

# Como Hacer un Buen Guión para Animación

Rodolfo Sáenz Valiente

Quisiera comenzar citando parte de una entrevista de **Paul Schrader** a **Martín Scorsese**:

**P.S.-** ... ¿La premisa sugiere la totalidad de la historia? ¿Precede a todo?

**M:S.-** Creo que hay tres pasos para escribir un guión. Primero tienes que tener un tema, algo que quieras decir. No tiene que ser precisamente algo grandioso, sino algo que te preocupe. En el caso de *Taxi Driver*, el tema era la soledad. Luego encuentras una premisa para ese tema, una premisa que lo exprese. .... Luego tienes que encontrar un argumento, que es la parte más sencilla del proceso. Todos los argumentos están hechos. ...solo tienes que repasar todas las permutaciones hasta que el argumento exprese exactamente el tema y premisa. Cuando juntas el tema con la premisa, debieras salir con el argumento.

Uno de los problemas de los guionistas es que primero piensan en términos de argumento, e invierten el camino. Una vez que tienes el argumento es muy difícil infundir en el un tema, porque este no resulta una expresión natural del argumento: por eso se debe comenzar por el tema y no por el argumento.

Cuando alguien te dice: “tengo una gran idea para una película, y la novedad está en que...”;, sabrás inmediatamente que te enfrentas a un problema, porque se está abordando la idea de una forma equivocada.

Los Angeles, enero del 76

## **LA IDEA EXPRESADA EN LA TRIOLOGÍA: TEMA / PREMISA / ARGUMENTO**

### **LA IDEA**

Me imagino una idea como un objeto dentro de mi mente. Miro las palabras que están escritas en el papel; esos grafismos no son una idea, pero los conceptos que ellos despiertan en mi mente sí lo son. Las ideas son construcciones dentro de nuestra mente, referidas a la percepción, a la imaginación o al pensamiento.

Un film comienza siendo una idea, la que para llegar a la pantalla necesitará ser explorada y desarrollada.

Creo que lo más adecuado para este fin es usar dibujos rápidos, los que además deben cumplir con los siguientes requisitos:

- 1-Se trata de dibujos personales. Piense que sólo necesitan ser comprendidos por un pequeño grupo de personas.
- 2-Están referidos a los conceptos claves y no a los detalles de la idea.
- 3-Están realizados en forma espontánea y rápida, deben ser dibujos vitales y frescos.

La idea gestora de nuestro film quedará determinada cuando podamos establecer la triología que conforman: su tema, la premisa y el argumento. Porque es a partir de estos tres elementos que más tarde voy a dar forma a los personajes, crear los incidentes, y definir el entorno donde acontecerán los hechos de mi historia, los que lograrán finalmente corroborar la premisa.

### **EL TEMA**

¿Sobre qué trata su historia? El tema de un guión está referido tanto a lo que ocurre, como a quién le ocurre. Se necesita trabajar mucho sobre una historia antes de comprender cuáles son sus elementos fundamentales y recién entonces podremos resumirla en una frase sencilla.

El paso siguiente es ampliar nuestros conocimientos sobre el tema. Muchos dudan de la gran

importancia que tiene la investigación. Pero si hay algo que resulta obvio, es que cuando más se conozca sobre un determinado tema, más es lo que se podrá comunicar sobre él. Cualquier proceso de creación no sólo debe incluir la investigación, sino más bien requerirla.

El planteo de no utilizar la información simplemente porque no disponemos de ella, no es una opción válida y cuando esto ocurre, tengamos la seguridad que le está haciendo un importante daño a la historia.

Después de que hemos logrado enunciar el tema de nuestro film empleando sólo una frase, podemos decir que comienza la etapa de investigación. Estas búsquedas harán madurar el film, al provocar nuevas ideas. Ayudarán a que comprendamos mejor a los personajes, a sus situaciones, y muy seguramente ayudarán a determinar un escenario creíble.

## **LA PREMISA**

Las historias, como todas las cosas en este mundo, tienen un propósito, un fin, un destino. Como observadores atentos que somos del mundo que nos rodea, nosotros seguramente tenemos un punto de vista personal, hemos tomado una posición, respecto a determinados temas. Esto que constituye una expresión honesta de lo que sentimos frente a ellos, de lo que en definitiva el tema nos provoca, constituye nuestra opinión personal al respecto. La premisa no necesariamente debe resultar una verdad universal y absoluta.

Podemos enunciar las premisas como proposiciones que damos por ciertas, o mejor dicho por supuestas, y que constituyen la base del argumento, ya que establecen o determinan una conclusión.

El propósito final de cualquier historia será corroborar una premisa dada a priori. Así el autor en ella, esta expresando una opinión personal, la que afirma o niega una cualidad del sujeto, condicionándola al predicado de la oración.

En esta proposición que llamo premisa, estamos estableciendo una relación de causa/efecto entre el sujeto y el predicado. Este concepto puede tener otros nombres.

El camino puede variar, se puede comenzar desarrollando primero una situación y más tarde buscar la premisa correspondiente. O directamente avanzar desarrollando nuestra idea, hasta lograr formular una premisa. Pero tengamos claro que es ella la que en definitiva definirá los personajes, el conflicto y su resolución.

## **BUSCANDO IDEAS PARA NUESTRA HISTORIA**

Tal vez la pregunta más común de todas es: ¿Dónde obtener la idea para una historia? Pregunta que en sí misma podemos dividir en dos partes:

- 1) Usted debe convencerse que no existe nada parecido a una ausencia total de ideas. Su flujo es infinito. Establecida esta condición pasemos a la segunda parte.
- 2) Se necesita saber cómo producir y mantener este flujo infinito de ideas. A continuación proponemos algunos métodos.

### **Trabajando con los personajes.**

Una buena historia seguramente contará con sabrosos personajes, y las mejores ideas provendrán de ellos. Pero para obtener buenas ideas a partir de los personajes, se los debe conocer muy bien. Esto reclama cierto trabajo previo. Una vez que conocemos bien a los personajes podemos considerar nuevas ideas que les produzcan conflictos a su medida o que pongan de manifiesto su peculiar manera de ver el mundo. Estas ideas a su vez revelarán otras nuevas características de los personajes.

Por ejemplo si nuestro personaje ha vivido siempre en una ciudad pequeña, puede resultar

interesante ubicar parte de la historia en una ciudad grande como Nueva York. Si el personaje es tranquilo y pachorriento puede resultar divertido mostrarlo en un ambiente alocado como la bolsa de valores.

Note que ambas posibilidades parten de la idea de generar conflicto empleando el contraste. Se sorprenderá encontrando disparadores para sus ideas en lugares insospechados.

Parte del éxito radica en lograr algo único, tal vez la palabra clave es diferente. Cada vez que se le ocurra trabajar en una nueva idea, trate además de mostrarla desde una nueva y distinta perspectiva, que no haya sido vista nunca antes.

## **EL GUIÓN**

Un guión es una historia que es narrada empleando imágenes y sonido. Como cualquier historia tiene un principio: la presentación o planteamiento, una parte central o el desarrollo y una parte final o su resolución. Estos tres actos provocan una estructura que llamamos paradigma.

El pasaje de un acto al siguiente se produce mediante un cambio de dirección en la línea narrativa, el que se denomina punto de giro.

Las películas exitosas se basan en ideas que tienen un atractivo universal. También los personajes sólidos y creíbles constituyen otro de los factores importantes para el éxito, ya que producen una fuerte identificación con el espectador.

Una estructura dramática es una disposición de incidentes, relacionados entre sí, que conducirán finalmente a una resolución, conformando una historia. Todos los sucesos que presentamos deben resultar imprescindibles desde el punto de vista de la narración, nada será incluido o excluido por simple casualidad, o sólo porque resulta agradable, lindo o ingenioso.

## **EL PRIMER ACTO - Principio o Presentación**

Toda historia es consecuencia de algo que sucedió antes de su comienzo. La función del primer acto es proporcionar toda la información básica necesaria para dar comienzo a la historia. El inicio de la historia está planteando un interrogante, que será resuelto recién cuando el film termine.

No se puede abarcar más de un tema. Toda la historia de manera permanente se relacionará con él.

Siempre es recomendable comenzar el film empleando imágenes muy cargadas de contenido. Mostrando de esta manera desde el mismo comienzo, un desarrollo con un fuerte aspecto visual, el que además proporcionará la mayor cantidad de referencias posibles.

Este primer acto al que por su contenido también se lo llama presentación, debe proveer toda la información sobre: ¿de qué trata la historia?, ¿dónde ocurre?, ¿cuál es su género?, ¿cuál es su estilo?, ¿Cuál es la forma de narrarla que hemos elegido? y además debe presentar a sus personajes principales.

a)- Presentación de los personajes:

Los personajes principales, que serán los encargados de llevar adelante a nuestra historia, deben ser presentados en el primer acto. La audiencia necesita saber lo antes posible:

- 1- ¿Quiénes son esas personas?
- 2- ¿Qué quieren?
- 3- ¿Porqué están allí?
- 4- ¿Cuál es la relación entre ellas?

b)- Activar el detonante:

Es el elemento que pone la historia en movimiento. Algo sucede y la trama se pone en marcha a

partir de ese momento. El detonante estará dado por una acción específica, o a través de una línea de diálogo. También puede construirse poco a poco una situación incorporando diálogo y acción hasta que la historia arranque.

¿Porqué el protagonista dispara una cadena de eventos que pueden tanto destruirlo como llevarlo al éxito? Sólo hay una razón válida: necesidad. Debe haber algo vital que está en juego, desde el mismo principio de la obra.

Una obra debe iniciarse mostrando el momento en que el conflicto comienza a crear tensión. Por lo general es una decisión la que pone de manifiesto al conflicto. El drama debe empezar, sepan perdonar la obviedad, mostrando la primera acción, la que se encargó de disparar al conflicto.

El personaje no puede revelarse sin la existencia de un conflicto, y éste carecerá de sustancia sin aquel. En el mismo comienzo de la obra, debe resultar evidente que nuestro personaje no puede sostener más su situación actual. Tendremos el disparador de la historia en cuando podamos explicar el porqué esa persona ha hecho algo tan radical, de una manera tan urgente. Cualquiera sea el hecho, lo que lo motivó es algo que ha acontecido antes del comienzo de nuestra historia.

c)- Fin del planteamiento (1er. punto de giro)

Para enfatizar la carga dramática necesitamos que la historia no se desarrolle de forma lineal. Su primer quiebre se produce con el primer punto de giro, el que además marcará el final del primer acto. Por su causa, sucesos inesperados, motivan un cambio de rumbo en el desarrollo de la historia, provocando la toma de decisiones y esto crea nuevas actitudes en los personajes, lo que a su vez despierta un renovado interés en el espectador, al mismo tiempo que introduce la historia en el segundo acto.

### **EL PUNTO DE GIRO**

- Provoca un giro de los acontecimientos hacia una nueva dirección, produciendo un fuerte impulso. Se emplea siempre para introducir la historia en el siguiente acto.
- Remite a la premisa, provocándonos dudas sobre la posibilidad de su comprobación.
- El protagonista debe asumir un compromiso mayor.
- Aumenta el riesgo y lo que está en juego.
- Nos sitúa en nuevos escenarios.

Si se demora mucho en introducir el primer punto de giro, la acción parece atascarse en el primer acto, para luego dispararse a una velocidad desproporcionada en el segundo.

### **SEGUNDO ACTO - Desarrollo o confrontación**

Es la parte de la historia que tiene más peso. La esencia del drama es el conflicto; y una vez que el objetivo de nuestro protagonista queda claramente definido en el primer acto, el trabajo del guionista en gran parte consiste en crearle interminables obstáculos. Estos intentarán alejarlo de su cometido, haciendo de esta manera que el conflicto crezca.

Tenga claro que el objetivo final de la historia es corroborar la premisa. La narración no debe avanzar ni demasiado lenta, ni demasiado a prisa. Recuerde también que los personajes deben actuar, no dialogar.

El final del segundo acto está definido por otro punto de giro, el que marca la entrada de la historia al tercer acto.

### **TERCER ACTO - La resolución**

La intensidad del conflicto ha crecido a lo largo de todo el segundo acto. Llega el momento cuando al protagonista en el último intento de lograr su objetivo, debe jugarse el todo por el todo, este punto es el clímax de nuestra historia.

Un final con fuerza además de convalidar la premisa, resuelve la historia y la completa.

## **SOBRE EL PERSONAJE**

### **LAS TRES DIMENSIONES DEL PERSONAJE**

¿Qué es un personaje? Podemos definirlo como un conjunto de hábitos intelectuales, emocionales y nerviosos. Un personaje es algo que resulta simple y complejo a la vez. Cada personaje es un mundo en sí mismo, y paradójicamente cuando más seguros estamos de conocerlos, más logran sorprendernos.

Los personajes son la materia prima fundamental con la que contamos para dar forma a nuestra historia, por esto merecen ser definidos con sumo cuidado. Ostentan tres dimensiones: Física, Sociológica y Psicológica.

#### **1-La Dimensión Física:**

Tal vez por lo evidente, parece ser la dimensión más sencilla, ya que resulta fácil entender porque un jorobado ve el mundo de una manera totalmente distinta a la de un gimnasta. Un ciego, un sordo, un lisiado, un atleta, una bella mujer, un joven alto o uno bajo, todos y cada uno de ellos tendrán una opinión del entorno totalmente distinta.

Un hombre enfermo, aprecia la salud como un bien supremo mientras una persona sana le da poca importancia, si es que en definitiva le da alguna.

No es difícil entender como nuestra apariencia física nos influencia constantemente, modificando nuestro comportamiento, afectando nuestro punto de vista o simplemente resulta un terreno fértil para generar nuestros complejos, tanto de superioridad como de inferioridad. Por todo esto, la forma física, resulta tal vez la más evidente de las tres dimensiones que ostenta un personaje.

Los aspectos físicos fundamentales son:

1-SEXO.

2-EDAD.

3-ALTURA Y PESO.

4-COLOR DEL PELO, OJOS Y PIEL.

5-POSTURA.

6-APARIENCIA: buena, sobrepeso, delgado, limpio, placentero, desaliñado, forma de la cabeza, cara, ojos.

7-DEFECTOS FISICOS: tuerto, rengu, manco.

8-HERENCIA.

#### **2-La Dimensión Sociológica:**

Esta dimensión está referida a su condición social. Si uno nació en un barrio pobre y ha jugado en la calle durante su niñez, sus reacciones seguramente resultarán distintas a las de aquél que nació y vivió en una mansión y que para jugar jamás ha sobrepasado los límites de su cuidado jardín.

Para definir mejor estas diferencias se torna necesario conocer ciertos datos de nuestro personaje:

¿Quién es el padre?

¿Y la Madre?

¿Están enfermos o gozan de buena salud? ¿De qué viven?

¿Quiénes son sus amigos?

¿Cómo lo influncian?

¿Cómo él influencia a los amigos?

¿Qué tipo de ropas usa?

¿Qué libros lee?

¿Es creyente?

¿Qué come?  
¿Qué piensa?  
¿Qué le gusta? ¿Qué le disgusta?...

Los aspectos sociológicos:

- 1-CLASE: baja, media o alta
- 2-OCUPACION: tipo de trabajo, horario, ingreso, actitud ante el trabajo.
- 3-EDUCACION: nivel logrado, tipo de colegios, aptitud, gustos, elementos favoritos, los menos deseados y los aborrecidos.
- 4-HOGAR: ¿Viven los padres? ¿Están separados o divorciados? hábitos hogareños, estado civil.
- 5-RELIGION.
- 6-NACIONALIDAD, RAZA.
- 7-LUGAR EN LA COMUNIDAD comportamiento entre los amigos, en el club, en algún deporte.
- 8-AFILIACIONES POLITICAS.
- 9-DISTRACCIONES hobbies, libros, cine, TV.

### **3-La Dimensión Psicológica:**

Es la que completa la definición de un personaje y su resultado resulta de la combinación de las otras dos. La influencia de las dos dimensiones anteriores, provocará entre otras cosas: la ambición, la frustración, el temperamento, las actitudes y los complejos.

Si pretendemos entender las acciones de un individuo, primero debemos encontrar las motivaciones que lo empujaron a actuar como lo hace.

Los aspectos Psicológicos:

- 1-VIDA SEXUAL - MORAL.
- 2-AMBICIONES.
- 3-FUSTRACIONES.
- 4-TEMPERAMENTO.
- 5-ACTITUD FRENTE A LA VIDA.
- 6-COMPLEJOS.
- 7-INTROVERTIDO - EXTROVERTIDO - AMBIGUO.
- 8-TALENTOS.
- 9-CUALIDADES: imaginativo, juicioso, gusto, equilibrado.
- 10-INTELIGENCIA.

### **CREANDO AL PERSONAJE**

Carecer de algo fundamental, crea inmediatamente una necesidad. Lo primero que se debe definir es: ¿Cuál es la necesidad de su personaje? Porque sin una necesidad, el personaje no existe, sin personaje no hay acción y sin acción no hay historia, así de sencillo. Si usted conoce lo que desea su protagonista, puede interponerle obstáculos y su película va a contar la historia de cómo él logra superarlos.

La acción es el personaje: una persona es lo que hace, no aquello que dice hacer.

¿Qué apariencia tiene? Crear la forma externa de un personaje es un proceso de prueba y error, su forma externa es la que comienza a definirlo. Luego se incorpora la acción: ¿cómo reacciona?, ¿cómo se comporta?, y finalmente lo más importante para nosotros como animadores: ¿cómo se mueve?

Para definirlo totalmente debemos pasar por las siguientes etapas (no necesariamente en este orden):

1-Habitualmente partimos de una idea que tomamos de la observación de uno o varios personajes reales. Una suma coherente de muchos y pequeños detalles terminarán conformando un personaje creíble. Es una etapa de investigación y búsqueda.

2-Creamos su forma física. La forma del personaje se describe en nuestro caso a través de los distintos dibujos, que lo muestran desde distintos ángulos y en distintas actitudes. Estos dibujos más adelante integrarán la guía del personaje, la que servirá para dibujarlo correctamente. Aquí surge un requisito extra: sus proporciones deberán ser simples, claras y fáciles de reproducir por los distintos dibujantes que trabajarán en la producción.

3-Determinamos su esencia, para poder aumentar así su coherencia. Esto no significa que nuestro personaje debe ser totalmente previsible, sino más bien que tendrá una personalidad clara, la que pondrá de manifiesto quién es, anticipándonos cómo actuará. Si el personaje no cumple con esta consigna sus actos dejan de tener sentido y se torna inverosímil. En cambio si cumple con estos requisitos tomará entonces decisiones que el espectador de alguna manera puede anticipar y cuya confirmación será disfrutada.

Un personaje coherente poseerá y revelará ciertas cualidades, lo que a su vez nos hará suponer otras que tal vez nunca se harán evidentes. Pero no nos confundamos, que un personaje resulte coherente no significa que sea un personaje limitado. Todos los personajes deben cumplir con esta consigna.

4-Hay que crear un cierto grado de complejidad en su personalidad, incorporándole ciertas paradojas a su conducta. Todo ser humano es algo más que un conjunto de coherencias, todas las personas en algún momento suelen hacer cosas ilógicas o imprevisibles. A menudo hay actitudes de nuestros conocidos que nos sorprenden, haciendo cambiar el concepto que teníamos de ellos. Sucede algo similar con nuestro personaje, al incorporarle paradojas a su personalidad lograremos crear un ser único y fascinante. Las paradojas no deben contradecir las coherencias, se añadirán a ellas. Un personaje será más interesante si en él coexisten ciertos elementos opuestos, si logramos conformarlo empleando una amplia variedad de aspectos.

5-Pero para lograr una real profundidad habrá que añadir además otras cualidades, tales como: emociones, actitudes y valores.

Las emociones potencian la humanidad del personaje. Podemos clasificar las emociones como: locura, alegría, tristeza y miedo. Profundizando vemos que cada una de ellas contiene varias otras:

-locura implica enfado, rabia, malhumor, frustración y pérdida de control.

-Tristeza implica depresión, desesperación, desmoralización, autodestrucción y melancolía.

-Alegría implica júbilo, felicidad y éxtasis.

-Miedo implica temor, terror, horror y ansiedad.

Las actitudes puestas en evidencia tras las emociones, mostrarán como ve la vida el personaje.

Nos harán conocer sus opiniones, su punto de vista y los cambios internos que se producen en él a lo largo de la historia.

A medida que la historia avanza los personajes cambiarán sus actitudes: los unos hacia los otros, hacia sí mismos y hacia determinadas situaciones. Estas actitudes constituyen la clave del drama, al enfrentarse a cada situación.

6-Hay que agregar ciertos detalles peculiares que lo harán concreto e individual.

¿Qué nos une a un grupo?

Todos parecemos iguales, tenemos las mismas necesidades, los mismos deseos, los mismos miedos, las mismas inseguridades. Queremos ser amados, compartir nuestros logros, tener éxito, ser felices y estar sanos. Todos los seres humanos parecen muy semejantes. Son muchas las cosas que nos unen.

¿Qué nos separa del resto?

Lo que nos hace distintos al resto del mundo, es nuestro punto de vista. Nuestra forma de ver el mundo, cada persona tiene un punto de vista distinto. Un personaje es ante todo eso: un punto de vista, una manera peculiar de apreciar al entorno.

Un personaje es también una actitud, una manera de actuar, o de sentir. Esto se pone de manifiesto cuando un individuo expresa su opinión personal sobre un tema determinado.

Un personaje, valga la redundancia, también es personalidad. Cualquier persona está permanentemente mostrando su personalidad: ¿es alegre? ¿feliz? ¿sociable? ¿serio? ¿grosero? ¿carece de humor?

Un personaje es también conducta. La conducta será evidente en sus acciones, y nos revela muchas cosas. Imagínese a una persona que mira a su alrededor para ver si alguien la observa y al notar que está sola, realiza algo que de otra manera no haría. Este tipo de acciones seguramente constituyen una revelación muy profunda de su carácter.

Un personaje es también una incesante revelación. Mientras la historia avanza, constantemente aprendemos nuevas cosas de él. De esta manera lo entendemos y nos reconocemos en él.

La identificación entre el público y el personaje es otro aspecto fundamental de la ecuación; la frase: “Yo conozco a alguien así”, es el mayor cumplido que se le puede hacer a quien ha creado un personaje.

Todos estos rasgos del personaje están interrelacionados y se superponen, esta situación nos permite elegir entre usar uno, todos o sólo algunos de ellos.

Considerando sus cualidades, hay dos tipos de personajes:

A-Personaje normal: El personaje normal muestra sus cualidades con realismo y credibilidad a través de reacciones normales, cotidianas y corrientes, ante una situación dada.

B-Personaje ideal: El personaje ideal en cambio, muestra reacciones perfectas, más del tipo heroicas. Es una sublimación de cómo le gustaría ser y actuar al espectador normal.

Estas cualidades deben considerarse en los tres planos del personaje: el físico, el psicológico y el social.

### **¿QUE ESTÁ PRIMERO, EL ARGUMENTO O EL PERSONAJE?**

Hay dos formas de empezar el trabajo con el guión. Una es comenzar con una idea, para luego crear los personajes que le resulten más apropiados.

La otra es crear un personaje y dejar que de él surja una necesidad, que ésta produzca la acción y que esta dé comienzo a una historia. Invente un personaje interesante y él ante cualquier situación común, provocará una historia original.

Mientras un sujeto en la vida real, puede alcanzar su propósito de muchas formas, esto no es válido en el mundo del cine, porque el personaje al concretar su logro necesita también comprobar la premisa propuesta. Evaluando las distintas posibilidades, es muy probable que sólo contemos con una única manera de lograr el objetivo y confirmar la premisa al mismo tiempo. Los personajes estarán contruidos en función de lo que pretendemos de ellos en nuestra historia. De un lado está la premisa y del otro el personaje: debemos narrar nuestra historia teniendo en cuenta las limitaciones que esto nos impone.

### **LA FORTALEZA DEL PERSONAJE**

Si el personaje es débil probablemente será incapaz de hacer avanzar la historia. El drama necesita personajes que no sólo estén dispuestos a enfrentarse a la situación para defender sus convicciones, sino que además deben contar con la fortaleza necesaria como para continuar luchando hasta el final.

Reconozcamos que no podemos forzar a un personaje a tomar una decisión, si intelectualmente no está listo para esto. Si de todas formas lo hacemos, la acción resultante nos parecerá superficial, trivial y no revelará al verdadero personaje. No basta con mostrarlo haciendo determinadas cosas,



hay que crear el momento y las circunstancias que la decisión requiere.

## LOS DISTINTOS ROLES DENTRO DE LA HISTORIA

### 1-El protagonista

Es el personaje encargado de desencadenar la acción, es quien tomará la delantera iniciando el movimiento. Cualquiera que se le oponga será su antagonista. El protagonista es el personaje principal, ya que la historia gira en torno a él, sin este personaje la obra no puede existir. Es él quien crea el conflicto y es él también quien lo hace crecer. El hace avanzar la historia, él sabe lo que quiere. No sólo debe desear algo, debe hacerlo con tal intensidad que no le importará jugarse todo lo que tiene en el intento de lograrlo.

Lo que se encuentra en juego involucra su honor, su salud, sus bienes, o es algo o alguien que requiere protección, o que exige venganza. En el caso de fracasar y no lograr lo que se propone, perderá algo que evidentemente que le resulta muy valioso.

El protagonista posee una gran fuerza interior, se ha transformado en lo que es a causa de las mismas circunstancias que lo están forzando a actuar. El comienzo del conflicto no se debe a una decisión propia, el personaje nunca busca ser el protagonista. El se verá forzado a actuar por distintas causas internas o externas. Son estas acciones las que nos revelarán su personalidad. El crecimiento del protagonista debe ser menos extenso que el de los otros personajes, ya que él ha tomado su determinación antes de comenzar la obra. Es él quien fuerza a los demás a crecer.

### 2-El antagonista

Es quien se opone a que el protagonista logre su objetivo. Nuestro protagonista luchara contra él, utilizando todos sus recursos, empleando toda su potencia, su astucia y su ingenio. Por este motivo el antagonista debe poseer una potencia y fortaleza equivalentes a las del protagonista.

Una lucha sólo resulta interesante cuando ambos contendientes cuentan con la misma posibilidad de triunfar. Si el antagonista resulta un rival que no está a la altura del protagonista, ya sea por la cantidad o la calidad de su oposición, se deberá recurrir a otro personaje que esté en condiciones de enfrentarlo como corresponda.

## LA ORQUESTACION DE LOS PERSONAJES

Cuando nos imaginamos los distintos personajes de nuestra obra, debemos poner especial atención para orquestarlos cuidadosamente. Si todos ellos resultan muy semejantes, el resultado de su combinación será equivalente al sonido que produce una orquesta compuesta en su totalidad por el mismo tipo de instrumentos.

Una buena orquestación constituye un poderoso motor para hacer crecer el conflicto. Se puede elegir como personajes de la historia a dos ladrones, dos prostitutas o dos ejecutivos, pero siempre teniendo en cuenta la condición que deben ser totalmente diferentes en su temperamento, en su filosofía y en la forma de expresarse.

Se logra una buena orquestación al combinar personajes realmente distintos, bien definidos, que muestren de manera evidente su oposición, ya se trate esta de religión, fanatismos o simplemente esté provocada por una cuestión de orgullo.

Acordemos que es imposible que todos los integrantes de un mismo grupo de opinión piensen exactamente igual. Pero reconozcamos también que aunque sus divergencias individuales pueden resultar grandes, nunca llegarán a ser diametralmente opuestas.

## LOS CAMBIOS QUE SUFRE EL PERSONAJE

Podemos considerar un cambio amplio como el resultante de sumar varios cambios pequeños. Por ejemplo, en nuestra historia un personaje pasa del amor al odio. ¿En cuántos pequeños cambios podemos descomponer esto? Cualquier sujeto, para lograrlo, deberá pasar por varios estados

intermedios y para lograr verosimilitud será imprescindible mostrarlo en las distintas etapas.

Las cosas no cambian bruscamente de un estado al opuesto mediante un gran salto, sino más bien con pequeños pasos y pasando por todos los estadios intermedios.

Si bien es cierto que podemos decir que la vida es aquello que transcurre entre el nacimiento y la muerte, resultaría mucho más sensato definirla como la suma de las siguientes transiciones: nacimiento > niñez > adolescencia > juventud > madurez > vejez > muerte. Siempre entre dos situaciones dadas existirán varios estados intermedios. Veamos por ejemplo las posibles transiciones entre amistad y asesinato: amistad > desacuerdo > disgusto > irritación > furia > agresión > daño > premeditación > asesinato. Por supuesto que entre cada uno de estos pasos, podemos aún agregar más pasos intermedios, creando de esta manera transiciones aún más pequeñas.

Si necesitamos mostrar un pequeño cambio, seguramente esto nos resultará difícil de concretar con personajes muy estereotipados. Por eso es necesario que exista entre los personajes un cierto contraste, una rica variedad de matices, lo que nos ayudará a orquestar correctamente a las distintas personalidades.

### **LA UNIDAD DE LOS OPUESTOS**

Para lograr que el conflicto de nuestra historia crezca hasta desembocar finalmente en el clímax, es imprescindible que el binomio protagonista <> antagonista, ostente fuerzas de ambos lados con intensidades equivalentes, aunque con propósitos diametralmente opuestos.

¿Puede un hombre común convertirse en un asesino? Posiblemente sí, pero es algo que no sucederá de la noche a la mañana. Primero se sentirá acorralado por las circunstancias, forzado por su entorno y recién entonces víctima de sus contradicciones internas puede suceder que se decida a cometer el crimen. Entonces seremos testigos de como las motivaciones correctas manifiestan y establecen la unidad de los opuestos. Si no estamos en presencia de una verdadera unidad de los opuestos, los personajes intentarán explicar uno al otro lo acontecido, racionalizándolo, para finalmente luego de darse un apretón de manos y disculparse, considerar el incidente terminado.

Una real unidad de los opuestos es aquella en la cual la conciliación es algo inalcanzable. La unidad de los opuestos debe ser tan fuerte que sólo podrá ser rota cuando uno de los adversarios queda derrotado o aniquilado definitivamente. Situación que además pondría fin al conflicto y por lo tanto también a la historia misma.

### **PERSONAJES CON DIMENSION**

Mientras el protagonista avanza hacia la meta, en su trayecto le acontecen cosas. Estos sucesos modifican al personaje, el que a su vez provoca con su accionar nuevos e inesperados acontecimientos. Todo esto hace que la historia y los personajes secundarios también se modifiquen a partir de las transformaciones que sufre el protagonista.

Las dimensiones del personaje están dadas por sus pensamientos, acciones y emociones. Si algunas de ellas es pobre o inexistente, el protagonista corre el peligro de convertirse en un estereotipo. Este es el caso por ejemplo de James Bond al que sólo vemos actuar pero nunca se sabe que piensa, ni cuáles son sus emociones.

### **MOSTRANDO LO QUE EL PERSONAJE PIENSA**

Lo que el personaje piensa estará muy relacionado con sus actitudes, con la posición que él asume frente a la vida. Esto puede resultar muy difícil de mostrar. Podemos hacer que lo exprese verbalmente, pero si abusamos de esta posibilidad el personaje se torna abstracto, charlatán o aburrido.

Pero es imprescindible mostrar que nuestro personaje tiene un modo de pensar, que cree en algo y que esto provoca no sólo sus acciones, sino que es lo que genera toda su actividad. Para hacer evidente lo que el personaje piensa tenemos que mostrar como cambia su actitud frente a los

hechos, tornándolo por ejemplo: agresivo, tímido, positivo o suplicante.

Estas actitudes se pondrán de manifiesto tanto a través de su accionar, como en sus relaciones con los demás personajes. Nosotros conoceremos su actitud a través de sus acciones. En estos casos si lo que él dice, no coincide con lo que hace, deduciremos que estamos ante un mentiroso, o un hipócrita. Es por este motivo que resulta mucho mejor no hacer hablar al personaje, simplemente mostrémoslo actuando. La actitud de una persona es más fácil de actuar, de mostrar, que su manera de pensar.

### **EL PERSONAJE TOMANDO DECISIONES**

Lo que constituye la esencia del drama se puede dividir en dos partes: la decisión de actuar y la acción en sí misma. Al ver una película habitualmente somos conscientes solamente de la primera de ellas: la acción. Sin embargo es la decisión de actuar lo que nos ayuda a entender el punto de vista del personaje. El momento de la decisión es una instancia poderosa en la revelación del personaje. Para hacer evidentes las decisiones que toma un personaje, las acciones que estas provocan deben ser muy concretas y específicas.

### **EL PERSONAJE MOSTRANDO SUS EMOCIONES**

Demasiado a menudo las emociones quedan excluidas de la historia. O simplemente las imágenes se limitan a mostrar unas lágrimas, o algún enfado. Pero no debemos olvidarnos que los personajes también estarán definidos por su vida emocional, por sus actitudes.

Mostrar cómo ellos reaccionan emocionalmente ante estímulos concretos completa su definición, porque es en estos casos donde situaciones extraordinarias producirán también reacciones emocionales extraordinarias.

Un personaje habitualmente tranquilo puede perder la calma, por ejemplo, ante una gran injusticia. No sólo debemos mostrar el momento en que el personaje se decide a realizar una acción determinada, sino también la reacción emocional que esta le provoca. Esta reacción nos hará comprender mejor al personaje, ya que estos sentimientos expresados a través de las emociones despertarán nuestra simpatía o antipatía, modificando así nuestra capacidad para identificarnos con él.

Amplíemos entonces la gama de sus emociones. Teniendo en cuenta que dentro de las categorías de: locura, tristeza, alegría y miedo, consideradas como las cuatro emociones básicas, se incluyen otras como por ejemplo: la ira, el mal humor, la irritación, el éxtasis, el terror o la congoja.

### **DE CÓMO LAS ACCIONES DEL PERSONAJE, EXPRESAN SUS EMOCIONES**

Todos estos factores crean una cadena multidimensional, la que define al personaje en sus distintos niveles. Su modo de pensar provocará ciertas actitudes frente a la vida, las que a su vez provocan determinadas decisiones, y éstas finalmente determinan sus acciones. Basándonos en esto podemos decir que ciertas acciones resultan una forma de expresar su vida emocional. Y podemos asegurar que esas acciones se verán teñidas con la emoción que les dió origen.

¿Qué fué lo que predispuso al personaje a realizar ciertas cosas y dejar de lado otras? Ante las acciones de los otros personajes, nuestro protagonista responde emocionalmente, pero lo hará siempre de un modo previsible y determinado.

### **EL ARCO DE TRANSFORMACIÓN DEL PERSONAJE**

Los personajes están en un cambio permanente, crecen y se transforman mientras la historia transcurre. Esta transformación puede ser profunda o moderada, pero en cualquier caso resultará evidente. Para alcanzar estos cambios, los personajes necesitan ayuda, la que estará dada por la influencia que sobre ellos ejercen tanto la historia como los demás personajes. Transformar a un personaje llevará su tiempo, es un proceso que debe desarrollarse paso a paso, lentamente, construyendo la transformación momento tras momento. Tomamos conciencia de como las

decisiones del personaje cambian a lo largo de la obra, como se producen nuevas respuestas emocionales, o de las nuevas acciones que aprende a realizar. Todo esto es su respuesta a la necesidad que le impone la historia o a la interacción de él con los demás personajes.

### **LOS PROBLEMAS CON EL PERSONAJE**

Al crear un personaje, resulta un punto de partida muy útil, tener en cuenta las transformaciones que va a sufrir a lo largo de nuestra historia. Comencemos entonces definiendo los rasgos y características que necesita el personaje para lograr su objetivo, para corroborar la premisa.

Establecemos entonces cuáles características posee al comienzo y cuáles se incorporarán a medida que la historia transcurra. Determinemos entonces: ¿Cómo incorporará nuestro personaje estos cambios? ¿Cuáles serán producto de la historia y cuales serán producidos por su interacción con los otros personajes?

### **LAS FUNCIONES DE LOS PERSONAJES DENTRO DE LA HISTORIA**

Las causas que provocarán que un guión se atasque son muchas y variadas: problemas en la historia, en su desarrollo o con sus personajes. Por ejemplo si los personajes resultan demasiado numerosos y no tienen una clara función dentro de la historia, es probable que terminen obstruyéndola. Considere que la cantidad de personajes que el espectador puede asimilar mientras ve una película es limitada, si son demasiado numerosos se sentirá aturdido. Lo habitual es que la cantidad de personajes no superaren los cinco, esto incluye: al protagonista, su antagonista, el interés romántico, y uno o dos personajes de apoyo.

Hay que tener muy claras cuales son las funciones que van a desempeñar cada uno de los personajes que posee nuestra historia. Todo personaje deberá ostentar una poderosa razón para estar incluido en ella.

### **LAS DISTINTAS CATEGORIAS DE LOS PERSONAJES**

De acuerdo a sus funciones podemos definir cuatro categorías distintas para los personajes :

#### **1-Personajes principales**

Son los encargados de disparar la acción, los que conducen la historia. Toda la película gira en torno a ellos. Deben contar con la energía necesaria como para sostener el conflicto hasta el final de la obra.

La historia que estamos contando es la historia del protagonista, la que además da su forma definitiva a la película, y en el final corrobora nuestra premisa. Por lo general el accionar del protagonista será positivo, aunque en algunas circunstancias puede ser negativo.

El personaje que impide al protagonista alcanzar su logro es el antagonista. Su oposición proporcionará el conflicto necesario a nuestro drama. A veces el antagonista no es un sólo individuo, ya que su función es llevada a cabo por una combinación de varios personajes.

El protagonista por lo general tiene un interés romántico, que entre otras cosas nos permitirá otorgarle una mayor dimensión. Por lo general es a través de este personaje que el protagonista pone en evidencia su transformación. Cuando este rol está mal desarrollado, la historia sufre y los personajes pierden profundidad.

#### **2-Personajes de apoyo**

Habitualmente los personajes principales, resultan incapaces de sostener la historia sin la ayuda o el apoyo de los llamados personajes secundarios. Estos pueden estar tanto en su contra como a su favor, pero de una u otra forma siempre harán avanzar la historia, ya sea; proporcionando información a los principales, escuchándolos, dándole consejos, forzándolos a tomar decisiones, enfrentándolos o animándolos.

Otra de estas funciones secundarias es la del confidente. Se trata de un personaje ante el cual el protagonista puede mostrarse como realmente es. Esto nos puede brindar la ocasión de verlo llorar o reír, permitiéndonos apreciar entonces una vulnerabilidad que no le conocíamos, revelando otros

aspectos importantes y reveladores de su carácter.

También cumpliendo con otra función secundaria tenemos al personaje catalizador, quien al proporcionar información o al provocar un determinado suceso, impulsa o dispara la acción en la cual se verá involucrado el protagonista.

Existen además varios pequeños roles de apoyo, cuya función por ejemplo es: manifestar el prestigio, la importancia o el poder, tanto del protagonista como del antagonista. Estos personajes producen una sensación de masa y peso en torno de los principales. Algo muy común por ejemplo en las películas de gansters, donde el jefe de la banda, para hacer evidente su importancia necesita mostrarse rodeado por un séquito.

### **LOS PERSONAJES QUE AÑADEN OTRA DIMENSION A LA HISTORIA**

Si estamos desarrollando un tema complejo, un personaje que manifieste una posición equilibrada nos ayudará a lograr que el tema se entienda y no se malinterprete.

Películas sobre gente poco común, deben equilibrar a sus personajes extravagantes con gente común cumpliendo roles que ostenten una importancia equivalente.

En estos casos, siempre se debe tener la sensatez de incluir un personaje que manifieste la otra cara de la misma moneda.

Con un criterio similar, en una obra muy seria, se debe incluir un personaje divertido, el que proporcionará el alivio humorístico necesario como para relajar la sobresaturada tensión que el desarrollo de la historia va acumulando en la audiencia.

Existen otros personajes que por ejemplo: manifiestan la voz de la tradición, de la cultura, o de otros puntos de vista que es necesario incluir, ayudando de esta manera a expresar cabalmente una idea compleja. Se los puede reunir bajo el nombre de "la voz de..." Tenga la precaución de no tomar esto de la "voz" al pie de la letra, más que por su discurso debemos expresar lo que piensan a través de sus actitudes y acciones. Un personaje de este tipo, por ejemplo, es el que manifiesta el punto de vista del autor. Si queremos expresar algo con claridad a través de nuestro guión, busquemos un personaje que realice esta tarea por nosotros. Obviamente será un personaje con el que nos identifiquemos y seguramente será secundario.

Otras veces necesitaremos un personaje con el cual la audiencia se pueda identificar rápidamente, para generar un punto de vista acorde con ella. Esto es sumamente importante cuando tratamos temas difíciles de creer como; lo sobrenatural, los ovnis, o la reencarnación. Temas de este tipo seguramente provocarán en la audiencia un alto grado de escepticismo y entonces para ayudar a que la historia funcione necesitaremos incluir un personaje escéptico, el que posiblemente representará a la mayoría. Probablemente con esto no vamos a lograr nuevos adeptos a la causa, pero sí haremos nuestra película más creíble y sobre todo mucho más soportable.

Muchas veces los personajes cumplen más de una función, esto no constituye un error, lo que sí es importante es que tengan al menos un verdadero rol dentro de la narración. Mantener clara esta meta nos ayudará a centrar la historia en la corroboración de la premisa, evitando la inclusión de cualquier personaje innecesario.

### **EL CRECIMIENTO DEL PERSONAJE**

Debemos conocer a nuestro personaje profundamente, saber no sólo quién es en la actualidad, sino tener conciencia de su pasado y hasta dónde puede llegar en su futuro.

El conflicto dará comienzo con la toma de la primera decisión, la que además de mostrarse de acuerdo con la premisa, seguramente provocará a su vez otra decisión en el adversario. Del producto de estas sucesivas decisiones, resultado una de la otra, la obra avanzará hasta su destino final: la comprobación de lo enunciado en la premisa.

El personaje en el transcurso de la historia se encuentra forzado a cambiar, a crecer o a

desarrollarse, porque el fin de nuestro argumento intenta a través suyo a corroborar la premisa que se ha establecido a priori.

Luego de soportar distintas presiones, nuestro personaje estará dispuesto a tomar una decisión, y ésta debe mostrarse acorde con sus tres dimensiones. Si hemos plantado una semilla de roble, lo razonable es esperar que crezca un roble. Con un personaje sucede algo muy semejante, sólo en una mala obra el personaje puede tomar un rumbo totalmente inesperado.

Recordemos también que los errores nos parecen estúpidos sólo después de cometerlos. Lo que hoy recordamos como una gran estupidez, posiblemente nos ha parecido el más bello de nuestros actos en el momento que lo llevábamos a cabo.

Llamamos crecimiento al cambio interno que el conflicto produce en el personaje. Siempre se producirá un crecimiento si nuestro personaje es real. Esta condición resulta independiente a que la decisión tomada haya resultado correcta o incorrecta.

## **LOS PERSONAJES IRREALES**

Hasta aquí nos hemos referido a personajes reales, sin embargo en el mundo de la animación la mayor parte de los personajes son irreales, totalmente imaginarios. Veamos cuales son sus características.

### **1-Personaje Simbólico**

Este tipo de personaje posee una sola dimensión y su origen se remonta a las tragedias grecoromanas, donde los personajes mitológicos eran definidos en torno a un sólo atributo. Si bien esto parece limitarlos dimensionalmente, no llegan a resultar totalmente monodimensionales, porque esa única cualidad que los generó, está integrada habitualmente por varios conceptos. La cualidad única que estos personajes por lo general muestran es: el amor, la sabiduría, la compasión o la justicia.

### **2- Personaje no-humano**

Es tal vez el tipo más común de personaje dentro del cine de animación: Bambi, Bugs Bunny, el Pato Lucas son algunos de los ejemplos más conocidos. Generalmente se trata de personajes cuya parte interna es humana, pero la forma externa pertenece a algún animal. Puede tratarse también de animales antropomórficos. Para construirlos se comienza acentuando el lado humano del animal elegido, por ejemplo: la perra Lassie es fiel, inteligente y mansa, el conejo Bugs es hiperkinético y el Coyote vive hambriento. Pero estas cualidades por sí mismas habitualmente no son suficientes para lograr caracterizarlos, por eso es importantísimo hacer bien evidentes el resto de las cualidades humanas que les incorporamos. De esta forma les otorgaremos identidad, y al exagerar todo lo que el público comúnmente asocia con ese personaje, logramos crearle una fuerte personalidad, la que además podrá reforzarse en un contexto que ayude a su caracterización. Estos personajes suelen tener atributos muy definidos, exentos de matices o de algún tipo de variedad, es por esto que jamás cambian. Podemos afirmar que ellos constituyen la personificación de ciertas cualidades, y que las asociaciones que provocan en el público se encuentran muy reforzadas por el contexto donde ocurren.

### **3-Personaje fantástico**

Se trata de individuos extraños, que también viven en un mundo extraño, por ejemplo: gnomos, duendes, hadas, brujas y gigantes. En estos personajes la maldad o la bondad no resultan cualidades definitivas. Tampoco suelen ser totalmente aterradores, siempre pueden redimirse permitiendo así que las fuerzas del bien triunfen.

Estos personajes por lo general resultan muy simples ya que poseen un número muy limitado de cualidades. Muchas veces su personalidad está apoyada por exageraciones físicas como en el caso de Pulgarcito, o tienen superpoderes mágicos como el mago Merlín. Se muestran un poco estereotipados ya que generalmente son demasiado buenos o muy malos, sin mostrar tonos

intermedios. Por todo esto las historias que los involucran deben interpretarse en un nivel simbólico, no en un nivel racional.

#### 4-Personaje mítico

Son semejantes a los anteriores, con la diferencia que el público ya los conoce. Un relato mítico reinterpreta el significado de nuestras propias vidas, es una historia que nos ayuda a entender mejor nuestra propia historia. Son epopeyas donde el héroe avanza superando todos los obstáculos que se le interponen.

No resultan personajes fáciles, se necesita otorgarles mucha dimensionalidad para lograr que parezcan reales y humanos. Deben poder representar cabalmente una idea y al mismo tiempo tener algo de misterio. Simultáneamente deben ser humanos y simbólicos.

### **CONSIDERACIONES SOBRE LA ESTRUCTURA**

#### **LA DIALÉCTICA CREANDO MOVIMIENTO**

En la antigua grecia una conversación dialéctica se desarrollaba siguiendo estos pasos:

- 1- Comenzaba formulando la tesis, la que establecía la proposición, que era seguida por:
- 2- la antítesis, o el descubrimiento de la contradicción, lo que llevaba a:
- 3- la síntesis o la corrección de la proposición original, formulando entonces una nueva proposición, lo que provocaba un nuevo punto de partida.

Este desarrollo configura un principio elemental del movimiento: tesis>antítesis>síntesis. Todo sufre cambios durante un movimiento; el presente se torna pasado, el futuro se vuelve presente, nada permanece inalterable, todo se modifica. El cambio permanente constituye la esencia misma de toda existencia.

Todo elemento involuntariamente contiene a su opuesto. Un personaje ama cuando en realidad cree odiar, otro que es oprimido y humillado, sin embargo muestra simpatía por la persona que se lo causa. La naturaleza humana resulta un laberinto de contradicciones: a menudo cuando planea algo, termina realizando exactamente lo opuesto. Acordemos que sin contradicción no hay movimiento y sin movimiento no hay vida.

#### **LA ACCIÓN**

Las acciones no son actos que se generan de forma espontánea, son el resultado de múltiples factores. La acción surge como respuesta del individuo a una necesidad. Es por este motivo que el resultado y el origen de una acción casi nunca concuerdan.

#### **LA ACCIÓN FÍSICA Y LA EMOCIONAL**

Hay dos tipos diferentes de acción: la física y la emocional. Por ejemplo la acción física es asaltar un banco, mientras la acción emocional es lo que ocurre en el interior de los personajes mientras realizan el hecho. Es importante que ambos tipos de acción estén presentes en nuestra obra, siendo el género de la película lo que hará prevalecer una sobre la otra. El personaje necesita estar relacionado con la clase de historia que estamos narrando, respetar esto es una forma de lograrlo.

#### **LA RELACIÓN CAUSA / EFECTO**

El conflicto surge como una resultante de las relaciones del entorno con el individuo. Cuando el personaje toma una decisión, ésta pondrá automáticamente ciertos elementos en oposición a su meta. Hay una primera decisión, que es la que dará comienzo al conflicto, desencadenando toda una secuencia de eventos. El personaje no es consciente de esta situación, pero nosotros como los autores de la obra sí debemos serlo.

Si nuestro personaje no tiene la fortaleza necesaria para mantener su determinación, con un alto riesgo de resultar estática, la obra avanzará lentamente. A medida que el personaje avanza, se deben

producir cambios internos en él, provocados por los pequeños conflictos intermedios que atraviesa. Estos cambios en su personalidad, tienen efecto respetando un tempo que le es propio, además de estar en concordancia con la premisa que se pretende corroborar.

El ser humano junto a sus pares, forma parte de una sociedad organizada. Por este motivo un cambio en cualquiera de las partes, seguramente afectará a las restantes.

### **SOBRE EL CONFLICTO**

Cuando dos individuos ostentando un poder similar se enfrentan, se producirá un inevitable conflicto.

Ante un grupo de personas que pretenden lo mismo, resulta lógico pensar que sólo algunas de ellas lograrán provocar en sí mismas y en su entorno la combinación de circunstancias necesarias como para lograrlo.

Se produce un conflicto cuando dos personajes aspiran de manera simultánea idénticos logros, objetivos o fines. Tratándose obviamente de metas que los excluyen mutuamente, cuando uno de ellos alcanza el éxito el otro necesariamente fracasa.

### **EL CONFLICTO ESTÁTICO**

No se puede pretender que un individuo que no desea nada o que desconoce lo que desea, inicie un conflicto. Si este sujeto logra generar algún tipo de conflicto, éste seguramente resultará demasiado estático, pobre, o totalmente carente de movimiento.

Todos los personajes deben crecer, modificando su punto de vista durante el transcurso de la obra.

Imaginemos alguien que en el comienzo es ingenuo e inocente y termina transformándose en un villano. A medida que la historia avanza irá sufriendo pequeños cambios parciales en su personalidad, cambios que podemos indicar en este orden:

- 1-Virtuoso (inocente, ingenuo, casto, puro)
- 2-Defraudado (frustrado en su virtud)
- 3-Incorrecto (en falta, comportamiento incorrecto)
- 4-Impropio (indecoroso, casi indecente)
- 5-Escandaloso (inmanejable)
- 6-Inmoral (licencioso)
- 7-Villano (depravado, perverso)

El personaje para superar cada una de estas, etapas empleará un tempo semejante. Si se detiene más de lo previsto en alguna de ellas, la obra perderá su ritmo y hasta corre el riesgo de tornarse estática.

### **EL SALTO DURANTE EL DESARROLLO DEL CONFLICTO**

Ya dijimos que ninguna persona honesta se convierte en ladrón de la noche a la mañana. Como tampoco ningún ladrón se puede volver honesto en un tiempo equivalente.

Es imposible realizar un cambio importante de la personalidad de un individuo, sin contar con la anticipación de una preparación mental previa. Debemos establecer previamente el camino que nuestros personajes deben recorrer para alcanzar su meta. Esto nos permitirá prever las modificaciones que estos recorridos provocarán en su personalidad y recién entonces estaremos en condiciones de evaluar si el personaje los realiza con la premura suficiente.

Una mala orquestación de los personajes creará en nuestra narración zonas estáticas o zonas de saltos. Si no realizamos las transiciones correctas y parciales en sus personalidades, aún los personajes bien orquestados pueden producir saltos emocionales. Cosa que ocurrirá también si forzamos a los personajes a realizar acciones que les resulten extrañas o impropias.

Seguramente durante el transcurso de la obra el protagonista sufrirá un cambio interno notable, la distancia que media entre estas dos actitudes puede que a priori nos parezca muy grande, pero el



protagonista debe ser capaz de superarla mostrándose además de acuerdo con lo establecido en la premisa. Son estos cambios los que le darán la oportunidad de revelarse, de mostrarse a sí mismo.

Si a pesar de todas las precauciones tomadas, el conflicto se detiene o muestra un salto, puede suceder que el error esté en una formulación incorrecta de la premisa. Si corregida la premisa persiste la falla, debemos entonces buscar el problema en los personajes.

El conflicto crece cuando de entre todas las posibles acciones, los personajes eligen las que están relacionadas con la premisa. Porque desde el momento en que se establece una premisa, tanto la obra como sus personajes pasan a ser esclavos de ella.

### **EL CRECIMIENTO DEL CONFLICTO**

Para que exista crecimiento son imprescindibles tres cosas: que exista la unidad de los opuestos, que los personajes sean reales y que sus convicciones resulten profundas.

Un drama no es como la vida, más bien se trata de vida condensada, como si se tratase de su esencia. En la vida real antes de decidimos a actuar y enfrentar lo que nos causa el problema podemos llegar a demorar mucho tiempo, cosa que no ocurre en el drama.

Pero también cada personaje cuenta con un tempo de reacción distinto, esto generará conflictos con una extensión distinta, lo que a su vez producirá distintas velocidades en los cambios internos.

Cada nuevo conflicto está causado por el anterior, y la intensidad siempre debe ir en aumento.

### **ANTICIPANDO EL CONFLICTO**

Cuando dos adversarios parejos se están por enfrentar, se crea una gran expectativa, la que hará nacer una tremenda curiosidad. Podemos llamar a esto la "anticipación del conflicto", ya que si bien no es conflicto aún, atrapa nuestra atención haciéndonos esperar impacientes por el comienzo del mismo. Aquí la idea es crear tensión de manera anticipada. Demos la seguridad de que enemigos acérrimos terminarán enfrentándose, en un acto que producirá vencedores y vencidos, y entonces la misma posibilidad de un conflicto, termina por establecerlo.

### **EL PUNTO DE ACCIÓN**

Estamos frente a un punto de acción, cuando se produce en el desarrollo de la trama un acontecimiento que demanda una inmediata respuesta, o que provoca una reacción importante. El punto de giro que marca el final tanto del primero, como del segundo acto son puntos de acción. Aunque en ambos casos deben ser muy fuertes.

Algunas formas de los puntos de acción son:

- La barrera: la que constituye un obstáculo insalvable, ya que provoca un cambio drástico en la dirección que traía la historia. Causando que el protagonista deba tomar una importante decisión. Es en el acto de superar la barrera donde nace el impulso. Las barreras deben usarse con moderación sino la historia parece transcurrir prisionera de un amargo destino, imposibilitada de avanzar hacia ninguna parte, esquema que además de tornarse reiterativo, puede resultar demasiado frustrante.

- La complicación: es un punto de acción que no provoca una respuesta inmediata, ya que no puede ser resuelto en el momento que se presenta. De ser así estaríamos ante una barrera. Esta dificultad añade un poco de anticipación a la historia, al provocar un obstáculo en el futuro del protagonista. Puede usarse como el punto de ataque de una trama secundaria.

- El revés: es el más fuerte de los puntos de acción, ya que provoca un giro completo en la situación. El revés puede ser físico, emocional o una combinación de ambos. Son puntos de giro muy intensos que habitualmente imprimen un gran impulso a la acción. Es por este motivo que en una película difícilmente encontremos más de dos. Entre la entrada y salida del revés se crea un cambio radical en el estado de ánimo del personaje.

## ¿QUÉ ES LO QUE ESTÁ EN JUEGO?

Se debe definir sin dejar lugar a ninguna duda, qué es lo que se arriesga. Si esto no está claro, el comportamiento del protagonista resultará incierto, causando que al espectador le resulte imposible identificarse con él.

- 1) Supervivencia: Es un instinto básico, queremos sobrevivir y haremos esfuerzos increíbles para lograrlo. Está presente frente a situaciones de vida o muerte, liberación o rescate. El conflicto resulta claro, la acción es fuerte y el espectador se identifica con mucha facilidad.
- 2) Seguridad y Protección: Una vez satisfecha la necesidad básica de la supervivencia, lo más importante a continuación es constatar que uno se encuentra protegido, seguro y a salvo.
- 3) Amor y Posesión: Además del hogar, es natural desear: una familia, relacionarse, sentirse parte de un grupo o formar pareja.
- 4) Estima y respeto propio: Es el deseo de alcanzar logros, reconocimiento o superar una discriminación.
- 5) Conocimientos: Nacemos curiosos, tenemos un deseo natural de entender como son las cosas. Nos gusta investigar, descubrir.
- 6) Lo Místico: Es la necesidad espiritual de estar conectados con algo superior, externo, que nos dá un sentido del orden en la vida.
- 7) Auto-realización: Es la lucha por alcanzar el éxito. Las personas se manifiestan plenamente, cuando están haciendo lo que las satisface y son reconocidas por ello.

Generalmente podemos encontrar más de una de estas necesidades fundamentales dentro de un mismo drama, pero en estos casos una de ellas será la principal y las otras serán secundarias.

Note como a medida que avanzamos en la lista, la acción va cambiando de externa a interna. Por lo que las necesidades del protagonista van resultando cada vez más abstractas y seguramente el desarrollo demandará entonces una mayor cantidad de diálogo.

Será más fácil comprender al personaje si lo mostramos dentro de un ámbito emocional fuerte. En la búsqueda de la meta no sólo se produce acción externa, también habrá riesgo emocional y es muy importante saber mostrarlo. Cuanto más importante resulte la emoción, más subrayará la acción, haciendo de esta manera que el espectador se involucre y así más tarde comparta el éxito que logra el protagonista.

Es evidente que el compromiso del autor con el proyecto va a tener mucho peso en el resultado final: si no se siente apasionado con el tema propuesto, si no tiene una relación profunda con lo que se dispone a narrar, resulta poco probable que logre contagiar algo de entusiasmo.

## TIPOS DE CONFLICTO

Existen varios tipos de conflictos y una historia puede incluir más de uno. Los diferentes tipos son:

### CONFLICTO INTERIOR:

Cuando el personaje tiene un conflicto consigo mismo, estamos ante un conflicto interno. Este conflicto que es muy común en las novelas, resulta muy difícil de presentar en el cine. En muchos casos, en una pésima manera de solucionarlo se recurre a una voz en off o se incluye un personaje al que el protagonista le confía sus pesares. Si usamos esto con mucha mesura, puede funcionar, pero lo mejor es proyectar el conflicto al exterior sobre otra persona u objeto y de esta manera convertir ese conflicto interno en uno externo o de relación.

Este conflicto externo en realidad está expresando un conflicto interno, por ejemplo; me siento frustrado por mi comportamiento con el jefe (conflicto interno), entonces al volver de la oficina me peleo con el chofer del taxi (conflicto externo que lo pone de manifiesto).

### CONFLICTO DE RELACIÓN:

Un antagonista pretende alcanzar el mismo objetivo que nuestro protagonista, pero muestra otras

opiniones, piensa distinto, o tiene diferentes actitudes. Este conflicto por sí mismo es capaz de hacer avanzar la historia, pero habitualmente estará combinado con otros menores, los que provocarán un enriquecimiento dramático, posiblemente muy necesario en alguna de las escenas.

#### **CONFLICTO SOCIAL:**

Aquí el conflicto está planteado entre una persona y un grupo. El grupo puede ser desde una familia, hasta un país. Si bien el grupo involucrado puede ser muy numeroso, por lo general estará representado solamente por una o dos personas.

#### **CONFLICTO DE SITUACIÓN:**

Cuando la vida del protagonista se pone en riesgo por causa de un acontecimiento. Este conflicto termina convirtiéndose en uno de relación a través de un líder, de la familia o de otro grupo, porque en un conflicto de situación puro, se torna muy difícil mantener el interés del espectador por mucho tiempo.

#### **CONFLICTO CÓSMICO:**

El protagonista está en conflicto con un ser supremo: dios, el diablo, etc.

#### **LA INFLUENCIA DEL ENTORNO SOBRE EL PERSONAJE**

Una persona acomoda su existencia en función de los elementos con que cuenta para poder vivir, si alteramos o quitamos alguno de ellos, notaremos como sólo una pequeña modificación puede provocar drásticos cambios en su vida. Todo cambio produce tensión, la tensión crea movimiento y la vida en su esencia es eso: puro movimiento. Entonces podemos decir que el personaje está produciendo un constante cambio, y que él es el centro del movimiento. Un personaje será entonces el resultado de la sumatoria de su entorno con sus tres dimensiones: la física, la sociológica, la psicológica.

La comedia, por ejemplo se produce al colocar personajes inusuales en situaciones reales. La farsa en cambio al poner personajes comunes en situaciones inusuales. Un comediante no es alguien común que abre una puerta cuya forma es graciosa, sino un personaje que abre de forma graciosa, una puerta común.

#### **LAS TRAMAS SECUNDARIAS**

Mientras la trama principal conduce la acción, las secundarias son las encargadas de conducir el tema, que es lo que realmente se está tratando en nuestra obra. Las tramas secundarias son también las encargadas de dar dimensión a la historia. El protagonista al actuar dentro de una trama secundaria muy posiblemente va a ser más él mismo, revelándonos así nuevas facetas de su personalidad. También es allí donde al tornarse evidentes, se consolidan sus transformaciones. Las tramas secundarias tienen la misma estructura que la trama principal, sus puntos de giro también deben estar cercanos a los de ésta. Deben estar integradas, bien definidas y su duración será semejante a la de la principal. Se pueden trabajar por separado, para acoplarlas más tarde. A priori pueden parecer numerosas, pero rara vez superan las siete.

#### **EL IMPULSO**

Si nuestra historia se torna demasiado predecible, si no se producen novedades, o si no hay sorpresas con el fluir de la información, el espectador comenzará a aburrirse, producto de esta falta de impulso. Esto por lo general está poniendo en evidencia problemas con la estructura, o constituye una advertencia de que nos estamos desviando de la línea argumental.

El agregado de acción, contra lo que normalmente se piensa, no corrige la falta de impulso, porque éste no está en relación con la kinesis (movimiento) que puede incluir el plano o la secuencia, sino más bien con el progreso (nueva información) de la historia.

La pérdida de impulso a veces puede relacionarse con la ausencia de tramas secundarias, o porque los personajes al ser demasiado estereotipados no logran provocar ninguna identificación con el

espectador.

Lo inteligente resulta producir una relación causa/efecto con la información, vinculando de este modo tanto los planos como las secuencias, de esta manera nos aseguraremos de producir un fuerte impulso.

### **LA ECUACIÓN PROMESA / CUMPLIMIENTO**

Toda obra artística es algo completo, coherente, y que de alguna manera presenta una unidad. En el caso del cine la ecuación: promesa > cumplimiento está manifestando esa unidad, mediante la reiteración de ciertos elementos.

En el transcurso de la historia hay ciertas informaciones que cuando son dadas (promesas) parecen no tener ninguna importancia, pero más tarde esas informaciones son las que terminan provocando un desenlace totalmente diferente (cumplimiento). Es fundamental que cada información que se anticipe en el transcurso del film encuentre más adelante su cumplimiento.

### **LOS MOTIVOS RECURRENTE**

Son elementos temáticos que anteceden a ciertos sucesos, provocando de esta manera una alerta en el espectador. Están basados en la repetición de un elemento: una idea, una imagen, una frase de diálogo, un sonido, o una combinación de ellos. Para establecer su función de recurrencia, se necesita contar con un mínimo de tres entradas previas.

### **LAS MOTIVACIONES DEL PERSONAJE, MODIFICANDO LA HISTORIA**

Las historias son simples, habitualmente se pueden resumir en una línea, es el aporte que hacen los personajes lo que las complica. Estos se introducen en la historia y la transforman, adaptándola a su medida, creando nuevas posibilidades. Son los personajes los que le dan su fuerza a la historia. El protagonista quiere alcanzar su meta y con sus intenciones establece no sólo una dirección, sino que también modifica la forma final de la historia.

El protagonista no sólo tiene una motivación, es él quién produce las acciones necesarias y es también él quien finalmente logra un resultado. En este comportamiento hay una estructura, que no sólo lo define, sino que además nos muestra quién es, qué quiere, para qué lo quiere y cuánto será capaz de arriesgar para conseguirlo. Si todo esto no resulta evidente, el personaje se torna confuso y seguramente no lograremos que el espectador se identifique con él. La motivación es el motor que impulsa al personaje a través de la historia, es esto lo que tenemos que mostrar, lo que hay que poner en evidencia. Nunca debemos intentar que el personaje lo explique o lo cuente, porque de esta manera sólo provocaríamos un discurso explicativo o un flashback, ambas resultarán siempre dos pésimas soluciones.

Una forma de asegurarnos que el personaje está motivado es dar comienzo a nuestro relato, en el mismo momento que la crisis comienza, haciendo coincidir el arranque con un punto de ataque. En una situación así, cuando el entorno del protagonista acaba de cambiar, él es arrastrado a tomar nuevos rumbos, sus posturas se encuentran cuestionadas, el mundo donde vivía hasta ahora se ha esfumado y una nueva historia está justo a punto de comenzar.

### **LAS CONDICIONES DE LA META**

Para que la meta resulte efectiva ante todo no debe ser fácil de lograr, pero la resolución también necesita de estos otros tres elementos:

- 1) Algo importante debe estar en juego. Debe quedar claro que el protagonista sufrirá una pérdida muy importante si no logra alcanzar su objetivo.
- 2) El protagonista debe contar con un oponente que posea una fortaleza igual o equivalente, y su objetivo excluye expresamente que nuestro protagonista logre la meta que se propone. Es la fuerza del oponente la que otorgará la verdadera dimensión de la calidad humana de nuestro protagonista.

3) El objetivo debe ser lo suficientemente difícil de alcanzar como para que el personaje sufra importantes transformaciones durante el intento. Cuanto más sólido es el protagonista mayor será la dimensión que toma el cambio en su avance hacia el clímax. Este cambio no sólo lo alcanza a él sino que también modificará al resto de los personajes que intervienen en la historia.

### **COMENCEMOS POR EL FINAL**

Como su historia tendrá que avanzar desde el principio hacia el final, la mejor manera de comenzar a trabajar en ella es conocer su final. ¿Cómo es el final de su historia? ¿Cuál es su resolución? Muchos no creen necesario tener un final, pero: ¿cómo concluye nuestra historia?, es lo primero que debe establecer quién se dispone a narrarla. Sólo así estaremos siempre seguros de que nuestra historia se mueve hacia adelante. No es necesario conocer los detalles concretos, pero sí debemos conocer su resolución antes de comenzar.

## **SOBRE EL ARGUMENTO**

### **PRIMERA PARTE, EL PLANTEAMIENTO O LA PRESENTACIÓN**

Cuando comienza el film el espectador debe saber de inmediato qué está ocurriendo:

1-¿Quién es el protagonista?.

2-¿Cuál es la premisa dramática? (de qué se trata)

3-¿Cuál es la situación dramática? - (bajo qué circunstancias tiene lugar lo que me están mostrando).

Estos tres elementos tienen que aparecer en la misma apertura o apenas después de la secuencia de acción que dará comienzo a la película. Hay que presentar lo antes posible; en que lugar sucederán los hechos, intentando además provocar con esta presentación el mayor impacto visual, y lograrlo sin distraer al espectador de la acción dramática que allí se está desarrollando.

Lo ideal es poder presentar los distintos componentes de la historia desde que el primer plano se ilumina sobre la pantalla. En una obra, debemos considerar su comienzo no como el inicio del conflicto, sino como la culminación de otro anterior.

¿Qué es lo que debemos presentar?: ¿La premisa? ¿El pasado de los personajes? ¿El argumento? ¿El escenario? ¿El entorno? Debemos presentar todo al mismo tiempo. La exposición es una parte esencial de toda obra dramática y por este motivo debe continuar en forma ininterrumpida hasta el final de la misma. Todo lo que el personaje hace, deja de hacer, expresa o calla, de alguna manera lo está revelando. Durante el desarrollo de la obra es imposible suspender la exposición del personaje. Si esto sucede, impedirá su crecimiento y por consiguiente la obra se detendrá. Toda acción está provocando una declaración del protagonista, en otras palabras, conflicto resulta sinónimo de exposición.

### **EL GUIÓN**

Nuestra historia y en consecuencia todo el guión, está formado por una serie de elementos relacionados entre sí, los que se disponen conformando un todo. Como sistema, el guión está constituido por la unión de las distintas secuencias. Estas a su vez se forman al reunirse los distintos planos que las componen. Planos que al vincularse entre sí estableciendo las distintas secuencias, además generan unas estructuras más simples pero que poseen también; principios, puntos de acción, desarrollos, y conclusiones o finales como el guión que las contiene. Estos elementos de la historia serán unidos entre sí por el protagonista y las acciones que él provoca, que al ser ordenadas de una cierta manera, forman una historia, la que es narrada empleando imágenes y sonido. La estructura de esta historia es lo que llamamos guión.

### **LA SECUENCIA**

Una secuencia es un conjunto de planos vinculados entre sí por una misma idea. Toda secuencia tiene un principio, un medio y una conclusión, los que habitualmente están muy bien definidos. Y el

guión puede definirse como una serie de secuencias enlazadas o conectadas entre sí mediante una línea argumental dramática. Cada secuencia constituye un bloque de acción dramática completo en sí mismo.

Dominar el concepto de secuencia es esencial en el trabajo del guionista. No existe un número predefinido de secuencias, cada historia demandará las que necesite. La sumatoria de las secuencias constituye el elemento más importante del guión, viene a ser como su columna vertebral ya que es sobre esta base que se estructura el resto.

En ocasiones los planos se vinculan vertiginosamente entre sí dentro de una secuencia a raíz de su contenido de acción/reacción, creando una rápida sucesión de causas/efectos y formando de esta manera un mini argumento propio. Este efecto otorga a la secuencia un principio, un medio y un final muy evidentes. Al crear estos poderosos vínculos entre los planos, se producen lo que podríamos llamar "secuencias de acción/reacción" las que otorgan un fuerte impulso a la historia.

### **AVANZANDO HACIA EL NUDO DE LA TRAMA**

Cuando estamos trabajando en un guión, difícilmente podemos ver más allá de la secuencia que nos ocupa en ese momento. Tal vez recordamos la anterior y con algo de suerte podemos imaginar la siguiente, pero la mayoría de las veces ni siquiera eso. Mientras trabajamos debemos mantener muy claro hacia donde debemos avanzar, permanentemente hay que saber encontrar una dirección que nos conduzca a la resolución final.

El nudo de la trama o punto de giro es un incidente o acontecimiento que al enfrentarse a la acción en curso, la obliga a cambiar de dirección. Este cambio hará avanzar la historia, la debe impulsar hacia su resolución. Los puntos de giro son nudos de la trama, que nos marcan la meta que debe alcanzar cada acto y además al sostener en su lugar la estructura dramática se convierten en sus pilares fundamentales.

La cantidad de nudos de la trama de una historia no es una constante, ya que su número variará de acuerdo a la complejidad de la misma.

### **EL PLANO**

Es la unidad individual mínima con la que se construye nuestra historia. Delimitan el espacio/tiempo en que ocurre un suceso específico. Las buenas películas resultan de una combinación de buenos planos.

Cuando se recuerda una buena película en realidad se recuerdan ciertos planos, rara vez una secuencia de ellos y casi nunca la película entera.

El propósito del plano es proporcionar la información necesaria para hacer avanzar a la historia. Un plano puede ser tan largo o tan corto como sea necesario. Es nuestra historia la que determina su extensión.

Dos cosas están presentes en un plano:

1- Lugar: ¿Dónde se desarrolla?

2- Tiempo: ¿A qué hora del día o de la noche tiene lugar la acción que mostramos?

Lugar y tiempo, es necesario conocer estos dos parámetros para definir correctamente un plano.

Cuando cambiamos alguno de los dos, el plano se transforma en otro distinto. Los cambios de plano son absolutamente esenciales para el desarrollo de la narración.

El plano debe contener el espacio/tiempo mínimo en que la acción ocurre, es el elemento primordial con el que contamos para narrar la historia.

Un plano, al igual que la secuencia y que el guión, tiene un principio, un medio y un final. Sin embargo muy pocas veces se presenta en la pantalla un plano completo, por lo general apreciamos sólo una parte de él, que puede ser: el principio, el medio o el final.

La decisión de qué incluir está determinada por lo que nuestra historia necesita para seguir avanzando, y será siempre una decisión del realizador.

Cada plano debe aportar mínimamente un nuevo dato sobre la historia, y son contadas las veces que proporciona más de uno. Esta entrega de información es su función primordial.

Los planos considerando la información que entregan y cómo lo hacen pueden dividirse en dos clases distintas:

- a) Planos en los que se muestra acción.
- b) Planos donde hay diálogo.

Aunque por lo general se presentan combinados. Para definir con propiedad un plano hay que pensar en su contenido. ¿Qué ocurre? ¿Cuál es su propósito? ¿Por qué se lo presenta en este momento? ¿Cómo o por qué hace avanzar la historia? Usted debe saber no sólo lo que ocurre con los personajes en cada plano sino también lo que les sucede “entre” dos planos.

Resulta interesante hacer que los personajes no aborden el contenido propuesto en el plano de la manera más obvia, sino por el contrario buscar la forma más inesperada de hacerlo. Esto siempre es posible de lograr sin pasar por alto el propósito del plano.

### **LA CRISIS, EL CLÍMAX Y LA RESOLUCIÓN**

Si la premisa está correctamente formulada, el clímax está anticipado en ella. Como el autor conoce el final desde el mismo comienzo de la obra, puede de forma consciente, en el momento de crear a sus personajes, concederles determinadas cualidades, las que harán más fácil lograr que la premisa se corrobore al alcanzar la historia su resolución.

Toda secuencia debe lograr en el momento que se resuelve: la mejor exposición de la premisa, ampliar la revelación del personaje, marcar el crecimiento del conflicto, manifestar las transiciones que ha producido en los personajes, aportar al crecimiento de la crisis, a su clímax y provocar una conclusión. Todo esto se repetirá secuencia tras secuencia, conformando una escala dramática que debe ir ascendiendo en intensidad a medida que nos acercamos al final de la película.

En realidad no hay un principio ni un fin, todo permanece en un movimiento continuo.

### **LA SECUENCIA OBLIGATORIA**

Toda buena obra dramática tiende a concentrar su carga emotiva en una secuencia, alrededor de la cual se crea la máxima expectación. Es allí donde se produce la culminación emotiva de la película. Esta situación está contenida dentro de la llamada "secuencia obligatoria". Esta circunstancia si bien es cierta, puede resultar algo engañosa: ¿Qué es lo que realmente nos interesa; corroborar la premisa o mostrar la secuencia obligatoria?. Si la obra crece y se desarrolla de acuerdo con la premisa, la comprobación de ésta seguramente dará como resultado secundario la secuencia obligatoria.

A veces estas secuencias no logran concretarse a causa de una premisa inexistente o tal vez demasiado ambigua. Esta situación lleva a la audiencia a seguir esperando infructuosamente una resolución, que jamás llega a producirse.

Para concluir la obra resulta algo totalmente imprescindible corroborar la premisa. Si por cualquier motivo su verificación es atrasada u omitida, la obra sufrirá las consecuencias.

Los sucesivos momentos de una historia se van construyendo apoyados sobre los que le precedieron. Cada una de las secuencias, será suprema en su momento. Una secuencia que se integra correctamente, despierta en nosotros un sano interés por la que le sigue. La obra debe crecer de manera constante, pero si sólo consideramos suficiente culminarla con la secuencia obligatoria, seguramente concentraremos demasiados acontecimientos en ella, descuidando a las restantes secuencias que requieren también de una atención equivalente.

Recuerde que el objetivo de la obra no es mostrar la secuencia obligatoria, sino corroborar que la

premisa se cumpla.

## **CONSIDERACIONES CON EL DIÁLOGO**

El diálogo es uno de los elementos con que contamos dentro de la obra para: revelar a los personajes, hacer avanzar el conflicto y corroborar la premisa.

Si bien es cierto que la excelencia del diálogo constituye una condición muy importante al evaluar una obra, porque para la audiencia es una de las partes cuya calidad resulta muy evidente. Estamos de acuerdo en que es imposible que una obra resulte buena si tiene un diálogo pobre, aunque tampoco un diálogo ingenioso puede resultar creíble si no sentimos que proviene del personaje que lo expresa.

Sólo un conflicto que está creciendo va a producir un diálogo saludable. Cada línea entonces hará evidentes las tres dimensiones que posee el personaje que la expresa: comunicándonos de quién se trata realmente y manifestando cuáles son los logros que desea o necesita alcanzar.

El diálogo también anticipará los eventos que se van a producir. La conversación se trata de un arte selectivo, así que cuando trabajamos en la redacción de sus líneas debemos descartar todas las palabras innecesarias. Dentro del film los parlamentos serán breves y concisos.

Note que el control del diálogo cambia de un personaje al otro todo el tiempo, como también lo hace el poder. Observe como el diálogo suele tener sus propios tempos, ritmos y melodías. Estemos dispuestos a sacrificar su brillantez con el fin de lograr más personalidad. Los personajes se deben expresar en sus propios términos y usando un vocabulario bien personal. Tengamos en cuenta que no es necesario un extenso discurso para expresar una simple idea. Muchas veces las verdaderas cosas, las realmente importantes, nunca son dichas, habrá que saber leerlas entre líneas.

Cuando nombremos varias cosas dejemos la mayor o la más importante para el final. El diálogo resultará malo cuando se lo nota forzado o inexpresivo, o cuando todos los personajes hablan de manera muy semejante. Acordemos que además la gente por lo general dice exactamente lo contrario de lo que piensa, revelando las cosas de a poco, dejando al espectador la tarea de inferir lo que realmente sucede. Por esto es que se necesita disfrazar el verdadero contenido. El mal diálogo simplifica a las personas, en lugar de poner en evidencia la rica complejidad que posee su personalidad. El buen diálogo es el resultado de personajes elaborados con mucho cuidado.

El diálogo humorístico no es ¿qué es dicho?, sino que resulta más ¿dónde es dicho?, ¿cómo es dicho?, además de considerar ¿quién y cuándo lo está haciendo?.

Cuando esté escribiendo los diálogos es también muy probable que al principio estos no lo conformen, porque le resultarán muy malos. Recuerde que el diálogo está en función del personaje. Recién después de escribir muchos diálogos sentirá que sus personajes comienzan a hablarle, así que no se preocupe ahora por el diálogo, más adelante lo podrá corregir.

Veamos la función del diálogo:

- 1- comunica información al espectador haciendo avanzar la historia
- 2- revela (muestra) a los personajes
- 3- establece relaciones entre los personajes
- 4- ayuda a hacer creíbles a los personajes (reales, naturales y espontáneos)
- 5- revela (muestra) los conflictos, tanto de la historia como de los personajes
- 6- revela (muestra) los estados emocionales de los personajes
- 7- comenta la acción

## **LOS ELEMENTOS DEL MITO DEL HÉROE**

Existe un conjunto de experiencias muy semejantes, son historias que parecen repetirse y que encontramos con modificaciones menores en casi todas las culturas de la humanidad. Es por este motivo que estas historias son universales y de alguna forma nos resultan familiares, ya que se trata



de historias que hemos vivido o que nos complacería vivir.

No resulta el camino más indicado, partir de un mito para terminar escribiendo el guión, sino más bien la situación inversa: buscar en nuestra historia la presencia de los elementos del mito y en el caso que se encuentren presentes, continuar trabajando en la historia para ponerlos en evidencia.

Veamos cuales son los componentes del mito del héroe:

- 1) No se nace héroe: En el comienzo son seres normales.
- 2) Catalizador: Se presenta una nueva situación que pone la historia en movimiento. Se establece entonces que es lo que está en juego y el héroe se enfrenta a un problema para el cual debe procurar una solución.
- 3) Resistencia: El héroe no está seguro de poder alcanzar el objetivo final, teme a lo desconocido, y posiblemente necesitará ser convocado más de una vez.
- 4) Ayuda: Al héroe se le ofrece ayuda y la acepta. Por lo general hay un personaje que oficia de maestro, quien posee conocimientos específicos, información precisa sobre el problema y a veces también hasta poderes especiales.
- 5) Cambio: Las circunstancias cambian bruscamente de lo ordinario a lo extraordinario, provocando así el comienzo del segundo acto.
- 6) Pruebas, obstáculos: El héroe, nuestro protagonista, realiza un tortuoso recorrido hasta alcanzar la meta.
- 7) Experiencia de muerte: La fuerza vital del protagonista toca fondo, puede llegar a morir en un sentido figurado, para luego renacer transfigurado. Esto constituye el punto de giro del segundo acto.
- 8) Tiene el control: Si bien logra la meta buscada, no ha terminado todavía el viaje. Resta aún el tercer acto de la historia.
- 9) Regreso: Puede provocarse un retorno con persecución. En este caso seguramente deberá aplicar lo aprendido, integrándolo de esta manera a su forma de ser. Otra posibilidad es que al volver intente transmitir lo aprendido con la idea de cambiar el mundo que lo rodea.
- 10) Transformación: Debe enfrentarse con la prueba final y no sólo ganará sino que en esta confrontación también quedará demostrado su valor. El héroe sufrirá una profunda transformación, dando como resultado una persona totalmente distinta a la del origen de la historia.

## **LOS DISTINTOS MITOS**

### **EL MITO DEL TESORO**

La tarea en este caso es hallar un tesoro.

### **EL MITO DE LA CURACIÓN**

El personaje o alguien muy cercano a él se enferma o tiene un accidente y debe buscar como reponerse, o la medicina en algún sitio lejos del hogar.

### **LOS ARQUETIPOS**

Son elementos o personajes que están siempre presentes en las narraciones de los mitos:

-Trickster: Primera y rudimentaria etapa en el desarrollo del mito del héroe, en la que este es instintivo, desenvuelto y hasta pueril (Jung).

- Anciano sabio: Posee conocimientos y es el maestro del héroe.

- Hada buena: Es la versión femenina del anciano sabio, más cuidadosa e intuitiva.

- Objetos mágicos: Ayudan al héroe en su cometido. Pueden ser ordinarios con poderes extraordinarios o talismanes.

- Figura de sombra: Personaje opuesto al héroe que puede estar tanto de su lado como en su contra. Es la representación del lado negativo del héroe.

-Personaje Travieso: Personaje que permanentemente siembra el caos, es anarquista, astuto e ingenioso. Se da mucha maña para conseguir sus objetivos.

## **SOBRE EL TRABAJO EN EL GUIÓN**

### **UNA MANERA DE COMENZAR - TRABAJANDO CON LAS FICHAS**

Una manera práctica para comenzar a elaborar su historia, es empleando fichas de 9 x 12 cms. Escriba la idea a partir de la cual piensa desarrollar cada secuencia en una ficha distinta, asentando un título y si es posible una breve descripción del contenido. Puede utilizar la cantidad de fichas que desee, cada historia es distinta y son ellas las que determinan la cantidad de fichas que necesitan. Si lo desea puede utilizar distintos colores, de esta manera diferenciará más fácilmente cada acto de la obra. Más tarde, las fichas le posibilitan organizar las secuencias con total libertad, ya que puede añadir o quitar fichas muy fácilmente. Constituye un método simple y eficaz para comenzar a trabajar con la historia.

Recordemos lo que dijo Newton: "A cada acción le corresponde una reacción de igual intensidad y de sentido contrario". Esto también se aplica en el caso de una historia, ya que vivimos en un mundo de acción y reacción. Si un personaje realiza una acción, algo o alguien va a reaccionar produciendo otra acción, lo que a su vez hará que el primer personaje, ahora reaccionando, complete otra acción,... y así siguiendo.

Un error común en los principiantes, es permitir que las cosas le ocurran al personaje, el que entonces en lugar de estar actuando y proponiendo la acción como le corresponde a un protagonista, en cambio estará permanentemente reaccionando como víctima de las circunstancias.

Partiendo de la idea básica de la historia, comenzamos a descomponerla en secuencias. ¿Cómo hago para definir las secuencias? La respuesta es sencilla: ¿Cuáles secuencias no se pueden obviar? o ¿Cuáles son las secuencias imprescindibles para poder contar mi historia? Tome cada una de las fichas y escriba unas palabras o algunas frases explicando brevemente lo que sucede en cada secuencia. Todas ellas deben mostrar puntos esenciales, elementos que resultan imprescindibles para narrar la historia. No es este el momento de preocuparnos por el orden cronológico de las mismas, cosa con la que trabajaremos más tarde. Primero nos aseguramos que para completar la historia no falta ninguna secuencia, recién entonces podemos comenzar a ordenarlas en el tiempo. Recién entonces resultará evidente que tal vez algunas sobren o que tal vez sea necesario agregar otras.

El siguiente paso es semejante al primero y constituye en descomponer cada secuencia asentada en las distintas fichas, en los planos que la componen.

Así paso a paso, plano por plano, avance construyendo su historia hasta alcanzar el primer nudo de la trama. Es como unir las piezas de un rompecabezas. Finalmente va a terminar con varias fichas que representan al primer acto; repáselas plano por plano, varias veces, hasta que encontrar el mejor curso de la acción, cambie un detalle aquí o allá para lograr optimizar su fluidez. Cuéntese a sí mismo la historia varias veces. Si quiere agregar unas fichas más, porque ha descubierto unos huecos, o saltos en su historia, es un buen momento para hacerlo. Las fichas son sólo una herramienta para que usted elabore su guión.

Cuando tenga todas las fichas del primer acto revisadas, sujételas sobre un tablero en la pared, o ubíquelas ordenadas sobre el piso, y cuéntese una vez más la historia mientras sigue su orden. Casi sin notar, pronto comenzará a ver la historia en su cabal dimensión.

Haga lo mismo con el segundo acto. Recuerde que este trata de una confrontación, el personaje debe recorrerlo impulsado por una profunda necesidad. Cree todos los obstáculos que estime necesarios para generar y aumentar el conflicto. Cuando termine haga lo mismo que hizo al terminar con el primer acto. No tema realizar cambios, las secuencias que se prueban y no

funcionan, son las que le señalarán lo que sí funciona. En unos pocos días habrá terminado su trabajo con las fichas. Déjelas descansar unos días y luego ubíquelas de vuelta en un tablero o en el piso y repáselas una última vez, familiarizándose con el fluir de la historia. No tenga miedo de modificar las cosas, cambie secuencias de lugar, puede hasta llevarlas de un acto a otro. No tema el quitar o agregar planos, este es el momento de hacerlo. Recuerde que usamos las fichas, justamente por esto: porque nos permiten realizar correcciones con mucha facilidad.

El sistema de fichas no es la única forma de construir la historia, algunos hacen una lista de las secuencias y sus planos en un papel, luego los numeran y vinculan. Otros hacen una sinopsis, a la que a veces agregan un borrador del diálogo, lo que puede extenderse llegando a ocupar entre 4 y 20 páginas.

## **DIBUJANDO EL STORY**

¿Cómo sabrá cuándo empezar a dibujar? Primero se debe sentir seguro con la historia, luego empezará a imaginarse algunos planos, más tarde querrá dibujarlos y es entonces cuando debe comenzar a hacerlo.

Déjese guiar por el sistema de fichas, haciendo de los nudos de la trama su meta. Lo bueno de las fichas es que puede olvidarse de ellas. Cuando esté dibujando el story puede suceder que se le ocurra otro plano, distinto que parece funcionar mejor que el asentado en la ficha: no dude en cambiarlo. Tal vez desee quitar algún plano o añadir otro nuevo: puede hacerlo, sólo mantenga la dirección de su historia.

Cuando está haciendo las fichas, está haciendo las fichas, cuando está haciendo el story, está haciendo el story. No se sienta ahora esclavo de las fichas, permítase continuar con las modificaciones.

Lo realmente imprescindible al realizar los primeros borradores del story, es que comprobemos la posibilidad de trasladar las ideas con que venimos trabajando a imágenes, asegurándonos de esta manera que ellas pueden expresarse en un medio audiovisual como es el film.

Trabajar dibujando del story es un proceso misterioso. Uno se siente animado y con todo bajo control y al instante siguiente estamos perdidos, confusos y desanimados. Un día todo funciona y al siguiente nada va bien. Esto es a causa del proceso que requiere mucha imaginación.

Imaginar algo partiendo de la nada constituye un trabajo duro, que debe realizarse paso a paso, atrapando una a una todas nuestras ideas sobre el papel. Es un proceso que requiere su tiempo. La persona encargada de realizar el story debe poder expresarse empleando el dibujo, porque las únicas palabras que le están permitidas serán las referidas al diálogo o a las instrucciones técnicas.

Antes de ponerse a dibujar busque el tiempo necesario para ello. Calcule que va a necesitar entre dos y tres horas diarias para trabajar en el story y lograr que este trabajo le rinda. Cuando evalúe su disponibilidad de tiempo, también evalúe en que momento del día usted trabaja mejor: ¿por la mañana o por la noche?. Va a necesitar dos o tres horas a solas con su trabajo: sin interrupciones, sin teléfono y sin amigos.

Entonces comenzará a dibujar el story: plano a plano, secuencia tras secuencia, página por página, día tras día. Asegúrese de completar una meta razonable y constante de trabajo cada día.

El tiempo total para realizarlo estará directamente relacionado con la extensión del film. Por ejemplo; el story de un corto de seis minutos requerirá de unos 150 dibujos, y demandará aproximadamente unas cinco semanas de trabajo.

Una vez que comience a trabajar, habrá días en que completará los dibujos de las páginas previstas y otros en los que no le será posible hacerlo. Recuerde establecer y cumplir un horario para trabajar, realizando una cantidad mínima de páginas cada día. De esta forma le resultará más sencillo

resolver el problema de la disciplina. Se debe trabajar semanalmente, por lo menos durante cuatro días, para llegar a establecer una rutina.

¿Qué es lo primero que ocurre el día que comenzamos a trabajar?: sentimos resistencia. Tendrá un irresistible impulso de sacarle punta a los lápices, u ordenar su zona de trabajo. Seguramente encontrará una buena excusa para no dibujar: eso también es resistencia. Otra forma de resistencia es tener de pronto una idea para otro guión, o una idea mucho mejor, que nos hará pensar ¿qué estoy haciendo, dibujando esta basura? Puede ser verdad, pero límitese a apuntarla (por las dudas) y siga con lo que estaba haciendo, lo más seguro es que se trate de otra forma de resistencia. Los primeros dibujos son los peores. Al principio gran parte de lo que realice, no coincidirá con lo que imaginó, lo verá torpe, rígido o simplemente malo. No importa, no abandone, cuanto más dibuje más fácil le resultará continuar.

## **FORMATO DEL GUIÓN VISUAL O STORY-BOARD**

(TODAS LAS INDICACIONES SE REFIEREN AL ARCHIVO GRAFICO ADJUNTO)

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?

## **SOBRE NUESTRO TRABAJO**

### **¿QUÉ HACER CON EL TRABAJO TERMINADO?**

¿Qué hacer cuando se concluyó la primera corrección total del story? Lo primero y más importante es averiguar si funciona o no narrativamente. Usted no puede determinarlo, porque está demasiado involucrado.

Dele dos copias a dos amigos en los que pueda confiar a que se animen a decirle la verdad, de quienes no dude que son capaces de decirle: “me parece horrible, ...es irreal, ...los personajes son de cartón y el final se veía venir...”

En este momento se dará cuenta que la mayoría de la gente no le dirá la verdad con intenciones de no herirlo, aunque de alguna forma al esconderle la verdad también le están haciendo daño. Cuando sus dos amigos hayan visto el story-board, juntese con cada uno de ellos, con tiempo suficiente para escuchar lo que tengan que decirle. Pero sólo escuche, no se defienda, ni explique porqué dibujó lo que dibujó.

Fíjese si la intención de lo que usted quería expresar, ha sido captada. Escuche sus comentarios pensando que: "podrían tener razón", no que: "tienen razón". Seguramente le harán oportunas observaciones, críticas, sugerencias y juicios. No se limite solo a escuchar, hágales preguntas, revise la historia junto con ellos. Averigüe que les gusta, que les disgusta, que es lo que ellos opinan que funciona y lo que opinan que no funciona. Si cree que lo que sugieren puede mejorar el guión, no dude en incorporarlo.

Pero no se lo dé a más de dos personas, porque luego se corre el riesgo de no saber que hacer con los comentarios recogidos. Elija sólo a dos amigos en los que usted realmente confíe.



Cuando se sienta de acuerdo con las correcciones, habrá que incorporarlas en el story y posiblemente hay páginas que deben ser dibujadas de vuelta para lograr una buena presentación. Cuando lo haga resista la tentación de corregir algo aquí y allá, ya que seguramente a esta altura del proceso esos detalles no merece cambiarse.

## **EL TRABAJO DE ADAPTACIÓN**

Generalmente gran parte de una novela, se desarrolla en el interior de la mente del protagonista. Una obra de teatro se narra empleando palabras y algunas acciones, y los pensamientos, sentimientos y acontecimientos son en su mayoría descriptos sobre el escenario, a través del diálogo. Adaptar una novela, una narración o una obra de teatro para hacer una película, no tiene porqué resultar demasiado distinto a escribir un guión original.

Adaptar en realidad debe interpretarse como el acto de pasar de un medio a otro: arreglar o adecuar mediante cambios y ajustes de modo que una cosa pueda cumplir otra función. Dicho de otra forma: una novela siempre será una novela y un guión siempre es un guión. Uno debe cambiar una obra para convertirla en otra cosa, no podemos simplemente superponerla una sobre la otra. Pensemos en esto como si se tratara de dos cosas bien diferentes, como lo son una manzana y una naranja. Al adaptar en realidad estamos creando un guión original, para lo cual la única novedad es que hemos partido de un material distinto, que existía previamente.

No pierda de vista, que lo que usted está creando, va a resultar algo original. Desde el comienzo mismo se lo debe plantear de esa manera.

Una adaptación se genera a partir de un cierto material, el que debe ser tomado simplemente como un punto de partida, simplemente eso. Nada lo obliga a ser fiel a ese material original. Lo que usted haga para transformarlo en un guión, depende sólo de usted. Tal vez deba añadir o quitar personajes, secuencias, o incidentes, no se limite a copiar, proponga algo novedoso e imagínelo todo el tiempo con mucho contenido audiovisual.

Recuerde que en el film debe contar la historia utilizando imágenes y sonidos. Si necesita añadir nuevas situaciones no dude en hacerlo. Pero tampoco es bueno que se tome demasiadas libertades con la estructura de la historia. Si usted va a adaptar una historia para realizar un film tenga muy en claro: ¿de qué trata la historia?, ¿quién es el protagonista? y ¿en qué circunstancias ocurre?. Y a partir de estos elementos, elabore entonces su estructura dramática.

## **EL TRABAJO EN COLABORACIÓN**

Renoir decía que si bien el cine es un gran arte, no era un arte de verdad, como la literatura, la pintura o la música, porque hay demasiadas personas involucradas en su realización. Probablemente uno puede escribir, dirigir y producir su película, pero no puede representar todos sus papeles. Tal vez pueda operar la cámara, pero difícilmente pueda revelar el material. Renoir tenía razón, el cine es un medio en el que se trabaja en colaboración. El cineasta depende de muchas otras personas para llevar su película a la pantalla. Las distintas habilidades técnicas necesarias para rodar una película son muy especializadas.

Sin embargo una de las pocas cosas que uno puede realizar sólo es el story-board. Aunque puede hacerlo tanto sólo, como en colaboración. La mayoría de los autores de las historias para los capítulos de las series animadas de televisión trabajan en equipos muy numerosos, que llegan a tener hasta veinte personas.

Hay tres etapas en el proceso de colaboración:

- 1) -establecer las reglas que regularán la colaboración.
- 2) -la preparación e investigación previa al trabajo con el story-board.
- 3) -el proceso de realizarlo en sí mismo.

Las tres etapas resultan esenciales. Si decide hacer el story-board en colaboración, antes evalúe si se

siente cómodo trabajando con su potencial colaborador. Esto es importante ya que va a trabajar con él varias horas por día durante un tiempo considerable. Más vale que disfrute de su compañía. Se debe encontrar el método adecuado para pautar ese trabajo, además del estilo adecuado y del procedimiento adecuado. Pruebe, sin temor a cometer errores, hasta que encuentre lo que funciona mejor para usted y para su colaborador. No hay reglas sobre esto, deben ser creadas sobre la marcha.

Dentro del trabajo hay cuatro puestos básicos: creador, investigador, dibujante y escritor/corrector. Ninguno de ellos resulta más valioso que el otro. ¿Quién va a hacer qué? Hablen de esto. Discútanlo.

¿Cuál es la división del trabajo? Se deben organizar y dividirse las tareas antes de comenzar con ellas. Propóngase para hacer las cosas que más le agradan. ¿Qué es lo que cada uno hace mejor? No tenga miedo a intentar algo, aunque luego no resulte.

Pero no escriba ni dibuje nada en serio hasta que no se hayan fijado las reglas del juego. Colaborar significa trabajar juntos, así de simple.

### **¿QUÉ TIENE DE DISTINTO UN GUIÓN PARA ANIMACIÓN?**

En términos generales un guión de animación y otro de vivo son muy semejantes. Pero hay una diferencia importante: el guión animado debe tener una descripción mucho más extensa y cuidada de cada escena. Esto es así porque en las producciones de animación, el director no trabaja en cada secuencia, siguiendo su desarrollo desde lo indicado en el guion hasta lograr lo que veremos en la pantalla, como acontece en las películas con actores. Si bien habitualmente hay un director de animación, éste está más ocupado con la forma que con el contenido de la animación.

Entonces el guionista de animación deberá describir con mucho detalle el lugar y las acciones e indicar tal vez hasta con qué ángulo mostrarlas. Esto será más que necesario si el artista encargado de realizar el story-board, ha hecho un trabajo mediocre, dejando muchas cosas sin definir.

Mientras trabajamos en el story-board debemos tener siempre en cuenta que la animación es en esencia un medio visual. En cualquier otro género fílmico se pueden tener escenas de diálogo de varios minutos de duración, en animación esto nunca funciona, especialmente si nuestros espectadores van a ser niños.

Si la historia es buena tendrá un adecuado balance entre la acción y el diálogo. Si se trata de una animación para chicos estará más inclinada a mostrar acción. Siempre tenga en cuenta que la audiencia entenderá mejor las acciones que las palabras.

Hay dos categorías básicas en los guiones de animación: realista y cartoon. Evangelion es realista, Ren & Stimpy es cartoon, mientras lo de los estudios Disney resulta de una mezcla de las dos. Hacer un guion para una animación realista es prácticamente igual a hacerlo para cine en vivo, sólo que utilizaremos un mayor énfasis en la acción que en el diálogo.

El Cartoon es un medio distinto ya que en lugar de pretender contar una historia, usualmente utiliza un simple tema para enlazar y dar continuidad a una serie de chistes visuales.

### **UNA SECUENCIA DE LA BELLA Y LA BESTIA, COMO EJEMPLO**

A continuación se transcribe la descripción de una secuencia del largometraje “La Bella y la Bestia” de los estudios Disney.

**Secuencia 11- Escrita por Linda Woolverton**

**INTERIOR-NOCHE: LA GUARIDA DE LA BESTIA**

Los ojos de Bella miran asombrados lo que tiene ante sí. Es la guarida de la Bestia: oscura, húmeda, mugrienta, llena de muebles rotos, espejos quebrados, retratos ladeados, puertas que cuelgan de sus bisagras, candelabros en las paredes con incrustaciones de cera vieja, cortinas hechas jirones, sobre el piso: huesos roídos, una enmarañada pila de cobertores de cama y ropa rasgada.

Una cenicienta luz invernal de filtra a través de una ventana abierta, por la que nudosas enredaderas han crecido penetrando en la habitación. Algunas de sus ramas luego de arrastrarse sobre la alfombra humedecida, extienden sus brazos trepando por los muros.

Es una vision que espanta...un lugar violento, incivilizado donde habita la Bestia junto a su inmundicia y su autorecriminación.

Bella se estremece, siente repulsión e intriga. Levanta la vista hasta un pequeño retrato, el que ha sido rasgado con afilados arañazos. Parece el retrato de un muchacho. Mira más de cerca. Hay algo familiar en esos ojos.

Pero entonces, algo junto a la ventana llama su atención: es el brillo que desprende una luz extraña e irreal. Se trata de una rosa que está dentro de una campana sobre una mesa. Frente a la ventana abierta, la rosa brilla como si fuera el resultado de un encantamiento.

Bella se acerca a ella, sus ojos muy abiertos demuestran su asombro. Su centellante delicadeza parece algo completamente fuera de lugar en esa húmeda habitación. Bella se acerca aún más. Nota que la rosa se está marchitando. La mayoría de sus pétalos se han caído sobre el piso de la campana.

Desde fuera de la ventana, se escucha un crujido. Pero Bella extasiada con la rosa, no alcanza a escucharlo. Fascinada, tiende la mano hacia la campana...mientras una enorme mano con zarpas se apoya en el alféizar de la ventana.

Mientras Bella levanta cuidadosamente la campana..., la Bestia trepa por el antepecho. Se detiene...sorprendido al verla ahí.

Bella mira asombrada la rosa centelleante. Tiende la mano...

Los ojos de la Bestia se llenan de espanto. Cuando los dedos de Bella se extienden para tocar los suaves pétalos aterciopelados...La Bestia ruge, saltando hacia ella desde el borde de la ventana. Bella retrocede asustada, mientras la Bestia cubre la rosa con la campana, protegiéndola.

Cuando comprueba que la rosa no ha sufrido ningún daño, su temor comienza a disiparse y la ira surge en su lugar. Con los ojos ardiendo de rabia...lanza una mirada furiosa a Bella.

### **EL STORY-BOARD - Realizado por Chris Sanders**

El artista se concentró en crear la sensación de que Bella está invadiendo un lugar prohibido.

Un cierto suspenso tiñe el momento en que Bella admira la rosa protegida por la campana.

Luego la tensión cede y se transforma en un momento pacífico, pero, se trata solo de: "la calma antes de la tormenta..."

Calma que contrasta con la violenta irrupción de la Bestia. El enfrentamiento que tiene lugar entre ambos se trabaja con planos cortos, para lograr un mayor dramatismo.

Toda la secuencia ocupó unos setenta dibujos.

### **LAS LÍNEAS DE DIÁLOGO**

Bestia:¿Porqué viniste?

Bella: Yo....lo siento.

Bestia:¡Te advertí que nunca vinieras aquí!

Bella: No era mi intención hacer ningún daño.

Bestia:¿Te das cuenta de lo que has hecho?

Bella: Por favor...¡Basta!

Bestia: ¡Fuera! ¡Fuera!

## **LAS HERRAMIENTAS DE TRABAJO**

Las herramientas básicas para hacer un guion de animación son: 1) lápiz y papel, 2) la computadora, 3) el procesador de texto, 4) las palabras de referencia y 5) la internet.

### **1.- LÁPIZ Y PAPEL:**

Realmente resulta un método muy interesante tanto cuando sólo escribimos, como cuando escribimos y dibujamos, alternar nuestro trabajo entre la pantalla de la computadora y la hoja de papel. Podemos comenzar la jornada por ejemplo buscando las secuencias de una historia, o los planos de una secuencia, para lo cual resulta más sencillo escribir a mano o dibujar pequeños bocetos durante un rato. Más adelante al ponernos a desarrollar por escrito el contenido de las diferentes secuencias, o planos, tal vez nos resulta más sencillo trabajar con la computadora, porque nos permite modificar más fácilmente los textos con que expresamos nuestras ideas.

Trabajamos entonces en la computadora, hasta que nos surge la necesidad de retomar el lápiz y papel para bocetar las primeras ilustraciones de la historia. Lo inteligente es no privilegiar un medio sobre el otro, cada uno tiene sus méritos propios, cumpliendo con distintas tareas.

### **2.- COMPUTADORAS:**

Resulta casi increíble que la computadora más barata hoy en día, con el procesador más lento y vetusto, resulte igual un relámpago utilizada para procesar lo que escribimos.

Invirtiendo muy poco dinero podemos procurarnos más poder del que necesitamos.

Tampoco necesitamos ser expertos para decidir que procesador de texto usar. Además la PC utilizada con un poco de criterio ordena nuestro lugar trabajo, impidiendo que los borradores se traslapen.

Creo que si bien las Mac's pueden considerarse superiores a las PC en cuestiones de gráfica, las PC's son mejores para procesar texto.

Es importante también contar con un buen programa de retoque de imagenes como el Photoshop de Adobe o el Painter de Meta Creations, para trabajar alterando con facilidad las primeras imágenes que usamos, en un primer intento de ilustrar el universo que imaginamos a medida que desarrollamos la historia.

### **3.- PROCESADOR DE TEXTO:**

Para un escritor el procesador de texto será su herramienta más importante. Mientras prácticamente cualquier PC podrá hacer correctamente el trabajo, no todos los procesadores de texto son buenos para escribir guiones.

El Microsoft Word es un excelente procesador para cualquier trabajo de escritura, incluido el de escribir los guiones. Pero hay otra razón más para usarlo y creo que es más importante: es el procesador más común usado en todos los estudios. Esto es fundamental, porque sino lo usamos deberemos gastar tiempo luego pasando nuestros escritos a su formato, para posibilitar su posterior lectura en cualquier estudio.

Existen también software específico para escribir guiones, como el Movie Magic Screenwriter, con el que se pueden numerar automáticamente las escenas, agregar marcas de revisión, crear páginas-A, incluir los nombres de los personajes, y varias aplicaciones más. Todo esto que no resulta imprescindible, en algunas ocasiones puede ser de mucha ayuda.

### **4.- PALABRAS E IMÁGENES DE REFERENCIA:**

Siempre es importante tener un diccionario a mano. Existen varios CDs que incluyen en su

contenido: un diccionario, una enciclopedia, un atlas, un tratado de historia, etc. Resultan elementos muy convenientes para asociar ideas, para ratificar el significado de una palabra, su definición, buscar hechos históricos asociados, detalles técnicos, lugares geográficos, sinónimos, rimas.

Respecto a las imágenes sucede algo similar, buscando en los diccionarios enciclopédicos obtendremos rápidamente una primera imagen de casi cualquier objeto, la que más tarde puede ser ampliada consultando libros más específicos sobre el tema, o en la internet.

## **5.- INTERNET:**

No hay palabras para describir la gran ayuda que puede brindar la internet cuando estamos imaginando una historia, al poner todo su contenido a nuestra disposición.

## **ALGUNOS TRUCOS PARA PRODUCIR MÁS Y MEJORES IDEAS**

### **ESTABLEZCA UNA META**

Una de las mejores formas de lograr una producción no sólo constante, sino también abundante consiste en proponerse metas concretas, que además puedan cumplirse. Lo importante es proponerse una meta que podamos cumplir, evitar producir errores y no estar dispuesto a sacrificar la calidad. Si lo que producimos no resulta bueno debemos contar con la fortaleza de ánimo necesaria para descartarlo. Pero la calidad y la velocidad no resultan elementos incompatibles. Lo bueno siempre será bueno aunque el producirlo nos haya llevado 5 minutos o 5 meses.

### **MANTÉNGASE TRABAJANDO**

Una de las formas más fáciles de ralentizar su producción es estar constantemente arrancando y deteniéndose. Mientras usted escribe está inmerso en otro mundo, llámelo como quiera: espacio creativo, imaginación o como guste, pero no se trata del mismo espacio que ocupan su silla o su cuerpo. Tardamos en entrar en este estado, pero una vez que lo logramos sentimos como fluye nuestra imaginación.

Cuanto más inmersos estemos en él, más reales serán para nosotros los personajes y su entorno.

Cuando hacemos un alto en el trabajo, abandonamos ese espacio, y al retomar la tarea luego, necesitaremos de un cierto tiempo para poder volver a conectarnos con nuestra imaginación, entonces cuando usted sienta que su historia fluye, lo ideal es no detenerse por nada.

Mientras esté escribiendo; escriba, mientras dibuja el story; solo dibuje, mientras corrija; sólo corrija. Nunca haga más de una cosa al mismo tiempo, porque si lo hace estará constantemente arrancando y deteniéndose y así jamás logrará establecer un buen flujo de trabajo.

Hay manera sencilla de mantener un alto nivel de producción, que es tan sencilla que corre el riesgo de sonar estúpida: ¡No pare de trabajar! Muchas veces luego de concluir con una secuencia pensamos: "Es suficiente, ahora puedo detenerme" No es así, es en ese momento que hay que comenzar con el próximo plano rápidamente, antes de enfriarnos. Porque una vez que nos encontremos trabajando dentro del siguiente plano, posiblemente continuemos hasta terminarlo. Un poco más tarde el trabajo con este plano se termina, y uno vuelve a escuchar la vocecita: "¡ Ya hice bastante, no está nada mal, podríamos parar ahora..."

Lo que acontece es que al terminar una secuencia, o un plano complicado uno siente el deseo de terminar esa jornada de trabajo.

Pero volver a comenzar coincidiendo con el inicio de una secuencia es más duro, que tomarla ya en pleno desarrollo. Entonces cada vez que termine una secuencia, dése un poco de ánimo para iniciar el trabajo en la próxima.

Recuerde cuando más trabaje, mejor resultará la calidad que logre. Además hay una relación muy estrecha entre lo que producimos y el estado de nuestra moral: cuanto más producimos, mejor nos sentiremos.

### **MANTENGA LA HISTORIA SIMPLE**

Un error muy común cuando estamos trabajando en la historia es tornar todo demasiado complicado.

Recuerde las mejores historias y notará un hecho asombroso: seguramente usted puede describirlas utilizando una sola sentencia.

Lo que transforma a nuestra historia en algo realmente memorable es el tiempo que le destinamos a los personajes y a la acción. Si la historia resulta muy compleja nos dejará escaso tiempo para estas cosas. Por eso es bueno empeñarnos en mantenerla lo más simple posible.

### **NO RENUNCIE A SU OTRO TRABAJO**

Una de las peores trampas en que puede caer un artista es pensar que su arte lo puede alimentar. Es muy difícil permanecer trabajando en nuestro proyecto, mientras estamos preocupados por nuestras cuentas. La mejor manera de disponer de tiempo creativo, de buena calidad, es contar con otro trabajo que nos haga sentir seguros. Unas pocas horas de creación por las mañanas pueden darnos muchas mas recompensas que todo un día de trabajo desesperado.

La industria del entretenimiento es una de las más competitivas, y por supuesto que en ella no hay lugar para que todos triunfen.

### **NUESTRA MARAVILLOSA HISTORIA**

Un hecho ineludible es que se necesita un montón de oficio para hacer cualquier labor correctamente, mucho más si se trata de crear historias. Nuestro primer guión seguramente resultará malo, simplemente porque no le cabe otra cosa. Pero si lo seguimos intentando, al cabo de algunas historias lograremos cosas cada vez mejores. Las habilidades siempre mejoran con la práctica.

Cuando terminamos un guión, no gastemos demasiado tiempo corrigiéndolo, personalmente creo que es mejor escribir varias historias, que intentar corregir una hasta lograr la perfección. Este razonamiento se sostiene con simple matemática, es mejor hacer 4 historias en un año, que gastar 4 años haciendo sólo una. Piense que en ese mismo lapso de 4 años: ¡podríamos hacer 16 historias ! Además casi con seguridad podemos afirmar que nuestras historias, después de haber realizado tantas, habrán mejorado notablemente su calidad.

### **OTORGUE A LAS CRÍTICAS LA ATENCIÓN QUE MERECE**

Benjamín Franklin dijo: "Cualquier tonto puede criticar, y la mayoría lo hace".

Creerse las críticas, ya se trate de buenas o malas, resulta la mas mortal de todas las trampas. Si bien resulta importante conocer lo que el público puede expresar acerca de nuestras historias, y esto es una excelente forma de crecer como artistas.

Pero cuando una crítica nos hace sentir mal, entonces deja de ser constructiva, se convierte simplemente en un ataque.

Si alguien nos cuenta todas las razones por las que nuestra historia no funciona como es debido y apreciamos que su juicio es cierto, seguramente nos sentiremos mejor, porque sabremos entonces qué hacer para corregirla.

### **SOBRE LA LÓGICA DEL CARTOON**

Dentro de la industria del dibujo animado existe algo llamado "La lógica del cartoon". Esto significa que sin importar cuan salvaje es una situación, siempre tendrá algo de sentido o que mínimamente el resultado obedece a ciertas leyes.

Por ejemplo si un personaje mientras corre atraviesa una alambrada; no puede salir indemne; se

dividirá en un montón de fetas. Este tipo de lógica puede ser muy divertido. Pero tiene su origen en algo que resulta muy serio: nuestro intento de comprender como funciona la vida.

Muchos guionistas no entienden o malinterpretan este principio básico que está presente en la trama de cualquier historia: la lógica. No la lógica del cartoon, sino la lógica común y corriente.

Y una buena historia ante todo debe resultar lógica. Podemos definir la lógica como: una secuencia o asociación de hechos que terminan generando una condición esperada, la que a su vez determina un resultado o resuelve un problema. Entonces las buenas historias contienen secuencias de planos que crearán un efecto deseado, resolviendo efectivamente el problema, o acercándonos a su resolución.

Detengámonos en la "secuencia o asociación de hechos" de la definición de arriba: uno generalmente basa la trama de la historia en una secuencia o asociación de hechos, y esa secuencia es la que debe ser lógica. Esto implica que ella deberá ser el producto de una razonable seguidilla de causas y efectos. No es para sorprenderse, así es como funciona la vida.

Para crear una buena historia debemos asegurarnos que cada plano continúa lógicamente en el que le sigue, cada uno en realidad está de cierta manera provocando el siguiente.

La única excepción a esto, es cuando producimos un salto temporal y asumimos que mientras tanto suceden otras cosas. Uno puede referirse a las secuencias que faltan a través del diálogo, pero esto sólo marca que el tiempo ha pasado mientras lo que resulta lógico ha sucedido, sólo aconteció que no lo hemos podido ver.

Una sencilla forma de controlar la lógica de nuestro argumento es hacernos la pregunta: ¿qué es lo próximo que debe ocurrir? o ¿Qué deberá hacer a continuación el protagonista? Y entonces con lo que conocemos sobre la historia, el personaje, o simplemente sobre la vida en general intentamos responder este interrogante lo mejor posible. La respuesta será tan correcta como lógicos resulten nuestros razonamientos. Y nuestros razonamientos serán lógicos sólo si contamos con la suficiente información respecto a esa determinada área de la vida.

Una vez que tengamos algo escrito podremos corroborar su lógica preguntándonos: ¿Están dadas las condiciones para que suceda esto a continuación? o ¿Es creíble lo que hizo el personaje? si no es así, es porque lo sucedido no resulta lógico y si no resulta lógico seguramente no nos ayudará a construir una buena historia.

Ahora nos podemos preguntar: ¿Porqué yo debo ser lógico cuando la gente está siempre actuando ilógicamente? Es en verdad una muy buena pregunta; a veces sucede que hasta resulta lógico su comportamiento ilógico. Lo que demuestra como otras formas de comportarse, que son distintas a la normal tienen consistencia y lógica, porque siguen otros patrones dentro de nuestra mente.

Una forma interesante de comprobar el comportamiento lógico, da como resultado el humor. El que está basado en secuencias ilógicas, usted no supone que porque pise un rastrillo su mango le pegará en la cara, por eso resulta gracioso. Además cuando más inteligente es la persona a la que le sucede, más gracioso resulta.

Esto pone de manifiesto la importancia de conocer a nuestra audiencia antes de poder utilizar el humor con ella, y también porqué es necesitamos que esté bien educada: porque es necesario que sepa lo que es lógico, para lograr que entienda y se ría de lo que no lo es.

Algo sucede: cuando se supone que no sucedería, o donde se supone que no sucedería, o de una forma que se supone no sucedería. Estas tres circunstancias resultan ilógicas y resultan aproximaciones válidas para una de comedia. Las cosas no suceden cuándo, dónde y de una forma que podemos presuponer graciosa, siempre se trata de una cuestión de lógica. Pero solamente porque algo resulte ilógico no será necesariamente divertido.

Un hombre que le ruega a dios para que le corte el pasto, resulta más bien trágico. En cambio un hombre cortando el pasto con una tijerita para las uñas, puede resultar algo cómico. Se debe contar con alguna forma de lógica dentro de nuestra pretendida ausencia de ella. Por eso debemos comenzar con algo lógico, como cortar el pasto con algún dispositivo cortante, y recién entonces provocar el giro de esta situación en algo ilógico, en un intento de tornarlo cómico.

Entonces cuando imaginemos una historia ya se trate de un drama o una comedia, debemos asegurarnos que tiene su lógica. En cambio cuando imaginemos “gags” asegurémonos que ellos son tan ilógicos como sea posible.

### **¿QUE ES "LA BIBLIA"?**

La biblia es el manual que donde está la descripción completa de una serie. Consta de cuatro partes: el mundo, los personajes, las historias y el formato. Esta última es donde se describe como todo lo anterior se combina para producir una serie coherente.

### **EL MUNDO:**

La biblia de una serie animada definirá el tiempo y el lugar donde tiene lugar la serie, incluyendo los escenarios importantes que serán parte integral de su contenido. También deberá describir los vehículos y los demás objetos más significantes que se usarán en ella.

### **LOS PERSONAJES:**

Se darán detalles sobre los personajes, incluyendo de donde vienen, cuales son sus motivaciones, sus tonos emocionales, su vestimenta, su apariencia y tal vez lo más importante: cómo se relacionan entre sí dentro de la serie.

### **LAS HISTORIAS:**

Al vender una serie lo que el comprador desea saber es ¿puede provocar el universo que propone, una cantidad importante de historias? Por esto es importante incluir una buena cantidad de ideas para varias historias. No se trata de historias completas, sólo disparadores, premisas, apenas desarrolladas. Algunas veces se las presentará con un principio un medio y un final. Cualquiera de ellas constituirá un excelente ejemplo de como lucirán los episodios, y como todos sus elementos juegan juntos. Es una de estas ideas de historias, la que se usará luego para desarrollar el piloto.

### **EL FORMATO:**

Podemos dividirlo en dos partes: la primera tiene que ver con el contenido, con lo que trata la serie: ¿cómo los personajes interactúan dentro de la historia? ¿Cuál es el tema de la serie? ¿es comedia? ¿es acción / aventura?

Todas estas preguntas deben encontrar respuesta en esta parte.

La segunda parte es el contexto, que se puede definir simplemente como la forma física y artística que se propone para la serie. ¿Cuán largos son los episodios? ¿qué técnica de animación se utilizará? ¿La música juega un rol importante? ¿Cuál es la audiencia tipo? ¿hay contenido educacional? ¿hay elementos interactivos?

Hay muchas formas de organizar una Biblia. Lo más importante es que esté organizada y bien presentada. Generalmente comienza con una descripción liviana de la serie, de forma que quien la lea pueda formarse una idea rápida sobre lo que ella trata. Esto incluye una breve descripción de los personajes principales, de su entorno y del formato. A continuación se describen con más detalle los personajes, cada uno en particular. Es conveniente incluir una sección describiendo también el entorno y ciertos objetos importantes. Luego le toca el turno a las ideas para las historias y finalmente se hace un resumen de todo, de una página de extensión en un último intento por atraer al posible comprador.

La Biblia es un documento con un total de entre 10 y 30 páginas escritas a un espacio. Incluirá dibujos de los personajes y de los escenarios, lo que si bien no es estrictamente necesario puede



ayudar mucho a comunicar la esencia de nuestro proyecto, especialmente si los diseños son realmente originales.

## **CONCLUSIÓN**

Cada arte requiere del artista una cierta predisposición, un talento innato, una cierta facilidad manifiesta: si no podemos diferenciar las distintas fragancias, nunca podremos ser fabricantes de perfume; si no somos entonados, jamás podremos ser músicos.

Para hacer un guión visual debemos tener ante todo mucha imaginación y una buena dosis de sentido común. También necesitamos ser muy observadores. No podemos contentarnos con un conocimiento superficial, debemos investigar pacientemente por las causas detrás de los efectos.

Debemos tener sentido del equilibrio y del buen gusto. Debemos conocer de economía, psicología, fisiología y sociología, ya que si no manejamos estas disciplinas es imposible sentar las bases para una buena historia.

Si demanda tanto tiempo llegar a ser un buen zapatero, o un excelente carpintero, o cualquier otro oficio: ¿por qué suponemos tan ingenuamente que podemos inventar excelentes historias de la mañana a la noche, sin ningún esfuerzo?