ETER A DISTANCIA

TECNICATURA SUPERIOR EN GUION INTEGRAL PARA MEDIOS AUDIOVISUALES

RECTOR: EDUARDO ALIVERTI | DIRECTOR DE ESTUDIOS: ESTEBAN LANDAU | TUTORA: AGUSTINA MANUELE

CICLO LECTIVO MARZO

CURSADA

La carrera es 100% on line a través del Campus virtual de ETER y la dedicación semanal aproximada es de 15 a 20 horas.

TÍTULO OFICIAL

DOS AÑOS Y MEDIO

100% ONLINE

MATERIALES INTERACTIVOS

ACOMPAÑAMIENTO PERSONALIZADO

PLAN DE ESTUDIOS

1°AÑO

1° CUATRIMESTRE

PRIMER BIMESTRE:
Primer Acto: Introducción al guion
SEGUNDO BIMESTRE:
Guion historias cortas
CUATRIMESTRALES:
Lenguaje Audiovisual
Escritura Narrativa
Leer para escribir: literatura

2° CUATRIMESTRE

PRIMER BIMESTRE:
Guion sonoro
Edición de sonido
SEGUNDO BIMESTRE:
Podcast
CUATRIMESTRALES:
Guion de series
Dramaturgia

2°AÑO

1° CUATRIMESTRE

PRIMER BIMESTRE:
Montaje y edición
Búsqueda de la información
SEGUNDO BIMESTRE:
Edición audiovisual
CUATRIMESTRALES:
Guion no ficción
Guion documental

2° CUATRIMESTRE

PRIMER BIMESTRE:
Teoría de la comunicación y las audiencias
SEGUNDO BIMESTRE:
Historia audiovisual argentina
CUATRIMESTRALES:
Guion cine ficción
Guion transmedia
(Cultura digital, escritura, y plataformas digitales)
Realización audiovisual

3°AÑO

1° CUATRIMESTRE

PRIMER BIMESTRE:
Producción audiovisual
SEGUNDO BIMESTRE:
Derechos de autor
Guion de videojuegos
CUATRIMESTRALES:
Guion adaptación
Proyecto y pitching

NO HAY DÍAS DE CURSADA PRE ESTABLECIDOS, LOS DISPONÉS VOS, EN FUNCIÓN DE TUS TIEMPOS.

QUÉ NECESITÁS

- UNA COMPUTADORA
- CONEXIÓN A INTERNET
- WEBCAM Y AURICULARES

1°AÑO

1° CUATRIMESTRE

PRIMER ACTO: INTRODUCCIÓN AL GUION

Diseño clásico. Guion y montaje. El conflicto matriz y los conflictos secundarios. Conflictos interno y externo. Red conflictual. Clímax. Protagonista y antagonista. El arco dramático. Indagación. La economía del diálogo. El diálogo como acción. Texto y subtexto. Formatos de guion. Ejemplos y contraejemplos. La escena como un cambio. Tensión, sorpresa y suspenso. La estructura de tres actos y sus cambios: desde Aristóteles a Netflix. Puntos de giro, incidente incitador, midpoint y clímax. La transformación de sinopsis en escenas.

GUION HISTORIAS CORTAS

Origen y presente de las series cortas. Principales características del género. Ideas para series web. Conflictos, personajes y acciones. Duración de las series cortas. Contar mucho en poco tiempo. Géneros, estilos y formatos. Elaboración de proyectos de series web.

LENGUAJE AUDIOVISUAL

Narrar en imágenes: ¿qué es una imagen? Capacidad narrativa/Capacidad Dramática. La fotografía y la imagen en movimiento. Sus lógicas, impactos y características. El plano (unidad mínima del lenguaje audiovisual). Tamaño. Movimiento. La duración. Angulaciones. Composición. Encuadre. Escenas y Secuencias. Iluminación. El montaje: Reescritura de un relato. La noción espacio/temporal. Su articulación. El sonido y sus características narrativas y dramáticas. Los conceptos “campo” y “Fuera de campo”.

ESCRITURA NARRATIVA

Identificación y uso de recursos literarios. Ejercicios de desbloqueo y de exploración lingüística. Elementos básicos de la escritura dramática: personajes y conflictos. Construcción de la escena. Recursos de las otras artes para fomentar la escritura creativa en su relación con la música, el cine, la fotografía, la pintura, el cómic.

LEER PARA ESCRIBIR: LITERATURA

Narración: sentido y relato. La fuerza de la transformación. Finales abiertos y cerrados. La fábula. imaginación estructural y conceptual de la narrativa. Sentido literario. Los géneros. El tono. Percepción. Unidad de efecto y efecto único. Estructura, género y sentido. Revelación y género policial. El narrador. Narrativa moderna. El sentido elíptico. Crisis cultural en la modernidad. Teoría del Iceberg. El tono. Personajes y moral. El absurdo. La poesía. Novel gráfico, fonético y semántico.

2° CUATRIMESTRE

GUION SONORO

Cómo escribir sin imágenes. El lenguaje radial: música, silencios, palabras, efectos. Los formatos de la radio: ficción y no ficción. Escritura radiofónica: concisión, claridad, economía expresiva.

EDICIÓN DE SONIDO

Introducción al sonido: definición y características (física del sonido). Programas Sound Forge y Vegas: interface, principales características: edición destructiva, archivos SFK, herramientas y procesos principales. Cortes y edición. Consolas de grabación: entradas, salidas, conectores, tipos de micrófonos, niveles de grabación. Edición para artísticas, contenidos y ventas de programas.

PODCAST

Podcast y consumos on demand. Breve historia del podcast. Elementos técnicos necesarios para su realización. Componentes del lenguaje radiofónico. Planeamiento y estrategias para la producción. La voz y el micrófono. Nociones elementales de la edición en audio. Estructura narrativa. Géneros y formatos posibles. Creación de archivo de distribución RSS. Metadata e ID3. Publicación, distribución y hosting. Creación de un programa que perdure en el tiempo.

GUION SERIES

Definición de serie: sus características principales. Estructura narrativa. Estructura dramática. Dispositivos narrativos, dramáticos y secuenciales. Nuevos modelos, nuevos formatos. ¿Qué, cuándo, dónde, quienes? Estructura del libro para televisión. Otras estructuras: episodio, capítulo con trama cerrada, con trama cerrada y subtrama en continuidad, con tramas en continuidad, con tramas cerradas por capítulos y una gran trama por temporada.

DRAMATURGIA

Poéticas teatrales: comedia del arte, realismo, grotesco, absurdo, dramaturgia de la fragmentación. Criterio compositivo. Discontinuidad: en el relato, la línea de acción y la curva dramática. Simetría y asimetría. Figura-fondo: los personajes, el relato, la puesta en escena. Centralidad y descentralidad. Simplicidad y complejidad. Descomposición y recomposición. Repetición y unicidad. Agrupar y disgregar. Figuración y abstracción. Análisis del texto dramático. Estructura interna. Articulación y desarrollo de la trama. Tiempo y personajes. Diálogo y monólogo. Escena, unidad de tiempo y espacio.

2°AÑO

1° CUATRIMESTRE

MONTAJE Y EDICIÓN

Lenguaje audiovisual. Toma y plano. Tamaños de plano, angulación y altura de cámara. Composición de la imagen. Valor de la imagen. Connotación. Adobe Premiere: Interfaz del programa. Configuración de la secuencia. Importar archivos. Herramientas de edición. Resolución de video y de imágenes fijas. Codecs y programas de transcodificación. Cadencia de frames. Timecode. Transiciones de video y de audio. Creación de títulos. Efectos de video y de sonido. Shortcuts. Control de efectos. Render. Sincronización de clips. Anidar secuencia. Pantalla dividida. Criterios para el uso de zócalos (tamaños, tipografías y colores).

BÚSQUEDA DE LA INFORMACIÓN

Qué es investigar. Dónde buscar la información. Organizar y curar la información. Verificación de los datos. Las redes sociales en la investigación web. Buscadores. El rol de las audiencias. Estructura de búsqueda y trabajo para contar una historia. La relación entre la investigación y el guion.

EDICIÓN AUDIOVISUAL

Preparación y puesta en práctica de un rodaje. Funciones del equipo de producción. Funciones del guionista. La dirección de actores. Las locaciones. La iluminación. La visualización del material. El rol del editor. Lógica de Flujo de Trabajo. Relación entre el guionista y el editor. Diferencia entre editor y compaginador. La edición “off line” y “on line”. Corte, flujo continuo, estructura, segmento, pausa, relato. Ritmo audiovisual: movimiento interno y externo al plano. La transición. Digitalización. Formatos de compresión. Post producción. Placas. Zócalos. Animaciones. Dibujos. Títulos.

GUION DE NO FICCIÓN

El universo de la televisión de no ficción. Programa de entretenimiento, programas infantiles, programas educativos, programas deportivos, programas musicales, magazine. El rol del guionista en cada uno de los formatos. Funciones y responsabilidades. Reality show y docureality. Similitudes y diferencia. Actores y actuantes. Otras funciones del guionista. El casting. La producción de historias. El guion de piso.

GUION DOCUMENTAL

El Cine Documental. Variantes, estilos, modalidades. Forma y contenido. Conceptos generales sobre cine documental. Documental antropológico, educativo, científico, social, de archivo, de autor. La investigación y el trabajo de campo. La premisa. La hipótesis. La entrevista. El testimonio. La encuesta. Seguimiento. El/los sujetos del documental. Unidad, conflicto y exposición. Montaje interno y externo. Montaje paralelo y alterno. La elipsis. El contrapunto. El montaje y el sonido. Los diálogos.

2° CUATRIMESTRE

TEORÍA DE LA COMUNICACIÓN Y LAS AUDIENCIAS

Contextos y paradigmas en la investigación sobre las comunicaciones de masas. “Mass Communication Research”. La teoría funcionalista de las comunicaciones de masas. La hipótesis de los “Usos y Gratificaciones”: presupuestos de investigación. El lugar del receptor en el proceso de la comunicación masiva. La Teoría Crítica. Teoría Culturológica. La Escuela de Frankfurt. Las industrias culturales. Efectos cognitivos y rutinas de producción mediática: agenda setting y news making. Las industrias culturales. Medios y vida cotidiana. La era de la globalización. La transnacionalización.Comunicación e identidad cultural. Los guiones como modelo de actuación.

HISTORIA AUDIOVISUAL ARGENTINA

Radio, cine y televisión: los principales géneros y sus referencias autorales. Desarrollo y expansión del cine, la radio y le televisión en la Argentina a comienzos del siglo XX. Sus autores y principales estrellas. El cine mudo a los años 50. La época de los estudios cinematográficos. Los filmes de las grandes figuras de la cinematografía argentina. El melodrama. Los orígenes de la televisión argentina. Las décadas del 60 y 70. La televisión durante la dictadura militar de 1976-1982. La TV en la década de los 90. La tira costumbrista.

GUION CINE DE FICCIÓN

El cine. Su arte. Su lógica. Breve reseña de la escritura cinematográfica. La tarea del guionista de Cine. Los formatos en la cinematografía. El relato, la construcción dramática. Macroestructuras cinematográficas: La estructura clásico- narrativa. La coral. La episódica. El Cortometraje: Orígenes literarios, el cuento. Sus características. Métodos de análisis y construcción – Efecto Poético. El acontecimiento mayor. El efecto único: iluminación del relato. La construcción del personaje: caracterización. Protagonista – Antagonista. Personajes principales y secundarios. La microestructura: elementos esenciales a la hora de narrar. Cine y nuevas tecnologías.

GUION TRANSMEDIA (CULTURA DIGITAL, ESCRITURA, Y PLATAFORMAS DIGITALES)

Nuevos paradigmas. Cambios en la producción, consumo y circulación de contenidos. Nuevas audiencias, nuevos consumos. La escritura en la era digital. Características. La web 2.0. La web 3.0. La convergencia digital. Multimedialidad. Hipertextualidad. Interactividad. Medios tradicionales y Medios nativos digitales. Plataformas y formatos. Nuevas plataformas digitales. Nuevas audiencias. Nuevas formas de contar. Whatsapp. Youtube. Spotify. Lo colaborativo. Tipos de contenidos. Visualización de plataformas para crear proyectos. Redes Sociales

REALIZACIÓN AUDIOVISUAL

Preparación y puesta en práctica de un rodaje. Funciones del equipo de producción. Funciones del guionista. La dirección de actores. Las locaciones. La iluminación. La visualización del material. El rol del editor. Lógica de Flujo de Trabajo. Relación entre el guionista y el editor. Diferencia entre editor y compaginador. La edición “off line” y “on line”. Corte, flujo continuo, estructura, segmento, pausa, relato. Ritmo audiovisual: movimiento interno y externo al plano. La transición. Digitalización. Formatos de compresión. Post producción. Placas. Zócalos. Animaciones. Dibujos. Títulos.

3°AÑO

1° CUATRIMESTRE

PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

Cómo se lleva adelante una producción audiovisual. Los roles de cada una de las áreas. Preproducción, producción y posproducción. El lugar del guionista en una producción audiovisual. Desglose de guiones. Locaciones. Presupuestos.

DERECHOS DE AUTOR

Deontología. Definiciones. Trabajo, profesión y vocación. Las diferentes concepciones jurídicas del derecho de autor: el copyright y el "derecho de autor". La importancia económica del derecho de autor en el mundo contemporáneo: la producción de bienes culturales y el impacto tecnológico. Derecho de autor: Obras protegidas. Obras originarias y obras derivadas. Titulares originarios y titulares derivados. Coautoría. Limitaciones del derecho de autor: utilizaciones libres y gratuitas. Licencias no voluntarias. Los plazos de protección. El dominio público. Los contratos típicos y los atípicos. El registro y el depósito legal; diferencia. Tipificación de los delitos.

GUION DE VIDEOJUEGOS

Definición de videojuegos. Qué es y cómo se producen. La industria del videojuego. El público. Guion vs Guion de videojuego. Similitudes y diferencias. Diseño del juego. Tipos y géneros. Historia y puesta en escena. Contexto, cut escene, scripted event. La dinámica y los niveles. Los personajes. Los diálogos. Los conflictos del jugador.

GUION ADAPTACIÓN

Diferentes tipos de adaptación. Economía del cuento versus la digresión de la novela. Análisis del proceso de adaptación. Del cuento al guion. Las posibilidades. Elección y focalización. El tema, los recursos, el clima, el ritmo. Qué hay. Qué nos interesa conservar. Toman de decisiones. Ventajas y desventajas. Conflictos. Personajes. Imágenes. El pasaje de los diálogos.

PROYECTOS Y PITCHING

De la idea a la pantalla: ¿Cómo se arma un proyecto? El rol del guionista en la escritura. La carpeta como sistema. Cómo comunicar: la síntesis argumental. Storyline, sinopsis, tratamiento, propuesta estética, motivación, biblia. La premisa. Convocatorias, el concepto de grantsmanships. premios, préstamos, subsidios, residencias, incubadoras. Fondos internacionales. Autogestión. Funcionamiento de la industria audiovisual. Personas e instituciones decisoras. Proyectos ad hoc y proyectos propios. Objetivo, modelos y contenidos. Diseño de documentos y presentaciones. Venta y comunicación. El lenguaje del pitch: cómo comunicar para ser efectivos. El tiempo y el pulso de la reunión. Pitch de cine, televisión y nuevos medios.