

La escritura del guion como proceso metodológico

Magnani, Paula

Resumen

Esta experiencia pedagógica se desarrolla en la asignatura Guion Audiovisual II. Se trata de conocer y poner en práctica las distintas instancias creativas y técnicas de la escritura audiovisual, de las cuales el guión es la última. Esta experiencia busca entender a la creación de un guion como un proceso metodológico aplicado a la escritura. Le permite al guionista tener control sobre la construcción dramática del relato y poder identificar tempranamente las dificultades que presenta el material para corregirlas antes de pasar a la siguiente etapa.

Desarrollo

Esta experiencia pedagógica se desarrolla en la asignatura Guion Audiovisual II. Se trata de conocer y poner en práctica las distintas instancias creativas y técnicas de la escritura audiovisual, de las cuales el guión es la última. Esta experiencia busca entender a la creación de un guion como un proceso metodológico aplicado a la escritura. Le permite al guionista tener control sobre la construcción dramática del relato y poder identificar tempranamente las dificultades que presenta el material para corregirlas antes de pasar a la siguiente etapa.

Los objetivos de esta experiencia son:

Obtener un guion audiovisual experimentando todas las instancias creativas y técnicas que estructuran y fortalecen el relato.

Comprender la funcionalidad y el valor de los materiales desarrollados en cada una de las etapas y su incidencia en el resultado final.

Incorporar los principios de la escritura audiovisual que harán de la historia a narrar un relato efectivo.

El imaginario colectivo tiende a romantizar el acto de la escritura. La considera producto de la inspiración y de la iluminación creativa, a la que muy pocas personas pueden acceder, aquellas que son beneficiarias del don de la creatividad o aquellas que *escriben bien* o *saben escribir* como si este hecho fuese una especie de don con el que algunas personas *vienen*. Es muy común en la experiencia docente encontrarse con alumnos en la primera clase de materias vinculadas a la

escritura, muy frustrados de ante mano, intimidados por esta idea y asustados por el prejuicio de que la escritura es un tarea para unos pocos y que ellos no tienen *eso que hay que tener*.

La propuesta pedagógica de esta experiencia busca derribar este pre concepto a partir de brindarles a los alumnos herramientas concretas vinculadas al manejo del contenido y de la estructura que funcionen como guías en su proceso creativo.

Dice Robert Mackee

La originalidad es la confluencia del contenido y de la forma, de una singular elección del tema además de una forma narrativa única. El contenido (el entorno, los personajes, las ideas) y la forma (la selección y la organización de los acontecimientos) se necesitan, se inspiran e interaccionan. El guionista esculpe su historia con el contenido en una mano y el dominio de la forma en la otra. Cuando modelamos la sustancia de una historia una y otra vez, la narración va tomando forma por sí misma. Al jugar con la forma de la historia, su espíritu intelectual y emocional también evoluciona.

Esta propuesta pedagógica, les otorga a los alumnos, además de resultados cuantitativos y cualitativos, mucha claridad en la observación del proceso realizado y en la identificación de cuáles fueron las instancias que les resultaron más trabajosas, que demandaron más atención, reformulaciones o re escritura y cuales en cambio fluyeron con más facilidad.

Propuesta pedagógica y metodológica

Esta experiencia pedagógica se desarrolla durante todo el cuatrimestre como parte del proceso de escritura del proyecto integrador: La creación de un cortometraje de estructura dramática compleja de entre 10 y 15 minutos de duración. Las instancias por la que transita el alumno son:

Escritura creativa: se trata de un ejercicio que se realiza durante la primera clase. Se le solicita al alumno que escriba libremente un texto de una carilla máxima de duración en el formato que desee. En esta instancia no existe ningún tipo de restricción, ni de forma ni de contenido. Esta primera experiencia, le es útil al alumno por un lado, para contradecir, desde el día uno, el pre concepto que tiene de sí mismo (“Yo no sé cómo escribir”), por el otro, le permite reflexionar acerca de los universos propios que aparecen en la escritura creativa.

Luego de este primer momento, se les pide a los alumnos que dejen la hoja a un lado y se tomen unos minutos para contarle a un compañero sobre lo que escribieron, con la consigna de que tienen que contarlo en muy pocas oraciones. Es decir, de manera resumida y general, como si estuviesen charlando en el colectivo. El objetivo de esta segunda parte del ejercicio es que ellos puedan identificar que el desafío al que se enfrentan como guionistas no es solo, qué van a escribir sino, cómo van comunicar eso que escriban. Este proceso dinámico entre el mundo interior del guionista y la demanda exterior (que puede ser el productor o el espectador) es uno de las características fundamentales de esta profesión. Por último, el compañero al que le han

contado esta idea en pocas oraciones tendrá que a su vez, contarla ante la clase con sus propias palabras.

Finalizado el ejercicio, se propone poner en común la experiencia realizada, se habla sobre los distintos tipos de relatos, los diversos temas, el origen de las experiencias narradas en los textos, también las dificultades que surgieron al tener que explicar sus ideas en muy pocas oraciones y la relación entre lo dicho, lo entendido por el compañero y lo reproducido luego. Esta reflexión nos permite introducir, el siguiente tema de esta experiencia pedagógica.

Storyline: esta segunda instancia les tomará a los alumnos varias clases de trabajo. En un primer momento se les solicita que piensen tres posibles ideas sobre las que les gustaría trabajar y que la redacten en cuatro renglones. Previamente, durante las clases teóricas se trabajaron los conceptos necesarios para poder cumplir con esta actividad. Se busca que ellos puedan contar de manera general la idea que quieren trabajar en el proyecto integrador, esta idea puede estar vinculada (o no) con el trabajo creativo realizado durante la primera clase que, muchas veces, resulta inspirador para los temas o historias a trabajar. A medida que el alumno va avanzando en la incorporación de los temas, se decide por una de las ideas (la más viable para convertirse en un guión de las características requeridas) y va corrigiendo la escritura del storyline. La mayor dificultad y a la vez, la experiencia más reveladora para ellos es, entender que un escrito de cuatro líneas puede lograr resumir todas las ideas que ellos tienen en mente para su proyecto. Es una de las instancias, que en la experiencia a lo largo de los años, los alumnos expresan como la que más les cuesta del proceso, reconociendo al finalizar lo esclarecedora que resulta para la identificación de los elementos fundamentales de la historia a narrar.

Los trabajos de análisis, realizados en clase con acompañamiento del profesor, y aquellos realizados en grupo por fuera de la clase, son material de consulta constante para identificar sus dificultades y descubrir posibles formas de sortearlas o identificar problemas comparando sus trabajos con el material analizado. Se trabaja, tanto en esta materia, como en Guion Audiovisual I con películas de antología como material de consulta. Estos productos audiovisuales resultan muy útiles para los alumnos porque en ellos pueden observar relatos de acontecimientos únicos como los que ellos están trabajando y a su vez, que pueden observar como los mismos funcionan como parte de un relato de mayor duración (el largometraje) y de qué manera se vinculan los relatos entre sí. Tal es el caso de la película *Relatos Salvajes* de Damián Zsifron en la cual los relatos de vinculan por los temas y la premisa de la película en su conjunto.

Personajes y Universo: a partir de las consideraciones estudiadas en clase y de acuerdo con la historia que hayan decidido contar, los alumnos diseñan a los personajes principales de la historia y también desarrollan, en los casos en los que sea necesario, el universo de la historia. Se

considera necesario trabajar este tipo de material cuando están escribiendo relatos que suceden en mundos diferentes al nuestro (por ejemplo proyectos de género fantástico); proyectos que suceden en un posible futuro (como es el caso de la ciencia ficción); o proyectos que relatan eventos en el pasado basados en algún hecho en particular del cual necesitamos conocer los detalles (ejemplo, un enfrentamiento civil en un país extranjero).

Completada esta instancia los alumnos ya saben **cuál es la historia que quieren contar, dónde y cuándo sucede, cuáles son los personajes principales y cómo va a desarrollarse en líneas generales**. Es decir, que cuentan con todos los elementos que van a determinar su relato.

*Ya no tienen solo una **idea**, ahora tienen un **proyecto**.*

Y recién están empezando a trabajar. A continuación, sigue el trabajo de estructuración del conflicto.

Los puntos fuertes del relato: en esta instancia los alumnos estudian la estructura paradigmática de Syd Field y analizan su aplicación en distintos relatos audiovisuales, así como también en relatos que trabajan a partir de la ruptura de dicha estructura pensando, junto al profesor, los motivos que pueden haber llevado al guionista a tomar tal o cual decisión en relación a la manera en la cual planear el relato. Luego, los alumnos deciden, cuáles son los puntos fuertes que van a estructurar los relatos propios.

Pre-escaleta: en esta segunda instancia de trabajo estructural los alumnos definen en qué espacio y que tiempo sucede cada una de las situaciones de su cortometraje. Ya tienen un mapa temporal del relato marcado por los puntos fuertes, ahora el trabajo se trata de decidir qué escenas van a componerlo. Esta instancia les permite visualizar el todo de manera resumida y con una lectura rápida. También les permite aplicar la técnica de las tarjetas y jugar probando qué pasa si cambian las escenas de lugar, o si tiene que eliminar o agregar alguna por cuestiones de duración. Se trata de una experiencia empírica muy enriquecedora para el material. Una vez concluida esta etapa, que coincide con la evaluación de término medio, los alumnos cuentan con una estructura de relato sólida, están preparados para avocarse finalmente, a la escritura audiovisual.

Escaleta: en esta etapa los alumnos se abocan a la escritura audiovisual. Esta asignatura es compartida por distintas Carreras, por lo cual esta etapa, suele ser importante para unificar criterios de cuáles son las características principales de este tipo de escritura, todo lo que hay que tener en cuenta a la hora de escribir en imágenes y en sonidos y todo lo que hay que evitar. Pensar en imágenes y en sonidos antes de escribir los diálogos les permite a los alumnos crear desde un lugar sensorial dándole el lugar de importancia, relevancia y valor que la imagen

merece.

Guión: por último, la razón por la cual los alumnos recorrieron todo este camino. Y cuando llegan a este punto, en el cual el profesor les pide que escriban el guión, se dan cuenta que ya lo tienen escrito, que solo falta hacer hablar a los personajes.

La frase de McKee cobra relevancia luego de realizar un repaso de cada una de las instancias de esta experiencia pedagógica: “Al jugar con la forma de la historia, su espíritu intelectual y emocional también evoluciona”. Es lo que sucede cuatrimestre tras cuatrimestre. Los alumnos, trabajando, jugando, probando y experimentando con las partes, logran un todo rico, fuerte, profundo. Y esto lo expresan y comparten, con sus propias palabras, en el Pitch del 100% al exponer sus reflexiones sobre el proceso creativo que realizaron con sus proyectos durante la cursada.

Referencias bibliográficas

McKee, R. (1997). *Story, Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*. Edición Digital (2011)