

Géneros y creatividad

Marcelo Lalli
Febrero 2019

Universidad de Palermo
Carrera de Diseño y Comunicación
Taller de creación 1, Dirección de cine 3

Resumen

El método aquí planteado, tiene por objetivo innovar en las técnicas de enseñanza para que en el relato cinematográfico, los géneros potencien la estética y el punto de vista de quienes encuentran en hacer films, su forma más rica de expresión. Se propone que el punto de vista personal como materia de trabajo se sume a la actividad en equipo. El trabajo encarado como proyecto y la interacción desde los roles, forma parte de esta propuesta cuyo desarrollo se detalla a continuación.

Capítulo 1.....	5
Inicio del desarrollo.....	5
Punto de partida	5
Sobreentendidos	5
Asignaturas de aplicación	6
Capitulo 2 metodología	8
Primera presentación	8
Focalización en la comedia.....	9
Segunda presentación.....	10
Evaluaciones	11
Tercera presentación.....	12
Cuarta presentación.....	12
Selección del trabajo en equipo.....	13
Quinta presentación	13
Un cambio en la metodología	14
Análisis de esta actividad	14
Aportes de esta actividad	16
Evaluación la experiencia	16
La creatividad artística	16
Propuesta a futuro.....	17
Capítulo 3 Evaluación	19
El resultado y la relación con el cliché.....	19

Posible solución radical.....	20
Capítulo 4 Trabajo práctico final	21
Respecto a la búsqueda de la originalidad.....	21
Actividades prácticas en el aula	21
Evaluaciones	22
Mejoras implementadas para el trabajo práctico final	23
Conclusiones generales.....	23
Referencias bibliográficas.....	24

Capítulo 1

Inicio del desarrollo

“Vale más partir del cliché que llegar a él.”

Alfred Hitchcock

“El primer conflicto que tenemos es hacer algo diferente con lo que ya se hizo cien veces”

F. F. Coppola Rodaje” Bram Stoker’s Dracula”

Punto de partida

¿Por qué los trabajos que tienen como consigna el uso de los géneros se quedan en el cliché? El objetivo es implementar nuevos métodos de enseñanza teóricos y prácticos para superarlo. Utilizar los códigos de género a favor del film. Entendemos por códigos de género, elementos que el emisor - director comparte con el receptor - espectador durante el acto de comunicar el film.

Sobreentendidos

Es inevitable asociar cliché con cine de género y cine de género con producción hollywoodense. Sin embargo, hay género mas allá de Hollywood, sea por cita intertextual, por tradiciones provenientes de la narrativa, de la dramaturgia e incluso de la poética. La categorización de los géneros también ha dado una vertiente de posibilidades fuera del cine pero del cual el séptimo arte se ha servido desde que empezó a contar historias. Pero casi como un sobreentendido, el género, Hollywood y el “pochocismo” vienen en el mismo pack. Sin embargo, más de una vez hemos estado en presencia de films que han utilizado al género para innovar sea desde sus temáticas, sea desde su forma. Forma y temática, algo de difícil separación y mas que nada en el

cine, donde la “manera” de contar, condiciona el contenido de lo que se cuenta, debido a la abundancia de mecanismos enunciativos de los que se compone el tejido del significante cinematográfico.

Asignaturas de aplicación

Las materias en las que se enfoca esta propuesta son Taller de Creación 1 y Dirección de cine 3. Las mismas abordan el cine de ficción. Los trabajos prácticos conforman el eje central. Corresponde a lo que se denomina Aula taller, tanto de manera proyectual como de trabajos en clase. Al respecto, Ariana De Vicenzi establece que

El aprendizaje en el taller de diseño supone el desarrollo de un pensamiento proyectual con fuerte anclaje en una inteligencia lógica. Los razonamientos como la abducción y la analogía son propios del proceso de diseño, ya que suponen la evocación de conocimientos, hechos, objetos, situaciones, almacenados en la mente del estudiante. En este sentido, en el proceso de diseño el alumno se enfrenta a una pregunta que supone la resolución de un problema, ante el cual formula posibles hipótesis y establece relaciones de semejanzas con otros objetos, situaciones, hechos, etc. La actitud de búsqueda es intrínseca al proceso de aprendizaje del diseño, lo que favorece al pensamiento abductivo y analógico y promueve la verificación de hipótesis para alcanzar un nuevo conocimiento deseado. (Frigerio, Pescio, Piatelli; 2007). (De Vicenzi, 43, 2009)

El objetivo es enseñar qué mecanismos son los más apropiados para la puesta en escena de uno u otro género. En los mismos se busca establecer códigos para “decirle” al público como entender y sentir el universo de la película. Este aprendizaje se efectúa a través de la enseñanza de la puesta en escena, la actuación, la iluminación, el sonido, el arte y el montaje. Cada género ha ido desarrollando un tipo diferente de escenificación que lo vuelve reconocible: Terror, Policial, Comedia, Romántico. Como

postula Rick Altman “Si los espectadores deben experimentar los filmes en términos del género al que pertenecen, entonces no pueden existir dudas acerca de la identidad genérica; debe presuponerse una reconocibilidad instantánea” (Altman, 1999,40). Ahora bien, para sentir ese mundo, debe transmitirse emoción: sorpresa, suspenso, humor, miedo, etc. Esto no se logra si el espectador se adelanta no solo a lo que vaya a ocurrir sino a los mecanismos estructurales del film. Así, se plantea un conflicto de índole narrativa: la convivencia entre lo rápidamente reconocible, lo que ya se hizo y visto muchas veces, y lo que debe ser original. Una misma estructura puede funcionar con distintos contenidos. Sin embargo, no es propósito de esta presentación esbozar las distintas teorías acerca de los géneros sino proponer una metodología innovadora y pertinente al aprendizaje de los mismos para llevarlos a la práctica en la realización de cortometrajes.

Capítulo 2

Metodología

En el siguiente desarrollo se plantea la propuesta para el trabajo en el aula. Al tratarse de trabajos en grupo, es importante establecer la característica del curso. En este caso se trata de un grupo muy reducido de cuatro estudiantes del turno noche. A continuación se esboza la dinámica del primer trabajo práctico. Consiste en una serie de presentaciones.

Primera presentación

Los estudiantes deben elaborar un borrador escrito en primera persona. Relatar hechos vividos, experiencias propias, colocarse dentro de la escena para conocer a los demás personajes con los que interactúa, los espacios, los sonidos, las acciones, etc. desde su punto de vista. Utilizar los elementos propios de ese aquí y ahora.

El contenido de la escritura no tiene por objetivo abocarse a relatos que incluyan grandes despliegues de producción, sino profundizar en lo que se conoce. Adaptar esa experiencia personal a uno y a otro género. Pueden tomarse vivencias en el aula, por ejemplo:

Terror: pánico frente a la evaluación,

Romántico: enamoramiento y pasión respecto a algún tema, con compañero/a, docente.

Así también el abordaje de que roce alguna arista de la educación sexual.

Comedia: Excusas, justificativos, absurdos en las situación de evaluación, de clase, de escucha, etc.

Policial: Investigación acerca de una irregularidad en la aprobación de un examen.

Las escenas escritas deben haber sido vividas con miedo, con humor o con suspenso; con aquellas sensaciones que en diversos relatos no solo se repiten sino que se espera

encontrar. Esto debido a que los géneros se definen en parte por esa repetición, conformando distintos corpus de obras, cada uno generando verosímiles diferentes, propios del mundo de un grupo de films.

Si bien los trabajos pertenecientes a otros géneros serán considerados para la evaluación, con el objetivo de profundizar en la enseñanza, se ha optado por dedicar el cuatrimestre con sus clases de tres módulos semanales, al género comedia y al policial. En principio, la elección del género comedia se debe a considerarlo complejo en su realización. En experiencias anteriores sus resultados no estuvieron a la altura de otros géneros. Por otro lado se presupone que requiere de “grandes actuaciones”. El objetivo es entonces, demostrar que pueden resolverse escenas con humor, valiéndonos específicamente de los recursos cinematográficos: encuadre, sonido, montaje e iluminación.

Focalización en la comedia

Al focalizarnos en la comedia, lo primero que nos planteamos es qué hace reír o de qué se ríe el que ve nuestra película. Ocurre que muchos estudiantes se ríen del compañero en cámara. No del relato en sí mismo. “Me río de mi compañero al que no le queda otra opción que ponerse delante de una cámara a hacer que actúa”. Esa reacción de risa cuenta con toda una información extra de la cual esa película es una parte, un hecho de una realidad toda, con mi amigo incluido haciendo de otro. Lo que le causa gracia a este espectador es la exposición de un conocido frente a cámara, el reconocimiento de alguien existente en su realidad y no las acciones de un personaje como tal. Estos procesos no son tan conscientes mientras despiertan esa reacción de humor. En principio, en un film no hay gente conocida exponiéndose, que bajo la lupa de la cámara, quedan haciendo algo por la fuerza. Cuando el espectador inicia el proceso de relación con el film, no conoce a nadie. Construye un mundo y un sentido a

partir de figuras lumínicas y sonoras que desfilan frente a su percepción y cognición. . Por lo tanto los mecanismos del humor no incluyen directamente elementos de la vida, ni se trata de “filmaciones familiares”. El humor debe introducir a un universo desconocido, aprovechando la predisposición a lo nuevo. Los autos que pasan por una calle que está dentro de la pantalla, nunca antes estuvieron en la vida del que los ve desde la butaca de su expectación. Por lo tanto, se plantea en sí, un juego doble entre el descubrimiento y la construcción. Ahora bien, para que ese doble juego se manifieste a favor de la expectación, el emisor no debe buscar amparo en otros relatos que ya causaron gracia probando funcionar. Recurrir solo a eso, implica que esa expectación se vea trunca no solo por finales anticipados sino por una manera de contar que pretende sorprender. La advertencia de esa pretensión, derriba las posibilidades de entrar al juego de la emoción. Para sorprender se plantea utilizar vivencias propias, trabajar con matices particulares. Encontrar humor desde la mirada de quien la haya vivido y ahora la esté relatando.

Segunda presentación

El paso siguiente es contar la escena en tercera persona. Una vez “objetivado” el hecho narrado, deben reconocerse las características del género al que pertenece. Relacionarla con films, establecer diferencias, vínculos elaborando una comparación analítica. Esa comparación es a través de un breve recorrido muy puntual por los distintos tipos de comedia a lo largo de la historia del cine. Desde Buster Keaton, pasando por Chaplin, a Woody Allen o Comedias del cine nacional como “La suerte está echada” de Sebastián Borenstein, en este caso discriminando el concepto de “humor local”.

Volviendo a las etapas del trabajo práctico; una vez definidos los textos formateados como escenas, se procede a formar grupos reducidos de trabajo. Plazos de

entrega, roles internos, distintas etapas de la presentación, forman parte de la consigna de esta experiencia tanto áulica como de campo.

Evaluación de las presentaciones

La clase anterior a la presentación, se recuerda en qué forma deben efectuarse.

Se considera que la escena debe tener a lo sumo dos locaciones y tres personajes.

Luego se evalúa de la siguiente manera:

Tiempo y forma de la presentación: Si está tipeado, formateado como guión, si presenta más de una opción o versión.

Si no hay presentación el puntaje es de “0 (cero)”. Si la presentación no llega a los requerimientos básicos es de “1 (uno)”. Si se atiende a lo exigido es de “2 (dos)” y si lo supera “3 (tres)”

Respecto a su contenido, se tienen en cuenta sus recursos narrativos. Por ejemplo: se hace humor con lo mostrado o con lo no mostrado. ¿Cómo se resuelve el gag? ¿Cómo se relaciona la expectativa con la sorpresa? ¿Se resuelve el gag verbal o visualmente?

Si no hay presentación el puntaje es de “0”. Si la presentación no llega a los requerimientos básicos es de “1 (uno)”. Si se atiende a lo exigido es de “2 (dos)” y si lo supera “3 (tres)”

Un último ítem a considerar para la evaluación, son aquellos elementos que fueron incorporados durante la exposición de los films analizados y cómo se relacionan esos elementos con la situación personal que el alumno relató por escrito.

Si no hay presentación el puntaje es de “0”. Si la presentación no llega a los requerimientos básicos es de “1 (uno)”. Si se atiende a lo exigido es de “2 (dos)” y si lo supera “3 (tres)”

Los puntajes se suman para establecer un puntaje de “0 (cero)” a “10 (diez)”.

Tercera presentación

A la escena de humor requerida, se le agregan otras dos consignas:

Plantear un gag visual y trabajar un espacio fuera de campo. Hacer humor con lo que no se muestra. El fuera de campo es un lugar de la escena que la cámara no muestra pero que para el espectador es tan o más importante que el que se ve.

Cuarta presentación

Cada estudiante, de manera individual, debe versionar sus escenas, contar lo mismo de manera completamente visual utilizando los sonidos pero no las palabras como recurso principal para la construcción del gag.

Se presentan estas versiones y se repite la matriz evaluativa, tendiente a privilegiar aquellos trabajos que superan la consigna.

Luego de las presentaciones, uno de los estudiantes sugiere “salir” de ese mundo, presentar un relato imaginario, alejado de su realidad. No seguir trabajando con hechos de su vida. Se acepta la propuesta. La siguiente clase se lee la escena inventada. Se convoca a comparar esta escena con la anterior, que el mismo alumno había traído y con la cual no estaba muy motivado. Lo que surge del análisis es un punto señalado en las comedias durante el análisis de distintas películas. Las comedias critican, cuestionan, hablan de problemáticas sociales, arquetipos, temas, muchas veces dramáticos, con humor, cuyo código es compartido entre emisor y receptor. Ese humor, ese distanciamiento, es lo que hace posible muchas veces, el abordaje de tales temas. La escena inventada que el estudiante propone, carece de tal crítica o punto de reflexión. Tampoco cuenta con elementos de la comedia absurda y queda a mitad de camino con el género policial sin constituirse como parodia. Esto hace tomar conciencia de que la ficción trabaja con lo real, pero que no lo es. La comedia, muchas veces alejada del “realismo” justamente usa esa distancia para hablar de la realidad, lo que hace que el

espectador/a participe activamente. La propuesta efectuada por el estudiante, es considerada para la evaluación, no por haberse querido alejar de la consigna, sino por provocar que se establezcan relaciones entre un tipo de propuesta y otro. Porque sumó y superó lo requerido al traer algo más de lo que se le pedía.

Selección del trabajo en equipo

Llega el momento de elegir uno de los trabajos para filmar de manera grupal. La selección se hace compleja ya que lo que tiene uno no lo tiene el otro, sean por aspectos de producción o por el contenido de la historia en sí. Ocurre que uno de los estudiantes presenta una historia que no venía siendo trabajada pero que sorprendentemente cuenta con los requerimientos solicitados. Se trata de un gag con remate contundente y alude a aspectos reconocibles de la actualidad: la dependencia “afectiva” y casi familiar con los videos juegos, que borran diferencia de edades, corren los límites de lo considerado adolescencia y adultez. ¿Cómo surge algo que justo encaja con lo necesario para una producción acotada y efectiva, estando fuera de los trabajos en proceso? ¿Se priorizan los trabajos en proceso por menos efectivos que sean, o este otro?

Se considera por tanto, que este trabajo forma parte del proceso ya que aplica la estructura de comedia vista a lo largo de los análisis de films, con otro contenido. La idea sorprendentemente presentada por el estudiante, es realizable y cuenta con un remate bien claro. El guionista no protagonizó la anécdota pero fue testigo de la misma. El guión despierta el interés de los compañeros y se pasa a dar curso a su producción. Esta propuesta, pudo aunar dos cosas: una problemática social, generar expectativa, y aprovechar lo no mostrado para la generación de la sorpresa.

Quinta presentación

Esta presentación es grupal. Consiste en dividirse en roles. Cada uno debe presentar un desarrollo por escrito de la puesta en escena del guión seleccionado.

Sin embargo, estas presentaciones tanto técnicas como artísticas resultan pobres. No aparecen desarrollos contundentes para el proyecto. Falta rigurosidad para la organización del trabajo. Habiendo demostrado entusiasmo por esta historia, esta última entrega resulta decepcionante.

Un cambio en la metodología

El docente opta por trabajar la puesta en escena en clase. Exige la escritura de otra escena para su inmediata puesta en el aula. Plantea dos desafíos: uno técnico y otro narrativo, siempre dentro del género abordado. Teniendo en cuenta que son pocos estudiantes, (cuatro en el curso) el ejercicio consiste en armar una escena y jugar con los planos solo mostrando a un personaje pero para que el espectador crea que están los cuatro. Los demás deben desempeñar roles técnicos: cámara, sonido, dirección, etc. Lo que este ejercicio aporta a la práctica del lenguaje cinematográfico consiste en decir con los gestos una cosa y con las palabras otra, plantear el humor desde un contrapunto.

Análisis de esta actividad

La introducción de las herramientas de filmación plantea una labor en paralelo, una obviedad que no lo es tanto: saber usarlas, saber coordinarse. Al tratarse de estudiantes de 2º año de la carrera, se da por sentado que esto es así. Pero muchas veces no ocurre. Irrumpen los imponderables. Durante esta práctica, uno de los recursos es hacerle elegir a los alumnos qué recurso narrativo utilizar desde otros elementos que no sean las palabras. ¿Cuál es la iluminación más adecuada para un rostro en una situación de comedia? ¿Por dónde entra en escena el personaje que va protagonizar el equívoco? ¿Cuál de todas las acciones amerita una repetición como recurso de gag? ¿De qué manera el sonido puede estar en función de un gag? ¿Cómo se realiza ese sonido? Se trata de un ruido o de una voz que se escapa de un celular? En síntesis: ¿Cómo

trabajamos cinematográficamente con los elementos que hay en la escena? ¿Cuánto tiempo se tarda en resolverlo?

La observación de la práctica en grupo pone de relieve el concepto de simultaneidad inherente a la labor cinematográfica. El juego de roles al principio tarda en fluir, pero es considerado fundamental para el trabajo de campo. Se establece como objetivo medir tiempos y resultados. En cuanto tiempo se desarrolla con eficacia qué tarea. Coordinar diversas acciones en paralelo y en equipo.

Aportes de la actividad

- 1- Aparición de ideas no previstas en el guión. En el contacto directo con los materiales de trabajo, aparecen nuevos recursos que ayudan a los gags. La interacción con un objeto, con otro personaje, etc. No solo situaciones de humor, insólitas, que van surgiendo en la experiencia, como errores de continuidad, que hasta inclusive, pueden ser utilizados para cuestionar el lenguaje cinematográfico en sí, sino determinados gags de “inoperancia” con las herramientas de trabajo. Sin embargo, obviamente que ese obstáculo no solo debe ser sorteado sino que efectivamente deben aprender a usar esas herramientas técnicas.
- 2- La delimitación de los roles. La realización cinematográfica implica una tarea del hacer. Ese hacer se divide en roles. La simultaneidad antes planteada, no surge con la efectividad esperada. Por lo que a ese concepto se le agrega el de sucesividad. Un aprendizaje en línea. Cada clase debiera entonces, plantear una actividad diferente para cada rol: la dirección de actores, la iluminación, el sonido, de a uno por clase. Este método, que en la teoría sería lo adecuado, no es considerada apropiada para un 2º año de carrera; la relación interactiva dentro del equipo de trabajo debe poderse efectuar sin inconvenientes para una

producción pequeña. Todos deben relacionarse desde sus roles a la vez. Es importante tener en cuenta las características de este grupo, reducido, en el que cada uno/a deben desempeñar más de una función a la vez. Como reflexión, se plantea para niveles iniciales, focalizarse en un rol a la vez. Pasarán de a uno a desempeñar ese rol. Por ejemplo, en este caso, el del sonido. El de la toma de sonido. Este golpe de timón, no aconsejable para el devenir evaluativo, se torna necesario para poder continuar. Incluso implica cambios para precisar la evaluación. Estas actividades posibilitan objetivos a corto plazo, más medibles en la actividad concreta.

Evaluación de la experiencia

Puntualidad, cumplimiento de los roles, aportes a la resolución de problemas, participación en la toma de decisiones, aplicación de los conocimientos, fueron los puntos a tener en cuenta para la evaluación.

La creatividad artística

Volvemos al punto inicial. Si como motivador de la creatividad, se utilizó lo conocido, ahora es importante intervenir esa experiencia con agregados. “Yo no voy al cine a ver lo que pasa en la calle Lavalle”. Apócrifa o no, esta frase que se le atribuye a Jorge Luis Borges, sirve para diferenciar lo que ocurre en la realidad, de lo que ocurre en la realidad de la expectación frente a la pantalla. “Un film es un trozo de vida sin los momentos aburridos.” (Alfred Hitchcock, del texto “El cine según Hitchcock” de Francois Truffaut). Sacar el hecho de la realidad para representarlo implica una serie de operaciones y una postura ideológica que implica una cantidad de decisiones a tomar: ¿Quiero desaparecerme frente al hecho, yo, como sujeto de discurso? ¿Quiero destacarme como tal? ¿Quiero que el espectador sea una máquina de consumo, que salive para hincar el diente sin cuestionarse que come para inmediatamente volver a

sentir ese apetito y repetir su operación? Mas allá de este planteo resulta muy difícil maniobrar en definitiva qué hará o qué no hará ese o esa que vea y escuche mi film y que nunca veré en mi vida. Para eso debo tener mucha experiencia y ni aun así. Por lo tanto, la primera operación sobre el material narrado de mi experiencia personal, es de un recorte. Seleccionar los hechos más relevantes para atraer al que lo vea. Ahora, ese recorte debe ser utilizado en otro sentido. Limitar las herramientas para crear a partir de lo mínimo. Crear un gag en el que el personaje se relacione solo consigo mismo. Luego, que la estructura del humor sea con otro, luego con el espacio y luego con el objeto. Finalmente, plantear una combinatoria. Plantear en esa línea, el trabajo con la luz, el sonido, el montaje. Gag visual y gag verbal. Hacer un gag desde la luz o la sombra, hacer otro únicamente utilizando el sonido. Luego, la comedia respecto a sus tipos: Grotesca, Sutil, Negra, Absurda, Brillante .

Dentro del gag visual, físico, con la puesta en escena o con la cámara misma y el sonido mismos. Por ejemplo con el sonido. Pasos amenazantes que un personaje escucha. El personaje asustado, toma recaudos extremos para que la amenaza creciente no lo afecte. Resulta que esos recaudos son lo que lo perjudican y los pasos resultan de algo insignificante.

Propuesta a futuro

Cada estudiante expone una acotada puesta en escena frente a sus compañeros, valiéndose de un equipo reducido. Sus compañero/as observan y deben elaborar un informe acerca del desempeño del compañera/o al dirigir al actor/actriz para la cámara. La argumentación estará sacada de conceptos teóricos vistos. También se tiene en cuenta el resultado en función al objetivo planteado. Siempre se tendrán en cuenta los géneros como marco para esa evaluación.

Los conceptos teóricos no son el techo, sino que pueden ser superados, lo que se verá reflejado en la evaluación.

Este trabajo rotativo tiene como objetivo acercar estos conceptos de simultaneidad y sucesividad que la creación cinematográfica implica.

Capítulo 3

Evaluación

Este primer trabajo no estuvo a la altura de las expectativas. Se había observado cierta desmotivación en el proceso de mejoras y una dificultad en la constancia de un proceso creativo. Por otra parte, se habían observado problemas de coordinación interna del grupo. Carpeta incompleta fue entregada durante distintas clases. Sea por ausencias a la cursada, sea por no entender qué presentar ni por qué presentarlo. Faltó compromiso con el contenido y ese desfasaje lo demostró. Respecto a la aplicación de los conocimientos, se dio de manera esporádica a lo largo del trabajo. Se notaron escasos recursos de los vistos en la teoría.

El resultado en relación al género y al cliché

El trabajo inevitablemente quedó sujeto al cliché. No pudo manejárselo, desprenderse de él. Como una actitud de salvataje frente a la pérdida de rumbo de los proyectos anteriores que no encontraron resolución. Es allá donde el cliché aparece como necesidad. El cuál pudo haberse utilizado de base, de punto de partida para transformarlo, soportarlo, romperlo “enroscarlo” en un sentido saludable de la palabra para la creatividad, nutriéndolo de más giros. Como postula Robert Mc Kee: “Las convenciones de género no están grabadas en piedra; evolucionan, crecen, se adoptan, se modifican y rompen los moldes para seguir los cambios de la sociedad... Las convenciones de géneros son el esquema de rima de un “poema” narrativo. No inhiben la creatividad, la inspiran. El reto consiste en mantener las convenciones a la vez que se evitan los clichés. Que un chico conozca a una chica en una historia de amor no es un cliché, sino uno de los elementos necesarios de la forma: una convención. El cliché es que se conozcan como siempre se han conocido los amantes de la historia de amor.

En un grupo reducido es limitante la cantidad de trabajos prácticos posibles, sobre todo en equipo. Sin embargo se contempló pensar en la posibilidad competitiva, por eso se convocó a escribir una escena para que se intensifique la creatividad en un material de breve duración. Debido a no haberle podido dar una resolución narrativa acorde a ninguno de los planteos, irrumpió la idea que finalmente se realizó, aunque eso no pareció generar la motivación esperada.

Posible solución radical

Separar el guión de lo que es la materia Dirección en sí misma. Con un texto ya dado, analizar cómo se ha superado el cliché en él y pasar directamente a lo que es la puesta en escena, la cámara y el montaje. Por lo tanto si se trata de incluir la escritura del guión en la materia, debiera ésta constituirse en un solo trabajo práctico. Analizar qué tipo de textos son. Si tiene por gag una resolución visual o un diálogo. Por donde pasaría la creatividad La ubicación de la cámara, la iluminación, el sonido. Por ejemplo: un General del ejército recibe una orden de un superior telefónicamente. ¿Cómo se la filma, cómo se construye un gag únicamente con la cámara o la luz, o el sonido? Esto ahorraría tiempo y se concentraría en la labor en sí misma de la realización. ¿O cómo adaptar el gag de una comedia clásica de los ochenta a la era del celular o la Tablet? Aparte de aprender historia del cine, la actividad, que tiene por objetivo la ruptura del cliché, se focalizaría, recortaría mejor qué cambiar a modo de proceso creativo puntual. Volcar la creatividad en la forma de grabarlo, ingeniárselas para hacerlo técnicamente posible.

Capítulo 4

Trabajo práctico final

Durante la segunda mitad del cuatrimestre, se convoca a la presentación de un segundo trabajo práctico de género policial. Consiste en un cortometraje de aproximadamente doce minutos. El proceso abarca dos presentaciones individuales de un guión. El mismo debe articular conceptos que se suman a la construcción del relato. Los avances y retrocesos en el tiempo, y la diversificación del punto de vista narrativo, se suman a las consignas para este segundo trabajo en equipo, con el cual los estudiantes verán representada su labor en el examen final de la materia.

Respecto a la búsqueda de la originalidad

A modo de ejemplo, se exhibe un cortometraje efectuado años anteriores para esta misma consigna. Uno de los trabajos presentados contiene exactamente el mismo tipo de estructura. Inclusive el mismo contenido: el recurrente femicidio, de una mujer infiel o prostituta, develando al final al verdadero autor por parte de un narrador omnisciente, no por ninguno de los protagonistas. Ambos cumplen con la consigna pero casi de igual manera.

Actividades prácticas en el aula

Se plantea un juego en el aula que consiste en un interrogatorio. El interrogado no es solo el sospechoso/a ficcional, sino el autor del guión. Su objetivo como tal, debe ser sortear, convencer, argumentar, los problemas de verosimilitud del que la historia adolece. Discutir en escena, por qué tal o cual culpable pudo haber pasado desapercibido o de qué y por qué se lo acusa a tal o cual. Por otro lado, qué problemas de documentación en lo que hace a los procedimientos legales, aparecen fallidos en el argumento. ¿Dónde se lo interroga a un sospechoso? ¿En la escena del crimen o en la comisaría? Por falta de tiempo, esta actividad no pudo llevarse a cabo, lo que pone de relieve la importancia de trabajar con materiales externos. La cátedra debe exigirse una mayor concientización de que la materia no debe

enfocarse tanto en la escritura de las historias como sí de la puesta en escena y la cámara. Finalmente se dedicaron dos clases a la puesta en escena de un fragmento del guión seleccionado. Esto activa una serie de elementos fundamentales. El rol play, la confrontación de la palabra escrita y las acciones mostradas, la narración en función a la mimesis. La representación en el espacio, de la escena y del equipo de filmación. Para ello, se implementan una instrumentación técnica de cierta complejidad, frente a lo cual, uno de ellos demuestra una gran aptitud para la dirección coreográfica de la escena.

Por otro parte, se consigna una tercer actividad. Al igual que el armado de las planificaciones desde el rol, ahora deben editar una escena grabada durante la primer mitad del cuatrimestre. El objetivo es aprender a post producir con los programas de edición. Las escenas son dadas por el docente en un dvd. Esto forma parte de un módulo operativo, que refiere al aprendizaje de los métodos de post producción como así también para el montaje.

Volviendo al trabajo troncal, se consigna la presentación de una carpeta de preproducción con la presentación de roles. Al igual que para el primer tp, la presentación es despareja, desincronizada y pobre en sus propuestas. Se exige una mejora en la presentación.

Evaluaciones

Las evaluaciones se llevan a cabo en función a las presentaciones, sobre la que se tiene en cuenta parte de la matriz evaluativa. Por ejemplo, se califica en función de determinadas categorías y variables. Por ejemplo, la relación del trabajo con el tiempo y forma de la presentación, la aplicación de conceptos vistos, etc.

Mejoras implementadas para el trabajo práctico final

Se le dedican dos clases. En la primera se discuten algunos elementos del guión y de la puesta en escena. Aquello que debe documentarse para la construcción del verosímil realista y recursos de actuación para pulir los diálogos. A la última asiste la mitad de este particular curso de cuatro. Se exige la planificación en pizarrón de la puesta en escena dado que el trabajo ya no será más supervisado debido a la finalización del cuatrimestre.

Conclusiones generales

Las consignas en sí mismas resultaron motivadoras para el curso. Los conceptos expuestos desde la teoría fueron de interés. Pero debido a la cantidad de actividades, a sus modalidades, que incluyeron prácticas técnicas en el aula y fuera de ella, y a la escasa cantidad de estudiantes de este curso, los resultados fueron desparejos. De una práctica a otra, se observó una notoria mejora respecto a los tiempos y a la capacidad para resolver imponderables de rodaje. Las prácticas técnicas dentro del aula hicieron sus aportes (resolución de problemas en el set, organización de roles, la diferencia entre el guión y la película, etc) pero faltó un control evaluativo para medir ese aprendizaje.

En lo que refiere a la comedia, debió definirse con mayor precisión el tipo y su distribución para que cada equipo de trabajo tenga recortado su objetivo. Las características de un grupo tan reducido de estudiantes, pone en juego el ajuste de la planificación, por lo que pudo optarse por un único género a abordar.

En cuanto a la consignas, si bien se trata de una materia de desarrollo creativo, esta debe tener planteos más firmes, recortados y rigurosos.

Deben formularse preguntas más precisas para la formulación de hipótesis hacia la resolución de problemas. En el cine casi todos son problemas a resolver. Pueden tomarse esos problemas, dividirlos en categorías y cada categoría ser un área

diferente. Confeccionar un listado de esos problemas y a partir de eso, proponer soluciones que no se encuentran en los textos teóricos, sobretodo tratándose de una actividad creativa, por un lado, y de múltiples tareas operativas por el otro.

Además, la articulación con los conceptos teóricos quedó en la exposición, no pudo evaluarse cuan conscientes los estudiantes han sido respecto a su aplicación en la práctica. Faltó tiempo para esto. Aunque se trate de una asignatura cada vez más abocada al taller, es importante la reflexión y la conexión con los textos que han plasmado su reflexión respecto a la materia. Son muy escasos, pero conllevan una apertura no solo desde la información sino desde una dialéctica con los mismos.

La cursada llegó hasta la presentación de la carpeta de preproducción para el trabajo final. Resta la evaluación del cortometraje de género policial en el examen final de la materia.

Referencias bibliográficas

Altman, Rick, (2000) Los géneros cinematográficos, Paidós, Ibérica

De Vincenzi, Ariana (2009), La práctica educativa en el marco del aula taller

Secretaría Pedagógica de la Universidad Abierta Interamericana. Argentina.

Ariana.devincenzi@vaneduc.edu.ar.

Revista de Educación y Desarrollo, 10. Abril-junio de 2009

Mc Kee, Robert, (1997) El guión, sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones, Alba Editorial, s.t.u. Baixada de San Miguel 08002, Barcelona, Abril, 2010