

# Nemo no es un pez: el gui3n para animaci3n

Dr. Juan Carlos Reyes V.

Profesor de Tiempo Completo de Ciencias de la Comunicaci3n UDLAP.



La escritura es sin duda un proceso personal de expresi3n –cuando no un ejercicio de naufragio programado–. Si lo plasmado en palabras es leido, actuado, puesto en escena o cuadro por otros ya no es asunto que le corresponda al escritor decidir, o en todo caso una pr3ctica con la que sea su responsabilidad malabarear. Dicho esto, en este caso particular me gustar3a hablar de la escritura de un gui3n cinematogr3fico, pero no cualquier tipo de gui3n, sino uno pensado expresamente para una pel3cula animada. Ojal3 tenga en otra ocasi3n oportunidad de hablar tambi3n sobre las particularidades de escribir un gui3n para un videojuego.

Me gustar3a comenzar diciendo que no existen formatos o t3cnicas espec3ficas para alg3n tipo particular de historias. Como ya se ha planteado desde la teor3a del arte, la idea debe buscar su soporte m3s apropiado, aquel que le permita transmitir de la mejor manera el concepto, idea o historia que pretende transmitir –si este 3ltimo fuera el caso, ya que no podemos asumir que la 3nica capacidad del cine es narrativa, pero ese es otro tema. Entonces, pensemos en una pel3cula que se ha pensado animada desde un inicio, y por lo cual su gui3n es escrito bajo esa premisa.

Tomando en cuenta la idea de “Convergencia Medi3tica” expuesta ya hace algunos a3os por Henry Jenkins, debemos asumir que si bien muchos productos de entretenimiento se mueven entre plataformas y soportes, las historia que en estos ocurren se van tambi3n adecuando a dichos traslados, ya que no todas las plataformas cuentan con las mismas

cualidades formales que nos permitan contar de la misma manera. Pensar de manera contraria, es decir, que la misma historia puede moverse entre plataformas sin que se tenga que realizar ninguna modificación de contenido sería como pensar que la misma idea, tema o motivo puede ser “aterrizada” de manera idéntica en un lienzo, en un grafiti, en una escultura, una instalación, un performance, o una pintura con crayolas. Con esto no quisiera decir que es más importante la forma que la idea, sino que estas son igualmente relevantes, y ello se mantiene en la medida en que pueden responderse y dialogar en aras de crear un objeto cultural que interpele (de la manera en que ésta y su autor decidan) al espectador.

El primer asunto que hay que tomar en cuenta es asumir con toda claridad que no se está contando lo mismo para diferentes plataformas, no se está adaptando una historia “real” para cine animado, sino que se escribe directamente “cine animado”, y así debe ser pensado desde la construcción de nuestros personajes hasta la paleta de color, o la textura que se desea dar a la película. Existe también un lenguaje especializado para escribir guiones para animación (*pipeline*, *layout*, *previs*, *shot calling*, *beat*, entre otros tantos) lo cual permite que el guión funcione de una manera más fluida con el resto de la producción.

No podemos obviar tampoco las diversas posibilidades de visualización que una película animada tiene, es decir, que existen diversas técnicas capaces de hacer ciertas peripecias visuales que a otras les es mucho más complicado, y ello debe estar incluido en el guión. Otro asunto de capital importancia es la diferencia que existe en la escritura y nivel de detalle en descripciones y diálogos en un guión para cine animado, ya que no podemos perder nunca de vista que todo aquello que aparece en pantalla está construido desde cero: no tenemos sets, locaciones, actores, *props*, vestuario, o cualquier otro elemento con antelación, sino que el equipo de arte, junto con el director, tendrá que conceptualizarlo, dibujarlo y en caso de que sea necesario, modelarlo. Ha mayor grado de detalle con que escribamos en el guión, más sencillo será para los artistas conceptuales y el director de arte aterrizar todas las ideas de personajes y escenarios en los que ocurre la acción.

Quisiera dejar claro que estas no son las únicas diferencias, pero son las que personalmente considero de las más relevantes. No podemos dejar de lado que dichos cambios en las prácticas en el cine, tanto en *live action*, como en documental, experimental o animación pasan por una serie de mediaciones que poco a poco se van estabilizando. Esto sin perder nunca de vista que tal vez en el momento que logren imponerse como reglas o normas, sea de nuevo momento de cambiar.