

DIDÁCTICAS COLABORATIVAS EN LA CREACIÓN DE PERSONAJES FÍLMICOS DE FICCIÓN

Gabriel Vieira Posada

Universidad de Antioquia. Grupo Contracampo - investigación audiovisual

Correo: gabriel.vieira@udea.edu.co

Mesa: Historias de vida y estética: artes visuales, cine, teatro, oralidad y escritura

Resumen: La didáctica del cine universitario plantea retos principalmente en dos vías: la apropiación de saberes de una praxis eminentemente colectiva, y la producción de obras audiovisuales con personajes inspirados en lo local, en una búsqueda rigurosa de estéticas y narrativas audiovisuales. ¿Cómo estimular en los estudiantes procesos colectivos de investigación biográfica? ¿Cómo orientar la construcción de personajes ficticiales? ¿Cuáles prácticas didácticas logran emparentarse con esta búsqueda creativa? Desde el año 2008 enfrentamos estos interrogantes con grupos sucesivos de alumnos del Módulo de cine en el pregrado de comunicación audiovisual de la Universidad de Antioquia. Entre las singularidades resultantes se destacan tres aspectos: la construcción biográfica inspirada en historias del medio, la adopción de roles de corresponsabilidad y la apropiación de los momentos y espacios del aula con la mediación docente. Se propone un recorrido analítico a través esta experiencia.

Palabras clave: personaje, biografía, didáctica colaborativa, aprendizaje por proyectos, audiovisual

*Para ser buen escritor
se requiere vivir intensamente.*

Octavio Paz, (Bruselas, 1997)

A. CONTEXTO DE LA ESCRITURA AUDIOVISUAL UNIVERSITARIA

El módulo de cine del pregrado en Comunicación audiovisual y multimedial de la Universidad de Antioquia corresponde al cuarto semestre de la carrera y se enfoca en las narrativas de ficción; le precede en el tercer semestre el módulo de video documental y antecede el quinto módulo sobre televisión y medios masivos de comunicación. Se trata de una línea narrativa que reflexiona las formas de representación y de mostración fílmica, según palabras de Gaudreault, que recorre los géneros narrativos propios del audiovisual.

Los estudiantes llegan a este nivel con el bagaje que resulta de abordar analíticamente los temas de la realidad, en torno a historias de vida que ellos materializan en su primer trabajo documental. En este cuarto semestre se trata de explorar la creación de historias con personajes ficticiales y realizar su primer cortometraje cinematográfico.

De acuerdo con su propósito de formación, cada asignatura toca con uno o más de los siguientes tópicos:

- a) Investigación y construcción colectiva de las propuestas narrativas
- b) Adquisición de conocimientos y destrezas prácticas de la industria audiovisual
- c) Análisis de los lenguajes, formatos y técnicas de la ficción cinematográfica

Los cronogramas de las signaturas se sincronizan de manera que en la sexta semana los docentes en pleno valoren y elijan los proyectos estudiantiles que van a convertirse en películas durante las semanas restantes del semestre. Cada estudiante participa en solitario con un guion que ha construido con aportes de sus compañeros y docentes mediante estrategias didácticas colaborativas dentro y fuera del aula.

Guardadas las proporciones, la construcción de personajes de ficción para la realización de cortometrajes enfrenta retos muy similares a los de la escritura de cuentos y de novela corta. Como dice Octavio Paz en la cita inicial, escribir bien implica una actitud expectante, *de particular intensidad*, que se nutre de lo vivido. Los estudiantes que llegan al módulo de cine tienen entre 18 y 20 años en promedio, en plena expansión de la complejidad de su mirada ante el mundo; en términos prácticos, la asignatura de escritura de guion cuenta entre sus objetivos con el desarrollo de prácticas colectivas de investigación biográfica que permitan sumar visiones individuales a la hora de construir los personajes para sus películas.

¿Cuáles estrategias pedagógicas enfocan el pensamiento juvenil en la observación y comprensión de las variables del comportamiento humano? En el recorrido iniciado en 2008 en este pregrado de la Universidad de Antioquia, aprendizaje basado en

problemas y las prácticas didácticas colaborativas han mostrado resultados significativos.

El objetivo general del módulo consiste en crear historias de ficción con la capacidad de conectar emocionalmente con el público; las temáticas del guion son libres, así como el tratamiento en el género que el autor elija para desarrollar su historia. Cada estudiante sustenta un proyecto personal, cuyo interés y viabilidad son analizados por los docentes e invitados externos; los dos ganadores plasman grupalmente sus guiones en cortometrajes de 10 a 15 minutos de duración, que al finalizar el semestre inician su camino de exhibición. Se requiere de una clara integración de los roles en sus distintas fases de desarrollo, producción y finalización de una película; por ello, ahondar durante todo el semestre en la consciencia de lo grupal constituye el reto transversal de esta disciplina, y es allí donde las didácticas colaborativas encuentran un terreno propicio para su incursión.

Interesa aquí exponer cómo estas prácticas participan del tópico de formación *investigación y construcción colectiva de las propuestas narrativas*, cómo contribuyen a ampliar la mirada de los jóvenes creadores sobre el mundo, de forma tal que sus historias y personajes lleguen a interesar e impactar a las audiencias.

B. CONTENIDOS PARA LA CREACIÓN DE GUIONES DE FICCIÓN

A lo largo de su exploración, los estudiantes interactúan con autores y escuelas que reflexionan sobre la escritura de los guiones de ficción. En un primer grupo se encuentran las aproximaciones al análisis estructural, que ofrecen una taxonomía de casos posibles o de pasos a seguir, como es el caso de las *situaciones dramáticas* de Polti y Souriau, las *funciones narrativas* de Propp o algunos planteamientos de la *estructura en 3 actos* de Field y sus seguidores. Estos modelos resultan muy útiles para iniciar la escritura y alcanzar una primera versión estable del guion.

En otro grupo se encuentran autores y propuestas que privilegian el análisis de sentido del relato, más allá de su estructuración narrativa; por ejemplo el *modelo actancial* de Greimas, los *argumentos universales* de Balló, o el esquema de los

valores en juego propuesto por McKee¹. Una breve descripción de cada uno permite comprender las posibilidades de mediación con los alumnos.

a) **Las situaciones dramáticas:** Es una lista desarrollada meticulosamente por Georges Polti a fines del siglo XIX con base en las ideas de Gozzi, Schiller y Goethe en torno a la dramaturgia teatral; plasmada en la obra *Las 36 situaciones dramáticas* (Polti, 2014)², en la que reúne los posibles nudos dramáticos, así como algunas de sus variaciones. Las situaciones que sugiere Polti son (ver Tabla 1):

SITUACIÓN	ELEMENTOS
1. Súplica	Un perseguidor, uno que suplica, una autoridad de dudosas decisiones.
2. Rescate	Uno que amenaza, un desdichado, un salvador que rescata.
3. Crimen por venganza	Un criminal y uno que toma venganza de él.
4. Venganza de parientes sobre parientes	Un pariente culpable, pariente vengador, recuerdo de la víctima, pariente de ambos.
5. Persecución	Un fugitivo y quien lo persigue para castigarlo.
6. Desastre	Un poder derrotado, un enemigo victorioso o un mensajero.
7. Víctimas de la crueldad o la desgracia	Un desdichado, un vencedor, una desgracia.
8. Rebelión	Un tirano y el conspirador.
9. Empresas atrevidas	Un líder audaz y valiente, un objetivo, un adversario.
10. Secuestro	Un secuestrador, el secuestrado, la autoridad o el guardián.
11. Enigma	Un difícil problema a resolver, el investigador o interrogador y la autoridad.
12. Logro o consecución	Uno que pide y su adversario que niega, para que surja el conflicto; o bien, un árbitro más o menos arbitrario dado su poder, y las partes oponentes a ese árbitro.
13. Enemistad de parientes	Un pariente malévolo, villano, un pariente odiado por ese pariente y al que este odia también.
14. Rivalidad entre parientes	El pariente preferido, consentido, querido, el pariente rechazado, eliminado, el objetivo a conseguir.
15. Adulterio homicida	Los dos adúlteros, el esposo o la esposa traicionados.
16. Locura	El loco o la loca y sus víctimas.
17. Imprudencia fatal	El imprudente, la víctima de la imprudencia o el

SITUACIÓN	ELEMENTOS
	objeto u objetivo perdido por imprudencia.
18. Crímenes involuntarios de amor	El amante o enamorada y el que hace una sorpresiva e inesperada revelación, intensamente trágica o dramática.
19. Asesinato de un pariente no reconocido	El asesino y la víctima no reconocida.
20. Auto-sacrificio por un ideal	El héroe, el ideal.
21. Auto-sacrificio por los parientes	El héroe, el o los parientes por los que el héroe se sacrifica.
22. Todos sacrificados por una pasión	El enamorado, el objeto de la pasión fatal, la persona sacrificada.
23. Necesidad de sacrificar personas amadas	El héroe, la víctima amada, la necesidad de sacrificio.
24. Rivalidad entre superior e inferior	El rival que es superior, el rival inferior, el objetivo.
25. Adulterio	Un esposo o una esposa traicionada, los dos adúlteros.
26. Crímenes de amor	El amante, la persona amada por él.
27. Descubrimiento de la deshonra de la persona amada	El que descubre la deshonra, la persona culpable de esa deshonra.
28. Obstáculos de amor	Dos que se aman, el obstáculo.
29. Un enemigo amado	El enemigo amado, la persona que lo ama, el que odia a ese enemigo amado.
30. Ambición	Una persona ambiciosa, el objeto codiciado, un adversario.
31. Conflicto con Dios	Un mortal, un Dios inmortal.
32. Celos equivocados o erróneos	El celoso, la persona por la que está celoso, el supuesto rival, la causa o autor del error.
33. Juicios erróneas	El equivocado, la víctima del error, la causa o autor del error, la persona verdaderamente culpable.
34. Remordimiento	El culpable, la víctima.
35. Recuperación de una persona perdida	El perdido, el que lo encuentra.
36. Pérdida de personas amadas	El familiar que es asesinado; otro pariente como simple espectador; un verdugo.

Tabla 1: Las 36 situaciones dramáticas de Polti

La obra de Polti incluye numerosas variantes sobre estas situaciones de base. Por lo general los guionistas combinan esta lista de situaciones estáticas con otros esquemas que agregan funcionalidad narrativa y que dinamizan las relaciones en la

tríada planteada por: actante / rol / actor para el desarrollo de los personajes dramáticos (Urrea, 2016:17).

b) **Funciones narrativas:** El trabajo de Vladimir Propp sobre cuentos folclóricos en Rusia hacia 1920 se publica como *Morfología de los cuentos fantásticos* (Propp, 1987); es introducido tardíamente en occidente en 1950 y valorado inmediatamente por Levy-Strauss y otros estructuralistas. El autor establece 31 *funciones* relacionadas con las acciones del protagonista en las distintas etapas de la epopeya que enfrenta hasta alcanzar (o no) su objetivo. En esta gesta heroica Propp considera siete tipos de actantes / personajes³ (ver Tabla 2):

Actantes / Personajes	Rol en la historia
Héroe o protagonista	Personaje que cumple la misión o protagoniza la acción.
Bien amado o deseado	Puede ser una persona (ej. una princesa, una amada), un objeto (ej. un anillo, un tesoro) o un ideal (ej. libertad, reconciliación).
Antagonista, villano o agresor	Capaz de grandes fechorías para impedir los propósitos del héroe. Es el obstáculo la misión del héroe; puede ser una persona, una situación o una cosa.
Donante	Entrega o comparte con el héroe un objeto o ayuda mágica, para ayudarlo a superar las dificultades de la misión.
Auxiliar / Ayudante	Socorre al héroe durante sus peripecias; favorece la acción del héroe.
Destinador / Mandatario	Solicita o plantea la misión al héroe. Le impulsa a actuar. Puede ser una situación, una idea, o una persona.
Falso héroe	Suplanta al héroe y toma para sí los créditos de la hazaña.

Tabla 2: Actantes en el modelo de Propp

Dichos actantes intervienen a lo largo del drama con acciones que corresponden a las 31 funciones narrativas, agrupadas por Propp en funciones *de planteamiento*, *nudo* y *desenlace* (Ver Tabla 3):

FUNCIONES DE PROPP
<p>FUNCIONES DE PLANTEAMIENTO Durante el planteamiento el espectador conoce al protagonista, así como las circunstancias y costumbres que lo rigen. También aparece el reto que debe</p>

FUNCIONES DE PROPP
enfrentar al protagonista, y aparece el Antagonista; mediante maniobras truculentas éste obtiene información para impedir que el héroe logre su misión.
1) Alejamiento, Carencia: uno de los miembros de la familia se aleja de la casa, usualmente movido por alguna carencia.
2) Prohibición: sobre el protagonista recae una prohibición.
3) Trasgresión: se transgrede la prohibición.
4) Interrogatorio, solicitud de información por el antagonista: el agresor o antagonista entra en contacto con el protagonista e intenta obtener información.
5) Obtención de información: el agresor recibe información sobre la víctima.
6) Intento de engaño al protagonista: el agresor intenta engañar a su víctima para apoderarse de ella o de sus bienes.
FUNCIONES DE NUDO Estas funciones acompañan el desarrollo central de la historia y presentan al resto de los personajes. El héroe se ve investido de poderes especiales gracias a la intervención de un Donante; al llegar cerca del objeto o persona que justifica su viaje, se enfrenta al antagonista y lo derrota.
7) Complicidad ingenua del protagonista con el antagonista: la víctima se deja engañar y ayuda así a su enemigo, a su pesar.
8) a. Fechoría/Daño por el antagonista: el agresor daña a uno de los miembros de la familia o le causa perjuicios. / b. Se manifiesta una carencia o una necesidad personal.
9) Mediación/Transición/Reclamo al protagonista: se divulga la noticia de la fechoría o de la carencia, se le formula al protagonista una petición o una orden, se le permite o se le obliga a partir.
10) Aceptación: El protagonista acepta o decide partir.
11) Partida: el héroe se va.
12) Prueba/Cuestionario/ataque/preparación al protagonista: el héroe es sometido a una prueba, un cuestionario, o un ataque por parte del Donante, que le preparan para la recepción de un objeto o de un auxiliar mágico.
13) Reacción del héroe: El protagonista supera o falla la prueba del Donante
14) Regalo/Recepción del objeto mágico: el objeto o poder mágico queda a disposición del héroe.
15) Viaje/Desplazamiento: el héroe es conducido cerca del lugar donde se halla el objeto deseado/de su búsqueda.
16) Lucha: el héroe y su agresor se enfrentan en un combate directo.
17) Marca: el héroe queda marcado.
FUNCIONES DE DESENLACE La historia se acerca a su resolución; estas funciones anuncian el resultado de las acciones del protagonista una vez cumplida su difícil misión, y presentan el retorno a una nueva estabilidad. Cuando el relato utiliza todas las funciones, el retorno del héroe debe enfrentar una cobarde retaliación de parte del agresor (debido a que el héroe, en su bondad, perdona la vida al antagonista después de vencerlo en

FUNCIONES DE PROPP
combate). El Auxiliar socorre entonces al héroe durante la persecución. Puede surgir también un falso héroe que suplanta al héroe verdadero y reclama para él los beneficios de la victoria.
18) Victoria sobre el antagonista: el agresor es vencido.
19) Enmienda o reparación: la fechoría inicial es reparada o la carencia colmada.
20) Inicio del regreso del protagonista: el protagonista regresa a casa.
21) Persecución del protagonista: el héroe es perseguido.
22) Protagonista recibe ayuda: el héroe es auxiliado.
23) Llegada de incógnito: el héroe llega de incógnito a su casa o a otra comarca vecina.
24) Fingimiento: un falso héroe reivindica, para sí, pretensiones engañosas.
25) Tarea difícil: se propone al héroe una difícil prueba.
26) Prueba/Tarea cumplida: la tarea es realizada.
27) Reconocimiento: el héroe es reconocido.
28) Descubrimiento/desenmascaramiento: el falso héroe o el agresor queda desenmascarado.
29) Transfiguración: el héroe recibe una nueva apariencia.
30) Castigo del antagonista: el falso héroe o el agresor es castigado.
31) Matrimonio: el héroe se casa y asciende al trono.

Tabla 3: Funciones narrativas de Propp

Propp descubre que aunque no todas las funciones están presentes en cada historia que él analiza, su posición en la lista por el contrario muestra poca variación al estar ligadas a las distintas *esferas* o momentos de la acción principal (Propp, 1970:91ss).

c) Paradigma de los 3 Actos: Propuesto por Syd Field en *El libro del guion*⁴, se basa en la *Poética* de Aristóteles; ofrece fórmulas utilizadas en el cine de Hollywood para los relatos fílmicos de ficción, en especial el cine de acción. Caracteriza los elementos que considera *infaltables* en una película: el incidente incitador, los puntos de giro, los clímax narrativos, las subtramas y el arco de transformación de los personajes, entre otros. “Antes de escribir la primera palabra de un guion, dice Field, se deben conocer cuatro cosas: el final, el principio, el nudo de la trama al final del primer acto y el nudo de la trama al final del segundo acto. Sólo entonces se puede desarrollar la trama argumental” (Field, 2002:171). Ver gráfico 1:



Gráfico 1: Paradigma de Syd Field en 3 Actos, con los nudos o puntos de giro.

En la fase inicial de escritura de un guion de ficción, los tres modelos funcionalistas presentados resultan muy útiles para explorar los posibles temas de la historia, plantear la trama central del tratamiento y construir los bloques que conforman la estructura; una vez estabilizados estos elementos se puede decir que existe ya el *esqueleto básico* del guion; falta ahora desarrollarlo. Esta segunda fase fluye bien con modelos que no se detienen en los aspectos estructurales del guion pero sí enfatizan la construcción de sentido. En esta línea cabe mencionar los siguientes:

- d) Modelo actancial:** Greimas reelabora las funciones de Propp con base en los conceptos narratológicos de Genette y con aportes principalmente de Barthes, Brémont y Todorov (Greimas, Barthes, Genette, Tzvetan, & Bremont, 2006). A partir de la idea de sujeto y predicado; Greimas traza tres ejes semánticos:
- a. Eje del deseo:** el sujeto protagonista, S, desea alcanzar el objeto de su deseo, O. Este es un eje semántico *teleológico* o de las causas finales, y define las características semánticas del deseo a conseguir.
 - b. Eje de la comunicación:** las acciones del protagonista son motivadas por un destinador, Ddor, en beneficio de un destinatario, Drio. Es un eje semántico *etiológico* o causalista; explica por lo general el origen del eje anterior.
 - c. Eje de la participación:** durante su periplo, el protagonista recibe respaldo del ayudante A, y padece las trabas que le causa su oponente, Op. Es un eje semántico de tipo *axiológico* o inmanente que evidencia las alianzas y obstrucciones que los personajes presentan al proyecto perseguido por el sujeto (ver gráfico 2):

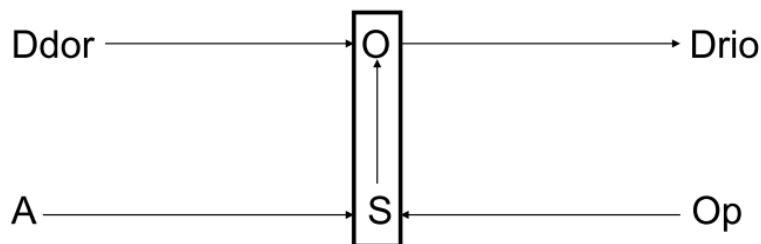


Gráfico 2: Modelo actancial de Greimas

En la variación que aporta al modelo actancial, Ubersfeld propone invertir en el gráfico la posición del Sujeto y del Objeto del deseo. Así, el eje de la participación no se centra en el protagonista sino en el objeto de su búsqueda. También, el eje de la comunicación impulsa ahora las decisiones del protagonista. La primera consecuencia que resulta de esta inversión es que los actantes A y Op trasladan la atención del espectador hacia el Objeto de la búsqueda, volviendo menos probable esconder la naturaleza de dicho Objeto. De alguna manera es una simplificación de la ficción en cuanto esconde menos información; son historias más fáciles de seguir, lo que puede convenir al público infantil, o al género de comedia, o a producciones que no quieren exigir un esfuerzo de interpretación por parte de la audiencia.

e) Los argumentos universales: Jordi Balló y Xavier Pérez, autores de este modelo, analizan en sus libros el sentido que imprimen las motivaciones del protagonista a los contenidos de la ficción; en su libro *La semilla inmortal, argumentos universales del cine*, sintetizan las 21 motivaciones⁵ que según ellos soportan cualquier conflicto dramático. Para estos autores, a una película le basta incluir entre uno y tres argumentos para construir la historia; cada argumento tiene sus propias reglas y cuando éstas se respetan, es posible llevar al espectador de la mano sin confusiones innecesarias (Balló & Pérez, 2007:13ss).

Los argumentos universales son, de acuerdo a estos autores (ver Tabla 4):

Argumento	Fuente clásica	Adaptaciones
1. Búsqueda del tesoro	Jasón y los Argonautas	Simbad / Indiana Jones / Easy Rider / 2001: a Space Odissey
2. Retorno al hogar	La Odisea	Born on the 4th July / Taxi Driver Ivanhoe / Robin Hood
3. La nueva patria	La Eneida	How the West was won / Bend of the River / The Grapes of Wrath
4. El intruso benefactor	El Evangelio (el Mesías)	King of Kings / The Mark of Zorro Schindler's List / Shane
5. El intruso destructor	El Génesis (el Maligno)	Dracula / Nosferatu / Rosemary's Baby / Jaws / War of the Worlds
6. La venganza	La Orestíada	Le Comte de Monte-Cristo / The man from Laramie / Scaramouche
7. Mártir y tirano	Antígona	La passion de Jeanne d'Arc / To Kill a Mockingbird / Paths of Glory
8. Lo viejo y lo nuevo	El jardín de los Cerezos	Il Gattopardo / Gone with the Wind / Sunset Boulevard
9. Amor voluble y cambiante	Sueño de una noche de verano	Bringing Up Baby / Belle Époque / The Philadelphia Story
10. Amor redentor	El rapto de Europa	Beauty and the Beast / King Kong Edward Scissor hands
11. Amor prohibido	Romeo y Julieta	Rebel Without a Cause / West Side Story / Tabu
12. Adulterio	Madame Bovary	Anna Karenina / Brief Encounter / Viaggio In Italia / Belle de jour
13. Seductor infatigable	Don Juan	Giacomo Casanova / Liaisons Dangereuses / American Gigolo
14. Ascensión por amor	La cenicienta	Rebecca / Singing in the Rain / Pretty Woman / Working girl
15. Ansia de poder	Macbeth	Bonnie and Clyde / Scarf ace The Godfather / Citizen Kane
16. Pacto con el diablo	Fausto	Dorian Gray / Moby Dick / The Firm / Strangers on a Train
17. El ser desdoblado	Jeckyll & Hyde	Prince & Pauper / The Prisoner of Zenda / Wolfman / Cat People
18. Conocimiento de sí mismo	Edipo rey	La vida es sueño / The Planet of the Apes / All the president's Men
19. El laberinto	El castillo	North by Northwest / Metropolis / The Conversation / The Crowd
20. Creación de vida	Prometeo / Pigmalión	Der Golem / Frankenstein / Blade Runner / Caligari / My Fair Lady
21. Descenso al infierno	Orfeo	Legend / Vértigo / The Fisher King Blue Velvet / Fellini 8 1/2

Tabla 4: Los 21 argumentos universales de Balló y Pérez

f) **Valor en juego:** más que un modelo para la escritura del guion es una herramienta para el análisis de la evolución de la trama. Lo propone Robert McKee, un defensor de la estructura en 3 actos, para potenciar las emociones que vive el espectador al ver la película; explora la fluctuación del valor en juego dentro de la historia y modula dicho valor llevando al protagonista *hasta el límite*, como estrategia para impactar más profundamente al espectador y llevarlo al estado de catarsis (McKee, 2009:198ss).

Todo valor trae en sí mismo una connotación positiva (+), por ejemplo, la *verdad*. Como se trata de modular el valor, el antónimo de la verdad es la *mentira* y constituye el negativo de ese valor; aquello que no alcanza a ser mentira pero que ya no es la verdad, McKee lo define como lo contrario o irónico del valor, en este caso *las mentiras piadosas y las verdades a medias*. Y una modulación doblemente negativa de la verdad es el autoengaño, es decir mentirse a sí mismo. En palabras de McKee, “una historia que progresa hasta el límite de la experiencia humana en profundidad y alcance en sus conflictos debe avanzar a lo largo de un patrón que incluya el contrario, el antónimo y la negación de la negación” (ibíd:243). La fluctuación del valor queda así (ver tabla 5):

Valor en juego: La verdad

Nombre	Valor modificado
Estado Positivo (+)	Verdad
Estado Negativo (-)	Mentira
Estado Irónico (+-)	Mentiras piadosas, Verdades a medias
Estado Doblemente negativo (- -)	Auto-engaño

Fuente: (McKee, 2009:245)

Tabla 5: Modulación del valor en juego: *la verdad*, según McKee

El análisis del valor en juego se representa gráficamente así (ver gráfico 3):

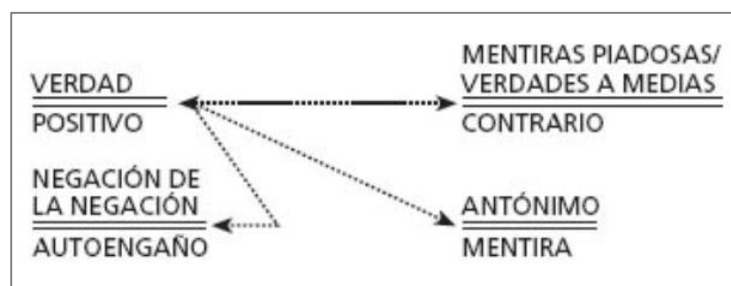


Gráfico 3: Modulación del valor en juego: *la verdad*, según McKee

B. ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

La aplicación de estos modelos en el aula, con la adecuada mediación docente a través de ejercicios de creación grupal acorta sin duda al estudiante el camino de construcción de sus primeros guiones audiovisuales; ordena la exploración de sus temas de interés mediante la revisión de las situaciones dramáticas, construye la biografía de los personajes principales, elige las acciones claves del relato con base en las funciones narrativas y define los bloques o actos con sus puntos de giro, escenas de comienzo y de final en su historia. Es un proceso que finaliza en la primera versión del guion de ficción.

La escritura del guion es un claro caso de aprendizaje por proyectos. Se plantea la creación de un producto tangible en pasos sucesivos de complejidad, en paralelo con la comprensión de nuevos conceptos teóricos y la adquisición de destrezas prácticas de escritura. En cada uno de los pasos del proceso el estudiante recibe aportes de sus pares a través de actividades y ejercicios colaborativos con los compañeros de grupo mediante estrategias acordadas con el docente al comienzo del módulo. Por ejemplo, ejercicios que exploren cómo modular el valor en juego, o que ayuden a debatir un mejor final, o a construir la biografía de los personajes principales.

Lograr unos personajes memorables requiere disciplina y entrenamiento. La primera fuente de información de un autor dramático son las personas que ya conoce. Después, se trata de tener las antenas listas y aprender a observar a las personas que se encuentran alrededor; una libreta de notas o de dibujo ayuda mucho para registrar las observaciones (Seger, Comolli, & Vilches, 2001):

- **Rasgos físicos:** raza, contextura, piel, cabello, manos, pies, cuerpo
- **Ademanos:** gestos, expresiones, forma de saludar, de reír, de mirar, de acariciar, de amar, forma de caminar, de pararse, silencios, tics
- **Vestimenta:** colores, nuevo o usado, ajustado o holgado, maquillaje y peinado, accesorios, modas

- **Vocabulario:** léxico, velocidad, timbre, expresiones, muletillas al hablar, relación con su profesión
- **Carácter psicológico/ Rasgos de personalidad:** formas de relacionarse; introvertido o extrovertido; tramposo o leal; respetuoso o abusivo; sanguíneo, flemático o colérico; actitud: de mando o sumiso o víctima o rebelde; celoso, libertino, adicto, emocional, problema psicológico (obsesiones, neurosis, fobias, miedo a comprometerse, posesividad)
- **Rasgos culturales:** costumbres propias, gastronomía, religión, mitos, bailes y cantos, símbolos, acento
- **Filosofía de vida / forma de pensar:** egoísta, solidario, generoso, consumista, derrochador, avaro, animalista, déspota, cuidador, paternal / maternal

Otros aspectos del personaje igualmente importantes son los oficios que ejerce o que sabe desempeñar, y sus vivencias pasadas, aún en periodos que no se van a ver en la pantalla.

- **Oficio de cada personaje:** a los rasgos anteriores del personaje se adiciona la caracterización de su oficio o actividades que desempeña, para lo que se efectúan visitas específicas a personas que tienen y ejercen el oficio de interés.
- **Datos de su infancia y su pasado:** relación con sus hermanos, padres y abuelos, tipo de vecindario (rural/urbano, rico/pobre, monótono/pintoresco), rituales familiares, hitos positivos y negativos, secretos, violencias, sueños, dificultades, frustraciones, logros completados o interrumpidos, adicciones, amistades, amores, despertar sexual, juegos de barrio/de casa, travesuras, escapadas.

La participación de los estudiantes en el módulo es de dos tipos: roles de corresponsabilidad (con investigaciones individuales que benefician al grupo), y ejercicios colaborativos.

a) Roles de corresponsabilidad:

- Investigación y presentación al grupo de los temas teóricos de clase, de forma conjunta con el docente
- Transformación libre y creativa de los espacios de aula
- Preparación y ejecución de actividades grupales: discusiones, concursos, lecturas colectivas, análisis de escenas fílmicas, entre otros.
- Se realizan también ejercicios en los que se construyen biografías en grupo a partir de fotografías (tomadas de internet o de revistas) y a partir de las primeras escenas de películas y series de televisión.
- Búsqueda y análisis de fuentes de información
- Búsqueda de referentes sobre los temas y personajes de los guiones
- Simulacros del pitch

b) Ejercicios colaborativos de construcción biográfica: cada estudiante investiga y aporta al menos un ejemplo de cada tipo de relato biográfico:

- Relatos de personas conocidas
- Basados en la observación de personas desconocidas
- Basados en la observación de determinados oficios
- Basados en la observación de un grupo de personas que comparten una misma actividad (ej; billar, bar, iglesia, reunión política, boda, bautizo, marcha, casino, competencia de algún tipo, videojuegos, entre otros)
- Relatos con referentes de la literatura, el cine o el teatro
- Representación de personajes acorde con las escenas que se escriben: en esa situación ¿qué haría yo? / ¿qué haría este personaje?

Una vez alcanzada la primera versión del guion individual, se inicia el proceso de reescritura que conduce a la versión que se entrega para la sustentación en el pitch con los docentes e invitados externos. La reescritura es el paso más importante en la creación de buenos guiones audiovisuales; exige un gran esfuerzo y concentración tanto del estudiante-autor de la historia, como del grupo que lo apoya. Frecuentemente la mente del estudiante quiere hacerle creer que su primera versión

del guion está perfecta y que por tanto cualquier modificación le va a restar a la historia en lugar de aportarle. Si cabe aquí la analogía con la preparación de comidas, hasta ahora existe la olla con los ingredientes de la receta: ya se sabe qué es la comida pero no el sabor que va a tener. Igual que el cocinero, el guionista aporta su sazón pues tiene una propia forma de ver las cosas; con la práctica, esa visión personal prefigura lo que se va a convertir en su sello personal.

Durante los ejercicios de reescritura el estudiante afina las tensiones provocadas por cada uno de los actantes y examina la coherencia de la historia con relación a los argumentos universales que la sostienen; en ese proceso el autor decide el énfasis que da a un argumento sobre otro, y en qué momento del relato los giros inciden sobre el rumbo de la historia; también, se escriben escenas climáticas que lleven al límite a los personajes, y escenas de resolución acordes al final que se desea. Estos ajustes con participación grupal dan mayor solidez al guion y ayudan a que el espectador siga la historia frente a la pantalla y conecte emocionalmente con los personajes.

En unas semanas de trabajo grupal y de reflexión personal mediada con el docente, el estudiante ha efectuado un largo recorrido con sus personajes hacia la consolidación de su primer guion completo. Está listo para sorprender y enamorar a los jurados con su historia en el pitch.

Los guiones ganadores continúan en una etapa más avanzada de reescritura en la que participa el grupo de compañeros de clase en pleno que toma en cuenta las recomendaciones recibidas en el pitch. Las actividades giran en torno a los siguientes tópicos:

- Revisión del inicio y el final de la historia
- Elementos biográficos faltantes de los personajes principales
- Elementos biográficos de los personajes secundarios
- Mejoramiento de los puntos de giro
- Mejoramiento de las tramas secundarias
- Revisión de los arcos dramáticos de los personajes
- Revisión de las escenas climáticas y del ritmo general de la historia

- Construcción de escaleta y guion técnico
- Elaboración de story board (parcial o total)

En paralelo se desarrollan las actividades propias de la preproducción, como el diseño y preparación de los componentes de imagen, arte y sonido, la búsqueda de locaciones, el casting de actores, la financiación definitiva del cortometraje y los ensayos previos al rodaje.

Los siguientes son algunos ejemplos de películas creadas por estudiantes de la escuela de cine de la Universidad de Antioquia, todas con reconocimiento en festivales nacionales o internacionales (trabajos del módulo del 4º semestre, trabajos de grado y trabajos de egresados):

Títulos	Nivel
Las llaves de Iku, El miedo y la gallina, Tiempo de volar, Banya	Trabajos del 4º semestre
Kalashnikov, En busca de aire, 1969, En vuelo, Acéfalos	Trabajos de grado
Leidi, Margarita, Cárcel, Madre, Islas	Trabajos de egresados

En estas películas, las historias barriales, los sueños y dramas juveniles configuran las vivencias de personajes cuya biografía encuentra en la ficción audiovisual una forma peculiar de narrarse.

Referencias bibliográficas

- Balló, J., & Pérez, X. (2007). *La semilla inmortal*. Barcelona: Anagrama.
- Field, S. (2002). *El libro del guion* (7a ed.). Madrid: Plot.
- Greimas, A. J., Barthes, R., Genette, G., Tzvetan, T., & Bremont, C. (2006). *Análisis estructural del relato*. México: Ediciones Coyoacan.
- McKee, R. (2009). *El guion: Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones* (2a Edición). Barcelona: Alba Editorial.
- Polti, G. (2014). *Les 36 situations dramatiques*. London: Forgotten books.
- Propp, V. (1987). *Morfología del cuento* (12ava edic). Madrid: Editorial Fundamentos.
- Seger, L. (1997). *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente* (4a ed.). Madrid: Rialp S A.
- Seger, L., Comolli, J.-L., & Vilches, L. (2001). *Taller de escritura para cine*. (L. Vilches, Ed.). Barcelona: Gedisa.
- Souriau, É. (1970). *Les 200,000 situations dramatiques* (5ème ed.). Paris: Flammarion.
- Urra, M. (2016). Reformulaciones del modelo actancial para el análisis de obras dramáticas. *Documentos Lingüísticos Y Literarios - UACH*, 0(15), 13–17.

Notas

¹ En uno y otro grupo existen otros modelos de autores como Campbell, Casetti, Vogler, Truby, Tobías, Comparato, y muchos otros; pero por limitación de espacio considero que los presentados aquí son suficientemente ilustrativos.

² Étienne Souriau (1970) publica *Las 200.000 situaciones dramáticas*, libro en el cual desarrolla las posibles combinaciones y variantes de la lista que había propuesto Polti; además del teatro, encuentra su aplicación en la escritura de cuentos, novelas y guiones de cine.

³ Esta concepción de actantes y personajes se profundiza en los trabajos de Greimas y Souriau hacia la década del 50 del siglo XX, y en las revisiones que realiza Ubersfeld tres décadas después.

⁴ Posteriormente ampliado por muchos autores, entre quienes se destacan Linda Seger (1997) en su libro *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente*, y por Robert McKee (2009) en *El guion*.

⁵ En clase nos referimos a estas motivaciones de Propp como *motores narrativos* dado que constituyen la fundamentación profunda que da impulso a la historia.