

## *La colaboración entre dibujante y escritor en el guion de animación: una constante creativa en la historia del género*

JULIÁN DE LARRAURI ESCUDERO

Universidad Rey Juan Carlos

ANTONIO SÁNCHEZ-ESCALONILLA GARCÍA-RICO

Universidad Rey Juan Carlos

### **Resumen**

Desde los inicios del cine de animación, la construcción del relato se ha desarrollado tradicionalmente mientras los dibujos cobraban vida, de manera que no es posible distinguir una etapa de desarrollo de guion previa al proceso de construcción visual del filme. Esta peculiaridad ha dado lugar a unos recursos particulares que, en la fase de preproducción, se ponen en juego para el planteamiento de los proyectos. El presente ensayo aborda el proceso de elaboración del relato en el cine de animación, basado en una estrecha colaboración entre dibujante y guionista que se remonta a los orígenes del género.

**Palabras clave:** Desarrollo de guion cinematográfico, producción de animación, *Storyboard*, estructura visual, formato de guion, Pixar Animation Studios

### **Abstract**

Since the beginning of animation film, the story has been traditionally developed while the drawings came to life, so that it is not possible to distinguish a stage of script development prior to the process of visual construction of the film. This peculiarity has given rise to some particular resources that, in the pre-production phase, are put into play for the planning of the projects. This essay deals with the process of elaboration of the story in the animated film, based on a close collaboration between draftsman and scriptwriter that goes back to the origins of the genre.

**Keywords:** Film Script Development, Production in Animation, *Storyboard*, Visual Structure, Script Format, Pixar Animation Studios.

## Introducción

Uno de los rasgos que denota la utilidad profesional y la calidad creativa de un guion cinematográfico consiste en su estilo visual. No se trata únicamente de un ejercicio de escritura, sino de una técnica que permite la evocación de imágenes en acción a medida que avanza la lectura de un texto escrito para lectores cualificados: en primer lugar, el equipo de creativos constituido por un director, un director de fotografía y un director artístico (Carrière y Bonitzer, 1991; Sánchez-Escalonilla, 2014).

El texto de un guion contiene una estructura dramática a la espera de su plasmación en estructura visual, a través de los componentes de la imagen cinematográfica: espacio, línea, forma, tono, color, ritmo y movimiento. "Comprender la estructura visual permite comunicar estados de ánimo y emociones, presta variedad visual, unidad y estilo a la producción y, lo más importante, revela la relación clave entre estructura dramática y estructura visual" (Block 2001: xi).

Dentro de la preproducción de un filme de acción real, existe una diferencia nítida entre la conclusión del argumento —que se cierra con la aprobación de la versión definitiva de un guion—, y el momento en que el equipo de producción comienza su desglose para la planificación del rodaje. Sin embargo, en la fase de preproducción del cine de animación esta distinción entre guion y realización, entre palabras e imágenes, no resulta tan clara. En este rasgo peculiar de la producción de animación intervienen motivos profesionales, mecánicos y creativos que se remontan a los inicios de la historia del cine, cuando comenzaban a concretarse los perfiles y tareas de los equipos implicados de las primeras producciones animadas.

En este tipo de cine, la fase de argumentación o construcción del relato se apoya en una sinergia entre escritores y dibujantes donde las ideas surgen en el texto y se transforman en dibujos y viceversa, en un proceso de realimentación creativa basado fundamentalmente en técnicas de *storyboard* y de dramatización de escenas. Puede decirse, por tanto, que en animación se da una fusión peculiar entre las estructuras dramáticas y las estructuras visuales desde el propio nacimiento del relato, de manera que el desarrollo de guion de una producción de animación también constituye una excepción dentro del proceso de preproducción fílmica.

El propósito de este trabajo consiste en analizar este proceso peculiar de construcción de guion en el cine de animación y, al mismo tiempo, identificar los recursos y herramientas característicos que implican a dibujantes y escritores: *storyboard*, escaleta, *pitch*, animática y *color script*, entre otros. En segundo lugar, se valorará la eficacia de este método de desarrollo, singular en la elaboración de relatos fílmicos, y se comentarán algunas soluciones experimentadas por profesionales de Pixar Animation a los problemas de control creativo de las producciones de animación. De este modo, se intentará mostrar la actualización de unos recursos que se remontan a los primeros años de la historia del cine.

## Marco histórico del género de animación

El breve estudio que aquí se ofrece se remonta a las primeras producciones de animación para mostrar una aproximación a las relaciones preliminares entre dibujantes, productores y escritores, cuando se fijaba el cometido de sus respectivos roles en los orígenes de este tipo de cine. A continuación, sobre esta base histórica, se actualizan estos cometidos mediante la exposición de las etapas y recursos que tienen lugar en la fase de preproducción de un largometraje de animación. Se trata de unas herramientas

peculiares basadas en el texto y en el dibujo, y que se desarrollan en torno al *storyboard* como recurso fundamental en esta fase.

La metodología de esta exploración se basa en la descripción y definición de técnicas empleadas en la creación y producción de narraciones audiovisuales, aplicadas al proceso peculiar de construcción de relatos en animación cinematográfica. Las investigaciones previas sobre el tema específico aquí abordado —las sinergias entre artistas y escritores en la preproducción de animación— no son abundantes, de modo que ha sido necesario emplear fuentes sobre aspectos parciales. Por este motivo, se ha acudido a la consulta de trabajos sobre historia y técnica de animación (Wildgen, 2017; Tumminello, 2005; Begleiter, 2010), así como narrativa y guion audiovisual (Block, 2008; Bordwell, 2010; Sánchez-Escalonilla, 2014, 2016; Carrière & Bonitzer 1991), al tiempo que se acudía a textos y entrevistas de creativos que tratan directamente sobre el objetivo de este artículo (Catmull 2014; Myers, 2012; Munso, 2010). De este modo, se pretende ofrecer unas conclusiones que sirvan de utilidad tanto a la comunidad investigadora como a los profesionales de la animación.

### **El *storyboard* en las primeras producciones de animación**

Desde los orígenes del cine, el *storyboard* fue empleado por los realizadores como recurso de visualización de acciones en la planificación de los rodajes. De manera intuitiva, los primeros narradores fílmicos acudieron al dibujo como guía dramática explicativa que permitiese poner de acuerdo a los diferentes técnicos que intervenían en el proceso creativo. De este modo, la previsualización de los planos del futuro filme ya aparece durante las primeras décadas del siglo XX en diferentes escuelas e industrias.

Georges Méliès, pionero en la transformación de la cinematografía en espectáculo dramático, prácticamente limitaba los guiones de sus películas a una secuencia de dibujos que sintetizaba el relato en los planos de las futuras escenas. En las primeras décadas de la historia del cine, con el desarrollo industrial de los estudios en Europa y Estados Unidos, esta herramienta llegó a concebirse al mismo tiempo como pre-montaje y como guion básico de rodaje. Wildgen señala como ejemplo representativo las tareas artesanales de Alfred Hitchcock en los estudios Famous Players-Lasky de Londres, inicialmente consistentes en la elaboración de intertítulos explicativos que, mediante texto y diálogos, facilitaban la recepción de la película muda por parte de la audiencia (Wildgen, 2017). Con la práctica, Hitchcock completó los intertítulos con secuencias de dibujos que incluían ángulos de cámara, de manera que esta incipiente tarea de diseñador de producción le otorgó un control sobre el aspecto visual de la historia e incluso sobre su futura realización.

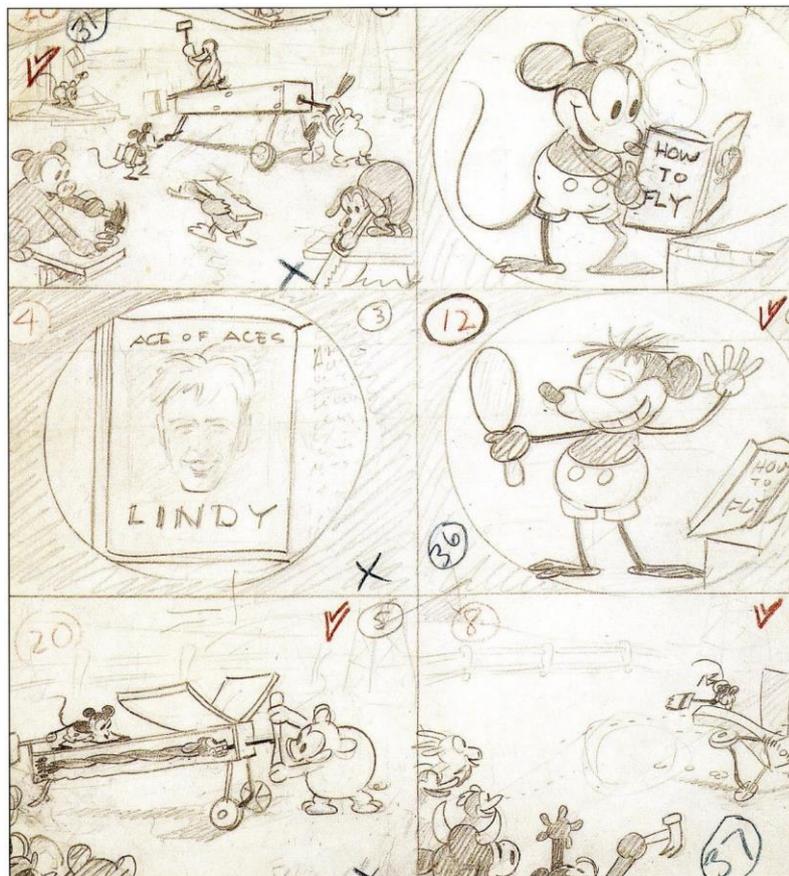
Por entonces, Sergei Eisenstein y Cecil B. DeMille acudieron a los *storyboards* en la década de los 20 a modo de bosquejos artísticos. El primero pudo así desarrollar sus ideas gracias a los numerosos bocetos previos que realizó para *El acorazado Potemkin* (1925), mientras que el segundo acudió directamente a dibujantes para visualizar las escenas de *Los diez mandamientos* (1923). En estos casos, se trata de proyectos cuya inversión y complejidad industrial requería una planificación más detalladas que los seriales de bajo coste, proyectadas en auditorios populares como los nickelodeones

Sin embargo, como explica Tumminello, el verdadero impulso del *storyboard* no tuvo lugar en película filmada sino en animación:

Durante la infancia de la animación, los estudios únicamente dependían de sus propios artistas para obtener las ideas de las historias. Los animadores eran responsables de los dibujos animados, que a menudo no eran más que simples gags o bromas visuales desarrollados en torno a un tema (Tumminello 2005: 18).

Los primeros estudios de animación no contaban con departamentos de historias ni se elaboraban guiones escritos. Productores como Winsor McCay y los hermanos Fleischer —famosos respectivamente por la pionera *Gertie el dinosaurio*, aparecida en 1914, y el personaje de Betty Boop— se limitaban a reunirse con los dibujantes para inspirarles o sugerirles ideas y gags, que se incorporaban de inmediato a sus trabajos.

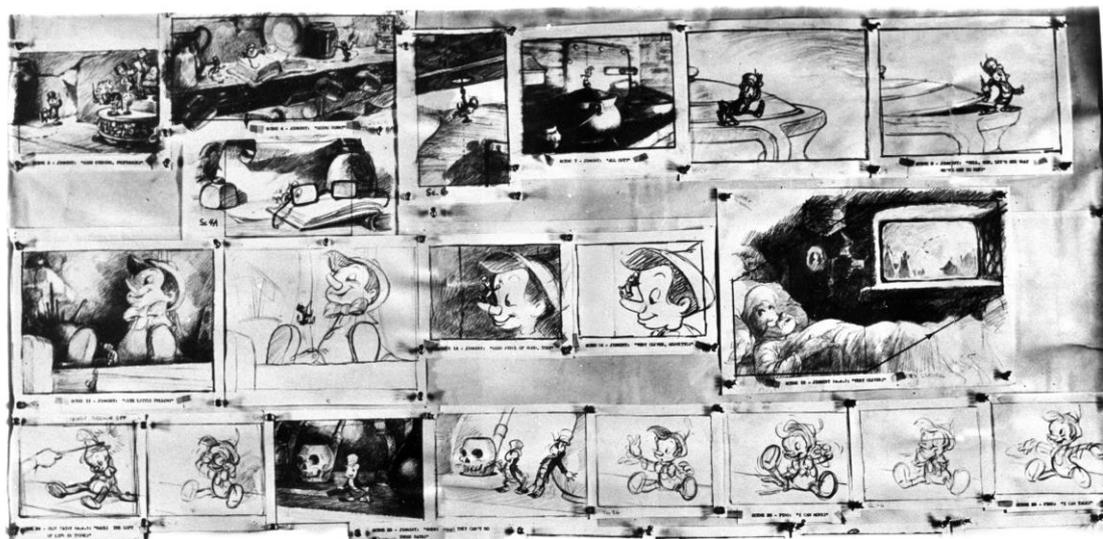
En un comienzo, Walt Disney siguió esta técnica de trabajo en sus breves producciones de animación. Más adelante, influido por las películas de Buster Keaton y Charles Chaplin, su equipo estudió ángulos y movimientos de cámara, encuadres y sincronización de acciones de acción real, que los animadores recogían en los primeros esquemas de *storyboard*. En hojas aparte, se incluían las descripciones de las acciones correspondientes a cada escena. De este modo las primeras producciones protagonizadas por Mickey Mouse, *Plane Crazy* (1928) y *Steamboat Willie* (1928), se realizaron a partir de un guion rudimentario donde los bocetos y el texto explicativo se recogían en hojas separadas. Los animadores de Disney se encargaban al mismo tiempo de los desarrollar los dibujos y de ingeniar los gags, en un proceso paralelo donde imagen y relato resultaban necesariamente interdependientes. Pocos años más tarde, ya en los años 30, Disney comprobó la necesidad de crear un departamento de historias con sus propios guionistas, de manera que la misión de los animadores respecto al guion se limitó desde entonces a trabajar con los escritores para el desarrollo de ideas.



Bocetos de *Plane Crazy* (Walt Disney y Ub Iwerks, 1928). (c) Disney. Biblioteca del Congreso, Washington D.C.

Con el tiempo, la colaboración entre guionistas y animadores se tradujo en un número creciente de bocetos que hacía más complicada la comprensión del desarrollo de las acciones. El guionista Webb Smith (Whitehead 2004: 47) tuvo entonces la idea de colocar en una corchera toda la secuencia de dibujos y diálogos, desde el planteamiento hasta el desenlace, generando así el primer *storyboard* propiamente dicho. La técnica fue empleada por primera vez en el corto *Los tres cerditos* (1933) y de un modo más sofisticado en *Blancanieves* (1937), en el que se emplearon miles de bocetos. De este modo, el *storyboard* se convirtió desde los primeros años del estudio en un recurso esencial para el desarrollo creativo de todos los proyectos cinematográficos de Disney, de manera que el diseño de los personajes y la visualización de sus acciones nacía con el propio relato. Según Tumminello:

Los primeros *storyboards* de Disney constituían un proceso de colaboración entre escritor y animador, que facilitaba la visualización de las ideas mediante los cambios de escena, así como el añadido o la eliminación de dibujos. Con el tiempo, el proceso se perfeccionó de manera que todas las ideas que se enviaban a Disney para su revisión se realizaban en *storyboards*. Una vez aprobadas, [los *storyboards*] se empleaban para coordinar la producción (Tumminello 2005: 20).



Storyboard de *Pinocho* (*Pinocchio*, Hamilton Luske, 1940) (c) Disney

El uso del *storyboard* en cortos y largometrajes de animación se extendió en los años 30 al cine de acción real, aunque más bien como recurso de dirección artística y no tanto como herramienta básica para la construcción del guion. A este respecto Bordwell destaca la importancia del diseñador de producción William Cameron Menzies, cuyos primeros bocetos y conceptos visuales para filmes como *El ladrón de Bagdad* (Raoul Walsh 1924) o *Tempestad* (Sam Taylor 1928) pueden considerarse precursores de una técnica que, años más tarde, perfeccionaría en títulos como *Lo que el viento se llevó* (Victor Fleming 1939):

Aparte de sus propios filmes, su ejemplo [por Menzies] estimuló diversas prácticas creativas innovadoras en el cine de estudio. Si bien no inventó el *storyboard*, ciertamente lo popularizó junto con el nuevo rol de diseñador de producción" (Bordwell 2010).

Menzies se apoyó en esta herramienta en filmes de marcado valor visual, entre los que se encuentran títulos de Hitchcock como *Rebeca* (1940) y *Recuerda* (1945), o de Frank Capra como *Juan Nadie* (1941) y *¡Qué bello es vivir!* (1946). En los años 40, el *storyboard* ya era una técnica habitual en los departamentos artísticos de Hollywood y su uso resultaba de especial utilidad en películas de realización compleja, donde los efectos visuales coincidían con un elaborado diseño artístico: Ciudadano Kane (Orson Welles 1940) es un ejemplo emblemático.

### **La fase de argumentación en la preproducción: más allá del *storyboard***

Desde los años de la edad dorada de Hollywood, el uso del *storyboard* en el cine de acción real quedó establecido como herramienta de preproducción que permitía visualizar la concepción artística del filme y, en determinados casos, poner de acuerdo al equipo de realización para el rodaje de determinados planos o escenas. Quiroga subraya su utilidad: "en los casos de las escenas especialmente visuales o con muchos planos en montaje, que requieren la colaboración de distintos departamentos, ayudan a todo el equipo a comprender lo que el director quiere contar de forma visual" (Vegas 2018: 388). Sin embargo, desde su primer uso en el cine de animación, esta técnica siempre ha estado asociada al proceso de desarrollo del relato, por lo que en ocasiones resulta difícil distinguir el momento en que un texto de guion comienza a existir con entidad propia: algo distinto de lo que sucede habitualmente en el cine de acción real.

En efecto, en el cine de animación las fases de preproducción, producción y posproducción cinematográficas se desarrollan de manera simultánea, conformando un proceso creativo peculiar que necesariamente afecta al guion y a su propio desarrollo. Si en la acción real el guion siempre aparece antes de la visualización dramática, en animación sucede a la inversa: la concepción visual y la propia secuencia de imágenes que constituye la acción son previas o surgen al tiempo que los diálogos y el texto del guion. En casos extremos, este último ni siquiera llega a existir materialmente o surge al término del proceso, perdiendo así su propia condición de texto-guía para la realización. Quiroga recuerda esta simultaneidad de las fases de producción en animación, factor peculiar de este tipo de cine desde los tiempos de *Los tres cerditos*:

Los animadores de Disney repasaban una y otra vez los *storyboards* de sus películas clásicas, colocados, viñeta a viñeta, sobre enormes pizarras de corcho, revisando cada gag, cada plano, antes de aprobarlos y pasar a la siguiente fase, la fase realmente cara, la de hacerlos finalmente (Vegas 2018: 388).

Dentro de este proceso de producción peculiar en animación, donde se funden las fases de preproducción y posproducción, se puede con todo distinguir una etapa preliminar de argumentación en la que el relato dramático se fragua paulatinamente. Esta fase de construcción argumental, establecida en torno al *storyboard* y a los diálogos y textos, cuenta con otros recursos de creación narrativa que en sí mismo constituyen fases o etapas intermedias:

- el esbozo de una *storyline*
- las reuniones de tormentas de ideas o *braintrust*
- la elaboración de los bocetos que componen el *storyboard*
- el *pitch* o interpretación dramatizada de la secuencia de dibujos
- el *color script*

-la animática final, consistente en un *storyboard* animado que permite visualizar, por primera vez, el guion en acción dinámica.

La integración de estos cuatro recursos, establecidos y perfeccionados en la animación moderna, permite distinguir la creación del relato de dibujos animados como un proceso peculiar dentro de la creación de guion. Establecidos los referentes históricos del cine de animación, señalaremos a continuación las etapas de construcción argumental tal como se suceden en la producción moderna.

### ***Storyline* y escaleta: claves de un trabajo en equipo**

La fase de elaboración argumental se inicia con el establecimiento de una *storyline*, una síntesis del argumento en un breve párrafo que contenga una singularidad atractiva: lo que también se conoce como *high concept* o ingrediente dramático que hace única la historia. En cuanto la primera idea ha quedado formulada, el proceso de desarrollo argumental se realiza de manera orgánica. En lugar de limitarse a un guionista que se encierra para escribir un primer borrador, la historia se trabaja en común desde diversos enfoques: guionistas, dibujantes de *storyboard* y diseñadores artísticos lanzan ideas para elaborar una creación sobre la historia original.

Este método de trabajo tradicional garantizaba un desarrollo colectivo del guion que, si bien permitía la aportación de diversos enfoques, diluía la autoría del argumento a lo largo de un proceso de producción que necesariamente largo en animación, con el riesgo de que el relato entrase en una deriva peligrosa. Para evitar este problema, el cofundador de Pixar John Lasseter estableció en los años 90 un método de desarrollo basado en la designación de un director-guionista que, a lo largo de todo el proceso, mantuviera la autoridad del proyecto. Básicamente, se trataba de encontrar directores con una buena historia que va cobrando forma mientras atraviesa las etapas y departamentos que intervienen en el proceso de producción. De este modo, se garantizaba que unas producciones que pueden prolongarse durante cuatro o cinco años nacieran directamente del corazón del director y se desarrollaran bajo su supervisión (Swinson 2016).

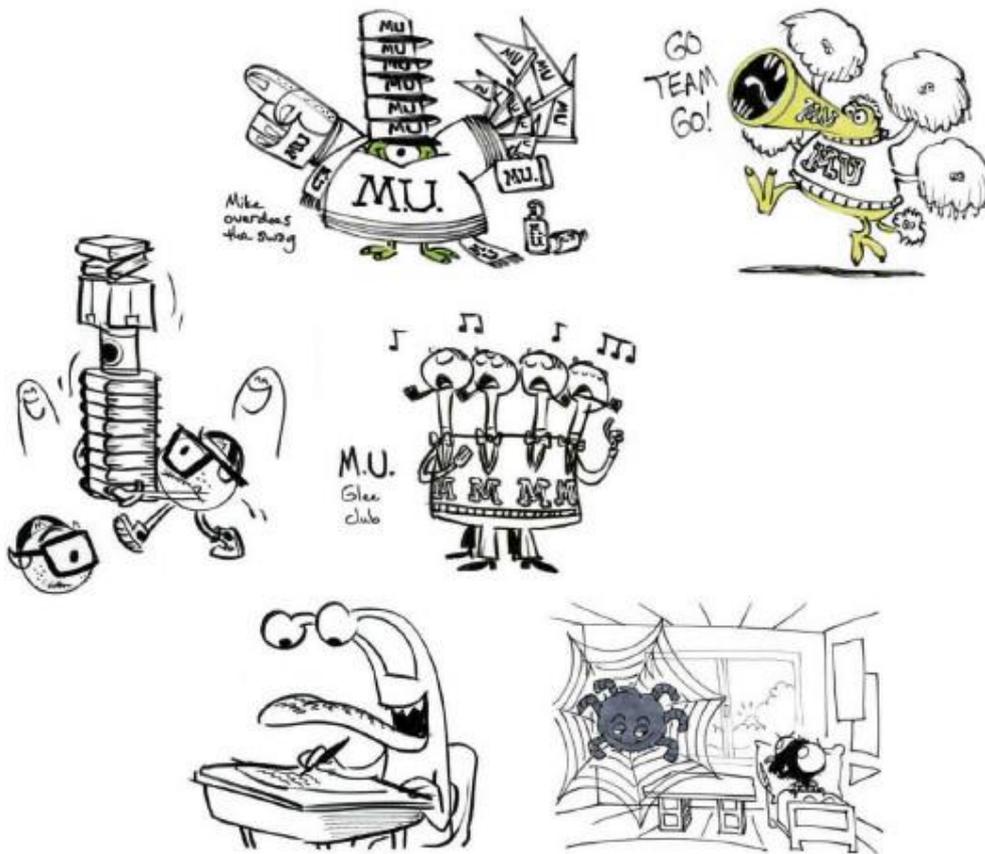
En estas reuniones, que recuerdan la tradicional colaboración entre dibujantes y escritores, la historia y los personajes cobran dimensión dramática. Kelsey Mann, argumentista de *El viaje de Arlo* (Peter Sohn 2015) y supervisor de *storyboard* de *Monstruos University* (Dan Scanlon 2013), se refiere así a esta reunión inicial de sinergias:

Se piensa a menudo que los guionistas escriben sus páginas y después las pasan a los artistas, con objeto de que realicen sus dibujos. En Pixar este proceso es más colaborativo, pues trabajamos conjuntamente con los guionistas, hablamos y nos inspiramos mutuamente. Así, a veces pedimos a los artistas de *storyboard* que presenten sus dibujos a los guionistas para que incorporen sus ideas al guion (Storybeard 2013).

Después de varias reuniones de trabajo, el director-guionista puede contar con una escaleta que reúna la estructura del guion, y en la que se incluyan las futuras escenas. Es entonces cuando el equipo de *storyboard* comienza a visualizar el mundo particular, el tono y el estilo de la historia: lo que en cine de acción real se conoce como diseño de producción.

La interacción entre guionistas y dibujantes inicia entonces un proceso creativo de retroalimentación que continúa a lo largo de los cuatro o cinco años de producción, y que revierte en una depuración progresiva del argumento. El componente narrativo mantiene así su peso durante la creación y desarrollo del proyecto; en este sentido, la presencia de las estructuras clásicas del guion y su eficacia dramática quedan garantizadas mientras se detalla el argumento, en continua sinergia con la plasticidad visual que aportan los dibujantes. En este sentido, la ejecutiva de desarrollo de Pixar Mary Coleman apunta:

Una buena historia es una buena historia, con independencia del medio [...] No pensamos de otro modo sobre los argumentos porque se trate de animación. En realidad, nuestro modo de pensar se remonta a Aristóteles. Puede que inventemos un nuevo y extraordinario *software* pero, en lo que se refiere a los argumentos, nos apoyamos en los profundos cimientos de la buena narración de historias (Myers 2012).



Exploración de *gags* en *Monstruos University*  
(*Monsters University*, Dan Scanlon, 2013) (c) Disney-Pixar

### Una tormenta de ideas peculiar: el *braintrust*

Esta dinámica de trabajo entre dibujantes y guionistas permite al director que su historia vaya cobrando forma, tanto en palabras como en imágenes. A lo largo del

proceso de argumentación, uno de los recursos que impide la deriva errática de una *storyline* consiste en las sesiones de *braintrust*.

Cada pocos meses, se pide a creativos de perfiles diversos, con un conocimiento profundo de las narraciones, que mantengan una reunión en la que se identifiquen los problemas con la mayor franqueza. Edwin Catmull, cofundador de Pixar, diferencia el *braintrust* de otros mecanismos de retroalimentación empleados tradicionalmente en animación. En primer lugar, los asistentes a las reuniones suelen ser directores y animadores expertos. En segundo lugar, los directores de los proyectos no están obligados a aceptar las sugerencias aportadas, aunque todas ellas se realizan con franqueza y ponen a prueba las escenas, gags o personajes del guion. Catmull menciona el valor que los directores dan a estas sesiones, entre ellos Andrew Stanton, director de *Wall-E* (2008) y *Buscando a Nemo* (2004): "Le gusta decir que si Pixar fuese un hospital y nosotros los pacientes, el *braintrust* sería el grupo de médicos de confianza [...] Pero en última instancia, es el cineasta y nadie más quien tomará las decisiones definitivas sobre el tratamiento que resulta más adecuado a seguir" (Catmull, 2014).



Sesión de *braintrust* en Pixar. Foto de Deborah Coleman (c) 2014 Disney-Pixar

Al guiarse exclusivamente por criterios narrativos, el recurso del *braintrust* evita, por otro lado, uno de los peligros habituales en la producción de animación: la imposición de los criterios comerciales o de marketing sobre la creatividad. A menudo, en Hollywood toman las decisiones ejecutivas guiados por una visión empresarial y estratégica, que priman sobre los principios creativos. Por este motivo, el perfil de los integrantes de un equipo de *braintrust* corresponde fundamentalmente a *storytellers*, a narradores de historias. Michael Arndt, guionista de *Pequeña Miss Sunshine* (Jonathan Dayton y Valerie Faris, 2006) o *Toy Story 3* (Lee Unkrich, 2010), describe así su experiencia vivida en las reuniones:

Participar en las reuniones de *braintrust* ha sido una de las experiencias más estimulantes de mi vida creativa: con unas mentes como esas en una

reunión, las ideas sólo pueden mejorar. Normalmente un miembro de la sala lanza una idea, mientras otro la completa con otra idea, y así se iba construyendo algo nuevo. La inteligencia orgánica de esa habitación era claramente más elevada que la de los individuos particulares allí presentes. A veces sentías que estabas en presencia de algún tipo de deidad narrativa suprainteligente, con poderes más allá de los mortales (Munso, 2010: 179).

### **Rediseño y reescritura de *storylines* y *storyboards***

En el proceso de argumentación, el desarrollo de las *storylines* en escaletas y escenas se produce al tiempo que los *storyboards* visualizan la narración, en continua sinergia creativa. Esta colaboración entre escritores y guionistas no ha variado a lo largo de un siglo. Terry Rossio, guionista habitual de animación, no considera correcto excluir al equipo de *storyboard* de los créditos de guion pues, durante muchos meses, buena parte de las escenas han sido escritas mientras otra buena parte han sido dibujadas: de este modo, a lo largo del proceso de argumentación, las escritas han pasado a ser dibujadas y viceversa (Ryfle y Shewman, 2016).

Desde los orígenes de la animación, la primera función del *storyboard* consistió en una visualización del relato previa al detalle del plano. Es decir: en borrador o como propuesta básica de realización. Además, este recurso ha permitido situar la acción en una localización y ambiente físicos, de acuerdo con el ritmo y composición propios del plano, de manera que la interpretación artística de dibujante pudiera tomarse como referencia y guía en la elaboración de las animáticas y de los *layouts* posteriores. Todo ello convierte el *storyboard* en un laboratorio de pruebas del guion donde se reflejan las revisiones del relato, fruto de la interacción entre escritores y dibujantes o —en el caso de Pixar y de otros estudios como DreamWorks— de las sesiones de *braintrust*.

Para Lasseter (2003), el *storyboard* viene a ser “un equilibrio perfecto entre edición, composición, puesta en escena, actuación y escritura pasando a través de la mente del artista”. Una vez que el artista de *storyboard* está satisfecho con la realización de su secuencia, pincha en un corcho todos los paneles o los proyecta en forma de diapositivas para idear una representación: es lo que en el mundo de la animación se conoce como *pitch*. En ella, el artista debe “actúa” y presta su voz a los diferentes personajes, gesticula y realiza todos los aspavientos que considere necesarios para transmitir la visualización de la acción. Se trata de que los creativos y productores que intervienen en esta primera fase de argumentación experimenten la sensación, lo más vívida posible, de asistir a una proyección imaginaria del futuro filme (Storybeard 2013).

Durante el *pitch*, los asistentes toman notas para aportar ideas y soluciones que se comentan al término de la representación. Arndt valora esta herramienta peculiar del proceso de argumentación, experimentada durante el desarrollo de sus guiones de animación:

Escribir es reescribir. Pero lo crucial en la ecuación son los comentarios que recibes antes de la reescritura. Las producciones de Pixar funcionan tan bien gracias a la solidez de este sistema de representación y comentarios [...] Solo cuando has representado tu película unas siete u ocho veces, has fallado en todas y has recibido los comentarios más inteligentes e implacables puedes rehacer tu historia (Musso 2010: 179).



Izq. Sesión de *pitch* de *Toy Story 3* (Lee Unkrich, 2010). Foto de Deborah Coleman © 2014 Boston University. Dcha. Sesión de presentación de Animática de *Monstruos University* (*Monsters University*, Dan Scanlon, 2013) (c) Disney-Pixar.

### La animática: *storyboard* animado

Puede asegurarse que el argumento ha alcanzado su fase de madurez cuando el equipo de dibujantes realiza la animática del proyecto. Este viejo recurso consiste en la elaboración de un *storyboard* animado: los dibujos estáticos cobran vida a través de una animación rudimentaria, pues la continuidad de los movimientos no es perfecta, de manera que tanto la historia como el estilo artístico de la película se integran en un vídeo ajustado a la sincronía y al ritmo narrativos. La integración de todos los elementos visuales y dramáticos en este boceto animado permite comprobar, en una primera apreciación, si la producción cinematográfica funciona.

Las utilidades de la animática, ya experimentadas en los primeros años de la animación, pueden sintetizarse en dos: por un lado, ofrece una narración audiovisual integrada —guion y *storyboard*— en forma de borrador y, en segundo lugar, permite realizar un test preliminar del filme ante un público no relacionado con la producción. Dado el coste mínimo de las animáticas, las revisiones del proyecto pueden realizarse en una fase de producción mucho más temprana antes de que se apruebe la inversión definitiva en la producción de animación, de media mucho más elevada que las producciones cinematográficas de acción real.

Con la aparición del cine digital y el desarrollo de nuevas tecnologías, las técnicas clásicas de animática se hicieron más sofisticadas a través de sencillos softwares. Para Quiroga, esta técnica de previsualización supone una poderosa herramienta pues proporciona una maqueta animada de la futura película en la que puede incluirse la voz del animador como referencia y revisar la duración o el número de planos de una secuencia: "Se minimiza el posible error en el proceso, al menos desde el punto de vista de la narrativa visual, el *timing* o los gags. Y el cine es una lucha contra lo imprevisto. Al final todas estas herramientas se resumen en eso: métodos para contener lo imprevisible (Vegas 2018: 388).

Desde la escritura de la primera escaleta del guion hasta la realización de la última animática han podido transcurrir años, durante los cuales se han elaborado diseños, modelados y texturas de los elementos básicos que compondrán la película: personajes, escenarios y *props*. Una vez perfeccionadas las animáticas, el estudio debe decidir el cierre de la fase de argumentación. Se trata de un momento decisivo que precede al proceso de animación propiamente dicho. Cuando un proyecto traspasa este límite sin que el guion esté definido, las alteraciones de programación y presupuesto pueden desestabilizar toda la producción, con los consiguientes retrasos y sobrecostes.

Tres producciones de Pixar son conocidas por las revisiones turbulentas de sus proyectos, que ocasionaron el relevo de los directores originales y un peligroso aumento de inversión: dos de ellas, *Toy Story 2* y *Ratatouille*, obtuvieron excelentes resultados pese a todo, mientras que los problemas de aceptación de *Brave (Indomable)* (Mark Andrews y Brenda Chapman 2012) por parte de la audiencia han sido explicados por su condición de "fábula sin autor" (Mendelson 2012).

### El *color script* como historia cromática

Mientras las escenas del guion van cobrando vida en las animáticas, el departamento de arte ha trabajado en la *historia cromática*, que consiste en la expresión del relato en colores. De este modo, la evolución del argumento y de los personajes puede reflejarse a través de un uso determinado de matices, brillo y saturación. Esta evolución puede detallarse en el *color script board*: un instrumento similar al *storyboard*, pues también se basa en paneles que representan la trama mediante estampas visuales. Sin embargo, en lugar de mostrar las acciones con una planificación detallada, los *color scripts* emplean paneles más amplios que ofrecen con un golpe de vista la progresión cromática de la historia en términos más generales, a través de escenas o secuencias. El *color script* no llega a la precisión del plano, pero permite abarcar el tono emocional de un guion en un solo vistazo.



*Color script* de *Up* (Peter Docter, 2009) (c) Disney-Pixar

Esta herramienta permite que el director se ponga de acuerdo con el director de fotografía y el director artístico sobre la estrategia emocional de la historia, a través de los colores dominantes en un momento dado del guion: un *color script* vendría a ser algo así como una *escaleta cromática*. Filmes como *Los Increíbles* (Brad Bird 2004) o *Up* (Peter Docter 2009) contaron respectivamente con *color scripts* de 64 y 120 imágenes que resumían sus historias cromáticas y, al mismo tiempo, ofrecían el tono emocional de sus guiones de principio a fin. Así, en los primeros paneles de la escaleta

cromática de *Los Increíbles* se puede comprobar el colorido alegre y saturado que predomina en el planteamiento –centrado en la edad dorada de los superhéroes–, en contraste con los matices grisáceos y desaturados de los años posteriores, en los que Mr. Increíble y Elastigirl, alejados de sus aventuras por decisión legal, han quedado reducidos a dos civiles de a pie: Bob y Helen Parr.

### **El layout: el cierre de la fase de argumentación**

La animática cuenta con una versión más sofisticada, el *layout*, que consiste en una primera versión tridimensional de la acción. Cada plano se convierte, en el ordenador, en una escena en tres dimensiones: algo así como una película en baja resolución. Cuando se emplea esta herramienta, puede decirse que la producción está a punto de traspasar la barrera que separa la fase de argumentación de la fase de animación propiamente dicha. Hasta este momento, los equipos que han participado en el proceso son reducidos y los estudios han gastado una parte ínfima del presupuesto. A partir del *layout*, el proceso entra en una dimensión técnica más laboriosa y compleja, en la que intervienen equipos de trabajo integrados por numerosos animadores.

A diferencia de las animáticas rudimentarias, el *layout* incorpora el tipo de encuadre, los movimientos de cámara y la lente empleada, de manera que la percepción del bosquejo animado resulta más vívida. Al tratarse de un borrador visual perfeccionado, el director puede experimentar diferentes opciones, jugar con la cámara, diseñar la puesta en escena de los planos, la coreografía de los personajes y los distintos escenarios.

Llegados a esta etapa del proceso, la fase de argumentación puede darse por finalizada. A lo largo de un proceso concluye con la obtención de este *storyboard*, animado en tres dimensiones, guionistas y dibujantes han empleado diversas herramientas artísticas para la obtención de un guion sólido. Durante estas etapas previas a la animación propiamente dicha, las sinergias entre relato y visualización han proporcionado finalmente un relato sólido, contrastado en sesiones de *braintrust* o incluso representado mediante las técnicas de *pitch*.

### **Conclusiones**

¿En qué medida ha variado el proceso de visualizar relatos en la historia del cine animado?

Desde los orígenes de la animación hasta las modernas producciones digitales, el *storyboard* ha mantenido una importancia vital como eje de la fase de argumentación y vínculo entre guionistas y dibujantes. Con la aparición de nuevas técnicas, incluidas la más reciente de animación en tres dimensiones, las animáticas y las herramientas de *layout* han perfeccionado esta herramienta que, en un principio, se limitaba a una secuencia de dibujos colgados en una corchera. Junto al *storyboard*, la colaboración entre escritores y artistas ha contado también con otras técnicas de desarrollo de guion, como el *pitch* y el *braintrust*. Este último recurso, al igual que los *color scripts* o historias cromáticas, constituyen una aportación de Pixar Animation Studios al proceso argumental.

Estos recursos específicos de la preproducción de animación requieren de un profesional que disponga del control creativo del proyecto: algo que en estudios como Pixar se concede a un director-guionista, que concibe un relato y lo somete al desarrollo

y crítica de otros profesionales. De esta manera la tradicional génesis compartida de las historias de animación no corre el riesgo de entrar en deriva, a lo largo de un proceso que puede extender hasta los cinco años. Las posibilidades creativas del *storyboard* — extendido a las animáticas y al *layout*— permite una visualización de la historia al tiempo que se va construyendo el propio guion, de manera que texto e imágenes se integran en un proceso: esta compenetración no ha sido entendida siempre en los estudios de animación tradicionales, donde los guiones surgían en el entorno de los dibujantes.

La tensión creativa entre artistas y guionistas permite, por otro lado, una primera integración de las estructuras dramáticas y visuales: tensión que se mantendrá a lo largo del proceso de producción. Gracias a esta colaboración inicial entre el dibujo y la palabra, los componentes visuales fundamentales —espacio, línea, forma, tono, color, ritmo, movimiento— surgen en la fase de argumentación, mientras el relato, los personajes y el propio mundo diegético comienzan a perfilarse, con el desarrollo del guion, a través de la *storyline*, la escaleta y, finalmente, las escenas del guion.

### Bibliografía

- Begleiter, Marcie (2010). *From Word to Image. Storyboarding and the Filmmaking Process*. Los Ángeles: Michael Wiese Productions.
- Block, Bruce (2008). *The Visual Story. Creating the Visual Structure of Film, TV, and New Media*. Burlington, MA: Focal Press.
- Bordwell, David (2010, marzo) William Cameron Menzies: One Forceful, Impressive Idea. David Bordwell's Website. Recuperado de Cinema <http://www.davidbordwell.net/essays/menzies.php>
- Carrière, Jean-Claude y Bonitzer, Pasqual (1991). *Práctica del guión cinematográfico*. Madrid: Paidós.
- Catmull, Edwin. (2014). *Creatividad, S.A. Cómo llevar la inspiración hasta el infinito y más allá*. España: Penguin Random House Grupo Editorial.
- Mendelson, Scott (2012, 23 de junio). "Brave is an artistically superior picture". Hollywood News. Recuperado de <https://www.hollywoodnews.com/tag/animation/page/4/>
- Munso, Danny. (2010). "Toy Chest". *The Best of Creative Screenwriting*, volumen II, pp. 175-179.
- Myers, Scott (2012, 27 de febrero). "Mary Coleman (Pixar)". GITS Q&A, Go Into The Story. Recuperado de <https://gointothestory.blcklst.com/gits-q-a-part-1-mary-coleman-pixar-60c0850ff38b>
- Paik, Karen. (2013). *The Art of Monsters University*. San Francisco: Chronicle Books LLC.
- Ryfle, Steve. (2016). "Ted Elliot and Terry Rossio on Shrek". Recuperado de <https://creativescreenwriting.com/shrek/> (Fecha de acceso: 23/4/2018)
- Sánchez-Escalonilla (2014). *Estrategias de guion cinematográfico*. Barcelona: Ariel.
- (2016). *Del guion a la pantalla. Lenguaje visual para escritores y directores de cine*. Barcelona: Ariel.
- Storybeard (2013). "How You Pitch Scenes for a Movie at Pixar (From Monsters University)". Recuperado de <http://storybeard.net/2018/04/09/how-you-pitch-scenes-for-a-movie-at-pixar/>
- Swinson, Brock. (2016). "Finding the Emotional Core of Zootopia". Recuperado de <https://creativescreenwriting.com/zootopia/> Fecha de acceso: 18/4/2018).

- Tumminello, Wendy (2005) *Exploring Storyboard. An In-Depth Guide to the Art and Techniques of Contemporary Storyboarding*. Clifton Park, NY: Thompson/Delmar Learning.
- Vegas Molina, Francisco (2018). VFX y CGI: la imagen digital en los procesos tradicionales en el cine. Entrevista a Elio Quiroga. *Fotocinema*, 16, 281-393.
- Whitehead, Mark. (2004). *Animation*. Harpenden. Inglaterra: Pocket Essentials.
- Wildgen, Wolfgang (2017) Movie Physics or Dynamic Patterns as the Skeleton of Movies. En *Film Text Analysis: New Perspectives on the Analysis of Filmic Meaning*, Janina Wildfeuer, John A. Bateman (eds.) Londres: Routledge.

JULIÁN DE LARRAURI ESCUDERO es doctorando en la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid, donde realiza una tesis sobre producción y creatividad en cine de animación. Actualmente es jefe de producción de B-Water Studios y con anterioridad fue director de producción en Ilion Animation Studios. Comenzó su trayectoria profesional en Los Ángeles como analista de guiones para Original Artists y ha trabajado en Imira Entertainment. Ha recibido una Nominación a los Premios Goya a la Mejor Dirección de Producción.

email— [siscusnchez@gmail.com](mailto:siscusnchez@gmail.com)

ANTONIO SÁNCHEZ-ESCALONILLA es catedrático de Estética y Teoría de las Artes en la Universidad Rey Juan Carlos de Madrid, donde dirige el Máster en Guion Cinematográfico y Series de TV. Autor de los manuales *Estrategias de guion cinematográfico* y *Del guion a la pantalla. Lenguaje visual para guionistas y directores de cine*, ha publicado *Planeta Hollywood: American Dream y sueño espacial* como resultado de una estancia investigadora en la NASA Headquarters Library. Actualmente dirige el proyecto I+D "La crisis del sueño europeo: hogar, identidad y éxodo en las artes audiovisuales.

email— [antonio.sanchezescalonilla@urjc.es](mailto:antonio.sanchezescalonilla@urjc.es)

