

SESIÓN 2
LOGLINE

SESIÓN 2: LOGLINE

Podrás proyectar en el aula el vídeo *"Actividad logline Juego de apuestas"* para realizar esta sesión.

1. ¿QUÉ ES UN CORTOMETRAJE?

Un cortometraje es una **producción cinematográfica** (sobre soporte celuloide o digital) **con una duración máxima de 30 minutos**. Al ser una película de corta duración, siempre se le ha considerado un paso previo y de experimentación para los directores antes de dar el salto al largometraje; debido entre otras, al menor riesgo económico por tratarse de una producción de menor duración.

2. FACTORES A TENER EN CUENTA ANTES DE ESCRIBIR

UN GUIÓN DE CORTOMETRAJE

Un factor importante que los y las docentes deben de tener en cuenta cuando se enfrentan a la creación de un guion con su alumnado **es que sea factible de producir**.

Un guion es una guía de trabajo, una escritura efímera, **cuyo fin último es el de ser convertido en imágenes audiovisuales a través de planos**. Esto es una de las grandes diferencias respecto a la literatura. Un escritor puede crear mundos imaginarios, criaturas inexistentes, describir cualidades y atributos de los personajes que los hacen sobrehumanos, etc. El esfuerzo que esto conlleva es el tiempo que el escritor pasa delante del papel en blanco. La imaginación de cada lector se encargará de dar forma visual a cada palabra, cada párrafo, cada acción que acontece a lo largo del relato.

En el mundo audiovisual, todos **los elementos escritos en cada página hay que crearlos posteriormente**, por lo que se traduce en un coste económico y en trabajo de un gran número de técnicos especializados.

Por ello, a la hora de afrontar la idea con el alumnado es recomendable considerar:

- **La duración:** dentro del formato cortometraje, **la calidad de la obra no se basa en su duración.** Una historia contada en tres minutos puede ser igual o mejor que otra de treinta. Cuanto más largo sea el guion, mayor posibilidad de que las chicas y chicos cometan errores argumentales; además de tener un coste (de trabajo) mucho más elevado de producir. Se debe de tener en cuenta que **una página de guion** formateado en el estándar profesional **tendrá una duración aproximada en pantalla de un minuto.**
- **Las localizaciones:** del mismo modo que con la duración, **se puede narrar una buena historia en una sola localización.** Cuando se amplía el número de localizaciones, también lo hace el tiempo de trabajo previo y de grabación. El equipo habrá de desplazarse de un lugar a otro; deberá acondicionar cada nueva localización según las necesidades de arte, fotografía, etc. **Es preferible utilizar localizaciones** (no más de dos o tres como máximo) **cercanas al entorno cotidiano** y que sean de fácil disponibilidad para los alumnos y las alumnas.
- **Los personajes:** el manejo de actores requiere de destreza, por ello, al iniciarse en el mundo audiovisual **es preferible empezar con guiones que contengan pocos personajes.** Asimismo, cuando se afronta un cortometraje de bajo presupuesto, se recurre a actores y actrices amateurs, cuya disponibilidad se reduce a su tiempo libre y de ocio. Cuantos más intérpretes se precisen para una secuencia, mayor dificultad para cuadrar el horario de disponibilidad para todos y todas.
- **Los efectos especiales y otros elementos difíciles de recrear:** requieren de presupuesto y/o dominio de la técnica. **Un efecto especial mal hecho restará credibilidad** a la historia. Se ha de evitar por tanto atropellos, explosiones, armas de fuego, suicidios, etc.

3. LA IDEA.

De un buen guion puede resultar una película buena, regular o mala. De un guion malo solo saldrá una película mala.

El germen de **cualquier guion cinematográfico parte de una idea**. Esta idea viene dada a partir de una anécdota, de un pensamiento, de una noticia en la prensa; a partir de obras preexistentes, como una novela, obra de teatro, cómic, videojuego, etc.

Partiendo de una **idea original (guion original)**, o bien de una idea **basada en una obra preexistente (guion adaptado)**, se ha de tener muy claro que si el concepto con el que se comienza a trabajar no emociona al guionista, difícilmente emocionará al público una vez esté hecha la película. **El cine es emoción.**

4. EL LOGLINE.

El logline es el **primer paso** en la escritura de un guion. Es un texto breve que resume la historia. Por lo general no ocupa más de **una o dos frases (35 - 45 palabras aproximadamente)**.

Expone de manera concisa e informativa de qué trata la película, e incluye: **quién es el protagonista, el evento principal, cuál es su objetivo, qué se lo impide**; cuál es el detonante de la historia y a qué debe enfrentarse el personaje.

El logline sirve para evaluar la idea y como **guía de escritura para encontrar el foco del relato**.

También es una herramienta de venta del proyecto a un productor, por eso el logline **debe ser lo suficientemente atractivo y claro para que el que lo lea o escuche, lo entienda**, y quiera saber más acerca de la historia.

Normalmente, un logline no informa sobre el desenlace de la historia, aunque podría escribirse si fuese necesario para entender la historia en su conjunto.

Un logline puede dar origen a múltiples relatos.

Un ejemplo de logline sería: *"Mientras reparan un satélite fuera de su nave, dos astronautas sufren un grave accidente y quedan flotando en el espacio. Intentarán por todos los medios buscar la solución para volver a la Tierra"*. (Gravity. Alfonso Cuarón, 2013).

Algunas reglas para escribir un logline:

- **Ser conciso**, escribiendo pocas líneas: una o dos frases, tres a lo sumo, sin incluir detalles innecesarios.
- Escribir en **tercera persona**, en presente y utilizando verbos de acción (aunque el hecho a narrar pertenezca al pasado). No usar tiempo pasado ni el condicional.
- **Informar del conflicto** que da base a la historia: quién es el protagonista, **qué necesita conseguir**, quién o qué se le opone.
- **Evitar subjetividades y nunca escribir apreciaciones personales**, como por ejemplo escribir "mi película trata sobre el cáncer de mama" o "quiero demostrar el dolor causado por el cáncer de mama".
- **No incluir preguntas retóricas**, tales como "¿qué pasaría si...?".
- **No se hace referencia a conceptos narrativos** tales como "protagonista", "antagonista", "conflicto", "plano", "flashback", etc.
- No es necesario poner el nombre del personaje, basta con definir su aspecto, sexo, edad, profesión, etc.

Esquema para crear un logline

Para crear un logline de manera sencilla, el analista de guiones Karel Segers propone el siguiente esquema:

Quando (**un acontecimiento importante sucede**), (**el protagonista**), debe (**hacer la acción principal**).

Siguiendo este esquema, el logline de una película conocida como Indiana Jones y la última cruzada, quedaría así:

Quando (el padre de Indiana Jones busca el Santo Grial, lo secuestran los nazis), (Indiana Jones), debe (rescatarlo e intentar encontrar la preciada reliquia).

Cuando el padre de Indiana Jones busca el Santo Grial, lo secuestran los nazis. Indiana Jones debe rescatarlo e intentar encontrar la preciada reliquia.

Se podrá variar el orden de este esquema, de manera que sea lo más visual y atractivo de leer, según la historia, pudiendo prescindir del "cuando" y del "debe".

ACTIVIDAD 1

Partiendo del concepto normativo de escritura de un logline, y basándose en el esquema de Karel Segers, los alumnos y alumnas tendrán que **elegir títulos de películas y series**; y entre todos y todas, **describir su logline**. Este ejercicio se denomina **logline a la inversa**.

ACTIVIDAD 2

Basándose en el debate surgido en la sesión 1 sobre los juegos de apuestas, el alumnado tendrá que **escribir el logline del futuro guion**.

Para ello formarán **grupos de cinco o seis personas** y tendrán un tiempo estimado para su escritura de **veinte minutos**. Pasado ese tiempo, un responsable de cada grupo leerá su logline y el resto de grupos aportarán las ideas que crean necesarias para mejorar dicho logline.

Es primordial recordar al alumnado que el guion debe ser factible de producir, para ello deben de **seguir los consejos del punto 2**.

Por otro lado, en la medida de lo posible, **las historias deben reflejar una actitud positiva, alejándose de finales dramáticos**, donde el personaje afronte los problemas y le lleve a una superación personal. Esto debe estar presente desde la primera fase de escritura.