



## El guión de una película en imágenes antes de rodar

A la hora de escribir un guión cinematográfico hay que tener en cuenta muchas cosas, más de las que a simple vista se aprecian en el producto final. Se podría hablar de encaje de bolillos que muchas veces puede dar lugar a error. No obstan-

te, el proyecto del grupo Visusal pretende facilitar el trabajo a directores y guionistas. Se trata de un programa informático que extrae del texto las características del guión y logra, a través de lenguajes de programación, llevar esos contenidos

escritos a imágenes y gráficos, lo que supone una oportunidad para una mejor estructuración con esa previsualización. El proyecto se ha desarrollado en el departamento de Ingeniería Informática y Automática de la USAL. **PÁGINA 2**



# Película 'en pantalla' antes de rodar

Investigadores del departamento de Ingeniería y Automática de la USAL logran traducir a imágenes el contenido de un guión de cine con un programa informático. Por **M. Á. R**

Antes de las alfombras rojas, los estrenos y demás días de gloria, y aún anterior a los focos, las cámaras, los planos y la representación de los diálogos, las películas surgen de una idea que, posteriormente, se desarrolla en un complejo guión. Un texto que, aunque se ha construido concienzudamente, el autor de éste y el propio director de la película muchas veces no visualizan en toda su magnitud y, en algunos casos, pueden dar lu-

dor del guión y archivado en un formato estándar, como puede ser el Pdf, el programa lo lee, lo analiza y lo asimila. Con estos datos, es capaz de reconocer los elementos que vertebran el texto: personajes, localizaciones en las que se desarrollan las secuencias, si es precisa iluminación día o noche, descripciones, diálogos, aparición y desaparición de personajes...

«Poniéndonos en el extremo, en un guión con 150 secuencias, puedes matar a un perso-

se desarrollan las escenas, indica las descripciones, las secuencias, qué personajes hablan, si es de día o de noche...

«Por ejemplo, hay unos pandereros en una sala de villares. Como están juntos, las líneas

**El programa lee el guión y reconoce elementos que representa en imágenes esquemáticas**

saparecen momentáneamente si los personajes no aparecen en las próximas escenas o definitivamente si ya no intervienen más en la película. Por lo tanto, esa representación engloba el espacio y el tiempo de la futura cinta, ya que están incluidos todos los elementos del guión.

El programa, por otra parte, se ha desarrollado de tal forma que sea interactivo con el usuario. Es decir, éste puede preguntar por un personaje en concreto para que le resalte, por una



Imagen de un rodaje de una película filmada en Salamanca en 2010. /ICAL

gar a errores espacio-temporales en cuanto a acciones de los personajes.

No obstante, el grupo VisUsal, integrado en el departamento de Informática y Automática de la Universidad de Salamanca y liderado por el profesor Roberto Therón, ha desarrollado un programa informático cuyo objetivo es trasladar ese guión a unas imágenes esquemáticas que permitan a sus creadores visualizarlo globalmente a través de una recreación.

Una vez finalizado el bór-

naje en la 25 y que, por error, aparezca en la 50», comenta Therón. Pero, con la utilización de estos datos por parte del sistema desarrollado por VisUsal, este tipo de errores pueden evitarse.

El programa informático recoge todos esos datos y los plasma en una pantalla. Representa, por ejemplo, los personajes con unas líneas de colores que se van alargando a medida que va pasando el tiempo y estos apareciendo en escena. También representa, evidentemente, los lugares en los que

**Los personajes están representados por líneas de colores que crecen con el tiempo**

que les representan confluyen en un punto. Cuando salen de esa sala, las líneas se separan», explica Therón. Y, cuando estos personajes se vuelvan a unir en esa sala o en otro lugar, las líneas seguirán su recorrido hasta unirse en ese punto o de-

localización específica, etc.

Este proyecto se encuadra dentro de otro de fin de carrera, desarrollado en gran parte por el ingeniero informático José Ángel Plaza. Y, a su vez, se engloba en una gran línea de investigación cuyo objetivo es lograr que ese guión llegue a representarse de manera automática en forma de animaciones, lo que significaría una revolución en el sector de las artes cinematográficas. Investigadores españoles, franceses, italianos o ingleses trabajan en ello.