

Curso de animación, ...

Notas complementarias: la historia sin fin



3. Como Hacer un Buen Guión para Animación

Como Hacer un Buen Guión para Animación

Rodolfo Sáenz Valiente

FORMATO DEL GUIÓN VISUAL O STORY-BOARD

El story se leerá de izquierda a derecha, de forma horizontal. La hoja, que se usa de manera apaisada, presenta en total cuatro paneles, cada uno con sus correspondientes cuadros para: imagen, diálogo, acción y notas.

TAMAÑO A4

Se ha elegido el formato A4 porque es de uso común en todo el mundo y se puede fotocopiar o faxear sin emplear máquinas especiales.

LA INFORMACIÓN ESCRITA

Arriba y debajo de los cuadros destinados a las imágenes, se ubican las "cajas" para: diálogo, acción y notas, donde se asentará por escrito toda la información que se estime necesaria.

LA CAJA DE IMAGEN

Este es el espacio destinado para el dibujo que ilustrará el plano. Sus proporciones son 4:3. La marca más oscura en el borde izquierdo indica los límites del borde derecho del campo en el caso de usar el formato 16:9.

Arriba sobre su izquierda hay una caja para consignar el número de plano. A su derecha, otra para anotar su duración. La duración se anotará en segundos y fotogramas (por ejemplo: 8+4, equivale a 8 segundos y 4 fotogramas) ó directamente en fotogramas.

LA CAJA DE DIÁLOGO

Este espacio es para escribir el diálogo y, de ser necesario, en la mitad inferior se incluirá su traducción. Tiene las mismas proporciones de la caja de imagen, lo que le permite ser usado como continuación del dibujo cuando necesitamos ilustrar una panorámica vertical, o diagonal.

LA CAJA DE ACCIÓN

Este espacio es para describir la acción (y su traducción de ser necesaria). También sus proporciones son iguales a las de la caja de imagen, lo que permite usarlo para ampliar el espacio del dibujo al ilustrar panorámicas verticales o en diagonal.

En este espacio se indican también: los fundidos o transiciones especiales, los movimientos de cámara, movimientos del fondo, la entrada y salida de los personajes y se describen sus acciones.

LA CAJA DE NOTAS

Este espacio es para notas como: Efectos especiales al filmar o componer, notas sobre la música y para la notación final del slugging (se denomina así a la descomposición del timing de un plano o secuencia).

LAS PANORÁMICAS

Como el formato de la hoja está dividido en una combinación de rectángulos iguales, las panorámicas pueden dibujarse empleando dos o varios de ellos.

PARA LOS ENCUADRES MUY EXTENSOS

Si se necesita más espacio para un plano determinado, por ejemplo para establecer un zoom largo, o una panorámica extensa, se pueden utilizar cuatro (o hasta nueve) cuadros simultáneamente, dibujando sobre los cuadros de diálogo y acción, sin necesidad de alterar las proporciones del encuadre.

LAS CUATRO ETAPAS DEL TRABAJO CREATIVO

Durante la creación de su guión va a pasar por cuatro etapas. La primera es cuando se está generando la idea. Ya sea usando palabras o dibujos. En esta etapa hay muchas cosas que se pondrán por escrito.

Si en esta etapa duda en incluir o no un plano o una secuencia, mejor hágalo. Siempre resulta más fácil quitar algo más adelante, que tener que agregarlo.

Durante esta etapa no deje de avanzar en su historia. Nunca vuelva hacia atrás, postergue todos los cambios de importancia para cuando esté trabajando con la realización del guión visual o storyboard.

La segunda etapa la del guión visual o story-board es donde tenemos que imaginarnos visualmente todo el film. Habrá momentos en los que plantar un plano lo llenará de dudas. Seguramente ya lo ha definido en palabras en la ficha, pero por más que lo intenta no logra traducirlo a imágenes. En estos casos pregúntese: ¿qué pasa ahora? Y la primera idea que tome forma en su cabeza, por lo general es la respuesta adecuada: fíjela haciendo un rápido boceto.

No es importante si lo que dibuja le resulta lindo o feo, lo que realmente importa en esta etapa es si funciona o no funciona. Si funciona úselo, si no, no dude en descartarlo.

Tal vez encuentre problemas para entrar o salir de una secuencia o de un plano. Deje correr su imaginación, confíe en usted: seguramente encontrará la forma. Si ha creado un problema, lo lógico es que pueda encontrar también su solución. Lo único que debe hacer es continuar buscándola.

Si siente que está atascado, busque ayuda en sus personajes. Pregúntese qué haría el personaje en esa situación, puede ser que demore un tiempo en contestarle, pero seguramente obtendrá su respuesta cuando menos la espera.

Alguien definió el proceso creativo como la capacidad de encontrar nuevas respuestas, ante viejas preguntas.

A veces frente a un plano, puede ocurrirle que no se imagine cómo plantear el contenido o cómo mostrarlo para que funcione como esperamos. Esto generalmente acontece cuando se conoce el contenido pero no el contexto: haga varios planteos empleando distintos puntos

de vista y seguramente entre todos esos intentos estará incluida la solución que busca. Estudie las distintas posibilidades y verá como la solución de su problema parece surgir de manera espontánea.

Sobre el final del trabajo cuando la resolución empieza a tomar forma, descubrirá que el story comienza a avanzar solo, y usted se ha convertido en una especie de instrumento.

Cuando termine con esta etapa de dibujar la historia, estará en condiciones de pasar a la tercera: evaluar con frialdad, dureza y objetividad lo que ha realizado con tanto trabajo. Esta es la parte más mecánica y menos atractiva de la creación de su historia. Es aquí cuando eliminará escenas, añadirá otras y hará todos los cambios necesarios para otorgarle la forma final a su narración. Una forma a partir de la cual se pueda comenzar a trabajar. Esta corrección le llevará bastante tiempo.

Terminado esto se entra en la cuarta etapa, en la que la historia se establece realmente. Porque si bien parece terminada aún es necesario pulirla, enfatizarla, afinarla y redefinirla. Llevarla a la extensión acordada y lo realmente importante: lograr que toda ella cobre vida propia.

En esta etapa es posible que tenga que volver a plantar un mismo plano infinidad de veces, hasta lograr lo que realmente imaginó. Puede suceder que a pesar de los múltiples intentos, uno o dos planos se resisten a funcionar del modo que usted desea, no se preocupe, usted lo sabe pero seguramente el espectador no llegue nunca a percibirlo, por ahora déjelos así.

También descubrirá ahora que esos planos que tanto le gustan, tal vez deban eliminarse, para reducir el largo del film a lo preestablecido. Hágalo sin miramientos, en esta etapa hay que hacer lo que es mejor para el film. Si usted sospecha que un plano no funciona, es muy probable que así sea, ya que si usted se lo preguntó, seguramente significa que no está funcionando. Usted sabrá cuando un plano funciona o no, confíe en su juicio.

Continúe dibujando día tras día, ajustando plano tras plano. Cuanto más tiempo le dedique más fácil le resultará. Cuando esté cerca del final, notará que se está como aferrando de una manera enfermiza al trabajo con el story. Tardará más en resolver un plano y se sentirá cansado y decaído. Es natural, usted no quiere terminarlo. Pero debe dejarlo ir. Un día escribirá: "...funde a negro. FIN"...y ya está, el story se ha terminado. Primero experimentará satisfacción y alivio. Unos días después se sentirá hundido, deprimido y no sabrá que hacer con su tiempo.

No se preocupe el final de algo siempre resulta el principio de otra cosa: ¿recuerda?

CÓMO LOGRAR UN GUIÓN EXELENTE

Un buen guión debe ser limpio, claro y fácil de seguir, esto exige una difícil combinación de destrezas. Ante todo se necesita tener un enfoque original, único y creativo del tema. Además se debe saber qué tipo de historias atraen al público y finalmente cómo construir con ellas un relato interesante. También uno debe ser capaz de estructurar una narración, de poder desarrollar una historia de modo que tenga sentido.

Recordemos entonces cuales son los pasos a seguir para realizar un guión:

- 1-Primero elabore una idea, formulando un tema una premisa y un argumento.
- 2-El siguiente paso es definir al protagonista, quien no sólo desencadenará el conflicto, sino que debe manifestar una fortaleza suficiente como para ser capaz de recorrer todo el argumento.
- 3-Definimos a los demás personajes, recordando que deberán estar correctamente orquestados.
- 4-Debe establecerse la unidad de los opuestos. Asegúrese de que esta unidad es lo suficientemente fuerte como para que los personajes no puedan abandonar la historia antes de alcanzar su final.

5-El protagonista debe arriesgar algo que le resulta muy apreciado.

6-Sea cuidadoso al elegir un punto de ataque correcto. Debe tratarse de un punto de giro fuerte y que involucre a varios personajes.

7-Cada punto de ataque dará comienzo a un nuevo conflicto.

8-Recordemos que hay cuatro formas de conflicto: estático, saltarín, anticipado y de crecimiento lento. Debemos emplear sólo los dos últimos.

9-El conflicto no puede desarrollarse como corresponde si no se producen cambios en el protagonista, o sea si este no muestra transiciones evidentes.

10-Un conflicto en desarrollo mostrando un evidente crecimiento, es producto de una buena presentación, de su abierta exposición y de las correctas transiciones que provoca en los personajes.

11-Los personajes en conflicto, se moverán trasladándose de un polo emotivo a otro. Por ejemplo: desde el amor hasta el odio, lo que producirá una crisis.

12-El crecimiento de la crisis continuará aumentando hasta alcanzar el clímax.

13-El clímax provocará una conclusión.

14-El diálogo es tan importante como cualquier otro elemento de la obra. Pero cada palabra dicha, debe ser la manifestación inequívoca del personaje que la expresa.

El arte no es un espejo de la vida, sino más bien una forma de representar de su esencia. Debemos entonces enfatizar las emociones. Si queremos escribir sobre el amor, en realidad debemos proponernos escribir sobre un gran amor.

No es suficiente con saber que un personaje es posesivo, debemos además conocer el porqué.

Recordemos que la historia tratará a los personajes inmersos en una crisis, en esas condiciones nadie se puede comportar de forma normal. Los personajes no deben temer exponerse al conflicto.

Debemos creer profundamente en nuestra historia, debemos estar plenamente convencidos de las cosas que expresamos en ella.

LA REVISIÓN DEL GUIÓN VISUAL O STORY-BOARD

Con el primer borrador del story-board terminado, habiendo recogido y evaluado las diferentes opiniones que causó su lectura, es tiempo de ponernos a trabajar en el segundo borrador.

Las siguientes preguntas nos ayudarán a encontrar fallas en su estructura.

Sobre el primer acto:

-¿Este comienza con un fuerte contenido visual?

-¿La atmósfera del comienzo, es coherente con el resto del film?

-¿El detonante es claro, tiene fuerza y posee suficiente dramatismo?

En el punto de giro:

-¿Está presente la premisa en el punto de giro?

-¿Introduce el punto de giro a la acción que está a continuación?

Respecto a los personajes y el protagonista:

- ¿Está claro quiénes son el protagonista, y el/los antagonistas?
- ¿Resulta evidente su modo de pensar, durante el transcurso de la historia?
- ¿Esto se expresa en sus acciones o sólo a través de sus palabras?
- ¿Sus actitudes son claras?
- ¿Todos los personajes tienen sus tres dimensiones bien definidas?
- ¿Resulta creíble la transformación del personaje?
- ¿Qué es lo que provoca su cambio?
- ¿Está claramente expresado; tanto en la imagen, como en la acción?
- ¿La transformación del personaje, me ayuda a expresar tanto el tema, como la premisa?
- ¿Es clara la razón por la que está actuando el personaje?
- ¿Qué es lo que está en juego? ¿Qué es lo que arriesga?
- ¿Puedo expresar las motivaciones del protagonista o de cualquier otro personaje en una sola frase?
- ¿Es activo o pasivo?
- ¿Se entiende porqué persigue esa meta?

Referido al tema:

- ¿Puedo expresar el tema empleando una sola frase?
- ¿Los personajes, están expresando el tema?
- ¿El contenido visual, ayuda a expresar y reforzar el tema?

Referido al conflicto:

- ¿De qué tipo es el conflicto?
- ¿Cómo está expresado el conflicto?
- ¿Estamos usando imágenes y acción, o sólo el diálogo?.
- ¿Hay conflictos menores, que dan más fuerza, más interés a las distintas secuencias?
- ¿Hay un conflicto principal que define el tema de la historia?

Respecto a las tramas secundarias:

- ¿Añaden algo?
- ¿Interfieren?
- ¿Aumentan la dimensión?
- ¿Hay más de cuatro?
- ¿Puedo eliminar alguna?
- ¿Tienen todas una estructura clara: con todos sus elementos (puntos de giro, clímax, etc)?

Respecto a los puntos de acción:

- ¿Se usaron los puntos de acción para ganar impulso?
- ¿Cada cuánto tiempo hay puntos de acción?
- ¿Hay secuencias de acción / reacción?
- ¿El guión se escapa por la tangente o permanece centrado en el tema?

Respecto a la posible presencia de un mito:

- En mi guión: ¿Cuento con algunos de los elementos del mito?
- ¿Cuáles faltarían?
- ¿Faltan otros personajes?
- ¿Hay tres actos?
- ¿El segundo acto, empieza con el viaje?
- ¿Hay una muerte-renacimiento, al comienzo del tercer acto?

Rodolfo Sáenz Valiente

Estudió Experimentación Audiovisual en el Instituto Di Tella. Fotógrafo y dibujante, trabajó como diseñador gráfico, y años más tarde creó el Curso de Animación en el Instituto de Cine de Avellaneda, poco después de convertido en Carrera de Animación. Fue profesor adjunto en la cátedra Diseño Gráfico para Cine , TV y Video, luego titular de la cátedra de Diseño Audiovisual III, un taller del último nivel en la carrera de Diseño de Imagen y Sonido (Facultad de Arquitectura, Universidad de Buenos Aires) orientado exclusivamente a la animación, y de Efectos Especiales y Animación e Imagen Digital, dos materias de la carrera de Diseño de Imagen y Sonido.

Al frente de su propia productora de cine publicitario de animación, realizó más de cien obras memorables.

Rodolfo "Rufo" Sáenz Valiente nació en 1944 y falleció en enero de 2006, en Buenos Aires.

Tuve el placer de conocerlo personalmente gracias los festivales de animación ANIMA en Córdoba, una excelente persona que nunca tenía problema en compartir toda su sabiduría, que era mucha.

