel·lícula és com un rellotge: a la part del davant s'hi disposa una informació clara i canviant, i a

la part del darrere s'hi amaga una cadena d'engranatges que fa que la informació del davant pugui projectar-se correctament. I si una peça de l'engranatge falla, la informació deixa de projectar-se. Amb això vull dir que si algun dels membres de l'equip tècnic o de l'artístic no duu a terme correctament la seva tasca, els espectadors ho notaran negativament.

Ara sóc més capaç de valorar aquesta feina perquè m'he hagut de posar a la pell de gairebé tots els membres de l'equip d'una pel·lícula i començo a conèixer la implicació que requereix aquest tipus de projecte.

Les històries són necessàries

He pres consciència de la necessitat de les històries a la nostra vida diària. Com deia Kenneth Burke: “Les històries ens aprovisionen per a la vida”. Gràcies a elles ens podem sentir compresos, ja que moltes vegades ens identifiquem amb allò que llegim. N'he pres mesura, sobretot, quan deixava llegir a algú el guió del meu treball o el conte original. Quan acabaven, em deien que ells coneixien alguna persona que era com en Jonàs o com en Pau i que el que passa a la història és real. De fet, actualment moltes persones es troben en una situació semblant a la d'en Pau.

12. Valoració final

Al principi vaig proposar-me que el treball acabaria amb l'elaboració del guió, però a mesura que anava avançant vaig decidir que rodaria el curtmetratge, perquè volia comprovar com quedaven els diàlegs representats davant d'una càmera. Així, vaig poder fer una quarta versió del guió per tal d'arreglar alguns problemes que havia observat a la gravació. D'aquesta manera, sempre podria fer la versió definitiva del curtmetratge. També el vaig voler gravar per adquirir experiència i per comprovar el que se sentia estant darrere la càmera.

En general estic satisfeta del resultat del projecte, perquè ha complert les expectatives inicials. No sabia si seria a temps d'arribar fins l'última fase i, finalment, hi he arribat. Cadascuna de les etapes per les que he hagut de passar m'ha aportat coses diferents i m'ha permès adquirir coneixements nous. Aquest projecte m'ha ajudat a valorar la feina de tots i cadascun dels membres de l'equip tècnic. Al llarg de tot el camí he hagut d'estar pendent de més d'una cosa alhora, ja que vaig voler encarregar-me jo mateixa de totes les tasques. Hi ha hagut moments en què m'he atabalat molt i he trobat a faltar el suport d'altres persones, i per això m'ha quedat clar que darrere d'una pel·lícula cal que hi hagi molta gent.

A dia d'avui em miro les pel·lícules d'una manera diferent. Em fixo en una pila d'aspectes tècnics i artístics que abans era incapaç d'identificar i valorar. Ja és alguna cosa, oi?

13. Propostes per a un nou treball

Aquest treball es divideix en cinc etapes: l'adaptació, l'escriptura del guió, la preproducció, la producció i la postproducció. Cadascuna d'elles inclou qüestions que permetrien aprofundir-hi força més del que jo ja ho he fet. En aquest sentit, una possibilitat seria desenvolupar algun dels punts de manera més àmplia. Per exemple, hi ha l'opció, pel que fa el guió, de treballar els trets diferencials entre les produccions dirigides al cinema i les produccions dirigides a la televisió (pensades per convertir-se en una sèrie).

D'altra banda, i aquest és el punt que realment trobo necessari ampliar, entenc que caldria rematar la feina que m'ha quedat pendent: rodar la quarta versió del guió adaptat de Pere Calders. Aquest projecte valdria la pena portar-lo a terme en una escola de cinema en què es disposés de més recursos. Uns bons aparells, platós i localitzacions, assessorament i una colla d'estudiants ben motivats permetrien millorar considerablement el resultat final de l'adaptació.

Finalment, també proposo realitzar un curtmetratge a partir d'una idea i guió originals, sense fer cap tipus d'adaptació.

Bibliografia

14. Bibliografía

- ADELMAN, Kim (2005). *Cómo se hace un cortometraje*. Barcelona: Ediciones Robinbook.
- ARANDA, Daniel (2006) *Guión audiovisual*. Barcelona: Editorial UOC.
- COMPARATO, Doc (1988). *El guión, arte y técnica de escribir para cine y televisión*. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión. Ente Público de RTVE.
- FIELD, Syd (1995). *El Libro del guión: fundamentos de la escritura de guiones : una guía paso a paso, desde la primera idea hasta el guión acabado*. Madrid: Editorial Plot.
- MCKEE, Robert (2002). *El guión*. Barcelona: Alba Editorial, 3a ed., 2004.
- ORIA DE RUEDA SALGUERO, Antonio (2010). *Para crear un cortometraje*. Barcelona: Editorial UOC.
- PATMORE, Chris (2007). *Debutar en el cortometraje*. Barcelona: Editorial Acanto.
- SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis (2000). *De la literatura al cine: teoría y análisis de la adaptación*. Barcelona: Editorial Paidós.
- SEGER, Linda (2007). *El arte de la adaptación: cómo convertir hechos y ficciones en películas*. Madrid: Publicaciones Rialp (Colección Libros de Cine).
- SELINGER, Valeria C (1999). *Los Secretos del guión cinematográfico: método para elaborar un guión desde la idea inicial hasta el punto final*. Barcelona: Editorial Grafein.

15. Pàgines web consultades

20 MINUTOS. *Películas basadas en libros*

<<http://listas.20minutos.es/lista/peliculas-basadas-en-libros-46587/>> [consulta: 10.03.2012]

CATALA ONLINE. *El conte, la novel·la, el teatre, la poesia*

<<http://www.catalaonline.com/certificatD/d65.htm>> [consulta: 12.03.2012]

CIRIA UDLAP. *Colección de Tesis Digitales Universidad de las Américas Puebla. Guión cinematográfico*

<http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/poucel_s_p/indice.html>

[consulta: 12.04.2012]

WIKIPEDIA. *Guión cinematográfico*

<http://ca.wikipedia.org/wiki/Gui%C3%B3_cinematogr%C3%A0fic> [consulta: 16.04.2012]

SCRIBD. *Guión cinematográfico*

<<http://es.scribd.com/doc/32383039/guion-cinematografico>> [consulta: 16.04.2012]

PREZI. *El llenguatge audiovisual*

<<http://prezi.com/jlvlcjwc5jd9/el-llenguatge-audiovisual/>> [consulta: 17.04.2012]

[ARTS I ARTISTES](#). *El llenguatge cinematogràfic*

<<http://sites.google.com/site/artsartistes/1-el-llenguatge-ciematografic>> [consulta: 17.04.2012]

XTEC. *Relació entre literatura i cinema*

<<http://www.xtec.cat/~fmota/primer%20batx/litcine.htm>> [consulta: 20.04.2012]

WIKIPEDIA. *Trama (narratología)*

<http://es.wikipedia.org/wiki/Trama_%28narratolog%C3%ADa%29> [consulta: 13.05.2012]

WIKIPEDIA. *Trama*

<<http://ca.wikipedia.org/wiki/Trama>> [consulta: 13.05.2012]

SCRIBD. *Guión y estructuras narrativas*

<<http://es.scribd.com/doc/51680612/4/Guion-y-estructuras-narrativas>> [consulta: 16.05.2012]

WIKIS UAB. *Dramaturgia audiovisual. Estructures narratives*

<https://wikis.uab.cat/drama_av/index.php/Estructures_narratives:_Seq%C3%BC%C3%A8ncia,_escena_i_punts_de_gir> [consulta: 29.05.2012]

FICUS. *La creación del guión*

<<http://ficus.pntic.mec.es/~jcof0007/VideoCEP/Tema3/guion.html>> [consulta: 10.06.2012]

XTEC. *El guió. Producció i realització audiovisual*

<<http://www.xtec.cat/~mplanel4/imatge/guio/guio.htm>> [consulta: 19.06.2012]

WIKIPEDIA. *Preproducció*

<<http://ca.wikipedia./wiki/Preproducci%C3%B3>> [consulta: 28/06/2012]

BLOGSPOT: LA SELECCIÓ DE L'ACTOR. *El procés de selecció de l'actor en ficció*

<<http://laselecciodelactor.blogspot.com.es/>> [consulta: 28.06.2012]

TALLER CINE. *Plans i angles*

<<http://blocs.xtec.cat/tallercine/plans-i-angles/>> [consulta: 29/06/2012]

LLENGUATGE CINEMATOGRÀFIC. *Profunditat de camp*

<<http://lenguatgecinematografic.wordpress.com/profunditat-de-camp/>> [consulta: 02.07.2012]

LLENGUATGE CINEMATOGRÀFIC. *Moviments de càmera*

<<http://lenguatgecinematografic.wordpress.com/moviments-de-camera/>> [consulta: 02.07.2012]

XTEC. *Moviments de càmera*

<<http://xtec.cat/~rrieto/imatge/temes/moviments%20de%20camera.htm>> [consulta:
02.07.2012]

LLENGUATGE CINEMATogrÀFIC. *Angles d'enquadrament*

<<http://lenguatgecinematografic.wordpress.com/angles-denquadrament/>> [consulta:
02.07.2012]

WIKIPEDIA. *Pla (llenguatge audiovisual)*

<http://ca.wikipedia.org/wiki/Pla_%28llenguatge_audiovisual%29> [consulta:
03.07.2012]

BLOGSPOT: COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA [CAM]. *El lenguaje audiovisual*

<<http://comunicacionaudiovisualymultimedia.blogspot.com.es/2011/05/5-el-lenguaje-audiovisual-1-encuadre.html>> [consulta: 03.07.2012]

CINESTÉSIA ME. *Créditos*

<<http://cinestesiame.wordpress.com/creditos-3/>> [consulta: 11.07.2012]

WIKIPEDIA. *Càmera de vídeo*

<http://ca.wikipedia.org/wiki/C%C3%A0mera_de_v%C3%ADdeo> [consulta:
20.09.2012]

Filmografia

16. Filmografia

2001: Una odisea del espacio - *2001: a Space Odyssey* (Regne Unit, Estats Units, 1968)

Escrita per Stanley Kubrick i Arthur C. Clarke.

Basada en un conte curt d'Arthur C. Clarke.

Adictos al amor - *Addicted to Love* (Estats Units, 1997)

Escrita per Robert Gordon.

Anatomía de un asesinato - *Anatomy of a murder* (Estats Units, 1959)

Guió de Wendell Mayes.

Basat en la novel·la de Robert Traver.

¿Bailamos? - *Shall we Dance?* (Japón, 1997).

Escrita per Masayuki Suo.

Bailar con un extraño - *Dance with a stranger* (Estats Units, 1984)

Escrita per Shelagh Delaney.

Caballero sin espada - *Mister Smith Goes to Washington* (Estats Units, 1939)

Escrita per Sidney Buchman.

Basada en una història de Lewis R. Foster.

Carretera perdida - *Lost Highway* (Estats Units/França, 1996)

Escrita per David Lynch i Barry Gifford.

Casablanca - *Casablanca* (Estats Units, 1942)

Guió de Julius J. Epstein, Philip G. Epstein i Howard Koch.

Basat en l'obra inèdita *Everybody comes to Rick's* de Murray Burnett i Joan Alison.

Casino - *Casino* (Estats Units, 1995)

Guió de Nicholas Pileggi i Martin Scorsese.

Basat en el llibre de Nicholas Pileggi.

Chinatown - *Chinatown* (Estats Units, 1974)

Escrita per Robert Towne.

Chungking Express - *Chungking Express* (Hong Kong, 1994)

Escrita per Wong Kar-Wai.

Ciudadano Bob Roberts - *Bob Roberts* (Estats Units, 1992)

Escrita per Tim Robbins.

Ciudadano Kane - *Citizen Kane* (Estats Units, 1941)

Escrita per Herman J. Mankewicz i Orson Welles.

Comer, beber, amar - *Eat Drink Man Woman* (Taiwan, 1994)

Escrita per Hui-Ling Wang, James Schamus i Ang Lee.

Contratiempo - *Bad Timing* (Regne Unit, 1980)

Escrita per Yale Udoff.

Dos hombres y un destino - *Butch Cassidy and the Sundance Kid* (Estats Units, 1969)

Escrita per William Goldman.

Eduardo Manostijeras - *Edward Scissorhands* (Estats Units, 1990)

Guió de Caroline Thompson.

El acorazado Potemkin - *Bronenossez Potjomkin* (Unió Soviètica, 1925)

Escrita per Sergei Eisenstein.

El buscavidas - *The Hustler* (Estats Units, 1961)

Guió de Robert Rossen i Sidney Carroll.

Basat en la novel·la de Walter Tevis

El cartero (y Pablo Neruda) - *Il postino* (Itàlia/França/Bèlgica, 1995)

Guió d'Anna Pavignano, Michael Radford, Furio Scarpelli, Giacomo Scarpelli i

Massimo Troisi.

Basat en la novel·la *El cartero de Neruda* de Antonio Skármeta.

El discreto encanto de la burguesía - *Le charme discret de la burgedisie*

(França/Itàlia/Espanya, 1972)

Escrita per Luis Buñuel i Jean-Claude Carriere.

El eclipse - *L'eclisse* (Itàlia/França, 1962)

Escrita per Michelangelo Antonioni i Tonino Guerra junto con Elio Bartolini i Ottiero Ottieri.

El fugitivo - *The Fugitive* (Estats Units, 1993)

Guió de Jeb Stuart i David Twohy.

Basat en la història de David Twohy i en els personatges creats per Roy Huggins a partir de la sèrie televisiva.

El gran Gatsby - *The Great Gatsby* (Estats Units, 1974)

Guió de Francis Ford Coppola.

Basat en la novel·la de F.Scott Fitzgerald.

El hombre que pudo reinar - *The Man Who Would Be King* (Estats Units, 1975)

Guió de John Huston i Gladis Hill.

Basat en el relat breu de *The Man Who Would Be King* de Rudyard Kipling.

El joven Lincoln - *Young Mister Lincoln* (Estats Units, 1939)

Escrita per Lamar Trotti.

El Padrino II - *The Godfather, Part II* (Estats Units, 1974)

Guió de Francis Ford Coppola i Mario Puzo.

Basat en la novel·la de Mario Puzo.

El precio de la felicidad - *Tender Mercies* (Estats Units, 1983)

Escrita per Horton Foote.

El quimérico inquilino - *Le locataire* (França, 1976)

Guió de Gerard Brach i Roman Polanski

Basat en la novel·la de Roland Topor.

El resplandor - *The Shining* (Estats Units, 1980)

Guió de Diane Jonhson i Stanley Kubrick.

Basat en la novel·la se Stephen King.

El rey león - *The Lion King* (Estats Units, 1994)

Escrita per Irene Mecchi, Jonathan Roberts i Linda Woolverton.

El río de la vida - *A River Runs Through it* (Estats Units, 1992)

Guió de Richard Friedenberg

Basat en la novel·la curta de Norman Maclean.

El turista accidental - *The Accidental Tourist* (Estats Units, 1988)

Guió de Frank Galati i Lawrence Kasdan.

Basat en la novel·la de Anne Tyler.

El viejo y el mar - *The Old Man And The Sea* (Estats Units, 1958)

Guió de Peter Viertel.

Basat en la novel·la curta de Ernest Hemingway.

Ellas dan el golpe - *A League Of Their Own* (Estats Units, 1992)

Escrita per Lowell Ganz i Bbaloo Mandel.

Basada en una història de Kim Wilson i Kelly Candela

Espartaco - *Espartacus* (Estats Units, 1960)

Guió de Dalton Trumbo.

Basat en una novel·la de Howard Fast.

Forrest Gump - *Forrest Gump* (Estats Units, 1994)

Escrita por Eric Roth.

Basada en la novel·la de winston Groom.

Fresas salvajes - *Smultronstället* (Suecia, 1957)

Escrita per Ingmar Bergman.

Hannah y sus hermanas - *Hannah And Her Sisters* (Estats Units, 1986)

Escrita per Woody allen.

Husbands - *Husbands* (Estats Units, 1970)

Escrita per John Cassavetes.

Kramer contra Kramer - *Kramer vs. Kramer* (Estats Units, 1979)

Guió de Robert Benton.

Basat en la novel·la d'Avery Corman.

La aventura del Poseidón - *The Poseidon Adventure* (Estats Units, 1972)

Guió de Stirling Silliphant i Wendell Mayyes.

Basat en la novel·la de Paul Gallico.

La batalla de Argel - *La battaglia di Algeri* (Itàlia, 1965)

Escrita per Franco Solinas i Gillo Pontecorvo.

La boda de mi mejor amigo - *My Best Friend's Wedding* (Estats Units, 1997)

Escrita per Ronald Bass.

La ejecución - *Koshikei* (Japó, 1968)

Escrita per Tsutomu Tamura, Memoru Sasaki, Michinori Fukao i Nagisa Oshima.

La guerra de les galaxias - *Star Wars* (Estats Units, 1977)

Escrita per George Lucas.

La hora del lobo - *Vargtimmen* (Suècia, 1967)

Escrita per Igmarr Bergman.

La lista de Schindler - *Schindler's List* (Estats Units, 1993)

Guió d'Steven Zaillian.

Basat en la novel·la de Thomas Keneally.

La pasión de Juana de Arco - *Passion de Jeanne d'Arc* (França, 1928)

Escrita per Carl Dreyer i Joseph Delteil.

Basada en un llibre de Joseph Delteil.

La sangre de un poeta - *Le sang d'un poète* (França, 1930)

Escrita per Jean Costeau.

La soledad del corredor de fondo - *The Loneliness of the Long Distance Runner*
(Regne Unit, 1962)

Guió d'Allan Sillitoe.

Basat en el relat curt d'Allan Sillitoe.

Las amistades peligrosas - *Dangerous Liaisons* (Regne Unit, 1988)

Guió de Christopher Hampton.

Basat en l'obra *Les liaisons dangereuses* de Christopher Hampton i adaptat de la novel·la de Choderlos de Laclos.

Leaving Las Vegas - *Leaving Las Vegas* (Estats Units, 1995)

Guió de Mike Figgis.

Basat en la novel·la de John O'Brien.

Lord Jim - *Lord Jim* (Estats Units, 1965)

Guió de Richard Brooks.

Basat en la novel·la de Joseph Conrad.

Los blancos no la saben meter - *White Men can't Jump* (Estats Units, 1992)

Escrita per Ron Shelton.

Los búfalos de Durham - *Bull Durham* (Estats Units, 1988)

Escrita per Ron Shelton.

Los caballeros de la mesa cuadrada y sus locos seguidores - *Monty Python and the Holy Grail* (Regne Unit, 1974)

Escrita per Terry Gilliam, John Cleese, Michael Palin, Graham Chapman, Eric Idle i Terry Jones.

Los clowns - *I clowns* (Itàlia, 1970)

Escrita per Federico Fellini y Bernardino Zapponi.

Los pájaros - *The Birds* (Estats Units, 1963)

Guió d'Evan Hunter.

Basat en el relat curt de Daphne Du Maurier.

Los puentes de Madison - *The Bridges of Madison County* (Estats Units, 1995)

Guió de Richard LaGravenese.

Basat en la novel·la de Robert James Waller.

Los últimos días de Pompeya - *Gli Ultimi giorni di Pompeii* (Itàlia, 1913)

Basada en la novel·la d'Edward Bulwer Lytton.

Macbeth - *Macbeth* (Regne Unit, 1971)

Guió de Roman Polanski i Kenneth Tynan.

Basat en l'obra teatral de William Shakespeare.

Mad Max 2: El guerrero de la carretera - *The Road Warrior* (Austràlia, 1981)

Escrita per Terry Hayes, George Miller i Brian Hannant.

Malas calles - *Mean Streets* (Estats Units, 1973)

Escrita per Martin Scorsese i Mardik Martin.

Manhattan - *Manhattan* (Estats Units, 1979)

Escrita per Woody Allen i Marshall Brickman.

Marcado por el odio - *Somebody Up There Likes Me* (Estats Units, 1956)

Guió d'Ernest Lehman.

Basat en l'autobiografia de Rocky Graziano amb Rowland Barber.

Memento - *Memento* (Estats Units, 2000)

Guió de Christopher Nolan.

Basat en una història de Jonathan Nolan.

Memorias de África - *Out of Africa* (Estats Units, 1985)

Guió de Kurt Luedtke.

Basat en *Memorias de África* de Isak Dinesen: *The Life of a Story-Teller* de Judith Thrumán i *Silence Will Speak* de Errol Trzebinski.

Merlín, el encantador - *Sword in the Stone* (Estats Units, 1963)

Guió de Bill Peet.

Basat en la novel·la *The Once and Future King* de T.H. White.

Nanook of the North - *Nanook of the North* (Canadà, 1992)

Escrita per Robert Flaherty.

Niños robados - *Ladro di bambini* (Itàlia/França, 1992)

Escrita per Sandro Petraglia,, Stefano Rulli i Gianni Amelio.

North Dallas Forty - *North Dallas Forty* (Estats Units, 1979)

Escrita per Peter Gent.

París-Texas - *París-Texas* (Alemanya Occidental/França, 1984)

Escrita per Sam Shepard.

Parque Jurásico - *Jurassic Park* (Estats Units, 1993)

Guió de David Koepp i Michael Crichton.

Basat en la novel·la de Michael Crichton.

Passion Fish - *Passion Fish* (Estats Units, 1992)

Escrita per John Sayles.

Pelle el conquistador - *Peller erobreren* (Dinamarca/Suècia, 1987)

Guió de Bille August.

Basat en la novel·la de Martin Andersen Nexø.

Persona - *Manninkoätarna* (Suècia, 1966)

Escrita per Ingmar Bergman.

Pulp Fiction - *Pulp Fiction* (Estats Units, 1994)

Escrita per Quentin Tarantino.

Basada en històries de Quentin Tarantino i Roger Avary.

¿Quién engañó a Roger Rabbit?- *Who Framed Roger Rabbit* (Estats Units, 1988)

Guió de Jeffrey Price, Peter S. Seaman.

Basat en la novel·la *Who Censored Roger Rabbit?* De Gary K. Wolf.

Superman, el film - *Superman* (Regne Unit, 1978)

Escrita per Mario Puzo, David Newman, Leslie Newman i Robert Benton.

Terminal - *The Terminal* (Estats Units, 2004)

Guió de Sacha Gervasi i Jeff Nathanson.

Basat en la història d'Andrew Niccol.

Thelma y Louise - *Thelma & Louise* (Estats Units, 1991)

Escrita per Callie Khouri.

Tiburón - *Jaws* (Estat Units, 1975)

Guió de Peter Benchley i Carl Gottlieb.

Basat en la novel·la de Peter Benchley.

Tiempos de gloria - *Glory* (Estats Units, 1989)

Guió de Kevin Jarre.

Basat en els llibres *Lay This Laurel* de Lincoln Kirstein i *One Gallant Rush* de Peter Burchard i en les cartes de Robert Gould Shaw.

Toro salvaje - *Raging Bull* (Estats Units, 1980)

Guió de Paul Schrader i MArkik Martin.

Basat en el llibre de Jake La Motta i Peter Savage.

Un día de furia - *Falling Down* (Estats Units, 1992)

Escrita por Ebbe Roe Smith.

Un perro andaluz - *Un chien andalou* (França, 1928)

Escrita por Luis Buñuel i Salvador Dalí.

Un pez llamado Wanda - *A Fish Called Wanda* (Regne Unit, 1988)

Escrita per John Cleese.

Basada en una història de John Cleese i Charles Crichton.

Viva Zapata - *Viva Zapata* (Estats Units, 1952)

Escrita per John Steinbeck.

Viven - *Alive* (Estats Units, 1993)

Guió de John Patrick Shanley.

Vivir - *To Live* (China, 1994)

Basat en el testimoni de Piers Paul Read.

Wall Street - *Wall Street* (Estats Units, 1987)

Escrita per Stanley Weiser i Oliver Stone.

Weekend - *Weekend* (França/Itàlia, 1967)

Escrita per Jean-Luc Godard.

West Side Story - *West Side Story* (Estats Units, 1961)

Escrita per Ernest Lehman.

Zelig - *Zelig* (Estats Units, 1983)

Escrita per Woody Allen.

Índex d' il·lustracions

17. Índex d'il·lustracions

Il·lustració 1. Esquema del triangle narratiu.....	37
Il·lustració 2. Esquema del disseny d'un acte	57
Il·lustració 3. Explicació de l'estructura del guió literari	65
Il·lustració 4. Exemple d' <i>storyboard</i>	68
Il·lustració 5. Un grup de maquinistes exercint la seva tasca durant un rodatge.....	71
Il·lustració 6. Angle picat	75
Il·lustració 7. Angle normal	75
Il·lustració 8. Angle contrapicat	76
Il·lustració 9. Pla general	76
Il·lustració 10. Pla sencer	76
Il·lustració 11. Pla americà.....	77
Il·lustració 12. Pla mitjà	77
Il·lustració 13. Primer pla.....	77
Il·lustració 14. Pla detall	77
Il·lustració 15. Esquema de la regla de terços.....	78
Il·lustració 16. Exemple de la regla de terços a la pel·lícula <i>Psicosis</i>	78
Il·lustració 17. Esquema de la composició d'un pla segons la regla de l'eix.....	78
Il·lustració 18. Exemple de títol de crèdit de la pel·lícula <i>Parque Jurásico</i>	87
Il·lustració 19. Exemple de títol de crèdit de la pel·lícula <i>Anatomia de un asesinato</i> ..	87
Il·lustració 20. Exemple de títol de crèdit de la pel·lícula <i>La terminal</i>	88
Il·lustració 21. Esquema de l'estructura externa.....	96
Il·lustració 22. Esquema de l'estructura externa II.....	120
Il·lustració 23. Juan Martín-Gil, <i>Pau</i>	138
Il·lustració 24. Blai Martín, <i>Jonàs</i>	139
Il·lustració 25. Laura Badia, <i>actuària</i>	139
Il·lustració 26. Àlex Palacios, <i>procurador</i>	140
Il·lustració 27. Sergi Hernández, <i>macip</i>	140
Il·lustració 28. Martí Triquell, <i>macip</i>	140
Il·lustració 29. Canon MV 800 mini DV.....	150
Il·lustració 30. <i>Sony Vegas Pro 10</i> [®] , edició del curtmetratge	151
Il·lustració 31. <i>Adobe After Effects</i> [®] , dissenyant els crèdits.....	152
Il·lustració 32. <i>Garage Band</i> [®] , creant el so del timbre.....	153
Il·lustració 33. <i>Final Cut Pro</i> [®] , realitzant el tractament de la imatge.....	154

Annexos

18. Conte original

DE TEVES A MEVES

«**R**esulta que acabo d'entrar en una crisi profunda», digué a l'amic. «M'he plantejat el problema del sentit de la vida i no en puc treure l'entrellat.»

L'amic, que en aquells moments afrontava un conflicte de lletres vençudes¹ i d'un amor contrariat (tot alhora), se'l va mirar interrogativament.

—I doncs? Què hi podríem fer?

—No ho sé. Per això t'he vingut a veure, perquè tu tens unes mans de plata² i sempre has estat traçut de mena.

—Què et passa?

—Em pregunto per què he vingut en aquest món, què hi faig i on anem...

—I et convé molt de saber-ho?

—M'ajudaria. He de prendre una decisió important...

El visitant es va alçar de la butaca i va donar un parell de voltes per l'habitació. «Si no sabem per què hi som», digué, «costa de saber què hi fem».

1. Crèdits, deutes, que havia de liquidar, de pagar.

2. Ets molt hàbil.

—Mira —va respondre-li l'amic—: jo trobo que hi ha coses que val més no remenar-les. Ets catòlic, tu?

—Diria que sóc un creient sense església determinada...

—Però creus en una altra vida eterna?

—Home, pel compte que em té, sí. És un gran consol per parar el cop...

—Doncs aferra't a la idea. Imagina't si en tindràs de temps per rumiar això que ara et pot semblar qüestió d'hores o de minuts!

El nouvingut es va tornar a asseure, tot refregant-se les mans amb nerviosisme.

—Sí, és clar, d'excuses no en falten mai...

—Però ¿quina és la decisió transcendental que has de prendre ara? —va preguntar l'amic.

—De si continuo o no continuo, ja no em puc fer passar amb raons a mi mateix.

—En aquest cas, t'ha d'ajudar molt el convenciment que pots plegar quan vulguis. Hi ha moltes maneres de fer mutis.³ No vius en un sisè pis, tu?

—Sí, home! És molt fàcil, oi? Per a un viatge així m'agradaria que em diguessis qui m'ha encolomat les alforjes.⁴

—No em pots negar que és una solució definitiva...

3. Desaparèixer.

4. Referència a la dita popular castellana «Para este viaje no se necesitan alforjas» (en català, Per a això no cal córrer).

—Si fos senzilla, et diria que sí. Però i la incògnita? I el dolor? I el trasbals? I la falta de garanties? A veure qui m'arrendaria els guanys!⁵

L'amic va fer un gest que podia ésser d'enuig o de fatiga:

—Doncs aguanta't i queda't. Al capdavant, és el que fem tots. Et van prometre alguna cosa a tu, en el moment de néixer?

—Que jo recordi, no. Després sí, m'han omplert el cap de teories.

—Aquí ho tens. Tota la resta t'ha vingut de propina. Desenganya't, en aquest món no donen res més...

—Però i el que et prenen? Què me'n dius del que et prenen?

—Per què? Que duies alguna cosa quan vas venir?

—No ho sé. Aquest és el meu problema. Voldria saber-ho ben bé abans de prendre un determini.

—Ningú no et donarà detalls en ferm i, si ho fessin, tampoc no et serviria de res, perquè jo crec que ens deixen anar i, del que es tracta, és d'espavilar-se i campar-se-les per compte propi.

—Sí, sí... Per això ens anem tornant cada cop més egoistes. Ja ho veus, jo visc un drama, te'l vinc a explicar i tu em proposes que trenquem ciris.⁶

5. Referència a la frase feta castellana «No te arriendo la ganancia» (en català, no voldria ser dins la teva pell).

6. Em proposes que parlem d'una altra cosa. (Referència a la frase feta «sortir amb un ciri trencat».)

—Ah, sí? I no se t'ha ocorregut que jo també tinc els meus problemes?

—Tu rai! Ets aguantador de mena. Per tu no pateixo gens, perquè sé que te'n sortiràs...

En aquell moment van trucar a la porta. Hi havia uns actuaris⁷ del jutjat, un procurador dels tribunals i quatre macips⁸ que hi anaven a embargar. «El piano no, per favor!», cridava l'amic. «Ni la llibreria, ni la màquina d'escriure, ni l'aparell d'alta fidelitat!». Però era una gent freda, que obeïa ordres concretes i no es podia deixar convèncer per opinions interessades. Només li van deixar una taula, un llit i dues cadires.

El visitant va donar-li uns cops afectuosos a l'esquena i s'excusà per la seva inoportunitat. «Veus ¿quina pega tinc?», digué. «He vingut en un mal moment. Ja et telefonaré demà o demà passat, perquè això meu no té gaire espera.» I se'n va anar a poc a poc, sense donar cops de porta, amb un posat d'infinita desolació.

7. Escrivans, administratius.

8. Camàlics, transportadors de càrregues.

19. Guió il·lustrat o Storyboard



Mostra un
número
de telèfon mòbil



parla per
telèfon



Escena 3

En Pau
s'asseu



En Jorès
es mira a
En Pau

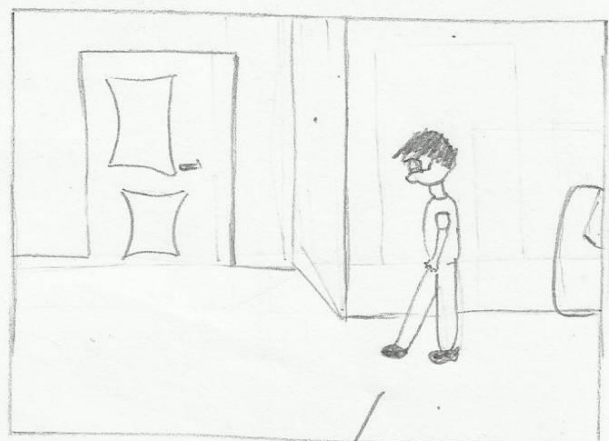
En Jorès
s'asseu



conversen

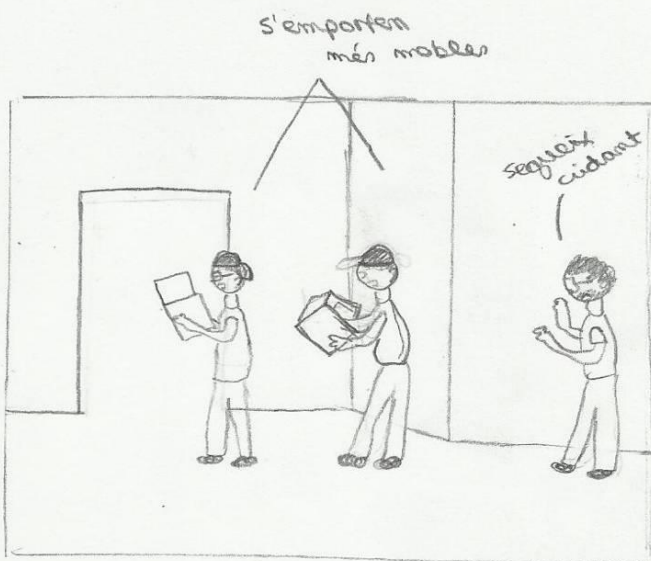
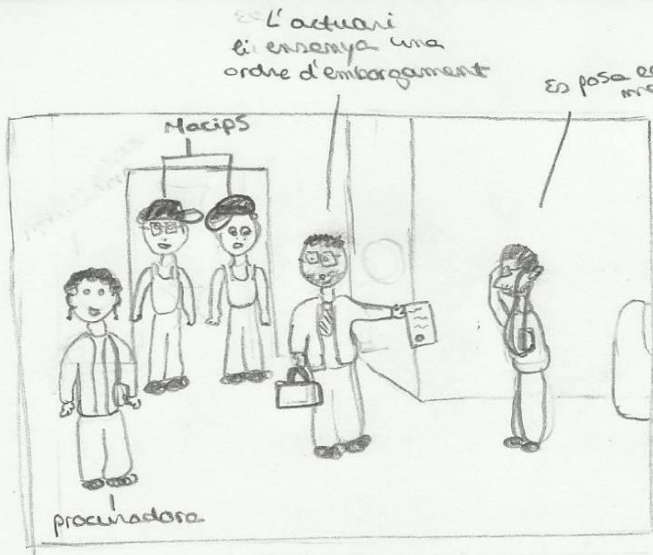


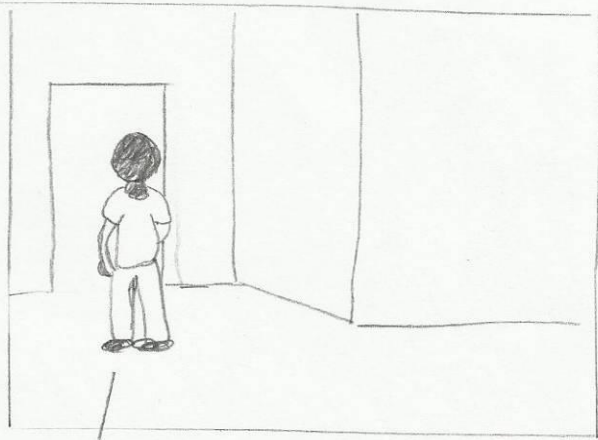
Va a obrir
la porta



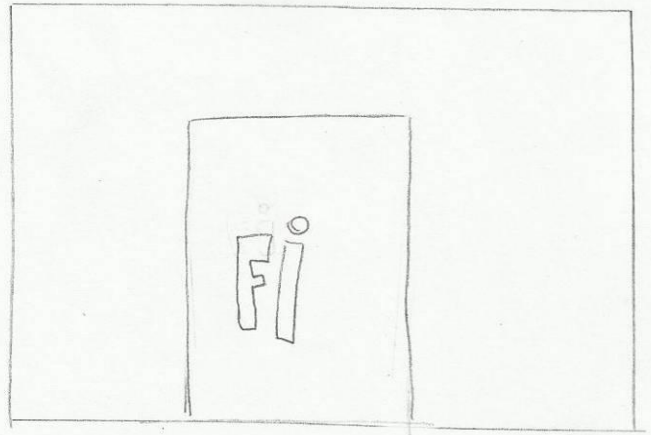
Aquest pla és el mateix
davant tota la conversa
de l'escena 3. Només comença original d'aquesta escena.

2





Se'm veu



4

