



## **COM FER UN GUIÓ PER A UN ESPOT?**

### **QUÈ ÉS UN GUIÓ I PER QUÈ ÉS IMPORTANT**

El guió és la preparació literària del rodatge. És important perquè aclareix el punt de vista artístic i tècnic de l'espot. Tot està escrit de forma molt clara perquè no hi haja confusions. En els mitjans audiovisuals, la informació la rebem d'una vegada, si no entens alguna cosa és perquè no està ben contat (en premsa pots rellegir i aclarir confusions). Cal tenir molt clar en quin mitjà es presentarà el producte, en aquest cas, en televisió. També és important a qui va dirigit (el nostre públic objectiu). La duració és limitada. L'espot ha de ser de 20 segons.

### **PASSOS QUE CAL SEGUIR PER A LA CREACIÓ D'UN GUIÓ**

#### **1. Pensar una idea**

La primera cosa que cal fer és pensar una idea, un punt de vista, alguna cosa original... No és l'anunci ja com a tal. No hi ha localitzacions, ni personatges clars. És el que voleu reflectir, la idea que es queda patent.

Exemple: Com controla l'alcohol a una persona.

#### **2. Pensar una història per a aquesta idea**

Cal tenir molt clar que tot no es pot fer, per exemple, que l'acció es desenvolupi en un vaixell, però nosaltres intentarem facilitar-vos el treball (si hi ha alguna escena en un bar, en buscarem algun, etc.). Penseu en coses fàcils, accessibles. Si la història conté el factor sorpresa, aquest aspecte ajuda molt perquè siga un èxit. Teniu molt en compte que només disposeu de 20 segons. Sempre cal basar-se en la idea original. Tractarem de condensar la nostra història per tal de tenir molt clar què és el que volem comptar.

Exemple: Un personatge que representa l'alcohol maneja els moviments d'un jove que ha begut.

#### **3. Escriure la història en un paràgraf**

En aquest moment ja comenceu a detallar més, incloeu localitzacions; intenteu que els textos siguen clars.

Exemple: Un xaval es troba en un bar prenent una copa. Darrere d'ell apareix un personatge que amb un comandament maneja els moviments del xaval. Els moviments són cada vegada més exagerats i el xaval queda en ridícul davant dels altres.

#### **4. Reflexió**

Una vegada escrit l'espot en un paràgraf, responeu les preguntes següents per a saber si el missatge va ben encaminat o si és necessari rectificar alguna cosa:

- Contribueix el missatge a aconseguir un posicionament comunicatiu?
- El missatge és creïble/convincent?
- Facilita la connexió amb els seus destinataris? Quanta complicitat proposa?
- Comunica bé el benefici del producte/marca? (de prevenir addiccions)
- Gaudeix d'originalitat suficient?
- És entès clarament, o almenys prou clarament pel receptor?
- Aconsegueix cridar l'atenció del receptor?
- Desperta l'interès del receptor?
- Es fa recordar fàcilment?
- Contribueix el missatge publicitari a assolir els objectius del client?

#### **5. Guió literari**

Escriviu per seqüències què ocorre, com i quan. No heu d'informar de quin tipus de pla és (això es fa en el guió tècnic). Cal especificar molt l'acció.

En aquest apartat donem títol al guió. També es pot crear un eslògan, que pot ser el mateix títol. Recordeu que ha d'enganxar, ha de tenir molta força.

Exemple: "NO SIGUES EL JOGUET DE L'ALCOHOL"

Seqüència 1. Taulell d'un bar. Interior. Nit.

Un bar ple de gent jove. Beuen i ballen animats. Està sonant una música moderna, amb un volum normal. Arriba un xaval al taulell.

XAVAL:

Posa'm un *whisky* cola.

El xaval agafa la copa del taulell. Beu un glop. Descubrim darrere d'ell un personatge que està fora de lloc. Vesteix de negre. Es troba assegut en una taula i maneja un comandament de videojoc de grans mides. El personatge de negre mou el comandament lleument cap avant. El xaval reacciona al mateix temps movent-se cap avant. El personatge fa un moviment bruscat cap arrere i el xaval es mou amb força igualment. El ritme de la música augmenta. El personatge de negre fa moviments cada vegada més forts alhora que augmenten els del xaval. El xaval ensopega amb la gent. El personatge de negre, que representa l'alcohol, pareix gaudir amb el control que té sobre el xaval. La gent s'aparta i mira el xaval sorpresa. Els moviments del xaval són tan ridículs que la gent comença a riure i a sentir vergonya d'altri.

Seqüència 2. Rètol.

"No sigues el joguet de l'alcohol"

FI

### **QUÈ VALOREM PER A LA SELECCIÓ?**

Per a aquest concurs és important la idea, però també és important com es desenvolupa, quines possibilitats té per a convertir-se en un anunci, així com la presentació del projecte.

### **GUIÓ TÈCNIC**

**(Aquesta part és opcional, el concurs valora només fins al pas 5 -guió literari-)**

En el guió tècnic apareixen totes les dades restants. Tipus de pla i la seua descripció, moviments de càmera... Ací teniu unes dades que us poden ajudar a l'hora de realitzar un guió tècnic:

#### **Tipus de pla:**

Es denominen en funció de la figura humana.

**Plans llunyans.** Són descriptius, ambientals. El personatge està sotmés al paisatge.

3 tipus:

Gran pla general (GPG). Ideal per a sensació de menudesa, subordinació d'un personatge.

L'espai és el protagonista.

Pla general (PG). El personatge existeix, no és absorbit del tot pel paisatge, se'l reconeix.

Pla conjunt (PC). Pot haver-hi més persones, són reconeixibles i més importants que el paisatge.

**Plans mitjans.** Són plans narratius, contenen accions. 3 tipus:

Pla americà (PA). Pla d'una persona amb el tall a l'altura dels genolls.

Pla mig llarg (PML). Més a prop, tallem la persona per la cintura.

Pla mig curt (PMC). A l'altura del pit, no veiem els braços llevats que els tinga prop de la cara (ex.: pentinant-se).

**Plans curts.** Són plans dramàtics. Només es veu la cara del personatge. 3 tipus:

Primer pla (PP). Agafa el cap. És el més cinematogràfic. Expressa sentiments, sense referència corporal excepte els trets de la cara.

Primeríssim primer pla (PPP). Com l'anterior però més detallat, talla el cap.

Pla detall (PD). Té una funció informativa puntual (per a inserts).

#### **Tipus d'enquadraments:**

Cada enquadrament implica que col·loquem la càmera en un determinat lloc.

**Angle normal.** Normalment se situa a l'altura de la cara, tant si es troba assegut o dempeus.

**Picat.** La càmera està per damunt del personatge. L'efecte visual és que el personatge queda esclafat contra el sòl, l'empetiteix, pareix dèbil.

**Contrapicat.** La càmera mira el personatge des de baix. El personatge s'engrandeix.

Exemple: "NO SIGUES EL JOGUET DE L'ALCOHOL"

Seqüència 1. Taulell d'un bar. Interior. Nit.

**Pla 1. Pla general.** Xics en un bar prenent copes i ballant. Música moderna, volum suau. Entra en pla el xaval, saluda un xic (lleu colp a l'esquena).

XAVAL: Un *whisky* cola

**Pla 2. Pla mig curt.** Xaval agafa una copa.

**Pla 3. Pla general.** El xaval està de front, amb altres joves al voltant. La música comença a ser més animada i a pujar de nivell. El xaval fa uns moviments lleugers de ball i de sobte el seu cos s'abalança cap avant sense sentit. Al mateix temps s'han apartat un poc els xics del seu costat, de manera que deixen veure un personatge que va vestit de negre en una taula. Mou un comandament de videojoc cap avant també i mira fixament el xaval.

**Pla 4. Pla mig curt.** El xaval gira lleument el cap cap al personatge de negre, el té darrere. El centre d'atenció recau en els dos.

**Pla 5. Pla detall.** Mans del personatge de negre manipulant el comandament de videojoc. El mou cap avant.

**Pla 6. Pla general.** El xaval es mou bruscament cap avant i cap arrere.

**Pla 7. Pla detall.** Mans del personatge de negre mouen el comandament d'un costat a un altre.

**Pla 8. Pla mig curt.** El xic no para de moure's d'un costat a un altre amb cara de sorprés. La càmera segueix els moviments del xic.

**Pla 9. Pla detall.** Mans del personatge de negre mouen el comandament de davant cap arrere.

**Pla 10. Pla general.** El xaval amb moviments més exagerats. Els xics del seu voltant s'aparten i el miren al·lucinats i amb vergonya d'altri. La càmera acompanya els seus moviments, però de manera no tan violenta com es mou el xaval.

**Pla 11. Primeríssim primer pla.** Cara del personatge de negre. Gaudeix del que està fent. Mira fixament amb un lleuger somriure.

**Pla 12. Pla general.** El xaval amb moviments més carregats, espantat. Els xics del seu voltant riuen del xaval i el miren amb fàstic.

Seqüència 2. Rètol.

**Pla 1. Rètol.**

"No sigues el joguet de l'alcohol"

FI

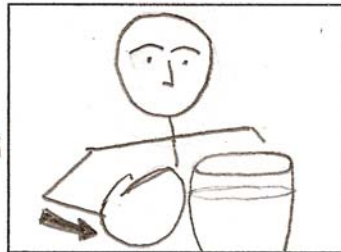
**GUIÓ IL·LUSTRAT (també és opcional)**

Serveix per a anar pensant decorats, il·luminació... És la millor forma de comunicar les idees a la resta de l'equip. És útil per a tot l'equip tècnic.

“NO SIGUES EL JOGUET DE L'ALCOHOL”



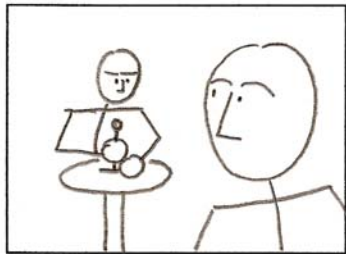
1



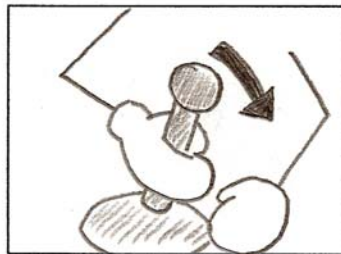
2



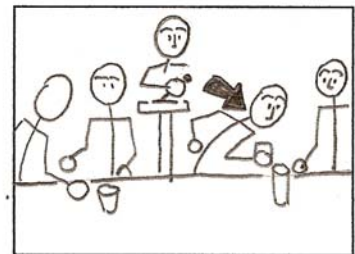
3



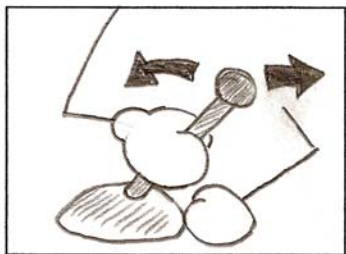
4



5



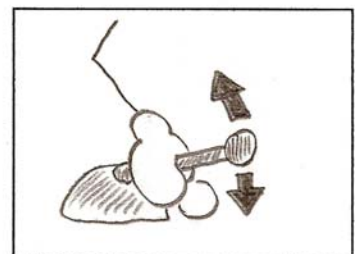
6



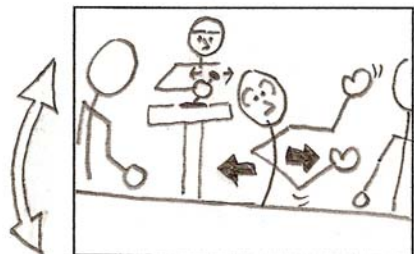
7



8



9



10



11



12

