



Taller de escritura dramática coordinado por PATRICIA SUAREZ

“Encuentro gótico, zombis propios y ajenos y vampiros de toda laya”

El género gótico nació un verano de 1816, de la mano de Lord Byron, Percy Shelley, Mary Shelley y Polidori. Byron había alquilado una casa cerca de un lago y decidió invitar a unos viajeros que, decían ser escritores, para leer juntos historias de fantasmas. A partir de las lecturas de estas historias, cada uno comenzó a escribir una sobre fantasmas, vampiros y monstruos. Hicieron lo que hoy denominaríamos una “clínica” de escritura. Esta historia de cómo nació un género que puso en escena los fantasmas de la mente humana dentro de la historia de la literatura, nos dará pie al taller de escritura dramática. Trabajaremos sobre dos mitos de nuestra cultura: el vampiro y el zombi, ya sea instalándonos en el género fantástico o bien naturalizándolo a la realidad de nuestros días.

A, EL VAMPIRO.

¿Qué y quién es el vampiro? Antiguos relatos del vampirismo. El Conde Drácula. Quién fue el Conde Drácula. Vampirismo y poder. La infección vampírica. La crueldad como tema del género fantástico. Una explicación biológica del vampirismo: la porfiria. El vampirismo como metáfora. La psicopatía. Personalidades psicopáticas.

B, EL ZOMBI

¿Hay vida después de la muerte? Interpretaciones de la muerte en diversas culturas y religiones. La resucitación de los muertos. Definición de ZOMBI; su nacimiento en la cultura vudú haitiana y su estrecha relación con la esclavitud. Objetivos del zombi, sensorialidad del zombi. Zombis en otras culturas: el GOLEM, el FAMILIAR. Los zombis actuales (las series The Revénants, Resurrectio, The returned): un ser humano que vuelve de la muerte y es idéntico a los vivos física y psíquicamente.

Para desarrollar ambos temas, por último, indagaremos en el género fantástico y los conceptos de Todorov, Henry James, Horacio Quiroga, Borges y Cortázar.



LA PRÁCTICA

A, PRIMER DÍA

Objetivo, soltar la lengua, soltar las alas. Todas las historias nacen de la literatura oral. El ejemplo de los cuentos de hadas. Aprender a contar historias. Funcionalidad del chisme como estructurador de un relato (el chisme es un relato con final moral). Aristóteles: No contar la historia cómo fue, sino como hubiera podido ser. La ruptura de la historia oficial. Hacerse preguntas: una buena historia contiene muchas preguntas y cero respuestas. La cacería de una buena historia. Apuntar en una libreta imágenes, frases, recuerdos, sueños, anécdotas. El apunte como el inicio del acopio de material. La creación de un ARGUMENTO. Chequear un argumento relatándolo en voz alta (para uno y para los demás) asegura el 80% de la funcionalidad del mismo.

B, SEGUNDO DÍA

Desglose del argumento en cuatro partes: la ESTRUCTURA DINÁMICA. La vieja premisa del enlace-nudo-desenlace que aprendimos en la escuela. Para contar bien una historia hay que conocer las reglas. Conociendo las reglas, podemos transgredirlas. Funcionalidad de cada una de las cuatro partes de la estructura dinámica: LA ESCALETA o INDICE DE LOS CAPITULOS/ESCENAS/SECUENCIAS. Análisis de cada uno de los ítems. Acopio de material: de dónde sale el material para contar mi historia. Hacer una investigación, qué buscar, qué deshechar. Mantenerse en materia: durante el período de acopio de material y de escritura, rodearse de ficciones que pueden nutrir la propia.

Qué es acción dramática? Definición y concepto. Ejemplos.

Aristóteles: Contar una historia con la menor cantidad de personajes posibles. Líneas argumentales. Cuántas puede haber en una historia determinada. El manejo de la información que se da al espectador.

La construcción de un personaje. El nombre, la voz, la actitud, la psiquis. Historia previa del personaje, escenas de búsqueda. La didascalía como narrativa, como apunte. Funcionalidad del personaje dentro de la historia propuesta.

Lenguaje. El habla humana. Decir y hablar. El malentendido. Las dificultades en el habla: la tartamudez, la mudez, el asma, la afasia, etc. Las dificultades en el pensamiento: los síntomas y padecimientos de índole psicológica y neurológica. La filosofía y la antropología como herramientas para evitar hacernos caer en el prejuicio y en la moralidad. Un buen autor no debe autorizarse a juzgar a sus personajes.



La escena. Los escenarios posibles. Un solo escenario elocuente. Los escenarios de la imaginación o los que económicamente sugiere el mercado?
Advertencias y pequeños consejos para iniciar la escritura.

C, TERCER DIA

TALLER. Repaso de los conceptos de las clases anteriores. Comentarios de los productos culturales consumidos y de la experiencia de escritura. Análisis de las dificultades de la escritura: la angustia, la frustración, la página en blanco, la censura. Análisis de la catarsis (debe hacerla el espectador/ no es el escritor durante la escritura). Lectura de lo escrito y discusión.

La corrección. Qué debe corregirse y por qué. Relatar un argumento en lugar de leer todo lo escrito a los terceros. Modos de corrección, quiénes deben ser los primeros lectores. El problema con los maestros.

D; CUARTO DÍA

Exposición de los trabajos terminado. El pulido final, el trabajo que debe hacer la levadura del tiempo en los materiales. Desprenderse del material, tomar distancia de él, para evaluarlo mejor, significa comenzar a trabajar en un segundo material. La obsesión por la perfección es idéntica a la obsesión por la originalidad: aborta la obra. Soltar, aprender el arte de perder.

El Pitching. De qué se trata mi obra? De que habla mi obra? El mito.

Teatro leído, teatro de ensayo. Actores que lean mi obra para hacer la prueba de su funcionalidad.



El piloto, ensayar un piloto, grabar un piloto con el mismo objetivo.

El mercado. Qué hacer con el texto? Editoriales, teatros, productoras. Requisitos de ellos. Cultivo de la paciencia, la generosidad, la tenacidad en el trabajo.

E; REQUISITOS

- Lecturas de cuentos de vampiros. Drácula de Bram Stoker, La novia de Corinto, de Goethe. Carmilla de Sheridan Le Fanu. La hora del vampiro, de Stephen King. El almohadon de plumas, de Horacio Quiroga.
- Lecturas sugeridas: Obra poética, de Aristóteles.
- Haber visto series o películas sobre zombis.
- Traer un compromiso de escritura de un texto.

casArijón
ESPACIO CULTURAL DEL SALADILLO

 /casarijon
 santafe.gov.ar/cultura

Arijón 84 bis

**USINA
SUR**
La fábrica de guiones de
CASARIJON



www.facebook.com/casarijon

 SANTA FE
AVANZA

