

GRADO EN MEDIOS AUDIOVISUALES

104132 - GUIONAJE AUDIOVISUAL

Información general

- Tipo de asignatura : Básica
- Coordinador : Maddalena Fedele
- Curso: Primero
- Trimestre: Tercero
- Créditos: 6
- Profesorado:
 - Juan Carlos Sanchez-marin Sanchez <jsanchezs@tecnocampus.cat>
 - Daniel Rissech Roig <drissech@tecnocampus.cat>
 - Maddalena Fedele <mfedele@tecnocampus.cat>

Idiomas de impartición

- Catalán
- Castellano

Tanto las prácticas como la teoría tendrán indistintamente el català y el castellano como idiomas docentes.

Competencias que se trabajan

Específica

- E5_Diseñar y realizar un producto audiovisual (formado por imágenes fijas o en movimiento) atendiendo tanto a sus aspectos técnicos como artísticos, en todas sus componentes.
- E10_Aplicar los procesos, métodos y técnicas para desarrollar la creatividad y la innovación en la realización audiovisual, en el desarrollo multimedia y en la programación de videojuegos.
- E16_Idear, diseñar, planificar y realizar una pieza audiovisual publicitaria desde la conceptualización de su mensaje, la elaboración del guión, la estrategia de comunicación y su difusión.

Básicas y Generales

- G4_ Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- G5_ Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.

Descripción

La asignatura de **Guión Audiovisual** forma parte del grupo de asignaturas de formación básica y constituye una primera aproximación a la escritura de guiones (principalmente de ficción) y a su comprensión estructural y narrativa. Se estudian, por tanto, las herramientas básicas de escritura para el audiovisual, su dramatización y se profundiza en la teoría de la narrativa audiovisual. Todo con la intención de que el alumno pueda escribir y analizar películas desde un punto de vista de la trama y de la historia que se pretende contar.

Resultados de aprendizaje

Al terminar la asignatura, el/la estudiante ha de ser capaz de obtener los siguientes resultados de aprendizaje generales (RA) y complementarios (RAC):

RA1: Realización de un análisis crítico de un guion para un programa de TV o una película (E5, G5, G4).

RA2: Elaboración del guion de un cortometraje (E16, G5).

RAC1: Establecer las bases teóricas y conceptuales sobre los que se desarrolla la tarea de producción de guiones audiovisuales (E5, G5).

RAC2: Comprender los recursos narrativos básicos aplicados a la escritura de guiones. (E5, G5).

RAC3: Describir las características diferenciales de los productos audiovisuales de diferentes géneros. (E5, G5, G4).

RAC4: Proporcionar las bases metodológicas para la creación de los diferentes personajes de una producción (E10)

RAC5: Aplicar metodologías de evaluación de la calidad en productos audiovisuales (E10).

RAC6: Analizar y valorar los diferentes elementos dramáticos, estéticos y éticos esenciales para la redacción de guiones (E16, G5, G4).

RAC7: Usar adecuadamente las herramientas prácticas y pautas para la tarea de creación y producción de guiones audiovisuales. (E16, G5).

RAC8: Usar con fluidez procesadores de textos aplicados al formato de guion (E16, G5).

RAC9: Identificar las diferencias en la representación de género de los personajes de ficción (E10).

Metodología de trabajo

Metodología docente

Las horas de **aprendizaje no autónomo** consisten en:

- Hacer clases teóricas (Grupo grande) en que se exponen los contenidos generales para alcanzar los objetivos de aprendizaje correspondientes. Convenientemente intercalado, se realizan actividades de seguimiento individuales o en grupos en clase. Estas actividades suelen ser pequeños problemas o ejercicios de comprensión de los contenidos que se están presentando.
- Discutir, debatir y trabajar en grupo algunos ejercicios y actividades propuestas en clase de teoría. Esta actividad se desarrolla en el aula pero con un grupo clase de tamaño medio. Presentación de temas por parte de los alumnos y aplicación individual.
- Hacer unas prácticas (Grupo pequeño), en laboratorios que dispongan de los equipamientos necesarios para la realización de las mismas. Se aprovechan estas actividades para fomentar la competencia de trabajo en grupo.

El alumno utiliza como material de apoyo, las transparencias de la asignatura que el profesorado pone a su disposición a medida que avanza el curso en el campus virtual. Esto permitirá al alumno ir a clase habiendo hecho una lectura previa de los temas y, en clase, concentrarse en las explicaciones del profesor o profesora, tomando las notas que crea oportunas para un estudio posterior. También dispone en el Plan Docente detallado y publicado: objetivos de aprendizaje por contenidos, programación de actividades de evaluación, bibliografía y otros recursos en red.

Dentro de las horas de **aprendizaje autónomo** se consideran las horas que el alumno dedica a buscar información complementaria en la red, a hacer una lectura previa tanto de los apuntes como de la bibliografía básica para la clase teórica correspondiente, a realizar ejercicios propuestos fuera del aula y el estudio de materiales complementarios para la realización de las prácticas y de los seminarios, redacción de los informes y/o fichas narrativas, resolución de cuestionarios de autoaprendizaje, estudio y preparación de los exámenes parciales, etc...

La asignatura se estructura en 4h/ semana de sesiones de teoría (totalidad de alumnos) y 2h / semana de sesiones prácticas de laboratorio (grupo de prácticas).

Contenidos

Temario

Tema 1: El guion y los medios

- 1.1. ¿Qué es un guion?
- 1.2. Tipos de guiones
- 1.3. Características de los guiones en función del medio y uso

Tema 2: Principios básicos de la narrativa audiovisual

- 2.1. Narrar con imágenes
- 2.2. Principios básicos
- 2.3. El papel del sonido
- 2.4. Dramatización
- 2.5. Estructura dramática / estructura narrativa
- 2.6. Tipologías de guion

- La estructura ternaria

- La estructura mítica

2.7. La dramatización

- El conflicto

- La trama: maestra y secundarias

2.8. El diseño argumental

2.9. La narración y el tiempo. La narración y el espacio.

Tema 3: Construcción del guión: formato y recursos narrativos.

3.1. Fases en la construcción del guion

3.2. Guion literario

- Como escribirlo

- Formatos

3.3. Guion técnico

3.4. Recursos y dosificación de información.

3.5. Punto de vista y narrador.

Tema 4: Construcción de personajes y diálogos

4.1. Tipos de personajes

4.2. La caracterización

4.3. Cómo mostrar a los personajes.

- La identificación

- El arco de transformación

- Los diálogos

4.4. Biblia de personajes

4.5. Principios básicos del diálogo

Otros recursos:

Filmografía con títulos que se trabajaran en clase de teoría. A partir de estos títulos se proyectaran fragmentos de otros films o cortometrajes con la intención de encontrar ejemplos a los conceptos teóricos propuestos.

Tales from the script (Fisher, 2009)

Writing Heads: Hablan los guionistas (Suarez, 2013)

Star Wars IV (Lucas,1977). **Película obligatoria.**

Toy Story (Lasseter, 1995). **Película obligatoria.**

Some like it hot (Wilder, 1959). **Película obligatoria**

Brokeback Mountain (Lee, 2005). **Película obligatoria.**

El Verdugo (Berlanga, 1963). **Película obligatoria.**

The Apartment (Wilder, 1960). **Película obligatoria.**

The Man with the Golden Arm (Otto Preminger, 1955)

Hable con ella (Almodóvar, 2003).

Smoke (Wang, 1995).

The Godfather (Coppola, 1972). **Película obligatoria.**

A History of Violence (Cronenberg, 2005)

Otros recursos se facilitarán durante el curso. Para trabajar conceptos y recursos narrativos se pasaran en clase cortometrajes de diversos géneros y temáticas.

Actividades de aprendizaje

Las actividades de la parte teórica de la asignatura se dividirán en examen teórico y seminarios (60% de la nota final de la asignatura).

1. Examen teórico (50% de la nota final de la asignatura)

Competencias relacionadas: G4, G5, E5, E10, E16

Resultados de aprendizaje relacionados: RAC1, RAC2, RAC3, RAC5, RAC6, RAC7

Examen individual.

Al finalizar el curso se realizará un examen donde se evaluará el conocimiento de todos los contenidos tratados durante la asignatura. El examen puede incluir también preguntas relativas a las sesiones prácticas de la asignatura, a los visionados hechos en clase y a las películas obligatorias. La prueba consta de una parte de cuestiones (test) sobre conceptos asociados a los objetivos de aprendizaje de la asignatura y de unas preguntas de desarrollo que pretenden evaluar el nivel de reflexión y de utilización por parte del estudiante de los conceptos expuestos en la asignatura. El estudiante dispone de 2 horas para la realización de la prueba.

Se considera necesaria una dedicación adicional de 8 horas de aprendizaje autónomo para preparar el examen.

2. Seminarios (10% de la nota final de la asignatura)

Competencias relacionadas: G4, G5, E5, E16

Resultados de aprendizaje relacionados: RA1, RAC2, RAC3, RAC6, RAC7

Los seminarios consistirán en dos ejercicios teórico prácticos **individuales** a realizar en el aula. El profesor propondrá un texto o un visionado que el alumno tendrá que leer o ver con anterioridad a la clase de seminario. Con este conocimiento previo se formularán las preguntas o ejercicios de escritura (sobre formato, sobre comprensión dramática, sobre personajes, sobre interpretación de estructura) en el marco del aula.

Las actividades de la parte práctica son las siguientes (40% de la nota final de la asignatura).

3. Elaborar el guion de un cortometraje

Competencias relacionadas: G4, G5, E5, E16, E10

Resultados de aprendizaje relacionados: RA1, RA2, RAC4, RAC6, RAC7, RAC8

Se trata del grupo de actividades vinculadas al proyecto final de la asignatura: El guion literario de un cortometraje de ficción.

Los estudiantes prepararán esta actividad **en grupos** de cinco / seis personas con un material de apoyo (software CELTX o FADE IN).

En la última sesión se debe entregar la documentación final del cortometraje editado con CELTX. Se harán entregas parciales durante las sesiones previas, en base a las especificaciones hechas por los docentes.

El resultado de la actividad (dossier del guion) tendrá una ponderación del 75% respecto del total de las actividades prácticas.

4. Pitching grupal de presentación del proyecto.

Competencias relacionadas: G4, G5, E4, E16.

Resultados de aprendizaje relacionados: RA1, RAC3, RAC6.

La última sesión de prácticas la dedicaremos a exponer oralmente, en forma de *pitching* profesional, todas las historias trabajadas como si las estuviéramos exponiendo a un productor de cine. La defensa de cada guion también contará para la nota final.

El *pitching* realizado tendrá una ponderación de un 25% respecto del total de las actividades prácticas.

5. Participación optativa y extra: Concurso "Límite 48 horas" del Calella film festival.

Competencias relacionadas: G4, G5, E5, E10, E16

Resultados de aprendizaje relacionados: RA2, RAC1, RAC3, RAC4, RAC6, RAC7, RAC8

Fecha por determinar y que se hará pública al inicio del curso. www.calellafilmfestival.com

Se trata de escribir, rodar y montar un pequeño cortometraje de máximo cuatro minutos en un fin de semana.

La participación en el concurso es absolutamente optativa. Puede contar como puntuación extra hasta un 5%.

Normativa de prácticas:

- No se convalidan prácticas para cursos posteriores.

- **Faltas de asistencia a prácticas:** De las ocho sesiones de prácticas programadas (grupo pequeño) solo se permitirá la no asistencia en dos. Cada una de estas dos faltas no justificadas descontará un 0,50 de la nota final de las prácticas hasta un máximo de 1 punto. A la tercera falta no justificada de forma correcta y oficial el alumno tendrá un NP en el apartado de prácticas, y por tanto, no podrá superar la asignatura ni en la convocatoria ordinaria ni en la convocatoria extraordinaria (al tratarse de un NP).

- Para cada actividad, los docentes informarán de las normas y condiciones particulares que la rijan, incluidos los plazos y los medios de entrega.

- No se aceptarán entregas fuera de los plazos que se indiquen y mediante medios no especificados en las normas.
- Las actividades individuales presuponen el compromiso del alumnado de realizarlas de manera individual. Se considerarán suspendidas todas aquellas actividades en que el estudiante no cumpla este compromiso. Igualmente, las actividades que se tengan que realizar en grupo presuponen el compromiso por parte del alumnado que lo integra de realizarlas en el seno del grupo. Se considerarán suspendidas todas aquellas actividades en que el grupo no haya respetado este compromiso. La responsabilidad de los resultados del trabajo es del grupo, y no de las individualidades que lo componen.
- Las actividades ligadas a las sesiones prácticas de la asignatura se llevarán a cabo en los laboratorios, a pesar de incluir también trabajo autónomo de los estudiantes fuera del horario de clase.
- En todos los trabajos se tendrán que identificar claramente los datos relativos a la asignatura así como a la actividad específica y el/los autor/es (en orden alfabético).
- Tanto en las redacciones como en las presentaciones se tendrá en cuenta tanto el contenido como la forma, incluida la ortografía. Los errores ortográficos, sintácticos y lexicales se penalizarán según los criterios indicados en cada actividad. Los trabajos que no cumplan unos requisitos mínimos a nivel formal no serán evaluados, por lo tanto se puntuarán con cero puntos.
- Cualquier actividad no entregada se puntuará con cero puntos.
- Cualquier actividad donde se detecten copia y/o plagio se puntuará con cero puntos.
- Cualquier actividad que no cumpla los requisitos especificados en las normas se puntuará con cero puntos.

Sistema de evaluación

El apartado teórico de la asignatura (60% de la nota final) será evaluado mediante un examen teórico que se especifica en el apartado "Actividades", y que constituye el 50% de la asignatura y de los Seminarios que constituyen el 10% del total de la asignatura.

El apartado práctico de la asignatura (40% de la nota final), que se especifica en el apartado "Actividades", será evaluado mediante la presentación del dossier de guion de cortometraje (30%) y el *pitching* correspondiente (10%).

Sistema de calificación (evaluación)

1/ Calificación ordinaria

Requisitos mínimos: Hay que obtener (Nteoría \geq 5 y Nprácticas \geq 5) para poder acceder a la calificación ordinaria de la asignatura. Esto quiere decir que se deben tener aprobadas las dos partes por separado para poder aprobar la asignatura. Se da, eso sí, la oportunidad en la recuperación de ir solo con la parte suspendida.

La Nota final se obtiene de la siguiente ponderación de las calificaciones parciales (en el caso de haber aprobado prácticas y teoría):

$$\begin{aligned} \text{NFinal} &= 0.6 \text{ NTeoría} + 0.4 \text{ NPrácticas} \\ \text{NTeoría} &= 0.5 \text{ NExamen} + 0.1 \text{ NSeminarios} \\ \text{NPrácticas} &= 0.75 \text{ NDossier} + 0.25 \text{ NPitching} \end{aligned}$$

NPrácticas se obtiene de la media ponderada de las actividades de carácter práctico realizadas durante el curso (Guion de un cortometraje y *pitching* grupal).

NSeminarios consiste en la evaluación de diferentes actividades individuales (2) realizadas durante el curso en el aula.

2/ Calificación de Recuperación

En caso de no superar los requisitos mínimos para una calificación ordinaria, el alumno podrá recuperar la nota de la parte no superada (Nteoría o Nprácticas).

Requisitos mínimos: Es necesario haber obtenido una calificación diferente a No Presentado en la parte a recuperar.

Los seminarios NO se pueden recuperar. La prueba de recuperación de la parte teórica (60%) consistirá en un examen teórico que contendrá cuestiones relativas a la teoría + cuestiones sobre visionados + cuestiones sobre los seminarios. La prueba de recuperación de la parte práctica (40%) hará referencia a cuestiones relativas a la parte práctica de la asignatura. Para recuperar la parte práctica se pedirá al alumno la elaboración y corrección del dossier suspendido o una prueba individual concreta cuyo contenido se dará a conocer antes de la fecha de recuperación.

La nota válida para calcular la NFinal será siempre la obtenida en esta Recuperación, perdiendo así el derecho a la calificación anterior.

Cada falta de ortografía descuenta 0,25 en trabajos hechos en clase y 0,5 en trabajos hechos en casa.

Recursos

Básicos

Bibliografías

- Aranda, D. De Felipe, F. Icart, P. Pujol, C. Cómo construir un buen guion audiovisual. Barcelona: Ed.UOC 2006
-

Comparato Doc. De la creación al guión. IORT

- Cruz, Coral. Imágenes narradas. Ed.Laertes, 2014
- Davis, R. Escribir guiones: desarrollo de personajes. Paidós. Barcelona 2004
- Fernández Díaz, Federico. Arte y técnica del guión. Ed. UPC; Col. Temas Audiovisuales
- Field Syd. El Libro del Guión . Plot Ediciones 1995
- Garcia Marquez, G. Cómo se Cuenta un cuento. Debolsillo. Barcelona 2003
- McKee, R. El diálogo. Editorial Alba. Colección Fuera de Campo. Barcelona, 2018.
- McKee, R. El guion. Ed.Alba. Barcelona, 2009
- Vanoye, Francis. Guiones modelos y modelos de Guión. Argumentos clásicos y modernos en el cine. 1996. Ed. Paidós, Barcelona

Complementarios

Bibliografías

- Balló, J.; Pérez, X. (1995). La llavor immortal: els arguments universals en el cinema. Barcelona: Empúries.
- Chion Michel. Como se escribe un guión. Ed. Catedra Madrid
- Crowe, Cameron. Conversaciones con Billy Wilder. Madrid 2012. Alianza Editorial
- Daniel Tubau. Las Paradojas del guionista. Alba ed
- Mamet, David . Los tres usos del cuchillo. Sobre la naturaleza y la función del drama. 2015. Ed.Alba
- McGilligan, Pat. Backstory. Conversaciones con guionistas (1,2,3,4). Madrid 1993 hasta 2007. Ed. Plot