

# TALLER INTERNACIONAL ESCUELA INTERNACIONAL DE CINE

## PROGRAMA MODULO 1 (SEMANA 1)

### UNIDAD 1 *El Arte Narrativo*

#### 1. El pensamiento narrativo.

- 1.1 El origen del discurso narrativo. Su condición estética (Lessing, Della Volpe, Eco). Diferencias y afinidades con otras formas de pensamiento artístico (la poesía, el drama). La narración oral: voz, timbre, tono, representación. La palabra escénica. Los rasgos estéticos de la narración oral. Estrategias.
- 1.2 Las condiciones del relato en la narración escrita. Sustitución de la palabra escénica por la estructura lingüística y conceptual del texto. Las Mil y Una Noches, El conde Lucanor, Decamerón. La escritura como lenguaje artístico (Jakobson, Barthes, Vargas Llosa).
- 1.3 La condición causal y temporal del relato. Casualidad y continuidad. La base de la estructura causal: el suceso. Los nexos causales. La base de la estructura temporal: continuidad y desarrollo. Tiempo físico, tiempo cronológico y tiempo fabular.
- 1.4 La condición argumental del relato. Determinación y progreso del discurso narrativo. Historia evidente e historia cifrada. El valor del suceso en la fábula, la trama y el argumento. La estructura profunda: Poe, Piglia, Chejov, Propp, Maughan, Forster, Calvino, Todorov, Lotman, Eco.
- 1.5 Paráfrasis crítica del relato. El dinosaurio de Augusto Monterroso: la historia, la unidad de impresión, los nexos causales, el tiempo fabular, el argumento, la correlación entre el narrador y lo narrado, el nivel de realidad, la corriente subterránea de sentido y el sistema de referencia textuales, contextuales y paratextuales.

### UNIDAD II

#### 2. Las categorías funcionales del discurso narrativo.

- 2.1 Autor, narrador y personaje. El autor-intérprete. Relato de autoría y relato de ficción. El narrador. La condición del narrador y su poder persuasivo. El narrador omnisciente, el narrador-personaje y el narrador ambiguo. Su relación con la historia y el punto de vista espacial. Variantes. El personaje. La construcción del personaje narrativo. Perspectiva. El personaje como

concepto que engloba al narrador y al autor. La sucesión de mudas espaciales de una categoría a otra.

- 2.2 La historia y el argumento. La construcción de la historia: motivo casual, acción y finalidad. La construcción del argumento, acción y finalidad. La construcción del argumento: trama, crecimiento, mutación, clímax y desenlace. El valor de la información dentro del código argumental. El argumento en la novela: Cervantes, Defoe, Stendhal, Flaubert, Tolstói, Proust, Kafka, Joyce, Carpentier, Cortázar, García Márquez. Un argumento clásico: El viejo y el mar, Ernest Hemingway.
- 2.3 El tiempo narrativo. Tiempo del narrador y tiempo de lo narrado: coincidencia, no coincidencia, multiplicidad. El tránsito del tiempo narrativo: tiempo singular, lineal, circular, fragmentario, reiterativo e inmóvil. Sujeto y tiempo fabular. La libertad del tiempo narrativo: Kipling, Borges, Carpentier, Cortázar, Vargas Llosa.

### UNIDAD III

3. El pensamiento dramático.
  - 3.1 EL origen del pensamiento dramático. La condición estética del drama (Aristóteles, Hegel, Brecht). Sus diferencias y afinidades con otras formas de pensamiento artístico (la poesía, el relato).
  - 3.2 Composición del modelo dramático. El mito de Ceres. Conflicto y tensión de fuerzas. El culto a Dionisos. Representación, crecimiento y mutabilidad. El culto a Apolo. La escritura dramática. Finalidad del modelo dramático: catársis y transformación.
  - 3.3 El modelo dramático en la poesía épica. La Ilíada: la causa eficiente de la acción genera una secuencia de acciones que crecen unas de otras, diégesis dramático-narrativa. La Odisea: El crecimiento por obstáculos. La posición genera el conflicto hacia una finalidad. El espacio, el héroe y el argumento episódico.
  - 3.4 El modelo dramático potencial y acción dramática. El héroe trágico. Edipo Rey: El protagonista y el antagonista en el mismo rol. El destino como opositor. La aparición de la intriga. Solución y equilibrio de opuestos. Medea: la pasión como agente de la acción. La no solución de opuestos: el Deus ex Machina.
  - 3.5 El modelo dramático en la comedia. El drama satírico. Carácter y final abierto. La comedia: personaje, tipo, prototipo y estereotipo. El equívoco como agente de la acción. La trama inalterable, la solución reversible. El Avaro.

### UNIDAD IV

4. La evolución del modelo dramático.
  - 4.1 Apoteosis y crisis del modelo dramático. Shakespeare: Macbeth. El drama, el melodrama y la pieza bien hecha. El drama realista (Ibsen). La comedia

- realista (Gogol). Simbolismo y expresionismo (Maeterlinck, Strindberg, Chejov).
- 4.2 El modelo antidramático. Ruptura y desintegración del argumento lógico. Oposición externa y no continuidad (Jarry, Strindberg, Meyerhold). La concepción vanguardista del drama: Pirandello.
  - 4.3 El modelo no dramático. El teatro épico de Brecht. El drama de las contradicciones y la narración analógica. Interruptus, efecto de distanciamiento, imagen boomerang. Final no conclusivo.
  - 4.4 El modelo posdramático. Disolución y crisis de la escritura dramática. La "Tragedia del lenguaje" y la Sacudida por la sorpresa. La lógica del absurdo (Ionesco, Beckett, Pinter). La lógica de la crueldad (Artaud, Genet, Grotowski). Marat-Sade de Peter \_Weiss. La escritura efímera.

## UNIDAD V

5. Las categorías funcionales del discurso dramático.
  - 5.1 Personaje y acción. Personaje y situación. Pasión, motivos e intereses del personaje. La línea de acción: nacimiento, crecimiento, finalidad. Acción continua, discontinua e intermitente. Acción y tensión.
  - 5.2 El conflicto y la tensión de fuerzas. El conflicto polar. Oposición y lucha de contrarios, las líneas de fuerza. La división en bandos. Conflicto y contradicción. Conflicto interior y exterior. La ausencia de conflicto.
  - 5.3 El argumento dramático: causa eficiente, trama, subtrama, punto de giro, punto de no retorno, proceso climático y desenlace. La representación escénica y sus diferencias con el argumento narrativo.

## PROGRAMA MODULO 2 (SEMANAS 2 Y 3)

### LA ESTRUCTURA DEL GUIÓN

---

La importancia de la estructura  
Historia y relato, selección y orden  
Estructuras lineales y no lineales, cronológicas y no cronológicas  
De Aristóteles a Syd Field: modelos estructurales clásicos  
El paradigma de Field: la estructura comercial y convencional  
    Función de cada acto  
    Planteamiento  
        La exposición o información básica  
        Funciones del teaser  
    Desarrollo  
    Desenlace  
        ¿Para qué sirve un punto de giro?  
Esplendor y caída de Syd Field, el paradigma reformado y deformado  
Crítica de McKee a Field  
¿Hay o no hay actos y cuántos son?  
La verdadera teoría aristotélica  
El modelo de Hollywood: la estructura en tres actos reparadora  
Crisis de la estructura en tres actos reparadora  
Alternativas a la estructura reparadora  
El viaje del héroe y otras estructuras basadas en el personaje  
    Teorías psicológicas y su relación la estructura  
Otras estructuras comerciales: hoja de tiempos de Snyder, Truby y Vorhaus  
La estructura televisiva y la multitrama de Steven Bochco  
Práctica profesional con paneles y mapas de tramas  
Ventajas y problemas de la estructura  
La estructura dirigida al espectador  
    Coherencia de la trama y del personaje  
    El esquema de pulsos o beat sheet  
    Comparación de la estructura del personaje con la del espectador  
    El método empático  
Los principales mecanismos y herramientas estructurantes  
El manejo de la información como estructura narrativa  
Las nuevas estructuras: las nuevas series de televisión  
Las nuevas estructuras: hipertextualidad e interactividad

## PROGRAMA MÓDULO 3 (Semanas 4 y 5)

### Semana 4

### **El espectador como destinatario del guión**

#### Contenidos y objetivos

- Identificación y desarrollo de conceptos para cine; la escritura de guiones como una escritura específica de imágenes, sonidos y acciones.
- De idea a historia – Análisis de los elementos esenciales para una buena historia cinematográfica.
- Géneros cinematográficos como elementos definidores de las expectativas de la audiencia
- Creación de personajes: características, objetivos, defectos, transformación y análisis de relaciones.
- Creación de la biografía del personaje y el backstory
- El conflicto.
- Trabajo de diálogos. Diálogos realistas; texto y subtexto.
- Logline, tagline, storyline y otras herramientas de venta, síntesis y difusión.

### Semana 5

### **Desarrollo final y presentación del proyecto**

- Selección final de ideas y preparación al pitching y presentación de proyectos
- La sinopsis como herramienta fundamental para lograr la estructura dramática y el conflicto central.
- Como escribir una buena sinopsis.
- La escritura como reescritura y el formato profesional del guión.
- El teaser como síntesis de un proyecto
- ¿Cómo presentar su proyecto?
- Sesiones finales de pitching.

Todas las clases serán en grupo y compuestas de seminarios, ejercicios prácticos y visualización de fragmentos de películas para ilustrar y analizar las decisiones del guionista y las técnicas que utiliza.

Mediante ejercicios interactivos y análisis crítica de películas y guiones los estudiantes aplicarán los varios aspectos narrativos y técnicos abordados en sus propios proyectos.

Los estudiantes deberán presentar al grupo 3 ideas para largometrajes o series, aunque después desarrollen uno solo de esos proyectos.

Algunas sesiones son eminentemente prácticas (Learn by doing: "*Lo que tenemos que aprender a hacer, lo aprendemos haciendo*" Aristóteles) y están diseñada para que los participantes conozcan, entiendan y practiquen las herramientas del guión utilizadas en la industria profesional de cine.

Algunos días, los alumnos trabajarán en grupo por la mañana y las tardes se dedicarán a asesorías individuales.

Las mañanas servirán para abordar los diferentes temas y también para escribir y trabajar en sus proyectos por medio de las herramientas propuestas. Los ejercicios y reescrituras permitirán a los participantes optimizar sus proyectos.

Se verán fragmentos de películas y series para ilustrar y observar los diferentes aspectos narrativos y técnicos.

Los alumnos deberán traer su computador personal.