

Guía Docente

DATOS DE IDENTIFICACIÓN

Titulación:	Grado en Comunicación Audiovisual		
Rama de Conocimiento:	Ciencias Sociales y Jurídicas		
Facultad/Escuela:	Ciencias de la Comunicación		
Asignatura:	Narrativa Audiovisual y Guión Multimedia I		
Tipo:	Obligatoria	Créditos ECTS:	6
Curso:	1	Código:	3012
Periodo docente:	Primer semestre		
Materia:	Lenguaje Audiovisual		
Módulo:	Procesos de Ideación y Narrativa Audiovisual (Habilidades)		
Tipo de enseñanza:	Presencial		
Idioma:	Castellano		
Total de horas de dedicación del alumno:	150		

Equipo Docente	Correo Electrónico
Arturo Encinas Cantalapiedra	arturo.encinas@ufv.es
Pedro Javier Gómez Martínez	p.gomez.prof@ufv.es

DESCRIPCIÓN DE LA ASIGNATURA

La Narrativa Audiovisual es la parte del conocimiento que estudia, analiza e investiga las diferentes técnicas y procedimientos utilizados por el Hombre para relatar hechos de un modo coherente y eficaz, utilizando imágenes y sonidos como principal instrumento para esa comunicación. La Teoría del Guión por su parte, nos adiestra en los pasos a seguir en la construcción de la historia.

El perfil del comunicador es hoy en día, el de un profesional que ha adquirido el conjunto de destrezas y capacidades que le permiten transmitir mensajes a la sociedad con finalidad informativa, formativa o de

entretenimiento, utilizando para ello, con rigor, ética y conocimiento, los medios de comunicación de masas y las últimas tecnologías aplicadas.

La Universidad Francisco de Vitoria, al ofrecer dichos estudios, pretende que esa formación se realice de una manera progresiva e integral. Progresiva porque cada materia, encuadrada en cada uno de los diferentes módulos que componen el plan de estudios, busca ser la base de un conocimiento que se completa en materias sucesivas, de acuerdo a un escalonamiento creciente en complejidad, que vertebra los cuatro cursos de que consta el grado. Integral, porque ninguna materia se concibe como un compartimento estanco, sino que muy al contrario, se busca al máximo la relación de unos contenidos con otros.

Las concepciones masivas de los medios de comunicación atraviesan un cierto descrédito motivado en parte por el auge del individualismo y la creciente demanda de mensajes mucho más perfilados y orientados a públicos específicos. Circunstancia ésta muy relacionada con la fragmentación de las audiencias. Los profesionales de las próximas décadas deben formarse a la vista de tal escenario y en virtud de ello, su formación también deberá ser diversa y adaptada a perfiles profesionales mucho más individualizados.

La Narrativa Audiovisual es la parte del conocimiento que estudia, analiza e investiga las diferentes técnicas y procedimientos utilizados por el Hombre para relatar hechos de un modo coherente y eficaz, utilizando imágenes visuales y sonoras (los sonidos son también imágenes) como principal instrumento para esa comunicación. Y lo hace a partir de lo que se denominan "estudios de corpus", es decir, trabajando sobre conjuntos de obras ya creadas que son sometidas al trabajo crítico y analítico. Esto permite conocer más sobre sus mecanismos dramáticos y narrativos.

La Teoría del Guión por su parte, nos adiestra en los pasos a seguir en la construcción de la historia. En otras palabras, nos da las claves para elaborar el guión, documento literario previo sin el cual la obra audiovisual rara vez existe.

Juntas, Narrativa Audiovisual y Guión Multimedia I, tejen un campo mucho más rico y amplio que la simple suma de ambas partes: Análisis y Teoría por un lado; praxis por el otro. La materia supone una primera toma de contacto en la que lo que se pretende es, sobre todo, que el estudiante sepa identificar cada elemento del relato audiovisual y que sea capaz de componer sus propias piezas, con pleno conocimiento sobre las consecuencias derivadas del uso de unas u otras técnicas. Lo que implica por supuesto el conocimiento de los diversos documentos (tratamientos, escaletas, guiones...) de uso habitual en este campo, su forma y el modo en el que se acostumbra a disponer la información en ellos y por supuesto, el dominio de las correspondientes aplicaciones informáticas que facilitan la concepción y el diseño de tales documentos.

Se trata por tanto de una asignatura angular, de la que se espera que el estudiante sepa sacar provecho también durante el segundo semestre, cuando al abordar la confección de trabajos para otras materias, se vea en la necesidad de aplicar las técnicas aprendidas en ésta.

OBJETIVO

Formación del criterio, del espíritu crítico y autocrítico del estudiante, inculcarle hábitos y disciplinas de trabajo en la escritura y desarrollo de tramas argumentales y guiones y darle una visión general de las diferentes estéticas en el modo de contar historias audiovisuales comprendiendo a su vez, las estructuras narrativas, el desarrollo de ideas, los personajes, las relaciones, el ritmo, la premisa, el tema, el mensaje, la historias, los diálogos, las acciones y los diferentes formatos como herramientas capaces de ser utilizadas de manera eficaz en la escritura de guiones audiovisuales de ficción.

CONOCIMIENTOS PREVIOS

Los conocimientos previos para afrontar el estudio de "Narrativa Audiovisual y Guion Multimedia II" son los correspondientes al grado, incluyendo un dominio suficiente de la ortografía y la gramática de la lengua española.

CONTENIDOS

1. CONCEPTOS BÁSICOS
 - 1.1. El formato de un guion.
 - 1.2. Aplicaciones informáticas para la escritura de guiones.
 - 1.3. Sinopsis, tratamientos y escaletas.
 - 1.4. Historia y discurso.
2. LA ESTRUCTURA

- 2.1. Actos.
 - 2.2. Secuencias.
 - 2.3. Escenas.
 - 2.4. El enunciado narrativo.
 - 2.5. El plano visual y sonoro.
 - 2.6. Las transiciones.
3. TIPOS DE ESTRUCTURA
- 3.1. La estructura clásica.
 - 3.2. Estructura Minimalista.
 - 3.3. Anti-estructura.
 - 3.4. Tramas tipo.
 - 3.5. Nuevas tendencias y evolución.
4. EL PUNTO DE VISTA
- 4.1. Narradores.
 - 4.2. Focalizadores.
 - 4.3. Punto de vista literal y figurado.
5. EL TIEMPO
- 5.1. Tiempo de la historia y tiempo del discurso.
 - 5.2. Orden.
 - 5.3. Duración.
 - 5.4. Frecuencia.
6. LOS PERSONAJES
- 6.1. Construcción del personaje.
 - 6.2. El modelo actancial de análisis frente a otros modelos.
 - 6.3. La motivación.
 - 6.4. La identificación y la empatía.
 - 6.5. Revelación y evolución.
 - 6.6. La esfera de acción.
7. EL ESPACIO
- 7.1. La construcción del espacio fílmico y su lugar en el guion.
 - 7.2. La realidad del espacio.
 - 7.3. La magnitud del espacio: del camafeo al Kolossal.
8. EL SENTIDO DE LA OBRA
- 8.1. La formulación de la escena.
 - 8.2. Diálogos y didascalias.
 - 8.3. Del primer borrador al final draft.
 - 8.4. Los informes y la evaluación de guiones.

ACTIVIDADES FORMATIVAS

ACTIVIDADES PRESENCIALES:

NOTA: Las actividades formativas, así como la distribución de los tiempos de trabajo, pueden verse modificadas y adaptadas en función de los distintos escenarios establecidos siguiendo las indicaciones de las autoridades sanitarias.

-Lecciones magistrales: El profesor desarrollará los contenidos correspondientes a cada uno de los temas del temario, siguiendo una técnica participativa de debate y resolución de dudas.

-Análisis: La proyección de fragmentos de textos audiovisuales, así como de documentos y su posterior comentario, permitirá la fijación de los conceptos clave del temario, contribuyendo a la discusión de posibles dudas.

-Visionados: La proyección de obras completas de distintas cinematografías y épocas permitirá al alumno un acercamiento al cine de diferentes épocas y procedencias, poniéndose el énfasis en los procedimientos para contar la historia.

-Discusión tutelada de proyectos: Los alumnos expondrán ideas para la selección de guiones de cortometraje.

-Discusión de textos: Se proyectarán algunas de las secuencias escritas, se procederá a su lectura dramatizada y se debatirán posibles mejoras para su reescritura.

-Presentación de trabajos y exposición en clase.

-Evaluación final.

TRABAJO AUTÓNOMO

-Estudio teórico: lecturas obligatorias, optativas, búsquedas de materiales de análisis e investigación, visionados y trabajo en el aula virtual.

-Trabajo individual: escritura y reescritura de un guion de cortometraje desde la sinopsis previa al borrador final.

DISTRIBUCIÓN DE LOS TIEMPOS DE TRABAJO

ACTIVIDAD PRESENCIAL	TRABAJO AUTÓNOMO/ACTIVIDAD NO PRESENCIAL
60 horas	90 horas
Clases expositivas participada 20h Clases prácticas 36h Evaluación 4h	Trabajo en grupo o individual 50h Estudio teórico práctico 40h

COMPETENCIAS

Competencias básicas

Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio

Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio

Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado

Competencias generales

Ser capaz de generar opinión pública y crear puentes con los distintos sectores sociales que permitan el desarrollo y la difusión de una información y una cultura al servicio del hombre, transmitiendo valores basados en la búsqueda de la verdad y del bien común a través de los medios audiovisuales.

Competencias específicas

Adquirir la capacidad para escribir con fluidez textos, escaletas o guiones en los campos de la información y la ficción cinematográfica, televisiva, videográfica, radiofónica o multimedia.

Desarrollar la capacidad para elaborar contenidos en diferentes formatos (ficción, documentales, entretenimiento, etc) y soportes (cine, video, radio, televisión y multimedia).

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Manejar el programa de escritura de guiones.

Construir una historia en tres actos con dos puntos de giro en formato sinopsis.

Construir una historia en tres actos con dos puntos de giro en formato escaleta.

Construir una historia en tres actos con dos puntos de giro en formato guion.

Analizar por escrito la estructura de un texto audiovisual dado.

SISTEMA DE EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Tanto al evaluación continua como la evaluación no continua comprenden los mismos porcentajes de evaluación:

Trabajos escritos: 50%.

Pruebas/exámenes: 50%.

Es posible que se realicen pruebas sin previo aviso (algunas pueden integrarse en el 50% correspondiente al apartado "Pruebas/exámenes").

El plagio y el uso de fuentes no referencias supone el suspenso en el trabajo o examen y la notificación inmediata de esa falta grave a las autoridades académicas.

Las faltas de ortografía o gramaticales y la mala sintaxis en los ejercicios escritos o exámenes conllevan el suspenso de dicho ejercicio o examen.

La calidad de la presentación, las fuentes bibliográficas, la claridad expositiva y la creatividad son factores determinantes para la evaluación de los trabajos y ejercicios.

El alumno debe darse de alta en el aula virtual de la asignatura durante la primera semana de clase.

La prueba presencial puede ser sustituida por un trabajo o por un examen on-line si la situación sanitaria lo hiciera aconsejable. En caso de tener que pasar a una docencia en remoto por las circunstancias excepcionales del momento, se seguirán los mismos protocolos de evaluación.

BIBLIOGRAFÍA Y OTROS RECURSOS

Básica

CANET, F & PRÓSPER, J (2009) Narrativa Audiovisual. Estrategias y recursos. Síntesis. Madrid.

GAUDREAU, A & JOST, F (1995). El relato cinematográfico. Barcelona-Buenos Aires-Méjico: Paidós.

JIMÉNEZ, G . (2013) Golpe a golpe, versión a versión. Manual de escritura de guiones cinematográficos. Icono 14. Madrid.

MCKEE, R. (2002). El guión. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones. Barcelona: Alba Editorial.

SÁNCHEZ-ESCALONILLA, A. (2001). Estrategias de guión cinematográfico Ariel Cine. Barcelona.

SEGER, L (2000). Cómo crear personajes inolvidables. Guía práctica para el desarrollo de personajes en cine, televisión, publicidad, novelas y narraciones cortas. Barcelona: Paidós Comunicación.

TRUBY, J. (2009). Anatomía del guión. El arte de narrar en 22 pasos. Barcelona: Alba.

Complementaria

ARISTOTELES. (1970) El arte poética. Espasa Calpe (cuarta edición). Madrid.

- BAL, M. (1995) Teoría de la Narrativa (Una introducción a la Narratología). Cátedra. Madrid.
- BARTHES, R y otros; (1974) 3ª edición. Análisis estructural del relato. Tiempo contemporáneo. Buenos Aires.
- BARTHES, R. (1986) Lo obvio y lo obtuso. Paidós Comunicación. Barcelona.
- BOU BOUZA, G. (1997) El guión multimedia. Anaya Multimedia / Universidad Autónoma de Barcelona. Madrid.
- BRADY, J. (1995) El oficio del guionista. Gedisa. Barcelona.
- BUCHBINDER, A. (2005) The way of the screenwriter. Anansi. Toronto.
- GARCÍA GARCÍA, F. (et alt.) (2006). Narrativa Audiovisual. Madrid: Laberinto Comunicación.
- GARRIDO DOMINGUEZ, A (1996) El texto narrativo. Síntesis. Madrid.
- CARMONA, R. (1996) Cómo se comenta un texto fílmico. (tercera edición) Cátedra, signo e imagen. Madrid.
- CHION, M. (2000) Cómo se escribe un guión. Cátedra (signo e imagen). Madrid.
- COMPARATO, D. (1993) De la creación al guión. IORTV. Madrid.
- DIEZ PUERTAS, E. (2006) Narrativa fílmica. Escribir la pantalla, pensar la imagen. Editorial Fundamentos. Madrid.
- EGRI, L. (1960) The art of dramatic writing. Its Basis in the Creative Interpretation of Human Motives. Touchstone. New-York.
- FIELD, S. (1994) El libro del guión. Plot. Madrid.
- FIELD, S. (1997) Prácticas con cuatro guiones. Plot. Madrid.
- FROUG, W. (1992) Screen-writing tricks of the trade. Silman-James Press. Los Angeles.
- GARCIA JIMENEZ, J. (1995) La imagen narrativa. Paraninfo. Madrid.
- GARCIA JIMENEZ, J. (1996) Narrativa audiovisual (segunda edición). Cátedra, signo e imagen. Madrid.
- GARCIA MARQUEZ, G. (1997) Me alquilo para soñar (Taller de guión de Gabriel García Márquez). EICTV / Ollero & Ramos, Editores. Madrid.
- GÓMEZ TARÍN, F. J. (2011) Elementos de Narrativa Audiovisual. Expresión y Narración. Contracampo. Shangrila Ediciones. Santander.
- HICKS, N.D. (1999) Screenwriting 101. The essential craft of feature film writing. Michael Wiese Productions. Michigan.
- LANDOW, G.P. (1995) Hipertexto. La convergencia de la Teoría Crítica contemporánea y la Tecnología. Paidós Hipermedia. Barcelona.
- LAVANDIER, Y (2003) La Dramaturgia. Los mecanismos del relato: cine, teatro, ópera, radio, televisión, cómic. Ediciones Internacionales Universitarias. Madrid.
- MAMET, D. (2008) Bambi contra Godzilla. Finalidad, práctica y naturaleza de la industria del cine. Alba. Barcelona.
- MELGAR, L. T. El oficio de escribir cine y televisión. Fundación Antonio de Nebrija. Hoyo de Manzanares (Madrid).
- METZ, C. (1973) Lenguaje y cine. Planeta. Barcelona.
- POLTI, G. (2000) Las 36 situaciones dramáticas. La avispa/ensayo. Madrid.
- PROPP, V. (1992) Morfología del cuento (8ª edición) Fundamentos. Madrid.
- RICOEUR, P. (1988) El discurso de la acción. Ediciones Cátedra. Madrid.
- RICOEUR, P (1987) Tiempo y narración (configuración del tiempo en el relato histórico) Ediciones cristiandad. Madrid.
- ROOT, W (1979) Writting the script. A practical guide for films and television. Owl books. N. York.
- SADOUL, G. (1982) Historia del cine mundial Editorial siglo XXI. Madrid.
- SÁNCHEZ NAVARRO, J. (2006) Narrativa Audiovisual. Editorial UOC. Barcelona.

- SEGER, L. (1994) From script to screen. The collaborative art of filmmaking. Owl Books. N. York.
- ALONSO DE SANTOS, J.L. (1998) La escritura dramática. Editorial Castalia. Madrid.
- SEGER, L. (1999) Cómo convertir un buen guión en un guión excelente (6ª edición) Rialp. Madrid.
- SEGER, L. (2000) Cómo crear personajes inolvidables. Guía práctica para el desarrollo de personajes en cine, televisión, publicidad, novelas y narraciones cortas. Paidós Comunicación, Barcelona.
- SEGER, L. (2003) El arte de la adaptación. Rialp. Madrid.
- TIERNO, M. (2002) Aristotle's poetics for screenwriters. Storytelling secrets from the greatest mind in western civilization. Hyperion. New York.
- TOBIAS, RONAL B. (1999). El guión y la trama. Fundamentos de la escritura dramática audiovisual. Ediciones Internacionales Universitarias. Madrid.
- VILCHES, L. Comp. (1998) Taller de escritura para cine. Gedisa. Barcelona.
- VALE, E. (1993) Técnicas del guión para cine y televisión. Gedisa. Barcelona.
- BALLO, J & PEREZ, X. (1997) La semilla inmortal. Los argumentos universales en el cine. Anagrama, colección argumentos. Barcelona.
- BARTHES, R. (1980) Mitologías. Siglo XXI. Madrid.
- BETTETINI, G. Tiempo de la expresión cinematográfica. Fondo de Cultura económica. México D.F.
- BRENNER, A. (1992) TV scriptwriter's handbook. Dramatic writing for television and films. Silman-James Press. Los Angeles.
- BURCH, N. (1999) El tragaluz del infinito. Cátedra, Signo e imagen. Madrid.
- DIEZ PUERTAS, E. (2003) Narrativa audiovisual. La escritura radiofónica y televisiva. Universidad Camilo José Cela. Madrid.
- DOLEZEL, L y otros (1996) El texto narrativo. Síntesis. Madrid.
- FIELD, S. (1995) El manual del guionista. Plot. Madrid.
- FIELD, S. (1998) The screenwriter's problem solver. How to recognize, identify and define screenwriting problems. Del Trade Paperback. New York.
- GARCÍA GARCÍA, F. (et alt.) (2006) Narrativa Audiovisual. Laberinto Comunicación. Madrid.
- GARCIA MARQUEZ, G. (1995) Cómo se cuenta un cuento (Taller de guión de Gabriel García Márquez). EICTV / Ollero & Ramos, Editores. Madrid.
- GARDNER, J. (1985) The art of fiction. Notes on craft for young writers. Vintage Books. New York.
- GOLDMAN, W. (1992) Las aventuras de un guionista en Hollywood. Plot. Madrid.
- HUNTER, L. (1993) Screenwriting 434. Perigee Books. New York.
- LANDOW, G.P. y otros. (1997) Teoría del Hipertexto. Paidós Multimedia. Barcelona.
- MCKEE, R. (1997) Story. Substance, structure, style and the principles of screenwriting. Regan Books. New York.
- METZ, C. (1970) Análisis de las imágenes. Tiempo contemporáneo. Buenos Aires.
- METZ, C. (1979) El significante imaginario. Gustavo Gili. Barcelona.
- PROPP, V. (1998) Las raíces históricas del cuento (6ª edición). Fundamentos. Madrid.
- VOGLER, C. & CONDE, J. (2003) El viaje de escritor. Ma non Troppo. Barcelona.