

PROGRAMA DE GUION PARA CINE I						
I.- DATOS GENERALES						
Nombre de la Carrera o Programa: COMUNICACIÓN SOCIAL						
Nombre de la Asignatura: Guion para Cine I						
Departamento y/o cátedra: Artes Audiovisuales						
Concentración: Guionismo						
Régimen: <i>Semestral</i>				Número de Unidades Crédito: 6		
Ubicación en el plan de estudios: Semestre A						
Tipo de asignatura:			N° horas semanales:			
Obligatoria	x	Electiva	Teóricas:	2	Prácticas/Seminarios	3
Prelaciones/Requisitos:			Asignaturas a las que aporta: De la concentración <u>Guionismo</u> : Guion para Cine II; Adaptación Cinematográfica. De la concentración <u>Producción Audiovisual</u> : Producción Audiovisual.			
Fecha de aprobación del Programa por el Consejo de Facultad: 22/2/2016						

II.- JUSTIFICACIÓN	
<p>Un guionista es un creador literario que sabe explicar por escrito cómo debe hacerse una película cinematográfica o televisiva. Siendo el guion el punto de partida de la historia audiovisual, el guionista debe especializarse en una forma de narrar con características propias y que está compuesta por imágenes y palabras, adquiriendo las destrezas en el uso de un lenguaje claro y conciso, capaz de comunicar las situaciones, acciones, imágenes y sonidos que deben constituir una producción cinematográfica.</p>	
III.- CONTRIBUCIÓN DE LA ASIGNATURA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS	
Esta unidad curricular contribuye al desarrollo de las competencias generales, profesionales básicas y específicas siguientes:	
Competencia profesional básica: Se comunica efectivamente	
Se expresa correcta y adecuadamente	<ol style="list-style-type: none"> 1. Produce mensajes adecuados a la situación comunicativa 2. Elabora textos coherentes de distinto orden o género 3. Estructura frases y oraciones según las convenciones gramaticales 4. Escribe textos ortográficamente adecuados 5. Evalúa la idoneidad de un mensaje

Utiliza el lenguaje visual	<ol style="list-style-type: none"> 1. Interpreta un mensaje a partir del análisis del código visual 2. Transmite un mensaje en imágenes 3. Utiliza adecuadamente elementos visuales para acompañar un mensaje verbal
Competencia profesional básica: Interpreta la realidad social	
Investiga la realidad cultural y social	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica problemáticas pertinentes desde el punto de vista comunicacional 2. Evalúa la calidad de la información a la luz de los principios teóricos, éticos y legales de la profesión
Interpreta problemáticas sociales con sentido crítico, reflexivo y ético	<ol style="list-style-type: none"> 1. Contextualiza problemáticas desde una perspectiva histórica y cultural 2. Analiza problemáticas de la realidad social de manera crítica, reflexiva y autónoma, haciendo uso de conceptos y procedimientos de las ciencias sociales 3. Articula el conocimiento de la realidad con valores y principios éticos
Competencia profesional básica: Produce obras de creación de naturaleza comunicacional	
Propone un proyecto para una obra creativa de naturaleza comunicacional	<ol style="list-style-type: none"> 1. Expone una idea creativa
Evalúa el proceso y el producto	<ol style="list-style-type: none"> 1. Construye criterios de análisis para examinar una obra de naturaleza comunicacional 2. Determina qué aspectos del proceso resultaron satisfactorios y cuáles deben mejorarse
Competencia profesional específica: Crea guiones para medios audiovisuales y digitales	
Investiga contenidos divulgables	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica problemáticas que puedan convertirse en idea para un guion 2. Recoge información útil para la escritura del guion a partir de fuentes adecuadas 3. Analiza datos en su contexto sociohistórico para plantear un contexto dramático
Construye el guion	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica y plantea conflictos 2. Identifica y plantea dinámicas entre personajes 3. Establece la estructura de la obra a través de la construcción de la escaleta
Evalúa el guion	<ol style="list-style-type: none"> 1. Evalúa el texto con base en criterios de verosimilitud, pertinencia y memorabilidad



	<p>2. Determina si el texto se ajusta a las exigencias formales de los guiones para cada medio</p> <p>3. Determina si el texto no contraviene valores sociales</p>
--	--

IV.- CONTENIDOS	
Unidad I. La creación de la historia	<ol style="list-style-type: none"> 1. De la idea a la imagen 2. La estructura dramática <ol style="list-style-type: none"> 2.1. La composición poética a partir de Aristóteles 2.2. La estructura en tres actos 3. El conflicto como origen de la acción fílmica <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Tipos de conflicto 4. El personaje como motor de la historia 5. Modelos estructurales modernos <ol style="list-style-type: none"> 5.1. Modelo estructural europeo 5.2. Modelo funcional americano
Unidad II. Construyendo el relato fílmico: la sinopsis	<ol style="list-style-type: none"> 1. La sinopsis, el momento clave del guion 2. Elementos de la sinopsis 3. Construcción de la sinopsis 4. Las tramas maestras 5. El tratamiento
Unidad III. La definición de la estructura a partir de la sinopsis	<ol style="list-style-type: none"> 1. La acción narrativa <ol style="list-style-type: none"> 1.1. Del estado inicial a la meta 2. La confrontación 3. <i>Plots</i> y puntos de giro <ol style="list-style-type: none"> 3.1. Desenlace y resolución. El final
Unidad IV. La construcción de los personajes	<ol style="list-style-type: none"> 1. El personaje como eje de la historia 2. Pensamiento, acción y emoción 3. El triángulo dramático de Karpman 4. La empatía con el público
Unidad V. La escaleta como esqueleto del guion	<ol style="list-style-type: none"> 1. En busca de imágenes 2. El <i>showing</i> vs. el <i>telling</i> 3. Los enlaces narrativos y transiciones 4. Las formas narrativas de apoyo 5. El punto de vista del relato
Unidad VI. La técnica del guion	<ol style="list-style-type: none"> 1. Visualizar la historia 2. Los modelos de escritura <ol style="list-style-type: none"> 2.1. Construcción de la escaleta 2.2. Nomenclatura técnica



V.- ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE	
DOCENTES	ESTUDIANTES
<p>1. Método expositivo/lección magistral</p> <p>2. Interacción con los estudiantes a través de preguntas específicas sobre la unidad de contenido en proceso de estudio</p> <p>3. Presentación de modelos de guion cinematográficos</p> <p>4. Presentación de tráileres de películas para comprender la estructura del guion</p> <p>5. Taller pedagógico (el profesor diseñará una situación con cierto grado de dificultad para que sea resuelta por los estudiantes). Las actividades específicas para resolver la situación o el problema pueden ser:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Creación de una historia de ficción simple, pensada para el medio cine, que cumpla con ciertos parámetros establecidos por el profesor <p>6. Lluvia de ideas en la primera clase para conocer cómo se imaginan los estudiantes que debe desarrollarse el proceso creativo de un guion</p> <p>7. Visitas de guionistas para ofrecer charlas acerca del proceso</p> <p>8. Actividades no evaluadas que se realizarán durante las horas de clase para reforzar contenido (escritura <i>in situ</i> de una sinopsis y/o escena para cine a la luz de un género específico)</p>	<p>1. Escuchar atentamente</p> <p>2. Interacción con el profesor y el resto de los estudiantes sobre los contenidos de la clase</p> <p>3. Análisis de las características de los guiones</p> <p>4. Escritura <i>in situ</i> de una sinopsis y/o escena para cine a la luz de un género específico</p> <p>5. Visualización de película argumental en casa de acuerdo a instrucciones específicas de lo que deben ver en los productos asignados. La siguiente clase se hacen preguntas al respecto</p> <p>6. Identificación de las diferencias entre los formatos de guiones para el mismo medio</p> <p>7. Elaboración de historia de ficción para cine para el taller pedagógico</p>
VI.- ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN	
<p>Las estrategias de evaluación sugeridas para la asignatura <i>Guion para Cine I</i> son:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Creación de la idea para el guion. 2. Construcción de la sinopsis y el conflicto. 3. Elaboración del tratamiento. 4. Elaboración del primer acto de la escaleta: establecimiento de personajes y acciones. 5. Elaboración del segundo acto de la escaleta: estructura y puntos de giro. 6. Elaboración del tercer acto de la escaleta: el clímax y la resolución. 7. Revisión final de la escaleta. 8. Talleres pedagógicos en clase. 	



VII.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

TEXTOS

Bibliografía básica general:

Aristóteles. *Poética*.

Aumont, J. (1990). *Análisis del film*. Barcelona: Paidós Comunicación.

Benrstein, S. (1993). *Técnicas de producción cinematográfica*. México: Limusa.

Bonitzer, P. y J. C. Carrière (1991). *Práctica del guion cinematográfico: The End*. Paidós Comunicación.

Bordwell, D. (1995). *El arte cinematográfico*. Barcelona: Paidós.

Ceram, C. W. (1995). *Arqueología del cine*. Barcelona: Ediciones Destino.

Dmytryk, E. (1995). *El cine. Concepto y práctica*. México: Limusa.

Feldman, S. (1994). *El director de cine. Técnicas y herramientas*. Barcelona: Serie práctica Gedisa.

Feldman, S. (1997). *La composición de la imagen en movimiento*. Barcelona: Gedisa.

Field, S. (1995). *El manual del guionista*. España: Plot Ediciones.

Field, S. (1995). *Prácticas con cuatro guiones*. España: Plot Ediciones.

García Fernández, E. y S. Sánchez (1997). *Guía histórica del cine 1985-1996*. Barcelona: Film Ideal.

García, Márquez, G. (1995). *Cómo se cuenta un cuento*. Serie taller de cine dirigida por Gabriel García Márquez. Colombia: Editorial Voluntad.

Gerritsen, F. (1976). *Color*. Barcelona: Editorial Blume.

Goldman, W. (1992). *Las aventuras de un guionista en Hollywood*. Madrid: Plot Ediciones.

Hilliard, R. L. (2000). *Guionismo para radio, televisión y nuevos medios*. México: Thomson.

Kracauer, S. (1989). *Teoría del cine*. Barcelona: Paidós Ibérica.

Labrada, J. (1995). *El registro sonoro*. Serie taller de cine dirigida por Gabriel García Márquez. Colombia: Editorial Voluntad.

Martín, M. (1992). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa.

Martínez de Badra, E. (1997). *El guion, fin y transición*. Caracas: Publicaciones UCAB.

Mckee, R. (1997). *El guion. Story*. Barcelona: Alba.

Poloniato, A. (1992). *Cine y Comunicación*. México: Trillas.

Puig, J. (1986). *Cómo ser guionista*. Barcelona: Mitre.

Sánchez, R. (1970). *El montaje cinematográfico. Arte en movimiento*. Pomaire: Ediciones Nueva Universidad de Chile.

Seger, L. (1987). *Cómo convertir un guion en un guion excelente*. Madrid: Ediciones Rialp, C.A.

PÁGINAS WEB

Escriba: Teoría y método de Frank Baiz: <http://frankbaizescriba.blogspot.com/>



Celtx: <http://celtx.softonic.com/>

Adobe Story: <https://story.adobe.com/es-es/>

GUÍAS Y MATERIAL DE APOYO

Material adicional podrá ser definido por el profesor al inicio de cada período académico.

