

Por dónde empezar

Una experimentación sobre la escritura creativa

Tesis de la Licenciatura en Artes Audiovisuales
con orientación en Guion

Tema: El proceso creativo

Tesista: Lucía Paula Cisneros

Legajo: 67529/2

Contacto: cisneros.lucia@hotmail.com

Directora de Tesis: Rosa Teichmann

ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS.....	3
ABSTRACT.....	4
SINOPSIS	4
FUNDAMENTACIÓN	5
PROCESO Y MOTIVACIÓN.....	5
FUNDAMENTACIÓN PERSONAL.....	9
FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	10
PUESTA EN FORMA	11
LUCÍA5	12
LUCÍA20	13
LUCÍA40	14
CONCLUSIONES	15
BIBLIOGRAFÍA.....	16
FILMOGRAFÍA.....	16
OTRAS FUENTES	18

AGRADECIMIENTOS

A mi familia, en especial a mi papá Jorge, a mi mamá Florencia, a mi otra mamá Andrea y a mi hermano Juan: gracias por creer en mí.

A Rosa, por acompañar mi trayecto educativo desde hace más de diez años.

A Sofía, por su apoyo incondicional a esta y todas mis causas.

A Rodrigo, por motivarme a dar lo mejor de mí todos los días.

A Martín, por los mates que supieron acompañar la escritura.

A Lautaro, por su ayuda y sus consejos.

A las cobayas, por el respaldo emocional.

ABSTRACT

“Por dónde empezar” es un guion de cortometraje de ficción que narra tres diferentes momentos del proceso creativo a lo largo de la vida de una mujer.

Con el eje en la pregunta ¿qué es la creatividad?, el proyecto se centra en reflexionar sobre los procesos creativos y sus diversas formas. Tomando el caso particular de Lucía, se plantea como una experimentación sobre la escritura creativa.

A partir de la reflexión de que todas las artes operan distintos materiales con un centro en común, este proyecto se configura como un guion con enlaces hacia otras expresiones artísticas, tanto en su forma como en su contenido.

SINOPSIS

Lucía es una niña de cinco años que vive en la casa de sus tías Adela y Ester. Sus días transcurren entre juegos de distinta índole y todo el tiempo está creando, incluso sin intentarlo. Al no entender mucho sobre la realidad de los mayores, escapa constantemente a través de su imaginación ya sea dibujando, tocando el piano o interactuando con la naturaleza.

Lucía crece y se convierte en una adolescente tardía que comienza a transitar la carrera de Artes Audiovisuales. Se pregunta por la idea de proceso creativo mientras lo vive en carne propia. Al hacerlo, conecta con su niñez, donde crear consistía en un juego sin reglas. Se vincula con sus sentimientos de ese entonces, principalmente con la tristeza que le produjo la muerte por enfermedad de su tía Adela, quien la alentaba constantemente para que toque el piano.

En sus cuarenta, Lucía es una escritora que lleva tiempo sin ejercer su profesión. A raíz de la llamada de una vieja amiga, la protagonista recibe la visita del personaje de una historia que dejó abandonada. Lucía se vale de la realidad para darle una voz a su personaje, pero al basarse tanto en personas que conoció, se olvida de decir algo nuevo, de darle su propia impronta. El personaje se percata de esto y la abandona.

Es entonces cuando Lucía, angustiada, recurre a sus versiones pasadas combinando el juego, la dedicación y la experiencia para crear, proponiéndose contar una historia con su propia voz.

FUNDAMENTACIÓN

PROCESO Y MOTIVACIÓN

Los primeros pasos del proyecto los di cuando comencé a cursar la materia Taller de Tesis en el año 2018. En la primera clase, se nos dio consigna de elegir un tema que quisiéramos trabajar durante el año. Decidí que quería encontrar algún tópico que me permitiera hablar de manera transversal de cómo fue mi experiencia transitando la carrera.

Era mi sexto año en Artes Audiovisuales, y a raíz de reflexionar sobre los cinco años previos me di cuenta de que un tema recurrente en las historias que contaba eran las líneas difusas entre realidad e irrealdad. Hice un blog, en el que escribía sobre estos inicios del proyecto, y en él hay una entrada que habla sobre la motivación inicial:

Siempre me resultó interesante del cine el hecho de que permite exteriorizar procesos mentales que en el cotidiano nos resultan invisibles, salvo que sean los nuestros propios. Trabajar el mundo de las ideas, la imaginación, el recuerdo, las

conversaciones hipotéticas, las contradicciones que tienen los personajes de una ficción siempre me pareció una de las posibilidades más interesantes que brindaba el arte en general, y el cine en particular.

Otro de los aspectos que siempre me resultó atractivo de las películas es la posibilidad de trabajar a través de ellas otras disciplinas como la filosofía o la literatura. El proceso creativo es algo que siempre me intrigó, porque cada autor tiene uno totalmente distinto, con diferentes tiempos y maneras, que obviamente también lo lleva a un resultado distinto.

En aquel momento, mi hipótesis consistía en que el proceso creativo es una especie de Frankenstein, compuesto por fragmentos de la realidad de los que nos valemos para construir nuevos universos. A lo largo de la cursada, fui haciendo ejercicios y cortometrajes que apuntaban a esta búsqueda. Sin embargo, al intentar retratar el proceso creativo recaía en contar sobre mis propios mecanismos, dejando afuera otras posibles voces.

Mi idea en ese entonces fue usar como esquema el Manifiesto de las Siete Artes de Ricciotto Canudo (1911): cada una de las artes (arquitectura, escultura, pintura, música, danza, literatura y cine) iba a estar representada por un personaje con un proceso creativo particular, basando las narrativas en experiencias reales de personas que se dediquen al arte y quieran hablar de sus procesos creativos. En este punto fue que empecé a trabajar con mi tutora de Tesis, Rosa Teichmann.

La nueva hipótesis que barajé fue ampliar el concepto de creatividad, ahondando en otras disciplinas y categorías que Canudo no abarcaba. Si bien la idea de las siete artes me proveía una estructura sobre la cual trabajar, también acotaba demasiado la investigación de la creatividad en campos más contemporáneos como el diseño gráfico, el tatuaje, los videoclips, las

instalaciones y performances o lo multimedial. Incluso en disciplinas que no son convencionalmente consideradas dentro de lo artístico, como la cocina.

Rosa me recomendó referentes tanto fílmicos como literarios que me ayudaron a ampliar el espectro y conocer más sobre las formas en que otras personas habían retratado procesos creativos antes. "American Splendor", "Paterson", "Providence" y "How to Cook your Life" fueron algunas de las películas que vi por recomendación de mi tutora.

Mientras tanto, la pregunta por el concepto de creatividad me llevó a buscar entrevistas en Internet para ver qué tenían para decir los artistas que admiro sobre los procesos creativos. Uno de mis enfoques preferidos del tema es el que tiene Javier Daulte, que dice que "La creación tiene que ver con la niñez, cuando uno creía con toda el alma que lo extraordinario existía. Crear es recuperar o continuar con la magia". De este autor también fui a ver una obra de teatro, que se llama "Valeria Radioactiva", en donde el tema central era el proceso creativo.

En este punto del proceso, además de intentar incorporar la mayor cantidad de producciones artísticas posibles, desarrollé una serie de rituales: iba sola a leer a la librería Ateneo Grand Splendid de Buenos Aires, y escuchaba un podcast que se llamaba "El camino de la creatividad", que justamente era de un músico que se había puesto a escribir un libro sobre la noción de proceso creativo.

Empecé a ir a clases de piano, para aprender un lenguaje nuevo y vivenciar la creatividad en un área en la que tenía muy pocas herramientas. También en ese entonces me dedicaba a conversar la temática con las personas que me iba cruzando (se dedicaran o no a disciplinas artísticas). Todo esto mientras llevaba un diario, que es de donde extraje gran parte de lo que estoy escribiendo en este momento.

Cuando me volví a reunir con Rosa, le llevé toda la constelación que conformaba en ese momento lo que tenía investigado. Nos dimos cuenta juntas

de que lo más interesante no era lo que estaba estudiando, sino la manera en la que el proceso creativo estaba hablando por sí mismo y podía pensarse como obra final: mostrar el proceso creativo para hablar sobre el proceso creativo.

Como la idea era un texto metadiscursivo y por lo tanto reflexivo, pensamos en la posibilidad de trabajar dentro del formato de cine-ensayo. Algunos de los referentes cinematográficos que vi en ese momento del proyecto fueron "Tarnation", "Stories we tell", "En sus brazos" y "Caro diario". También, en paralelo, leí sobre el concepto de cine-ensayo, el cual es difícil de definir por lo híbrido y por ser un género que intenta librarse de las restricciones formales, conceptuales y sociales.

En paralelo a la lectura más específica para el proyecto, seguí leyendo novelas y mirando series que, sin que lo buscara, también hicieron su aporte. Un escritor que me gusta mucho es Haruki Murakami, y me acuerdo de que, en mis ratos libres estaba leyendo la novela "Crónica del pájaro que da cuerda al mundo", que fue el disparador de la idea de trabajar con el formato de las cartas.

El referente que me sugirió Rosa cuando le llevé esta idea fue "Todas las cartas, correspondencias fílmicas", una serie de obras audiovisuales cortas que constituían un intercambio entre duplas de directores, como si estuvieran escribiéndose cartas entre ellos. Los dúos estaban compuestos por José Luis Guerín y Jonas Mekas, Isaki Lacuesta y Naomi Kawase, Albert Serra y Lisandro Alonso, Víctor Erice y Abbas Kiarostami, Jaime Rosales y Wang Bing y Fernando Eimbcke y So Yong Kim.

Al momento de la escritura del guion, me posicioné frente a la hoja en blanco con la idea de crear dentro del marco del cine-ensayo. Pero una vez que esboqué la primera sinopsis, intentando incorporar todos los elementos que sentía que no podían faltar, me di cuenta de que un relato de ficción podía ajustarse mejor a mi manera de contar.

Todo este proceso que relaté hasta el momento llevó alrededor de tres años (con sus correspondientes períodos de estancamiento), de principio de 2018 a fines de 2020. Un año de experimentación, otro de investigación y un tercero de síntesis de lo aprendido y escritura propiamente dicha.

Si bien leyendo el proceso, podría pensarse que muchas ideas fueron descartadas, la realidad es que todas ellas de una u otra manera terminaron encontrando su lugar en el guion final. La decisión del tema de los procesos creativos se mantuvo a lo largo de todo el proyecto y los intentos por concretarlo constituyeron uno de los procesos creativos más largos, complejos y enriquecedores que transité.

FUNDAMENTACIÓN PERSONAL

A lo largo de mi vida, me relacioné de muchas maneras con el arte. Desde los seis años, empecé a leer novelas y sentí y siento un amor muy profundo por la lectura. Fui al Bachillerato de Bellas Artes, donde mi orientación era plástica, pero convivía constantemente con estudiantes de música. También ahí fue donde empecé a sentir atracción por los audiovisuales.

Comencé la carrera de Artes Audiovisuales en el año 2013, pero también en el 2017 me anoté en la Licenciatura de Letras y cursé algunas de sus materias. En el 2019 empecé a tomar clases de piano con quien ahora es mi pareja, y actualmente, en épocas de cuarentena, estamos compartiendo espacio y llevando nuestros procesos creativos en simultáneo dentro de la misma casa. Y no me refiero únicamente al proceso creativo que conllevó la escritura del guion, también hay otros procesos que acontecen en mi actualidad, como la planificación en mis primeros pasos en la docencia o la entrada al mundo del tatuaje.

La creatividad es un tema recurrente en mi vida, y siempre tuve la impresión de que era algo que trascendía al lenguaje.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Patricia Highsmith (2011) sostiene que «todas las artes son una, todos los artistas tienen un centro y no es muy disímil, y es sólo un accidente el que determina si un artista se vuelve músico, pintor o escritor. Todo el arte se basa en el deseo de comunicarse, el amor por la belleza, o una necesidad de crear orden del desorden » (p. 88).

Es por este centro que Highsmith afirma que moviliza a los artistas que decidí incorporar otras disciplinas al guion. No solamente desde el contenido del relato (donde la protagonista dibuja, toca el piano, estudia cine y escribe libros en su afán de crear orden del desorden), sino también desde su forma.

Si bien el proceso creativo comenzó mucho antes de que se declarara la emergencia sanitaria por COVID-19, la escritura del guion en sí ocurrió íntegramente en cuarentena. Teniendo en cuenta el incremento en la importancia de la virtualidad por el contexto, mi búsqueda a través de este texto pre-fílmico que es el guion, tomó una nueva dimensión: la del hipertexto.

Según el texto "Introducción a las TIC" de la cátedra de Tecnología y Comunicación (2004) «Al hipertexto [...] lo define el uso de vínculos (saltos, links, enlaces, hipervínculos, todos sinónimos). O sea: es hipertexto si tiene palabras u objetos que hacen "saltar" el texto a otra parte o documento al hacer clic en ellos, aunque sea texto plano » (p. 24). Estos vínculos que operan de manera concreta en la informática, en mi obra intentan ser el nexo entre la escritura convencional de un guion y otras herramientas que puedan ayudar a enriquecer esa escritura.

Si el guion en el formato de papel funciona como una guía, ¿por qué no expandir las posibilidades cuando esta guía se presenta de manera virtual? ¿Por qué limitarse a decir que suena una melodía triste cuando se puede determinar exactamente cómo va a sonar esa melodía ya desde la escritura misma?

Al fin y al cabo, la metatextualidad que plantea Gérard Genette es una condición que tienen todos los textos, incluido este, y sobre todo los pre-textos fílmicos. Si partimos de la base de que una página de guion equivale a un minuto de tiempo en pantalla, ya estamos aludiendo a una visualidad inmanente. De alguna forma, generar un vínculo entre el guion y otros recursos, es hacerse cargo de que quienes escribimos guiones trabajamos con otras dimensiones que exceden al papel y la tinta.

PUESTA EN FORMA

Los procesos creativos fueron el norte para esta investigación, que fue llevada a cabo a través de la escritura de un guion. Este guion, a su vez, fue estructurado en tres momentos diferentes de la vida de una mujer: su infancia, su adolescencia tardía y su adultez.

Como si fueran los fantasmas que Dickens plantea en su "Cuento de Navidad" (el fantasma de la navidad pasada, presente y futura), las Lucías son universos paralelos de la creatividad. Tres tiempos, tres pilares, tres concepciones distintas (y necesarias) que se ayudan y se acompañan al momento de encarar el proceso creativo. El relato no establece un punto de referencia, un presente, porque lo que plantea es que todos los momentos ocurren en simultáneo, que el tiempo es una ilusión.

En cuanto a la elección del nombre de la protagonista, la idea fue hacerme cargo de la auto referencialidad del relato. Si bien al principio mi intención fue alejarme del proceso creativo propio, a medida que investigaba sobre la creatividad, me di cuenta de que el lugar más genuino desde el que podía escribir era mi experiencia con el tema.

Incluso, en este aspecto, hay una similitud con la Lucía de cuarenta años, que mareada por todas las voces de los demás, termina acudiendo a sus propias vivencias para escribir.

LUCÍA5

“Me tomó cuatro años pintar como Rafael, pero me llevó toda una vida aprender a dibujar como un niño”

Pablo Picasso

La Lucía de cinco años es la representación del juego en el proceso creativo. El concepto de juego es quizás el más recurrente en las teorías sobre la creatividad, y como se desprende de la cita que seleccioné para introducir este apartado, el juego en muchas ocasiones se relaciona de forma directa con la niñez.

En la infancia, jugar nos resulta natural. Cuando crecemos, cada vez se vuelve más difícil jugar, por una cuestión de estructura, de respeto a la forma (o en términos del arte, a la técnica). Como sostiene Facundo Arena (2018) en *El camino de la creatividad*, «La educación, la sociedad, el sistema, la cultura, nos va marcando diversas pautas que de alguna forma limitan el juego».

Por eso, Lucía5 no se preocupa por los premios o castigos, por ganar o perder. Toca el piano sin técnica, pero lo disfruta. Dibuja con la destreza de una niña pequeña, pero lo disfruta. Ella juega y el premio es la acción de jugar en sí misma. Me parece que eso es a lo que apunta Picasso al decir que le llevó una vida dibujar como un niño: a la dificultad como artistas de reencontrarnos con el juego, habilitándonos al fracaso y olvidándonos del premio.

LUCÍA20

“Ninguno de nosotros podrá recuperar jamás aquella inocencia anterior a toda teoría, cuando el arte no se veía obligado a justificarse, cuando no se preguntaba a la obra de arte qué decía, pues se sabía (o se creía saber) qué hacía. Desde ahora hasta el final de toda conciencia, tendremos que cargar con la tarea de defender el arte.”

Susan Sontag

La Lucía de 20 años representa los disparadores que impulsan a crear y la pregunta por los lenguajes artísticos. Tanto en la teoría y en la escritura como a través del piano y al iniciar una carrera nueva, intenta acceder a la creatividad para poder contar historias y lograr conmover a alguien.

El problema es que ya está en cierta forma signada por un recorrido: aunque de alguna manera se sienta una niña, ya no tiene la capacidad de jugar sin escrúpulos. Al intentar conmover, indefectiblemente comienza a preocuparse por un otro.

Tanto en la clase de piano como en la conversación con su amiga, donde le comenta que quiso escribir y no lo logró, Lucía20 está representando las

limitaciones de la técnica: condicionada por la mirada ajena, mide demasiado su exploración. Pero lo importante es que, aun así, ella explora.

LUCÍA40

“¿Cómo se aprende a improvisar? La única respuesta es otra pregunta: ¿qué nos lo impide? (...) Lo que tenemos que expresar ya está con nosotros, de manera que la obra de la creatividad no es cuestión de hacer venir el material sino de desbloquear los obstáculos para su flujo natural” Stephen Nachmanovitch

El personaje de la novela de Lucía40 es la encarnación de la incomodidad a la hora de crear. Primero, la culpa por la procrastinación. Después, el miedo a no tener nada nuevo o propio que decir.

Habiendo contemplado la posibilidad de que fuera extravagante o irreal, opté por darle una forma humana convencional: Lucía junta en él características físicas de otras personas que “vio” (de manera consciente o inconsciente, prestando más o menos atención) y al mismo tiempo le otorga voces que no le pertenecen.

Me parece importante que el personaje sea una parte orgánica de su vida porque el proceso creativo es una parte orgánica de la vida de todos los artistas. Aunque intentemos dedicarle un espacio y un tiempo, la idea de Frankenstein funciona en los dos sentidos: el proceso creativo se nutre de las experiencias vividas, pero la vida también se transforma cuando uno atraviesa un proceso creativo.

CONCLUSIONES

La escritura de este guion de dieciocho páginas y media me llevó tres años. Fueron tres años de dedicación a un proyecto del que me siento muy orgullosa, donde pude hablar de mi experiencia con el arte a través de él.

El proceso creativo fue caótico (creo que en mayor o menor medida siempre lo es). Sin embargo, en este caso en particular, el caos llevó a una escritura que también fue caótica y que, al serlo, de alguna manera logra expresar todo lo que en el camino fui necesitando que exprese.

Si bien hay situaciones que se plantean en el corto y no me pasaron a mí, me gustaría señalar que las razones que esgrime mi personaje (Lucía20) sobre los motivos para dedicarse a las Artes Audiovisuales, sí son los míos.

LUCÍA20

(nerviosa)

Creo que lo que me gusta del cine es que me da la posibilidad de abarcar, de poder decir cosas sobre todo lo demás. Creo que... Poder contar historias. No sé si voy a ser buena en eso. Estoy acá y nunca dejé atrás la sensación de estar en el traje de un adulto. Como en los dibujitos, cuando los nenes se ponen uno encima del otro y usan ropa de gente grande. Por ahora sé que soy buena espectadora... Espero un día poder conmover a alguien

Hoy me siento más capaz de conmover con lo que escribo y tengo que agradecer por eso a mi formación en la Facultad de Artes, a todo lo que pude aprender de mis compañeros y profesores de la Universidad.

BIBLIOGRAFÍA

- Canudo, Ricciotto (1911) *Manifiesto de las Siete Artes*. Recuperado de <https://proyectoidis.org/manifiesto-de-las-siete-artes/>
- Cátedra de TyC, Facultad de Artes, UNLP (2004). *Introducción a las TIC*. Disponible en <http://www.fba.unlp.edu.ar/tic/archivos/A02.pdf>
- Comparato, Doc (2014) *De la creación al guion* (Colección Especializada Audiovisual), SOFAR editores, Bogotá DC.
- Genette, Gérard (1989) *Palimpsestos: la literatura en segundo grado*, Taurus, España.
- Highsmith, Patricia (2010) *Suspense*, Ñ / Norma, Buenos Aires.
- Murakami, Haruki (2015) *De qué hablo cuando hablo de escribir* (Traducción de Fernando Cordobés González y Yoko Ogihara), Tusquets Editores, S.A., Barcelona.
- Nachmanovitch, Stephen (2004) *Juego libre: la improvisación en la vida y en el arte*. Ediciones Karal, Buenos Aires.
- Rilke, Rainer Maria (1929) *Cartas a un joven poeta*. Recuperado de https://hum.unne.edu.ar/asuntos/concurso/archivos_pdf/cartas.pdf
- Sanchez-Escalonilla, Antonio (2014) *Estrategias de guion cinematográfico: el proceso de creación de una historia*. Ariel, Barcelona.
- Sontag, Susan (1966) *Contra la interpretación* (Traducción de Horacio Vázquez Rial), Seix Barral, Barcelona.
- Tarkovski, Andrei (1991) *Esculpir en el tiempo* (Traducción de Enrique Banús Irusta. Ediciones Rialp, SA. Madrid.

FILMOGRAFÍA

- Alonso, L., Bing W., Lacuesta, I., Kawase, N., Rosales, J., Serra, A., Guerin, J.L., Mekas, J., Eimbcke F. y Kim, S.Y. (Directores), 2011. *Todas las cartas. Correspondencias fílmicas*.
- Astrachan, J. y Logan C. (Productores), Jim Jarmusch (Director), 2016. *Paterson*. Estados Unidos, Francia y Bélgica.
- Banfi, N., Barbagallo, A. y Moretti, N. (Productores), Moretti, N. (Director), 1993. *Caro diario*. Italia.
- Bregman, A., Kaufman, C., Salerno, R. y Azpiazu, S. (Productores), Kaufman, C. (Director), 2020. *I'm thinking of ending things*. Estados Unidos.
- Casa de América (16 de abril del 2013). *Conversación entre Ana María Shua y Samanta Schweblin* [archivo de video]. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=dPBUVQoEYh0>
- Dayton, J. y Faris, V. (Directores), 2012. *Ruby Sparks*. Estados Unidos.
- Hope, T. (Productor), Shari Springer Berman y Robert Pulcini (Directores), 2004. *American splendor*. Estados Unidos.
- Gernstl, F. y Mager, F. (Productores), Dörrie, D. (Directora), 2007. *How to cook your life*. Alemania.
- La Nación (26 de abril del 2017). *Conversaciones: Ciclo creadores. Entrevista a Javier Daulte* [archivo de video]. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=S9n3ZeMSKw4>
- Lee, A. y Basmajian, S. (Productoras), Polley, S. (Directora), 2012. *Stories we tell*. Canadá.
- Marker, C. (Productor), Marker C. (Director), 1983. *Sans soleil*. Francia.
- Ramsay-Lev, J., Hinchcliffe, P. y Glynn, V. (Productores), Holland, A. (Directora), 1995. *Total eclipse*. Reino Unido, Francia, Bélgica e Italia.
- Resnais, A. (Director), 1977. *Providence*. Francia y Suiza.

OTRAS FUENTES

- Arena, F. (2018) El camino de la creatividad [podcast]. Disponible en <https://open.spotify.com/show/5tPU92eBwzmGR4aj0d0Ha2>
- Daulte, J. (2019) *Valeria Radioactiva* [obra de teatro]. Buenos Aires, Argentina.