

Elementos claves para la elección de ideas con potencial para el desarrollo de guiones audiovisuales, guía pedagógica para estudiantes de cinematografía, comunicación y artes de la narrativa.

Erick Fabián Gómez Ramos

Profesional en dirección y producción de cine y TV. Universidad Manuela Beltrán

Master en creación de guiones audiovisuales. Universidad internacional de la Rioja.

erickfagora@gmail.com

<http://erickfagora.wixsite.com/prometeo>

Resumen

El presente trabajo surge de la exigencia principal de las asignaturas de creación de proyectos audiovisuales, en programas académicos de cinematografía, audiovisuales, comunicación y diseño, en la necesidad de capacitar a los estudiantes en la escritura, preproducción, producción y postproducción de productos audiovisuales. La idea es la principal fuente de trabajo para desarrollar cualquier proyecto audiovisual y de narrativa. Al ser la pieza inicial y por ende, el motor creativo de los proyectos, en el medio académico y profesional se ha formulado la misma pregunta repetidas veces. ¿Cómo saber si una idea es buena?

Robert McKee, profesor, académico y consultor de guiones cinematográficos, autor de el Guion: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones, nos expone que el arte de la narración es la fuerza cultural dominante en el mundo, y por este hecho las carreras enmarcadas en la necesidad de llevar un mensaje atrayente y eficaz a través de los audiovisuales como la comunicación social, el periodismo y las artes, se ven expuestos

a la necesidad de encontrar la mejor historia posible, para poder llevar en ella el mensaje o la idea de expresión necesaria para redondear sus ejercicios audiovisuales y narratorios. En este sentido, el creador amateur ¹se plantea los mismos interrogantes de los profesionales de la escritura audiovisual, que es encontrar una idea original y atrayente, que lleve al espectador a verse interesado en una relato audiovisual de veinte segundos hasta de dos horas de duración.

La comunicación social, el periodismo, los medios audiovisuales, la literatura y las demás artes de la narrativa, encuentran en el relato de historias, su punto común para poder reflejar el diario vivir, imaginarios y realidades de los territorios, sociedades y experiencias individuales, haciendo de las historias el mayor alimento de contenidos de los medios análogos, digitales y semánticos. Gran parte de estas historias se crean para una finalización en un medio revolucionario que nos entregaron los hermanos Lumière, el audiovisual. Y es que el mundo actual como lo expone Robert McKee, un lugar que consume hoy películas, novelas, obras de teatro y televisión en tal cantidad y con un apetito tan desmedido, que las artes de la narrativa se han convertido en la principal fuente de inspiración de la humanidad en su búsqueda del orden en el caos y de la coherencia interna de la vida. En este afán de la generación de contenidos de audiovisual a través de la narrativa de historias, la construcción de guiones de alta calidad es el primer paso para crear un producto que innove y cautive al espectador. Cada día la escritura y el diseño de productos es fundamental para realizar nuevos contenidos, exigiendo la continua mejora en la selección de ideas para desarrollarlas en el audiovisual, planteando la necesidad de entender cuales son los elementos esenciales para construir relatos que cautiven, motiven y atrapen a los espectadores de cada uno de los productos audiovisuales.

Siendo así, la presente reflexión busca indagar los pensamientos y propuestas de diferentes autores y profesionales del campo, para realizar una serie de preguntas

¹ Amateur: adj. aficionado (el que practica sin ser profesional un arte, deporte, etc.).

orientadoras para que el estudiantes autoevalúe su idea y a través de preguntas esenciales, tenga la oportunidad de llegar a un aprendizaje autónomo, donde la resolución a las preguntas lo guíe para valorar si su idea es una “buena idea”.

PALABRAS CLAVE

Narración, historias, cinematografía, guion, audiovisual.

INTRODUCION

La calidad general de la narrativa está mermando. Ocasionalmente, se leen o se ven obras excelentes, pero en la mayoría de los casos uno se cansa de vagar entre anuncios de periódicos, tiendas de videos y guías de televisión buscando algo de calidad. Se cansa de dejar novelas a medio leer, de escapar de obras de teatro en el intermedio, de salir de películas mitigando la decepción diciéndose que tenía una bonita fotografía... el arte de la narración está en decadencia. Robert McKee El guion, 2009

¿Los estudiante de medios audiovisuales, comunicación social o de periodismo, saben reconocer los elementos que construyen una “buena idea” ?

Siendo así, la presente incógnita a resolver, hace énfasis en esbozar una serie de elementos básicos, que guíen al estudiante y escritor principiante, a construir una “buena idea”, para dar inicio a un proyecto audiovisual o de narratoria. Algunos autores como Robert McKee, Antonio Sánchez – Escalonilla, Ernesto Sabato, Laura Freixas, Christopher Vogler, Blake Snyder y Syd Field han reflexionado y escrito previamente sobre este mismo interrogante, construyendo guías, talleres o ensayos sobre el camino a seguir para lograr una respuesta con feliz termino.

De acuerdo a lo expuesto, es importante comprender qué llevar a los jóvenes a estudios más complejos y profundos de la construcción de contenidos puede redondear el

esfuerzo continuo de las facultades de comunicación y artes de la narración, por mejorar los productos académicos y las capacidades de creación de sus estudiantes.

A través de un estudio descriptivo, se realizara una selección de los elementos fundamentales para la creación de una serie de preguntas orientadoras, ya que al leer el enunciado de un problema, el alumno lo comprende (verbaliza) y lo interpreta (visualiza) complementariamente para generar una solución, ya que una pregunta es una demanda o interrogación que se hace para que uno responda lo que sabe de un negocio u otra cosa (DRAE, Madrid,1992) y así el estudiante tenga a la mano los elementos diferenciadores para la elección de sus mejores ideas, resolviendo de forma autónoma las relaciones de la material aprendida y su mundo.

Finalmente, los problemas para identificar las buenas historias no solo se pueden presentar en el aula de clase, cada uno de los autores que toman la decisión de plasmar sus ideas en algún canal de comunicación, se verán enfrentados a los mismos retos de cualquier estudiante de comunicación o medios audiovisuales, por eso se hace necesario indagar desde el aula de clase la correcta formulación de preguntas, para que guíen a los estudiantes a desarrollar mejores productos audiovisuales.

MARCO TEORICO

La creación del cinematógrafo en 1908 por los hermanos Lumière, le brindo a la humanidad la posibilidad de contar, narrar o transmitir mensajes, ideas o historias a través de la imagen en movimiento. Luego, Julio Sánchez Andrada (1993) expone que: con la puesta en escena y merced al argumento, abrió definitivamente Méliès el camino al cine de ficción. Será precisamente esta opción cinematográfica la que posibilitará el manejo de los elementos esenciales de la narrativa fílmica a partir del momento en que los cineastas aprendan a articular de forma específica las unidades tempo espaciales que exigen una concatenación causal en el seno de la narración.

Así es, como el cine nace como un arte que según el guionista, director y académico ruso Sergei Eisenstein (1949), marca en la actualidad el trabajo del cine con imágenes. Éste posee un efecto poderoso sobre la gente, y con toda justificación ha llegado a ocupar uno de los primeros lugares entre las artes. El cine como un nuevo lenguaje se instala con gran efectividad y popularidad entre la sociedad, gracias a su poder dinámico y atrayente que junto al imperio determinante del montaje, es una expresión artística, que gana una gama de tonalidades incalculables al asumir al montaje cinematográfico como la posibilidad de poder generar una secuencia de explosiones de ideas que tienen un hilo conductor por medio de la narración. La cinematografía se constituye desde el siglo XIX, como una industria que acapara toda la atención, gracias a su poder artístico y económico.

Esta industria, se alimenta de la idea, como primera etapa para la construcción de un guion cinematográfico, que descrito por el académico y consultor de guion norteamericano Syd Field es, una historia contada con palabras e imágenes, diálogos y descripciones, donde los personajes comunican determinados hechos e información al espectador, el diálogo comenta la acción, en ocasiones es la acción, todo esto dentro del contexto de la estructura dramática.

Las ideas son la base de la narrativa, en este caso de las artes de la narrativa del tiempo y el espacio. Como lo expone el escritor y director japonés Akira Kurosawa, con un buen guion, un buen director puede llegar a producir una obra maestra... pero con un mal guion, incluso un buen director es incapaz de realizar una buena película. Y es que la idea es la base donde se cimienta un guion bueno y de ahí se desarrolla un producto audiovisual atrayente y emocionante para el espectador. El experimentado y prestigioso académico de guion Robert McKee, se pregunta sobre los obstáculos de las historias para poder transformarse en una idea buena y de allí nacer un buen proyecto. Plantea que con ciertas excepciones el genio nunca descubierto es un mito. Y es que McKee repasa constantemente en sus alocuciones y escritos, que el talento no es la pieza fundamental de la escritura de grandes historias, la clave es el desarrollo de una idea correcta, viable, emocionante y que lleve a la catarsis al espectador. El escritor solo tiene que comenzar a

ver desde el punto mas exigente sus propias ideas, para así luego, sentarse a desarrollarlas en narrativas literales, teatrales o audiovisuales.

De igual forma nos invita a afrontar la escritura de guiones con la paciencia, metodología y rigor del escritor musical de una sinfonía, proponiéndonos ver muchas películas, sin importar si son buenas o malas, tener una excelente redacción y después de ser un especialista en el genero a desarrollar: literatura, comunicación, periodismo, teatro o cinematografía, sentarse a escribir. Por que la calidad de cualquier proyecto o producto esta en la exigencia de su creación y finalmente en conseguir encontrar la mas alta de las calidades de fabricación.

Por otra parte, el nacimiento de la idea parte de la creatividad del autor, pero de ¿donde nacen las buenas ideas? Para Ernesto Sabato (1969), la idea que sostiene la historia no se debe elegir: hay que dejarla, que ella lo elija a uno. No se debe escribir si esa obsesión no acosa, persigue y presiona desde las más misteriosas regiones del ser. A veces, durante años.

Robert McKee lo describe como la necesidad de fusionar con diligencia los conocimientos de la vida, la creatividad, el coraje y la sed de aventura y encaminarse a transitar por la fuente de toda narración: el caos conocido como la naturaleza humana.

Por que es la naturaleza humana la fuente inagotable de historias de las cuales se alimenta el escritor, en el reconocimiento de su forma de ver y sentir a la sociedad y poder leer su alma, el escritor tendrá el llamado para poder narrar a partir de el esa mística que lo atrae a plantear ideas que reflejen el sentir de la humanidad y su sociedad, como lo plantea H. Delacroix (1938), la creación artística se asemeja a ciertos aspectos a la contemplación mística, que puede ir también desde la oración confusa hasta las visiones precisas.

En este sentido, la consecución de una buena historia parte de la lectura del autor de los conflictos dentro de su naturaleza humana, como lo define Platón en la afluencia de los tres elementos que contiene el alma, un deseo o apetito, el cual hace un mandato sobre el hombre, un razón que provoca el desarrollo de una idea y un Ánimo que autoafirma a la razón. Cuando ese apetito, razón y animo se definen se puede leer esa irremisible necesidad del ser social que es el hombre, exponiendo la serie de características que nacen de él y lo reflejan en pensamientos, sentir y actuar con los otros miembros de la sociedad a la cual pertenece.

A lo que llama Robert McKee la “buena idea” no es más que ese argumento que merece la pena ser narrado y que todo el mundo quiere conocer. Y con ella darle forma a una nueva visión de la naturaleza humana y de la sociedad, reflejando su manera única de ver y sentir , con la capacidad de amalgamar su relato en un espacio familiar para el espectador donde pueda evocar las emociones humanas de forma que el espectador se identifique con ellas.

METODOLOGIA

Para la realización de esta investigación sea planteado desarrollar los estudios a través de un enfoque metodológico cualitativo, puesto que permite la apertura de la pluralidad del orden interpretativo de las diferentes teorías y componentes teóricos que son la principal característica de la investigación, dejando a la investigación documental y la investigación explicativa como las técnicas a desarrollar.

El análisis e interpretación de toda la información teórica recolectada busca establecer el estado actual del conocimiento y análisis de la problemática abordada por los diferentes expertos de la estructura audiovisual así como algunos de sus mas importantes pensadores y realizadores cinematográficos. La investigación explicativa se enfoca a

comprender e interpretar los resultados de la investigaciones, para poder elaborar un análisis y exposición de sus conceptos y componentes, alineándolos dentro de una visión lógica para lograr los objetivos de la discusión inicial.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Syd Field lo primero que le pide a sus estudiantes es que le digan de que se trata la historia que quieren escribir. En ella el busca que se resuelva el tema, la estructura de la idea y los personajes. La metodología de inicio que plantea, es que el escritor desarrolle una línea de acción narrativa, donde pueda determinar el tema de lo que trata la historia, Laura Freixas es su taller de narrativa, define el tema como esas nociones, entrevisiones, sentimientos, o sus ideas, mientras que Cristina Peri Rossi plantea su definición del tema de narración como una serie de preguntas que están atadas al pensamiento ancestral del hombre y las enmarca como las preguntas mismas de la filosofía; ¿Cuál es el sentido de la vida? ¿qué es la vida? ¿qué es la muerte? ¿qué es el amor? Entendiendo que lo significativo no es lo que sucede, sino la manera de sentir, pensar, vivir esos hechos, es decir, su interpretación. Exégesis que plasma el autor en su obra, en este caso en su idea inicial. El tema es de lo que trata la historia.

Mientras que la idea, como lo define el escritor Julio Cortazar (1971) es el ser significativo, o el que carga el sentido. Una buena idea, será la que nos ofrezca una fabulosa apertura de lo pequeño hacia lo grande, de lo individual y circunscrito a la esencia misma de la condición humana, con la misma cualidad del imán, atrayendo todo un sistema de relaciones conexas buscando conectar la sensibilidad y la memoria del espectador con la del autor.

Por otro lado, el personaje dentro de la historia según McKee tiene dos caminos: cada historia (trama) requiere un tipo de personaje. Algunos caminan por la aventura de solucionar los conflictos externos que llegan a él y otros asumen el reto de superar los

conflictos internos que lo llevan por aventuras existenciales para lograr su fin.

Las razones, decisiones y cambios de los personajes son los que construyen la idea en su etapa de desarrollo, por eso desde la idea el personaje tiene que ser parte del conflicto a desarrollar, o ser el que lo detone y así de comienzo a la historia.

Después de entender que la idea se presenta como una trinidad que contiene un tema, la idea y un personaje, tenemos que volver en el tiempo y hablar de ese motor que impulsa y motiva al creador a sentarse a soñar con la idea de su próxima historia y es ese tema como expresión personal, o mejor dicho por Kurosawa como el deseo propio de crear una película para decir un mensaje o cosa en particular, en un momento específico y particular. Akira nos recuerda que cada proyecto es una creación que expresa algo a nivel personal y profundo de cada creador. Las ideas y su búsqueda, parten de esa naturaleza humana que lleva al escritor a indagar cual es su motivación personal para comenzar a escribir, dándole la oportunidad para conectarse con lo que es, y lo que piensa de la naturaleza humana y todas sus conexiones para poder narrar historias que se alimenten, del pensamiento, sentir y actuar de los individuos, para poder narrar historias que reflejen la naturaleza humana al confrontar esa conexión y relación de los personajes creados con la naturaleza humana expuesta por el escritor.

¿Y que hacer cuando se tiene esa línea argumental que contiene la idea?

La propuesta es dar respuesta a esta serie de preguntas desde la idea y al estar conforme con las respuestas, redondear después de una autoevaluación realizada por el autor si es una “buena idea”.

Todo comienza como lo plantea el guionista, académico y consultor, Blake Snyder cuando hablar de cómo recibe un guion para corregirlo y lo primero que pregunta es ¿De qué trata tu idea? ¿cómo resumirías tu historia en una frase? Cuando la idea este

estructurada en una línea argumental, *storyline* o *logline*, que define en una frase el asunto central de la historia poca extensión y a la vez debe tener mucha fuerza. Sumándole una pregunta redondeara una buena evaluación ¿ya existen historias similares? Y si así es ¿qué diferencia la tuya de las previamente contadas?

Luego, podríamos seguir con las preguntas que realiza Christopher Vogler analista y académico de guiones, de ¿qué dice la idea de nosotros mismos? ¿qué significa? ¿cómo podemos usarla para construir un mundo mejor? O ¿peor?

Por otra parte, podremos continuar con algunas de las preguntas que enmarca Field, como ¿y si empezáramos por el personaje? ¿Es fuerte y atractivo? Al desarrollar estas respuestas, podremos redondear el esbozo inicial del personaje respondiendo a ¿El espectador quisiera ser él? O por el contrario no desearía en ningún momento estar en sus zapatos. Y de hay volver a Field y responder a ¿qué que se trata la historia?

Para concluir la idea tiene que responder satisfactoriamente a las preguntas propuestas por MaKee: ¿quienes son los personajes? ¿qué quieren? ¿por qué lo desean? ¿qué hacen para conseguirlo? ¿qué les detiene? ¿cuáles son las consecuencias? A estas le sumaria, ¿qué es lo peor que le puede pasar a tu personaje?

Las respuestas a estas preguntas desde la concepción de la idea, le darán un panorama más profundo al creador para comprobar si su historia comienza por gustarle a él mismo. Por que es el deseo imperativo, el que impulsa al creador a sentarse a escribir guiones, libretos, artículos, crónicas, obras teatrales, cuentos y novelas.

La sinceridad con la que el autor responda estas preguntas, le ayudara a poder fusionar su madurez, con su visión interna como autor, se cuestionará y así podrá narrar la naturaleza humana y podrá plasmar su conocimiento de la sociedad y del individuo que le da forma.

La generación de ideas para construir un audiovisual, parte de la necesidad de contar historias con la que se narran mensajes y se expresan sentimientos de los autores a través de un canal, en este caso el audiovisual. Estas ideas se desarrollan a partir de la vida real, historias que leemos, escuchamos o soñamos. Muchas de estas parten de fuentes muy diversas, periódicos, personas, anécdotas, acontecimientos, etc. Pero como un estudiante en sus primeros pasos por el audiovisual puede reconocer ¿cuáles son las buenas historias? ¿cómo identificar el poder de una historia? ¿cómo crear una historia que se pueda contar por medio del audiovisual? Estas preguntas no solo llegan a la vida del escritor de guiones amateur., sino al creador de historias a nivel profesional que se tiene que ver llamado a la innovación constante de sus relatos y así cautivar día a día a sus espectadores. Diferentes manuales, investigaciones, pregrados, talleres, posgrados y libros se sumergen en este tipo de catalogaciones, reflexiones o simples pensamientos para ayudar a redondear una historia viable e interesante por contar.

¿Por qué, cómo y para qué se escriben ficciones? Innumerables veces me he formulado yo mismo estas preguntas, o me las han formulado lectores y periodistas. Y en cada una de esas ocasiones he ido haciendo conciencia de esas oscuras motivaciones que llevan a un hombre a escribir seria y hasta angustiosamente sobre seres y episodios que no pertenecen al mundo de la realidad; y que, por curioso mecanismo, sin embargo parecen dar el más auténtico testimonio de la realidad contemporánea. E. Sábato 1963.

CONCLUSIONES

La idea es buena cuando es clara, viable y genera emoción y catarsis. Según Vogler una buena idea es:

Las buenas historias nos hacen sentir que hemos vivido una experiencia plena y satisfactoria. Nos han hecho reír o llorar, o ambas cosas. Una vez acabada la historia sentimos que hemos aprendido algo sobre la vida o sobre nosotros mismos. Tal vez

hayamos caído en la cuenta de algo y estemos más sensibilizados, tal vez hayamos descubierto un personaje nuevo, una nueva actitud que modelará nuestra vida de entonces en adelante.

Las ideas con las que nacen los proyectos de narrativa, deben abstraerse de la vida y así, llevar al espectador a indagar por la esencia de la naturaleza humana, guiarlo por aventuras que lo lleven a vivir una historia que sea irresistible por lo única y que al mismo tiempo le sea familiar, no en el universo donde se presente, sino los conflictos que lo hacen verse reflejado en los protagonistas y que busquen desencadenar una catarsis y evocan una serie de emociones que lo harán experimentar los alcances de expresión del escritor.

La investigación y la honestidad guiarán a una idea para convertirse en una “buena idea”. El trabajo minucioso y la exigencia para llevar ese concepto a la perfección impulsará al autor a descifrar un motor que impulsará los meses que le quedarán para poder llevar con éxito esa idea a la pantalla analógica o digital.

Referencias bibliográficas

- CÓRDOVA, J. (2007). La importancia de las preguntas. Didáctica de las ciencias experimentales.
- EISENSTEIN, S. (1949), La forma del cine.
- FERNÁNDEZ, F. (2005). El libro del guion.
- FIELD, S. (1996). El manual del guionista.
- FREIXAS, L. (1996). Taller de narrativa.
- MACHALSKI, M. (2009). El guión cinematográfico Un viaje azaroso.
- MCKEE, R. (2009). El guion.
- LARROYO, F. (1962), Platón, diálogos.
- PARKER, P. (2003). Arte y ciencia del guion.
- SABATO, E. (1963). El escritor y sus fantasmas.
- SÁNCHEZ, J. (1993). Estructuras narrativas del cine mudo, tesis doctoral.

SANZ-MAGALLÓN, A. (2007). Cuéntalo bien: el sentido común aplicado a las historias.

SNYDER, B. (2010). ¡Salva al gato!.

TUBAU, D. (2007). Las paradojas del guionista, reglas y excepciones en la práctica del guion.

VANOYE, F. (1996). Guiones modelos y modelos de guion.

VOGLER, C. (1998). El viaje del escritor.