

<b>PROGRAMA DE GUION PARA CINE II</b>						
<b>I.- DATOS GENERALES</b>						
Nombre de la Carrera o Programa: <b>COMUNICACIÓN SOCIAL</b>						
Nombre de la Asignatura: Guion para Cine II						
Departamento y/o cátedra: Artes Audiovisuales						
Concentración: Guionismo						
Régimen: <i>Semestral</i>				Número de Unidades Crédito: 8		
Ubicación en el plan de estudios: Semestre B						
Tipo de asignatura:				N° horas semanales:		
Obligatoria	x	Electiva		Teóricas:	3	Prácticas/Seminarios 3
Prelaciones/Requisitos: <i>El producto generado en esta asignatura equivale al trabajo final de la concentración.</i>			Asignaturas a las que aporta: De la concentración <u>Guionismo</u> : Adaptación cinematográfica; Guion para seriado; Guion para telenovela. De la concentración <u>Producción Audiovisual</u> : Producción Audiovisual.			
Fecha de aprobación del Programa por Consejo de Facultad: 27/6/2016						

<b>II.- JUSTIFICACIÓN</b>	
Esta asignatura es la continuación de <i>Guion para Cine I</i> que tenía como objetivo el desarrollo de la primera etapa de un guion, que consiste en la concepción de la idea, el desarrollo de la sinopsis y la creación de la estructura a través de la escaleta. En esta segunda parte, y partiendo de dicha escaleta, se procede a crear escenas concretas con personajes y diálogos.	
<b>III.- CONTRIBUCIÓN DE LA ASIGNATURA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS</b>	
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"> <li>1. Produce mensajes adecuados a la situación comunicativa</li> <li>2. Elabora textos coherentes de distinto orden o género</li> <li>3. Estructura frases y oraciones según las convenciones gramaticales</li> <li>4. Escribe textos ortográficamente adecuados</li> <li>5. Evalúa la idoneidad de un mensaje</li> </ol>

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



	<p>verosimilitud, pertinencia y memorabilidad</p> <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>
--	--

<b>IV.- CONTENIDOS</b>	
Unidad I. Diseño de personajes	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Diseño de personajes</li> <li>2. Caracterización, carácter y características</li> <li>3. El personaje multidimensional versus el personaje plano</li> </ol>
Unidad II. De la escaleta al guion literario	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. La creación de las secuencias               <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. La unidad espacio-temporal y la elipsis</li> </ol> </li> <li>2. Las secuencias de acción</li> <li>3. El cálculo del tiempo y la creación del ritmo</li> </ol>
Unidad III. Diseño del guion literario	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Visualización de la historia               <ol style="list-style-type: none"> <li>1.1. Del estilo literario al lenguaje directo</li> </ol> </li> <li>2. Los formatos de escritura del guion</li> <li>3. El verdadero valor del sonido: solo las palabras necesarias               <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1. El aporte de la música</li> </ol> </li> <li>4. La nomenclatura técnica</li> </ol>
Unidad IV. Particularidades del guion de largometraje para televisión	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. La visión comercial: los objetivos cambian</li> <li>2. La diagramación</li> <li>3. La inserción de la publicidad y la estructura dramática               <ol style="list-style-type: none"> <li>3.1. El segmento narrativo. El pico dramático. El link. El negro</li> </ol> </li> </ol>

<b>V.- ESTRATEGIAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE</b>	
<b>DOCENTES</b>	<b>ESTUDIANTES</b>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Método expositivo/lección magistral</li> <li>2. Interacción con los estudiantes a través de preguntas específicas sobre la unidad de contenido en proceso de estudio</li> <li>3. Presentación de modelos de guion cinematográficos</li> <li>4. Presentación de tráileres de películas para comprender la estructura del guion</li> <li>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:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• Creación de una historia de ficción simple, pensada para el medio cine, que cumpla con ciertos parámetros</li> </ul> </li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Escuchar atentamente</li> <li>2. Interacción con el profesor y el resto de los estudiantes sobre los contenidos de la clase</li> <li>3. Análisis de las características de los guiones</li> <li>4. Escritura in situ de una escena con diálogos a la luz de un género específico</li> <li>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</li> <li>6. Identificación de las diferencias entre los formatos de guiones para el mismo medio</li> <li>7. Elaboración de historia de ficción para cine para el Taller Pedagógico</li> </ol>



<p>establecidos por el profesor</p> <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 in situ de una escena con diálogos y/o escena a la luz de un género específico)</p>	
---	--

## VI.- ESTRATEGIAS DE EVALUACIÓN

Las estrategias de evaluación sugeridas para la asignatura *Guion para Cine II* son:

1. Construcción de personajes y diálogos.
2. Construcción de escenas.
3. Elaboración del primer acto del guion literario.
4. Elaboración del segundo acto del guion literario.
5. Elaboración del tercer acto del guion literario.
6. Revisión final del guion literario.
7. Talleres pedagógicos en clase.

## VII.- REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

### TEXTOS

#### Bibliografía básica general:

Aristóteles. *Poética*.

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

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

Bonitzer, Pascal y Jean Claude Carrière. (1991). *Práctica del guion cinematográfico: The End*. Paidós Comunicación.

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

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

Dmytrik, Edward. (1995). *El cine. Concepto y práctica*. México: Editorial Limusa.

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

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

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

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



- García Fernández, Emilio y Santiago Sánchez. (1997). *Guía histórica del cine 1985-1996*. Barcelona: Film Ideal.
- García, Márquez, Gabriel. (1995). *Cómo se cuenta un cuento*. Serie taller de cine dirigida por Gabriel García Márquez. Colombia: Editorial Voluntad.
- Gerritsen, Frans. (1976). *Color*. Barcelona: Editorial Blume.
- Goldman, William. (1992). *Las aventuras de un guionista en Hollywood*. Madrid: Ediciones Plot.
- Hilliard, R.L. (2000). *Guionismo para radio, televisión y nuevos medios*. México: Thomson.
- Kracauer, Sigfried. (1989). *Teoría del Cine*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Labrada, Jerónimo. (1995). *El registro sonoro*. Serie taller de cine dirigida por Gabriel García Márquez. Colombia: Editorial Voluntad.
- Martín, Marcel. (1992). *El lenguaje del cine*. Barcelona: Gedisa.
- Martínez de Badra, Elisa. (1997). *El guion, fin y transición*. Caracas: Publicaciones UCAB.
- Mckee, Robert. (1997). *El guion. Story*. Barcelona: Alba Editorial.
- Poloniato, Alicia. (1992). *Cine y Comunicación*. México: Editorial Trillas.
- Puig, J. (1986). *Cómo ser guionista*. Barcelona: Mitre.
- Sánchez, Rafael. (1970). *El montaje cinematográfico. Arte en movimiento*. Pomaire: Ediciones Nueva Universidad de Chile.
- Seger, Linda. (1987). *Cómo convertir un guion en un guion excelente*. Madrid: Ediciones Rialp, C.A.

#### **PÁGINAS WEB**

<http://frankbaizescriba.blogspot.com/>

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

<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.

