

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES

FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO

CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO

PROGRAMA GUION II

Cátedra: Montini

Año 2013

Año académico: 2013

Carga horaria: 120 horas

Curso: Anual

Promoción: Directa

**UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO
CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO**

Asignatura: Guión II **Año Académico:** 2013
Cátedra: Montini (Ex Espinosa) **Carga horaria:** 120 horas **Curso:**
Anual
Promoción: Directa

PROGRAMA:

Propuesta y Objetivos de la Cátedra:

Saber contar un cuento. Tan sencillo y tan difícil como eso. Escribir un guión cinematográfico o televisivo, es relatar un cuento en términos de imágenes y sonidos. Y en este relato participan básicamente dos elementos: la historia (contenidos temáticos, premisa, elementos dramáticos, etc.) y la "forma" de transmitir esa historia (recursos expresivos, herramientas y técnicas). En tanto tengamos una buena historia y contemos con las posibilidades técnicas/narrativas esenciales, vamos a estar en condiciones de escribir un guión.

Pero no todos "estamos en condiciones" de escribir un guión. Porque "no todos" somos guionistas, así como "no todos" somos directores. Hay quienes efectivamente lo hacen, hay quienes dirigen y hay también quienes participan creativa o técnicamente desde otros lugares. Y la Cátedra se propone acercar al alumno a la realidad artística-industrial que deberá enfrentar a partir del egreso de la carrera. Y como lo nuestro es Guión, lo que intentamos hacer es poner en manos del alumno las herramientas necesarias para un desarrollo técnico/narrativo que colabore y amplíe su "horizonte" expresivo.

La imaginación es una cualidad que se tiene, pero también que se desarrolla a partir del estímulo. Como un músculo, su potencialidad depende del trabajo. Se necesita del estímulo. Escribir todos los días es como todos los días a un centro de entrenamiento físico. Entonces, cumpliendo esa rutina diaria, ese "músculo" logrará mayor desarrollo. De modo que los alumnos que decidan participar de la Cátedra, deben saber que les espera un año de intenso trabajo. No se aprende a elaborar un guión solo desde la teoría. Es indispensable articular los conceptos teóricos con la práctica. **Y este es el eje funcional de la Cátedra.**

Si tanto alumnos como docentes coincidimos en esfuerzo y creatividad, la cursada será convenientemente aprovechada. Los alumnos que tengan en su naturaleza la condición intuitiva de escribir guiones, verán fortalecidas sus posibilidades expresivas. Y quienes carezcan de tal condición natural, contarán con los conocimientos necesarios como para analizar correctamente y hacer un diagnóstico acertado de un guión que llegue a sus manos.

**UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO
CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO**

Asignatura: Guión II
Cátedra: Montini
Anual
Promoción: Directa

Año Académico: 2013
Carga horaria: 120 horas
Curso:

Contenidos de la Cátedra:

I. - INTRODUCCION.-

Consideraciones acerca del guión como objeto de estudio y su aprendizaje.

1.- EL GUIÓN OBJETO.

1.1. El guión como objeto transitorio, efímero, destinado a otra cosa. Su existencia eminentemente práctica. Función mediática o instrumental del guión en relación a la película.

1.2. El guión cinematográfico como la primera forma de una película, como modelo y directriz.

1.3. El lenguaje en el guión. El guión como objeto específico que transita entre la literatura y el cine. Su particularidad en su forma, en los tiempos en su función.

1.4. El guionista, más un director que un escritor? El guionista como creador de una primer puesta en escena, que incluye elementos inherentes al rodaje y al montaje.

FUENTES; J. C. Carrière y Francis Vanoye.

2.- EL GUIÓN Y SU PROCESO DE APRENDIZAJE.

2.1. Teoría y práctica. El aprendizaje a través del proceso de escritura. Enseñar "como" escribir un guión, y a escribir un guión.

2.2. El estudiante y sus conocimientos intuitivos- La posibilidad de desplegar y sistematizar esas estructuras dramáticas, incorporadas a través del proceso de escribir.

2.3. Articulación de la acción con la teoría. El trabajo con el error, la negación para construir el objeto de estudio.

2.4. El objetivo de alcanzar a escribir un guión como aprendizaje y punto de partida para tener "un buen guión"

FUENTES: J. C. Carrière. Syd Field

II.- EL PROCESO DE ESCRIBIR. SU INICIO.

Descripción de los posibles procesos previos a escribir un guión, partiendo de una idea y llegando a la elaboración del argumento.

3.1. La idea y sus disparadores. Sistematización.- Idea seleccionada, verbalizada, leída, transformada, buscada, propuesta por encargo.-

3.2. Nuestra búsqueda interior. Una imagen, una fantasía.

3.3 La realidad externa como fuente. Una noticia periodística, la impronta de una conversación casual, unas fotos, unas frases, un poema.

3.4. Comenzando por un personaje o un hecho. El juego dialéctico.

3.5. La necesidad de ejercitar nuestra capacidad imaginativa. Estímulos y disparadores.

3.6. La idea y nuestra capacidad creativa. El proceso dialéctico de la creación. Lo original como una negación de lo dado. Una vuelta al origen.

3.7 Del disparador a un estadio superior. La idea argumental y la noción de conflicto.

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO
CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO

Asignatura: Guión II **Año Académico:** 2013
Cátedra: Montini **Carga horaria:** 120 horas **Curso:**
Anual
Promoción: Directa

3.8. Diferenciación entre idea argumental e imágenes disparadoras. De la situación potencialmente conflictiva a la estructuración concreta del conflicto.

3.9. Diferenciación de idea argumental, tema y premisa.-

3.10. Ejemplos.

FUENTES: J. C. Carrière. Doc Comparato. Lajos Egri. Francis Vanoye.- García Marquez.

4.- EL CONFLICTO.- SU NECESIDAD DRAMÁTICA.

4.1. El conflicto como noción esencialmente dramática.-

4.2. La aparición de un antagonista que opone fuerza a un protagonista. Características.

4.3. Distintos tipos de conflicto. De relación, Interno, De situación, Social, posibles combinaciones y dificultades intrínsecas a alguno de ellos.-

4.4. La necesidad que el conflicto sea no estable, creciente y con fuerzas equivalentes.

4.5. Dificultades que se presentan en el despliegue y desarrollo del conflicto principal. La estabilización del conflicto. El avance del conflicto a saltos.- Su relación con la curva dramática.-

4.6. La necesidad de equiparar fuerzas y las dificultades que presenta el relato cuando la relación de fuerzas es desproporcionada. Pérdida de interés.-

4.7 Trabajo con ejemplos.-

FUENTE. Lajos Egri.

5.- HACIA LA ELABORACION DE LA HISTORIA. EXTRUCTURA.-

5.1. Los conceptos clásicos de Story Line, Sinopsis, Síntesis argumental, Tratamiento, etc.

5.2. Syd Field y el modelo norteamericano. La noción de estructura. Un principio, un medio y un final. Los tres actos y sus puntos argumentales (Plots point).-

5.3. El primer acto de planteo del problema y su plot I. Característica y función de los plots pont.

5.4. El segundo acto, y desarrollo del conflicto. Su punto medio. El segundo Plot point.

5.5. El tercer acto y la resolución. Climax y epílogo.

5.6. Aplicación del modelo. Las primeras y necesarias cuatro páginas.-

5.7 Otros modelos alternativos, de dos, cuatro y cinco actos. (Francis Vanoye).-

5.8. La visión cinematográfica en las Estructuras alternativas. (J.C.Carrière). Sus reglas.-

5.9. Análisis estructural de Filmes encuadrados en el "paradigma Aristotélico"

5.10. Análisis estructural de filmes que responden a estructuras alternativas.

FUENTES: Syd Field, Linda Seger, Francis Vanoye, J.C.Carrière. Mario Onaindia. Sanchez Escalonilla.

6.- EL PROCESO DE CONSTRUCCION DE LOS PERSONAJES.

6.1. El personaje como acción, emoción y pensamiento (Linda Seger)

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO
CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO

Asignatura: Guión II **Año Académico:** 2013
Cátedra: Montini **Carga horaria:** 120 horas **Curso:**
Anual
Promoción: Directa

6.2. Las distintas áreas de abordaje. Psíquicas, físicas, relaciones sociales y familiares, educaciones, etc.- Elaboración de aspectos singulares.-

6.3. Los cuatros elementos en Sid Field. Necesidad Dramática, punto de vista, cambio y actitud.

6.4. Linda Seger, creación de personajes multidimensionales. Motivación, acción y finalidad. Arco de transformación de personaje. Mito del héroe. Valores en juego.

6.5. El proceso de construcción y desarrollo del personaje.

6.6. La dialéctica de desarrollo del personaje y la historia a partir de la inter-actuación de ambos elementos.- El necesario proceso de creciente independencia del personaje en relación al autor.-

6.7 El protagonista y su antagonista.- Características y funciones.-

6.8. Los modelos clásicos y modernos de personajes según F. Vanoye.-

6.9. Algunos ejemplos a trabajar.

FUENTES: Syd Field, Linda Seger, F.Vanoye.-

7.- PERSONAJES SECUNDARIOS Y TRAMAS SECUNDARIAS.-

7.1. Tipos y funciones de los personajes secundarios.

7.2. Personajes de apoyo, Confidente, catalizador, masa y peso.

7.3. Personajes que añaden una dimensión específica. Humor y contraste.

7.4. Personajes temático De equilibrio, de punto de vista del autor y público.

7.5. Tramas secundarias. Definición y su relación con la principal.

7.6 .Función y estructura. Siguiendo e integrándose con la trama principal.

7.7 Problemas que presentan las tramas secundarias.

7.8. Trabajo con algunos ejemplos.

FUENTE: Linda Seger.- Sanchez Escalonilla.

8.- TEMAS Y TRAMAS- HACIA LA ELABORACION DEL ARGUMENTO.

8.1 Los mitos y los temas en la cinematografía. Ilíadas y Odiseas.

8.2 Definición de tramas, sus características y distintas clasificaciones.

8.3 Las tramas maestras. Sus características específicas. Sus estructuras internas.

8.4 Ejemplificaciones de las distintos tipos de tramas.

8.5 Decisiones previas a la elaboración del argumento. Género y estilo de abordaje de la obra. Tipos y especie.

8.6 La definición del punto de vista. Clases y funciones. Focalización cero, interna, interna fija, variable y externa.

8.7 Su específica relación con la forma de administrar la información. Cantidad y Calidad.-

FUENTE: Ronald Tobías, M. Chion, Eugene Vale y Francis Vanoye.

III.- LA EJECUCION DEL GUION.

Donde nos introducimos en la ejecución del guión.-

**UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO
CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO**

Asignatura: Guión II **Año Académico:** 2013
Cátedra: Montini **Carga horaria:** 120 horas **Curso:**
Anual
Promoción: Directa

9. EL MODELO CLASICO.

- 9.1. Introducción a la técnica americana. Modelo o paradigma. Su polémica.
 - 9.2. Preparación previa. Construcción de la historia preliminar. Búsqueda de información.
 - 9.3. Diagramación de actos y escenas.- Las fichas.
 - 9.4 La ejecución del primer acto. El planteo del problema. Subdivisión en tres partes. Los objetivos de presentar al personaje central, la premisa, la situación dramática y definir el problema.
 - 9.5. Aportes de Linda Seger. La primera escena. El catalizador.
 - 9.6 El segundo Acto. El desarrollo del conflicto. Los obstáculos. Revisión de la diagramación y determinación de los puntos intermedios. Punto medio y pinzas. Linda Seger y los puntos de acción.
 - 9.7 El tercer acto. La resolución. Revisión de la diagramación de escenas. Climax y epílogo.
 - 9.8 MODELOS ALTERNATIVOS. El "triángulo de Mc.Kee. Minitrama y Antitrama. Definición y características.
- FUENTE: Syd Field, Linda Seger. Sanchez Escalonilla. Mc Kee.

IV.- PROCEDIMIENTOS NARRATIVOS , TECNICAS Y HERRAMIENTAS PARA LA EJECUCION. Aquel conjunto de elementos narrativos, técnicas y herramientas que deberán aplicarse en la ejecución del guión

10.- LA ESCENA.

- 10.1. Definición y diferenciación de secuencia. Espacio, tiempo y exposición.
 - 10.2. Clasificación según su función. Exposición, información, caracterización y acción.
 - 10.3. Clasificación según su operatividad dramática. Climax, transición o de apoyo.
 - 10.4. La micro-estructura de la escena. Sus partes. Construcción.
 - 10.5. El ritmo interno de cada escena y el ritmo inter-escenas.
- FUENTE: Eugene Vale Michel Chion, Doc Comparato.

11.- LOS DIALOGOS.

- 11.1. Modelos estéticos.- El diálogo como acción.
 - 11.2.-Sus funciones. Información, caracterización y dramatización de la acción.
 - 11.3. Modelos lingüísticos del diálogo. Interacción polémica, didáctica y dialéctica. Sus combinaciones. Relaciones jerárquicas entre los personajes y objetivos.-
 - 11.4. El uso inadecuado del diálogo. El diálogo como síntoma. Diálogos temáticos, sin contenido dramático, elípticos, inverosímiles, etc.-
 - 11.5. Trabajo con ejemplos.-
- FUENTE: Francis Vanoye, M. Chion, Doc Comparato.

12.- OTROS DISPOSITIVOS TECNICOS PARA LA EJECUCION.

12.1. La información. La importancia de su correcta administración. Selección y distribución.

12.2. El qué el cómo y el cuándo en la administración de la información. Información suficiente, equilibrada y oportuna. El suspenso, la intriga, la sorpresa.

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO
CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO

Asignatura: Guión II

Cátedra: Montini

Anual

Promoción: Directa

Año Académico: 2013

Carga horaria: 120 horas **Curso:**

12.3. Puntos de acción. Barreras, complicaciones, revés, etc.-

12.4. Alternancia y ajuste. Proceso desde el estado inalterado, pasando por la alteración, la lucha y el ajuste.

12.5. Anticipación y cumplimiento. Definición y función.

12.6. Repetición y gags repetitivos. Contraste. Motivos recurrentes. Su valor en la narración.

12.7. Elipsis, parálisis. Definición y funciones.- El problema de las grandes elipsis de tiempo.

12.8. Flash back y flash forward. Definición y función. Problemas que presenta su uso.

12.9. El sonido y la música. Su valor narrativo y dramático en la ejecución.-

FUENTE: M. Chion, Eugene Vale, M. Onaíndia Linda Seger.-

V.- EL PROCESO DE REVISION DEL GUION.

Análisis y técnicas del proceso de control y revisión del guión.

13.1. El guión visto como un todo. Unidad. La necesidad de analizarlo sistematizadamente.

13.2. Los problemas en la estructura. En la duración y función de los actos. En la función de sus puntos argumentales y su relación con los actos.

13.3. Conflictos estabilizados o avance a saltos, sin progresión dramática. Conflicto presentado tardíamente.

13.4. Protagonista y antagonista. Fracaso en sus funciones. Ausencia de una adecuada caracterización. Personajes sin suficiente dimensión, previsibles, esquemáticos.

13.5. Descuido en los personajes secundarios. Funciones confusas.

13.6. Las tramas secundarias que no cierran. Desajuste dramático con la trama principal.

13.7. El manejo de la información. Insuficiente, inadecuada, excesiva, inoportuna. Caída de interés o del suspenso.

13.8. Los desajustes en los tiempos del relato. Curva dramática no lograda.

13.9. La detención de la acción. Puntos de acción inacabados.

13.10. La falta de verosimilitud. En la acción, la historia, y/o los personajes.-

13.11. Elección temática inadecuada, según épocas y circunstancias.-

13.12. Otros problemas.-

FUENTE: Linda Seger, E.Vale, M. Chion.

VI.- LA ADAPTACION EN EL CINE.

El proceso de adaptación para el cine y las dificultades que presenta.

- 14.1. Definición. La obra adaptada como una obra nueva.
14.2. Los problemas generales que plantea.
14.3. La literatura y el cine. Problemas y técnicas de adaptación.
14.4. El teatro y el cine. Posibilidades de adaptación y conflictos.
FUENTE: Linda Seger.- Sanchez Noriega. Sergio Wolf.

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO
CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO

Asignatura: Guión II
Cátedra: Montini
Anual
Promoción: Directa

Año Académico: 2013
Carga horaria: 120 horas **Curso:**

VII.- LA TELEVISION Y EL GUION.

Breve recorrido sobre este medio y sus especificidades en cuanto al guión.

- 15.1. El guión en la televisión como técnica propia. Diferenciaciones.
15.2. El medio y su condicionamiento temático, narrativo y de producción.
15.3. La estructura en bloques.-
15.4. Distintos formatos. Telenovela, unitario, serie, miniserie.
FUENTE: Doc Comparato. Di Maggio.

VIII.- EL GUION Y OTROS FORMATOS.

Análisis sobre las especificidades que puede tener el guión en los cortometrajes y los trabajos documentales.

- 16.1. El cortometraje. ¿Una forma específica de contar?
16.2. Análisis de la estructura, desarrollo y caracterización de personajes, sub-tramas, presentación y desarrollo del conflicto, en relación a los largometrajes.-
Diferenciaciones y oposiciones posibles.
16.3. El documental y el guión. ¿El guión es previo o se define en el montaje?
16.4. La necesidad de incorporar elementos dramáticos para sostener el interés. La aparición de un antagonista y un conflicto.

UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO
CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO

Asignatura: **Guión II**
Cátedra: **Montini**
Anual
Promoción: **Directa**

Año Académico: **2013**
Carga horaria: **120 horas** Curso:

BIBLIOGRAFIA :

La Cátedra no trabaja con exigencia bibliográfica. Sí con bibliografía sugerida. Y nuestra sugerencia es la siguiente:

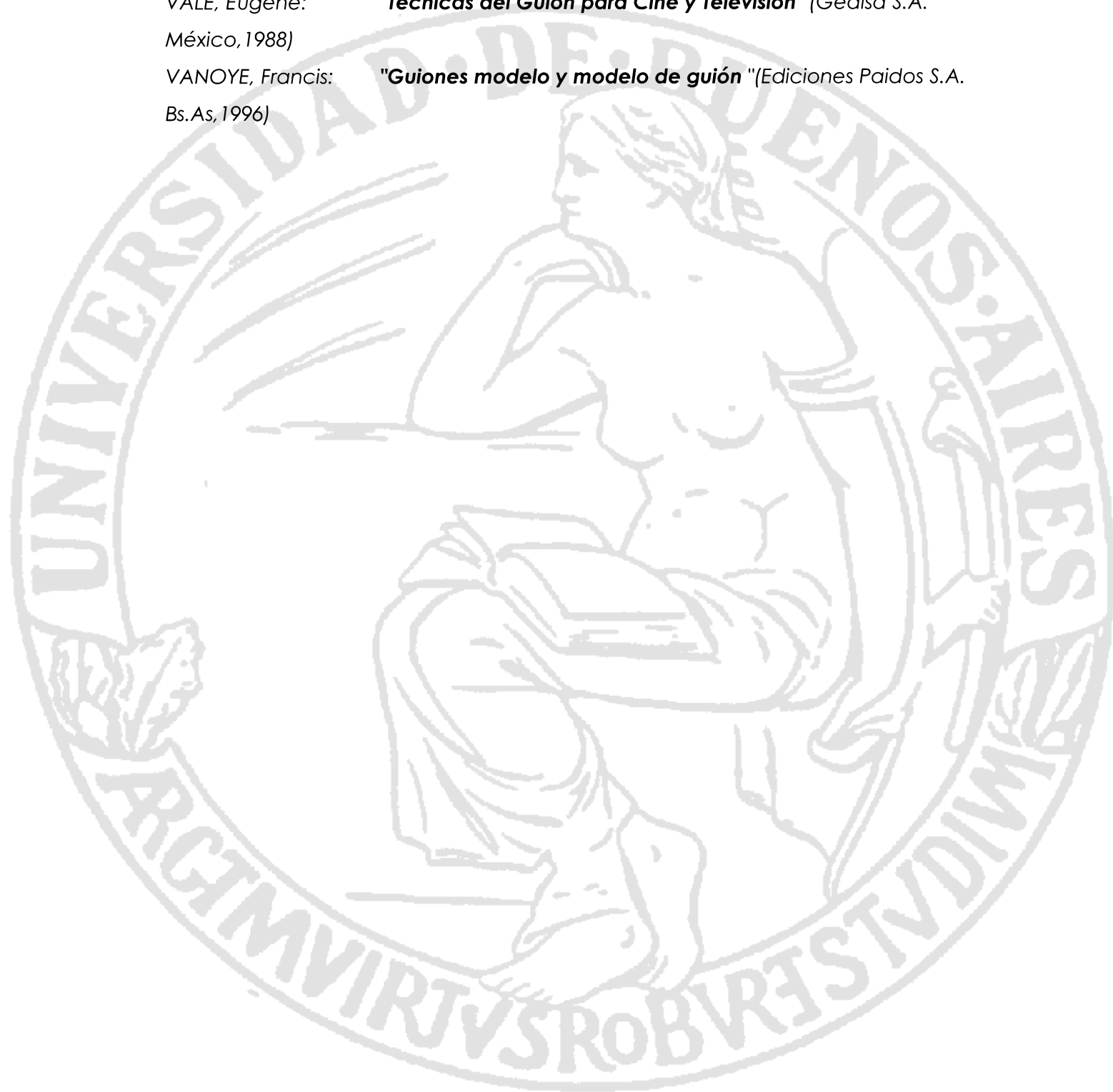
- ARISTOTELES: **"Poética"** (Ediciones de V.García Yebra, Gredos, Madrid 1974)
- AUMONT, J. y otros: **"Estética del Cine "** (Editorial Paidós S.A. Bs.As. 1996)
- ALTMAN, Rick **"Los géneros cinematográficos"** (Edit. Paidós 1999)
- CARRIÈRE, Jean C. **"La película que no se ve"** (Editorial Paidós S.A. Bs.As. 1997)
- CARRIÈRE, Jean C.
y BONITZER, Pascal: **"Práctica del guión cinematográfico"** (Edit. Paidós
S.A.,Bs.As., 1991)
- COMPARATO, Doc: **"De la creación al Guión"** (IORTV, España, 1992)
- CHION, Michel: **"Como se escribe un Guión"** (Cátedra S.A.,Bs.As., 1994)
- DI MAGGIO, Madeline **"Escribir para televisión"** (Editorial Paidós comunicación, 1992)
- EGRI, Lajos: **"Como escribir un drama"** (S.A. Editorial Bell, Bs.As.)
- ESPINOSA, Lito y MONTINI, Roberto:
"Había una vez... Como escribir un guión" (CP 67 Bs.As. 1997)
- FIELD, Syd:
"Que es el Guión Cinematográfico" (Plot Ediciones S.A.)
"El libro del Guión" (Plot Ediciones S.A.)
"El Manual del Guionista" (Plot Ediciones S.A. Madrid, 1995)
- FELDMAN, Simón: **"Guión cinematográfico"** (El Lorraine, Bs.As., 1975)
- GARCIA MARQUEZ, G.: **"Como se cuenta un cuento"** (Voluntad S.A. Bogotá 1995)
- HERMAN, Lewis: **"Manual Práctico de escritura del guión para el teatro y la
televisión "** (World Publishing Co. Nueva York 1952)
- MARQUEZ, Gabriel G. **"Como se cuenta un cuento"** (Voluntad S.A, 1995)
- ONAINDIA, Mario: **" El guión clásico de Hollywood"** (Editorial Paidós SAICF, 1996)
- SANCHEZ E., Antonio: **"Estrategias del guión cinematográfico "** (Editorial Ariel S.A., 2001)
- SEGER, Linda: **"Como convertir un buen guión en un guión
excelente"**(Ediciones
Rialp S.A., Madrid, 1991)

STARM, Rober y otros **"Nuevos conceptos de la teoría del cine.** (Ediciones Paidós, 1992)

"El arte de la adaptación" (Ediciones Rialp S.A.,Madrid 1993)

VALE, Eugene: **"Técnicas del Guión para Cine y Televisión"** (Gedisa S.A. México, 1988)

VANOYE, Francis: **"Guiones modelo y modelo de guión "**(Ediciones Paidos S.A. Bs.As, 1996)



**UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO
CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO**

Asignatura: Guión II
Cátedra: Montini
Anual
Promoción: Directa

Año Académico: 2013
Carga horaria: 120 horas **Curso:**

Pautas de Evaluación:

La Cátedra evalúa el trabajo del alumno desde diferentes ópticas. A saber:

- Sus condiciones naturales.
- La participación del alumno en los prácticos individuales y grupales.
- Su capacidad de análisis en cuanto al material oportunamente visualizado.
- Índice de asistencia a las clases.

Es indispensable que el alumno cumplimente en su totalidad, las diferentes consignas que la Cátedra exige en las distintas etapas del año, respecto del desarrollo de su trabajo individual.

Cada uno de los mencionados "Items" concluye en una calificación primaria. Luego, a la luz de tales evaluaciones, los docentes de la Cátedra determinan las calificaciones finales y definitivas.

Reglamento de Cátedra:

Se atiene al reglamento general de la Carrera, en cuanto a obligatoriedad de asistencias y demás normativas vigentes.

Listado de Docentes:

Roberto Ruben L. Montini
Miguel Angel Rocca
Daniel Pensa
Dieguillo Fernandez
Conan Doyle
Carolina Sosa Loyola

**UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO
CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO**

Asignatura: Guión II
Cátedra: Montini
Anual
Promoción: Directa

Año Académico: 2013
Carga horaria: 120 horas **Curso:**

GUIA DE TRABAJOS PRACTICOS

La Cátedra propone, estimula y exige la participación activa del alumno respecto de los trabajos prácticos planteados por los docentes durante el transcurso del año. Tales prácticos comprenden:

- a) Ejercicios prácticos individuales y grupales, conforme la guía correspondiente, que tendrá como objetivo desarrollar la actividad creativa y el aprendizaje de las técnicas de realización. Se abordarán todos los contenidos programáticos.
- b) Visualización y discusión de material fílmico y televisivo, en especial aquellos que sean representativos de una estética y una narrativa diferente o alternativa.
- c) Encuentros con guionistas, productores y directores que serán invitados a exponer acerca de sus trabajos, sus experiencias y sus expectativas, en lo que atañe a nuestra materia, la carrera en general y la industria cinematográfica y televisiva.
- d) Los ejercicios prácticos serán objeto de revisión y discusión. Se evaluará la técnica de expresión, movilizándolo a la autocritica y la corrección del material.

I.- Proceso de elaboración individual de un guión.-

Construcción de una historia y posterior desarrollo hasta la ejecución del guión, a partir de una idea argumental elaborada.

Construcción de una historia y posterior desarrollo hasta la ejecución del guión, a partir de unas imágenes.

Construcción de una historia y ejecución posterior, a partir de una frase como disparador.

Construcción de una historia y posterior ejecución, a partir de una situación espacial y temporal determinada.

Desarrollo del proceso de elaboración. Ejercicio: contar una idea argumental en tres o cuatro líneas.

1.- A partir de la elección de una de las ideas argumentales propuestas, realizar una pequeña sinopsis que nos informe sobre la historia. Deberá tener un principio, un breve desarrollo y un final posible. Se deberá pensar en los dos puntos argumentales que lleven la historia a otra dirección.

2.- Trabajar en la construcción de los personajes principales de la historia. Protagonista, desarrollar sus distintas áreas (psíquicas, físicas, de relación, aspectos singulares) y su biografía. Arco de transformación posible. Trabajar en el Antagonista, sus cualidades y sus funciones. Aptitud para llevar adelante su función.

3.- Reelaborar la historia a partir del inter- juego de los personajes principales ya reelaborados.

4.- Reevaluar el conflicto principal. Las dificultades que presenta.

5.- Definir el punto de focalización, el estilo y el manejo de información en la historia.

6.- Elaborar una primera aproximación al argumento. Síntesis o tratamiento argumental que incluya principales personajes secundarios y tramas secundarias.

7. Trabajos previos a la ejecución del Guión. Construir la historia preliminar y una diagramación de las posibles escenas hasta llegar al primer punto de giro argumental.

8.- Comenzar a elaborar las primeras 10 páginas del guión, presentando al personaje principal el conflicto y el contexto dramático

9.- Continuar con la ejecución del primer acto, del guión hasta el punto medio.

10.- Resolver el guión hasta su final.

En cada etapa de elaboración y ejecución el material presentado tendrá su oportuna devolución.

II.- Construcción colectiva de una historia y posterior ejecución, a partir del juego de la libre asociación de ideas, luego seleccionadas.

Se utiliza la libre asociación de imágenes, trabajadas colectivamente, para luego reelaborarla en la definición de una situación narrativamente posible, donde emerjan personajes principales y conflicto principal.

Con este material, se trabaja nuevamente en grupos, a fin de desarrollar la historia, darle definición y dimensión adecuada a los personajes, establecer el punto de vista y la forma de suministrar la información, etc.

Se compatibilizan estos trabajos en una versión única que resulta una síntesis de los trabajos grupales.

Nuevamente, y con el mismo procedimiento, se comienza a trabajar las escenas, sumando nuevo material colectivo.

III.- Análisis de obras cinematográficas visualizadas. Filmografía a confirmar, desde:

- 1) Su estructura, actos, puntos de giros, etc.
- 2) El conflicto principal y sus características.
- 3) Los personajes principales, sus dimensiones múltiples especificidad, etc.
- 4) El punto de vista y la forma de suministrar la información.
- 5) Las tramas secundarias y la relación con la principal.

IV.- Estructuración de un programa televisivo.

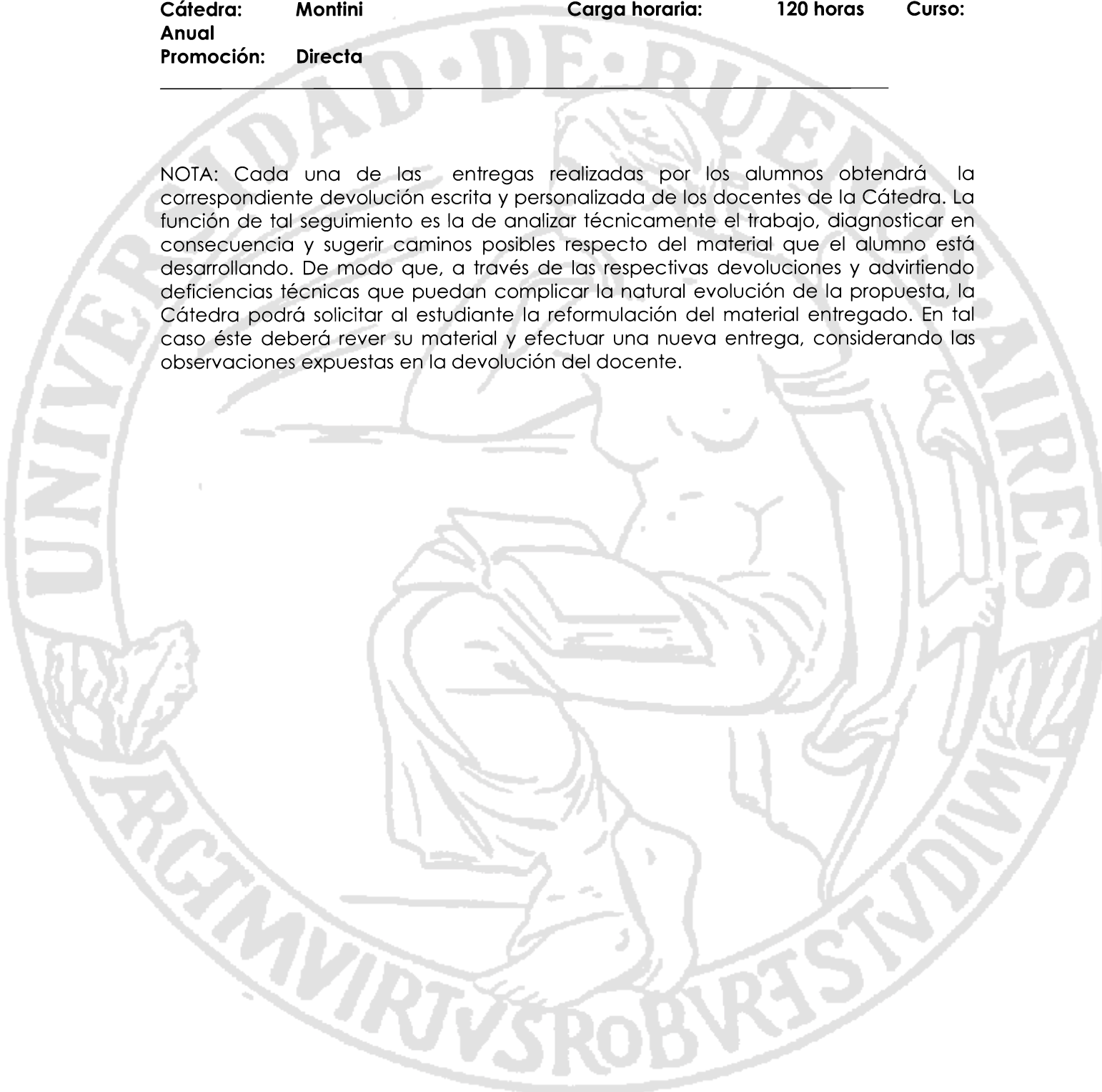
Se definirá previamente el género, el horario, las disponibilidades de producción, y la temática en términos muy generales.

**UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO
CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO**

Asignatura: Guión II
Cátedra: Montini
Anual
Promoción: Directa

Año Académico: 2013
Carga horaria: 120 horas **Curso:**

NOTA: Cada una de las entregas realizadas por los alumnos obtendrá la correspondiente devolución escrita y personalizada de los docentes de la Cátedra. La función de tal seguimiento es la de analizar técnicamente el trabajo, diagnosticar en consecuencia y sugerir caminos posibles respecto del material que el alumno está desarrollando. De modo que, a través de las respectivas devoluciones y advirtiendo deficiencias técnicas que puedan complicar la natural evolución de la propuesta, la Cátedra podrá solicitar al estudiante la reformulación del material entregado. En tal caso éste deberá rever su material y efectuar una nueva entrega, considerando las observaciones expuestas en la devolución del docente.



UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y URBANISMO
CARRERA DE DISEÑO DE IMAGEN Y SONIDO

Asignatura: Guión II
Cátedra: Montini
Anual
Promoción: Directa

Año Académico: 2013
Carga horaria: 120 horas Curso:

FECHA DE ENTREGAS DE TRABAJOS PRACTICOS DEL PRIMER CUATRIMESTRE

abril- Trabajo Práctico individual

ENTREGA de Idea Argumental e Historia Breve

mayo- Trabajo Práctico Grupal a confirmar

ELABORACION de Idea Argumental e Historia Breve Programa de T.V

Tercer semana de junio - Trabajo Práctico individual –

ENTREGA de Tratamiento

Ultima semana de junio - Trabajo Práctico Grupal a confirmar

ELABORACION, Revisión de trabajo anterior y diagramación de bloques

Fecha a confirmar - Revisión de trabajos anteriores.

Opcional

FECHAS DE PROYECCION DE MATERIAL

(Necesidades de aulas con equipos de proyección)

Ultima semana de abril (a confirmar)

Ultima semana de mayo (a confirmar)

Segunda semana de junio (a confirmar)