

From: "Alberto Onat Laurín" <alberto.onat@gmail.com>

Date: 2022-08-19 10:01 GMT-04:00

Subject: Ramos de otra carrera

Estimadxs, mi nombre es Alberto Oñat Laurín, 20.382.271-5, soy de la generación 2018 y curso seminario de grado este 2do semestre. Por malla necesito inscribir 2 ramos de otras carreras para licenciarme. Es por esto que solicito los siguientes ramos de la fcei:

Facultad: comunicación e imagen

CYTVN08 Escritura Creativa

Alejandro Aldea B.-Sección 1

Cátedra: jueves 14:30-17:45

Facultad: comunicación e imagen

CYTVI60 Formación complementaria: taller de ideas y desarrollo de guiones

Orlando Lubbert-sección 1

Cátedra: viernes 14:30-17:00

Adjunto ambos programas de ser requerido. Espero por favor sean atendidas mis solicitudes para poder licenciarme a tiempo. De antemano muchas gracias, mucha fuerza y suerte.

PROGRAMA DE CURSO

1. Nombre de la actividad curricular

Escritura Creativa

2. Nombre de la actividad curricular en inglés

Creative Writing

3. Código: CYTV-I-08

4. Carrera: Cine y TV

5. Unidad Académica / organismo de la unidad académica que lo desarrolla

Escuela de Cine y TV

6. Área de Formación: Especializada

7. Carácter: Obligatorio

8. Semestre: II

9. Año:2021

10. Número de créditos SCT – Chile: 4

11. Horas de trabajo

Presencial: 2

No presencial:4

12. Requisitos: No tiene

13. Propósito general del curso:

Enfrentar el proceso de escritura creativa, para adquirir, desde la práctica, las competencias básicas metodológicas de la narración escrita, desde el relato corto a la escritura dramática. Enlazar el mundo abstracto, ideas y conceptos, con la realidad concreta.

Se relaciona curricularmente con el curso taller de realización I y aporta al curso de Guion (III semestre)

Contribuye al perfil de egreso al entregar herramientas que facilitan la creación y reflexión en el campo de la Imagen.

14. Competencias y Sub competencias a las que contribuye el curso

Ámbito: Creación

Competencia:

1. Producir obras audiovisuales de ficción y no ficción que interpelen la realidad, construyan mundos y produzcan sentido en el contexto contemporáneo del arte, el cine, la televisión y otros medios de comunicación.

Subcompetencia:

1. Crear, seleccionar y aplicar estrategias narrativas en función de los objetivos particulares de cada proyecto audiovisual.

Competencia:

2. Experimentar con el lenguaje audiovisual explorando los límites y posibilidades de su materia y estructura, en procesos colaborativos productores de conocimiento.

Subcompetencia:

2. Desarrollar y ejercitar la creatividad y capacidad de invención, entendiéndolas como frutos de una práctica constante, personal o colectiva.

15. Resultados de Aprendizaje

Al finalizar el curso el/la estudiante será capaz de:

- Aplicar estrategias creativas relacionadas con la ficción y creación de mundos para crear textos diversos, entendiendo el campo textual de manera amplia.
- Reconocer las leyes ocultas y manifiestas de diversos textos de ficción, para utilizarlas en la creación.
- Diseñar estrategias narrativas, escogiendo un punto de vista y una estructura particular, para articular relatos escritos en función de objetivos concretos.

16. Unidad (es)/ Indicadores de aprendizajes

Nombre de la Unidad	Contenidos	Indicadores de Aprendizaje
El Proceso Creativo	• El Punto de vista. La Autoría. El sello diferencial. • Actitud frente al Cambio de condiciones y los imponderables. • Proceso, método, práctica de la escritura • La lectura y reescritura como instancias de corrección. Técnicas para corregir.	Reconoce su punto de vista . Utiliza el cambio de condiciones y los imponderables a favor de su proceso creativo. Analiza sus procesos. Optimiza sus recursos.
Estructura	• La textura del discurso y del texto. • La estructura aparente. • La estructura manifiesta. • El ritmo interno • El pulso. • La fuerza del detalle. • El rol del distractor. • El rol de la sugerencia. • Lo visible y lo oculto.	Analiza los procesos, recursos y maneras de aproximación a la escritura y los utiliza para crear relatos específicos.
Los personajes	• Las características de los personajes como motor de acciones y generadoras de estilo. • Los personajes como soporte de parlamentos.	Reconoce los tipos de personajes Diferencia las oportunidades de cada tipo de personaje. Decide según su propuesta cuál es el personaje más atinente para su objetivo.

El diálogo	• Objetivos, estrategias y posibilidades del diálogo. • Herramientas de producción de diálogos	Analiza los diálogos Reflexiona entorno a los diálogos Produce diálogos atinentes para su objetivo.
17. Metodología de Enseñanza y Aprendizaje • Sesiones expositivas e interactivas. ○ Lecturas de fragmentos de textos y análisis posterior. ○ Sesiones de escritura en grupo y personales. ○ Ejercicios de escritura a partir de referentes y pies forzados. ○ Análisis de ejercicios en clase de manera grupal.		

18. Evaluación

Tipo de evaluación	Modalidad	Descripción de la evaluación	Cantidad	Porcentaje	Contenidos considerados	Resultado de aprendizaje al que contribuye	Indicadores de logros de aprendizajes
Ejercicios	I y/o G	Aplicación de procesos a la creatividad	entre 3 y 5	33,3 %	todos	Todos	Todos
Ejercicios	I y/o G	Aplicación de procesos a la creatividad	entre 3 y 5	33,3 %	todos	Todos	Todos
Ejercicios	I y/o G	Aplicación de procesos a la creatividad	entre 3 y 5	33,3 %	todos	Todos	Todos

Notal Final: promedio 3 notas parciales

19. Requisitos de Aprobación

Calificación mínima: 4,0 (escala de 1,0 a 7,0)

Se realizará un examen para las/los estudiantes con promedio bajo 4.0 o que lo soliciten. En ese caso la nota final será ponderada entre el promedio de notas parciales (70%) y el examen (30%)

20. Bibliografía Obligatoria

21. Bibliografía Complementaria

La Poética, Aristóteles.

Nota: se entregará bibliografía y referencias complementarias según el proceso creativo y las necesidades de los estudiantes.

22. Filmografías.

Largo Viaje - Patricio Kaulen.

A la sombra del sol - Caiozzi Perelman.

Marat Sade - Peter Brook

Solaris - Andrei Tarkovski.

Psicosis. Vértigo. La Ventana Indiscreta, Alfred Hitchcock

Una Noche en la Ópera, Un día en las carreras, Los 4 locos, Hnos Marx.

Cache. La mujer Pianista. Michel Hanecke

Mi tío. Traffic. Jacques Tati.

Sol Ardiente. Nikita Mijailkov.

Rabia, Oscar Cárdenas.

Y las vacas vuelan. Fernando Lavanderos

La vida sexual de las plantas Sebastian Brahm

Miller's Crossing Hnos. Coen.

PROGRAMA DE CURSO		
1. Nombre de la actividad curricular TALLER DE IDEAS Y ESCRITURA DE GUIONES.		
2. Nombre de la actividad curricular en inglés <i>(Nombre de la asignatura en inglés, de acuerdo a la traducción técnica (no literal) del nombre de la asignatura)</i>		
3. Código: CYTVI60		
4. Carrera: Cine y TV		
5. Unidad Académica / organismo de la unidad académica que lo desarrolla ICEI		
6. Área de Formación: Básica		
7. Carácter: Electivo		
8. Semestre: 3º - 7º		
9. Año: 2020		
10. Número de créditos SCT – Chile: 3		
11. Horas de trabajo	Presencial: 1	No presencial: 1
12. Requisitos: NO		
Propósito general del curso: La idea matriz de este taller responde a la necesidad de elevar la calidad de los guiones que se presentan a los pitching de titulación y con ello los proyectos finales. Es una convicción compartida por académicos y estudiantes de que esto pasa por el guion y los tiempos y procesos de maduración que estos requieren. Este taller se propone generar una instancia muy anterior al momento de los pitching de titulación donde se aborde desde la idea cinematográfica hasta la escritura misma de un guion cinematográfico. No queremos dejar de lado al documental, que comparte con la ficción la construcción dramática. Modelos narrativos, estrategias y métodos para abordar el documental deben hacer parte de este taller.		

13. Competencias y Sub competencias a las que contribuye el curso

Ámbito:

Competencia

Desarrollar grupalmente, y de manera personalizada, habilidades en el campo de la construcción dramática que permitan desarrollar un guion que sirva para la titulación de sus autores y de sus grupos.

Subcompetencia

Desarrollar aquellas lógicas de la construcción dramática que responden a la necesidad de darle eficacia al guion y que son las mismas que fundan todas las decisiones narrativas del lenguaje cinematográfico.

Competencias genéricas:

Capacidad crítica

14. Resultados de Aprendizaje

Este taller busca captar el interés de aquellos alumnos que se interesan por la escritura de guion y la construcción dramática. El taller se hace más eficaz en la medida que los que participan no **tienen** que escribir un guión, simplemente **quieren** hacerlo. Buscamos una sinergia que promueva un ambiente de trabajo en que la teoría se conecte con la práctica de la escritura y donde el apoyo mutuo inspire la creación y la originalidad, porque la escritura como fuerza llama a la teoría y a los instrumentos conceptuales del guion.

Apuntamos a dos cosas que pueden ser absolutamente compatibles: ayudar a hacer crecer a un potencial guionista o/y hacer crecer un buen guion de una buena idea.

Apuntamos al ejercicio del razonamiento dramático que es la herramienta del guionista y del realizador de Cine. Apuntamos al ejercicio de la observación para crear personajes reconocibles de carne y hueso. Apuntamos a hacer de los conflictos y de la “aventura humana” obras originales que acerquen al espectador a la vida de nuestros pares.

15. Unidad (es)/ Indicadores de aprendizajes <i>(nombre de la unidad, Contenidos/ temas en cada una y cómo demostrará en la evaluación el aprendizaje)</i>		
Nombre de la Unidad <i>(Nombre genérico que sea el Categorizador, ejemplo: Teorías del aprendizaje)</i>	Contenidos:	Indicadores de Aprendizaje (Observables, medibles y cuantificables)(Uso de Taxonomía de Marzano-Bloom)
El guion como estructura	El Punto de vista. El Tema. La Construcción Dramática. El diseño de tramas. La estructura aristotélica. Línea de acción. Unidad.	Demuestra en la práctica del taller capacidad: Creativa. De observación. Analítica. Estructuradora. De razonamiento dramático.
Elementos del guion.	La caracterización. Construcción de personajes. Los diálogos. Subtextos. Arcos dramáticos. Fuerzas antagónicas. La backstory.	Demuestra en la práctica del taller capacidad: De dar perfil psicológico a sus personajes. De crear diálogos convincentes. De narrar visualmente.
Instrumentos del guion.	La idea controladora. Las elipsis. El Punto de Ataque.	Demuestra en la práctica del taller capacidad: De darle unidad estructural al relato.
16. Metodología de Enseñanza y Aprendizaje La materia prima en guion se llama “idea cinematográfica”. Hacer crecer de manera orgánica esa idea es el trabajo del taller. Guion se aprende escribiéndolo, pero antes de la escritura se precisa una idea que le de sentido. A la idea hay que insuflarle vida y las técnicas que emplearemos apuntan a esto, en base a la observación, a las experiencias propias. Necesitamos instancias expositivas, instancias reflexivas, instancias analíticas para llegar a la instancia creativa misma. La escritura debe tomar un rumbo, apuntar a algún tema y entonces se necesita lo que se llama la “idea controladora”, todo se discute en una mezcla de clase tradicional y análisis grupal de cada uno de los proyectos. Avanzado el		

Taller la tutoría será más personalizada y más acotada.

17. Evaluación

Evaluación de etapa 1 / Desarrollo de una idea cinematográfica expresada sintéticamente por escrito en una Idea Controladora.

Evaluación de etapa 2 / Desarrollo de una estructura que puede ser una escaleta o un tratamiento escrito.

Evaluación de etapa 3 / Desarrollo del cuerpo del guion con escenas, personajes, diálogos y una estructura dramática.

Los alumnos se comprometen a entregar un ejemplar del guion en PDF y formateado profesionalmente.

18. Requisitos de Aprobación

(Elementos normativos para la aprobación establecidos por el reglamento, como por ejemplo: Examen, calificación mínima, asistencia, etc. Deberá contemplarse una escala de evaluación desde el 1,0 al 7,0 con un decimal.) (Ver documento de secretaria de estudios)

Nota: Promedio final sobre 4.0

19. Bibliografía Obligatoria (no más de 5 textos)(Contemplar autoras si es que hay)

GUION PARA UN CINE POSIBLE de Orlando Lübbert,
ASI SE HACEN LAS PELICULAS de Sidney Lumet,
EL MANUAL DEL GUIONISTA de Syd Field.
TECNICAS DEL GUION PARA CINE Y TV de Eugene Vale.

20. Bibliografía Complementaria (no más de 20 textos)

EL CINE SEGÚN HITCHCOCK de Francois Truffaut.
EL GUION de Robert McKee,

21. Recursos web

La software para formatear los guiones profesionalmente es CELTX, es gratuita y

descargable.

MOSTRAR Y CONTAR

<https://www.youtube.com/watch?v=yvGgObMn2b8&frags=pl%2Cwn>

<https://www.youtube.com/watch?v=c14J37zbSJY&frags=pl%2Cwn>

HITCHCOCK

<https://www.youtube.com/watch?v=yTsn6QB4bw&frags=pl%2Cwn>

<https://www.youtube.com/watch?v=yqphCJzsCPQ&frags=pl%2Cwn>

ELIPSIS

<https://www.youtube.com/watch?v=mWizLU4VnqM&frags=pl%2Cwn>

GUION

<https://www.youtube.com/watch?v=KU2kX9EuEVg&t=173s>

ARCOS

<https://www.youtube.com/watch?v=nMwk1cjfn4Q&frags=pl%2Cwn>

CARACTERES

<https://www.youtube.com/watch?v=nmOCzlg9Ryc&frags=pl%2Cwn>

CHARLIE KAUFMANN

<https://www.youtube.com/watch?v=KU2>

22. Filmografías

CHINATOWN de Roman Polansky.

TESTIGO EN PELIGRO de Peter Weir.

GIRL de Lukas Dhont.

EL CIUDADANO KANE de Orson Welles.

LA FRONTERA de Ricardo Larrain.

EDUCANDO A RITA de Lewis Gilbert.

PHILOMENA de Stephen Frears.

EL GRADUADO de Mike Nichols.

CORTOMETRAJES NACIONALES E INTERNACIONALES.

EL HOMBRE ANIMAL de Desmond Morris / 6 capítulos de 60 minutos c/u.