



RIDAA
Repositorio Institucional
Digital de Acceso Abierto de la
Universidad Nacional de Quilmes



Universidad
Nacional
de Quilmes

Arroyo, Vanina

El guión audiovisual



Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Argentina.
Atribución - No Comercial - Compartir Igual 2.5
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/ar/>

Documento descargado de RIDAA-UNQ Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto de la Universidad Nacional de Quilmes de la Universidad Nacional de Quilmes

Cita recomendada:

Arroyo, V. (2017). *El guión audiovisual. (Programa)*. Bernal, Argentina: Universidad Nacional de Quilmes. Disponible en RIDAA-UNQ Repositorio Institucional Digital de Acceso Abierto de la Universidad Nacional de Quilmes <http://ridaa.unq.edu.ar/handle/20.500.11807/6431>

Puede encontrar éste y otros documentos en: <https://ridaa.unq.edu.ar>

ANEXO I

Programa Regular – Cursos Presenciales

Carrera: Tecnicatura Universitaria en producción digital

Año: 2017

Curso: El guión audiovisual

Profesor: Vanina Arroyo

Carga horaria semanal: 4 horas (1 hora extra-aulica)

Créditos: 10

Núcleo al que pertenece: Núcleo Formación Electivo

Tipo de Asignatura: Teórico – práctica

Presentación y Objetivos:

El guion o libro audiovisual es una obra en transición, una guía para que la producción y realización se lleven a cabo en tiempo y forma, y su diseño obliga a tomar en cuenta múltiples factores además de lo estrictamente dramático: técnicos, artísticos, y sobre todo humanos. Generar en el alumno la conciencia de la complejidad del proyecto es parte fundamental de la tarea en el aula.

Para comprender la obra audiovisual, el alumno debe internalizar el proceso que se extiende entre la aparición de ideas y sensaciones, y el trabajo plasmado. Alcanzar un primer borrador de un texto, reescribir, analizar, pulir, es el mejor camino para obtener el mejor resultado de un guion. Para lograrlo se necesitan horas de ejercitación, y una adquisición de conocimientos que permiten entender por qué un texto a veces no funciona como se espera.

Los profesionales formados en el guion aprenden a optimizar el valor tanto artístico como productivo de la obra mediante una efectiva revisión de recursos. Algo que ninguna industria audiovisual puede darse el lujo de no tomar en cuenta.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Comprender fundamentos del relato audiovisual su devenir histórico.
- Identificar los elementos relativos a la estructura.
- Desarrollar un método propio basado en su propia capacidad para contar.
- Escribir relatos básicos, que permitan ejercitación y análisis.
- Comprender la articulación entre la narrativa teatral, cinematográfica, radiofónica, televisiva.
- Conocer las características de recursos y narrativas emergentes a partir de la convergencia de medios digitales (Videojuegos, redes, pantallas portátiles)
- Desarrollar la capacidad para trabajar en equipo.
- Analizar obras, formatos y productos audiovisuales.
- Detectar fortalezas, debilidades y errores habituales en el relato audiovisual.

- Adaptar argumentos e historias a diferentes medios (cine, tv, medios electrónicos, etc)

Contenidos mínimos:

Conceptos introductorios sobre la narrativa. Tipos de narración literaria, cinematográfica y audiovisual. Formas o modalidades narrativas.

Estructura narrativa audiovisual. Conceptos básicos y herramientas del guionista: Herramientas útiles al guionista: del "pitch" a la scaletta. Idea dramática, story line, sinopsis, scaletta. El guion literario – guion técnico. Los tres niveles de la narrativa: historia, relato y narración. Ordenamiento, funcionalidad y coherencia.

Contenidos Temáticos o Unidades:

Unidad 1

La crónica audiovisual y el rol social del autor como testigo de su tiempo.
La dramaturgia: introducción a los primeros elementos
Conflicto, estructura, circunstancia y personajes
Historia y relato
El proceso creativo y el proceso de investigación
La construcción del verosímil

Desarrollo: Introducción a la materia, y al método para transformarse de espectador en contador de historias y cronista de la realidad. Reconocimiento y análisis de los elementos básicos de la dramaturgia.

Desarrollo: la construcción del relato desde la imagen a la idea, y desde la idea a la imagen. La primera argamasa de una historia, el conceptos y la acción, y la diferencia entre verdad y verosímil. Detalle del proceso de investigación para la escritura.

Unidad 2

El conflicto, la premisa y los valores en juego
El orden jerárquico valorativo
Puntualización, delimitación, amplificación
Acción rectora, propósito y motivación

Desarrollo: reconocimiento del conflicto, los elementos que lo componen, y la necesidad de adaptar el drama humano a su versión dramática. El impacto de la historia en el espectador, y la relación entre la audiencia masiva y el comportamiento social.

Unidad 3

Desarrollo de estructura dramática
Los tres actos: presentación, desarrollo y resolución del conflicto.
Prologo y epílogo
Progresión de la acción dramática
Trama principal y sub tramas.

Desarrollo: La organización de los eventos para su correcta comprensión por parte de la audiencia. La economía de recursos en el plano productivo y en el artístico. La

estructura clásica, el minimalismo y la antiestructura. Historia explícita y contenido tácito. Participación del espectador en el resultado final.

Unidad 4

El tiempo
El reloj interno de una obra
Velocidad y ritmo dramático
Flashback y flashforward
El suspenso

Desarrollo: Definición de tiempo dramático, tiempo argumental y tiempo de la trama. Función del corifeo. Recursos de manipulación del tiempo y alteración del relato.

Unidad 5

Personaje: fuerza protagónica y fuerza antagónica
Las preguntas definitorias: ¿Quién soy? ¿Dónde estoy? ¿De dónde vengo? ¿Adónde voy? ¿Qué quiero? ¿Qué se me opone? ¿Qué estoy dispuesto a hacer para lograrlo?
Héroe y anti héroe
El camino del héroe
Motores del personaje: deducción e inducción

Desarrollo: El desarrollo de los personajes: acción, diálogo, lenguaje corporal. Propósito y la motivación de la acción rectora. Personajes trágicos, dramáticos y cómicos.

El sendero mítico: El mundo propio, La provocación, La prevalencia del status quo, El reencuentro con el valor esencial propio, El bautismo de fuego, La cruzada, Los aprestos finales, El sacrificio, La batalla final, El eterno retorno.

Unidad 6

Géneros y formatos
Tragedia, comedia y drama
Géneros y subgéneros
Folletín / Comedia / Emoción / Aventuras / Fantasía / Terror / Ciencia Ficción
Reglas del guion audiovisual
Argumento, sinopsis, tratamiento y guión
La "biblia" del proyecto

Desarrollo: análisis de formatos, géneros y subgéneros. La adaptación de obra literaria pre existente. La correcta elección de la época, el ámbito y los elementos que permiten la proyección de la historia. Definición de Locación, Acción, Diálogo y Transición

Quip

Plan de Trabajo por clases



Clase 1. (19/8) PRESENCIAL

Introducción general a la materia
Ejemplos de idea, imagen, conflicto, acción

Clase 2 (26/8)

Creación de un argumento a partir de una imagen
Creación de un argumento a partir de una idea

Clase 3 (2/9)

Trabajo práctico individual nº1 / Creación de una premisa.
Exposición de polaridad de valores y anclaje a un conflicto.

Clase 4 (9/9)

Estructuración de un argumento.

Clase 5 (16/9) PRESENCIAL

Presentación del Programa CELTX. Visualización de contenidos

Clase 6 (23/9)

Trabajo práctico individual N°2 / Adaptación de un argumento dado.

Clase 7 (30/9)

TRABAJO PRACTICO Parcial 1 / Contenidos de la 1ª mitad del programa.

Clase 8 (7/10)

Clase 9 (14/10)

Trabajo práctico individual N°3
Elaboración de un formato audiovisual: periodístico / documental / magazine / otro a elección

Clase 10 (21/10) PRESENCIAL

Visualización de contenidos
Análisis grupal del Trabajo práctico individual N°3

Clase 11 (28/10)

Clase 12 (4/11)

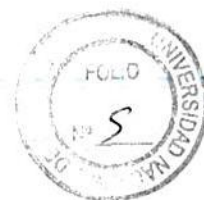
Pautas para la realización del trabajo Práctico N°4 Elaboración de una obra breve (2' max) a partir de un relato.

Clase 13 (11/11)

Clase 14 (18/11) PRESENCIAL

Visualización del trabajo Práctico N°4
Examen integrador final. Totalidad de los contenidos del programa.

Clase 15 (25/11)



Bibliografía Obligatoria:

Unidad 1

Doc Comparato "De la creación al guión - Arte y técnica de escribir para cine y televisión". Barcelona. Editorial La Crujía - 2005.

Field, Syd, Cómo mejorar un guion, Madrid, Plot Ediciones, 2004.

Narrativa clásica:

José Mármol "Amalia"

José Hernández "Martín Fierro"

Don Quijote de la Mancha / La Divina Comedia / La Iliada / La Odisea / Las mil y una noches / Fausto

Material Audiovisual:

Charles Chaplin, fragmentos de sus cortometrajes y películas: "Vida de Perros", "El Pibe", "Luces de la ciudad", "Tiempos Modernos", "El gran dictador", "Monsieur Verdoux".

Secuencias de títulos y prólogos de películas o series, muestreo de estilos y discursos (Kung Fu Panda - Lolita - The fall - La conversación - Fiebre de Sábado por la noche - Soylent Green - Donnie Brasco - Sahara - El amanecer de los muertos)

Unidad 2

Polti, George, Les trente-six situations dramatiques, Paris, Édition du "Mercure de France", 1895.

Aristóteles, Poética, Buenos Aires, Editorial Leviatán, 1985.

McKee, Robert, El guion, Barcelona, Editorial Alba, 2009.

Narrativa clásica:

Babilonia (Armando Discépolo). El sí de las niñas. (Moratín)

William Shakespeare. "Hamlet" y "Macbeth"

Material audiovisual:

El hinchado (Enrique Santos Discépolo)

El secreto de sus ojos (Eduardo Sacheri / Juan José Campanella)

Para matar un ruiseñor (Robert Mulligan)

Ricardo III. Richard Loncraine

En busca de Ricardo III. Al Pacino

Cyrano de Bergerac. Jean-Paul Rappeneau

Roxanne. Fred Schepisi.

Casablanca

Citizen Kane

Unidad 4

El cine según Hitchcock / François Truffaut

Narrativa clásica:

Jorge Luis Borges "El sur"

Horacio Quiroga "Decálogo de un escritor"

Material Audiovisual:

Volver al Futuro. Robert Zemeckis

Querida, voy a comprar cigarrillos y vuelvo. Cohn y Duprat

Pulp Fiction. Tarantino

Touch of evil. Orson Wells

Acorazado Potemkin, Eisenstein
Matrix. Wachoski.

Unidad 5

McKee, El Guion

King, Stephen, *Mientras escribo*, Barcelona, Editorial Plaza y Janes, 2001.

Joseph Campbell, *el camino del héroe*

Goldman, William, *Aventuras de un guionista en Hollywood y Nuevas aventuras de un guionista en Hollywood*, Madrid, Plot Ediciones, 1995.

Narrativa clásica:

La balada del álamo carolina - Haroldo Conti

No habrá más penas ni olvido - Osvaldo Soriano

Truman Capote *"A Sangre fría"*

Rodolfo Walsh *"Operación Masacre"*

Material Audiovisual:

Anie Hall, *Mannhatan*, *La rosa purpura del Cairo*. Woody Allen

Shawshank redemption (*Sueños de libertad*). Stephen King - Frank Darabont

Titanic. Cameron.

Gatica. Leonardo Favio.

El zoo de cristal. Tennessee Williams. Versión. P. Newman.

Maravilla, la película. Juan Pablo Cadaveira.

Los hombres del presidente. Goldman. Dirección: Alan Pakula.

Misery

Unidad 6

Bibliografía obligatoria:

Leopoldo Marechal *"Adan Buenosayres"*

Umberto Eco *"El nombre de la rosa"*

Roger Corman *"Como hice 100 films en Hollywood y nunca perdí ni un céntimo"*

Medina Vicario, Miguel Ángel, *Los géneros dramáticos*, Madrid, Editorial Fundamentos, 2008.

Narrativa clásica:

El barón rampante, Italo Calvino

Material Audiovisual:

Mad Men / Suits / Los Borgia

Nazareno Cruz y el Lobo / Todo el año es navidad / La guerra gaucha / Catita / "Lucrecia Borgia"

Bibliografía de consulta:

Se trata de material de consulta general que puede ser provisto en forma de apuntes digitales por el profesor.

*Cine y literatura - Ritos de pasaje, Wolf, Sergio
El folletín por entregas y el serial, mesa redonda de escritores, Revista Análisis, 1984
La telenovela en América Latina, Marta Mariasole Raimondi, Real Instituto Elcano
Telenovela, industria y prácticas sociales, Nora Maziotti, Ed. Norma, 2006
A libro abierto - John Huston
Como analizar un film - Francesco Casetti
Como convertir un buen guion en uno excelente - Linda Seger
Como se escribe un guion - Michel Chion
Como se hace una película - Claude Chabrol
Historia del cine - Roman Gubern
La fábula cinematográfica - Jacques Ranciere
La sociedad del espectáculo - Guy Debord*

Modalidad de dictado:

La metodología es necesariamente teórico práctica y por tratarse de una carrera cuyo accionar laboral es colaborativo. La ejercitación exigirá al alumno una interacción constante durante la clase. Al mismo tiempo, los trabajos prácticos, serán individuales y grupales (en clase) para todos los temas, ya que es menester la evaluación del desempeño tanto personal como colectivo del alumno.

Por la naturaleza de la materia, bibliografía deberá entenderse en sentido amplio, ya que el material audiovisual será parte esencial de la misma. La tarea de visualización será parte de la clase. La indagación en bibliografía ampliatoria, será requerida para la elaboración de los trabajos prácticos.

La investigación, como herramienta inicial del proceso de diseño de estructuras, está inserta en cada una de las actividades del aula.

Las evaluaciones son tanto de "resultado" respecto de los conocimientos impartidos como de "medio", respecto a la producción del ejercicio, en tanto el objetivo es la comprensión de la técnica.

Prof.



Actividades extra-áulicas obligatorias:

Análisis grupal de trabajos prácticos en desarrollo (etapa final previa a la entrega)
Análisis de guiones de formatos diversos (periodístico / documental / magazine / ficción)
Realización de trabajos prácticos

Evaluación:

Parciales: 1 (Escrito)
Trabajos prácticos individuales: 4
1 examen integrador final

La aprobación de la materia requerirá del alumno regular un mínimo de asistencia del 75% a las clases. Al tratarse de una materia semi-virtual: Todas las clases de pedirá alguna pregunta o trabajo para entregar la clase siguiente. La entrega de lo requerido será lo que acredite la asistencia de las clases que sean virtuales.

La obtención de un promedio de 7 puntos en las instancias parciales de evaluación y un mínimo de 6 puntos en los trabajos prácticos y el examen final.

[Firma]
Vanina Acevedo

Firma y Aclaración

Inicializar cada hoja y firma completa con aclaración en la última página