



Catálogo de Especialidades Formativas

PROGRAMA FORMATIVO

EL GUÍON DE CINE: CONOCIMIENTO E IMAGINACIÓN

Mayo 2024



IDENTIFICACIÓN DE LA ESPECIALIDAD Y PARÁMETROS DEL CONTEXTO FORMATIVO

Denominación de la especialidad:	EL GUIÓN DE CINE: CONOCIMIENTO E IMAGINACIÓN
Familia Profesional:	IMAGEN Y SONIDO
Área Profesional:	PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL
Código:	IMSV0082
Nivel de cualificación profesional:	2

Objetivo general

Construir un guion cinematográfico partiendo de una idea original, aplicando la arquitectura descrita en el paradigma de los "3 actos y las 8 secuencias, llevando a cabo el proceso de autoevaluación y reescritura y manejando las herramientas imprescindibles para construir personajes suficientemente complejos y convincentes que atraigan la atención del espectador y despierten su empatía.

Relación de módulos de formación

Módulo 1	ESTRUCTURA Y RESORTES DE UN GUION CINEMATOGRAFICO	10 horas
Módulo 2	GESTACIÓN DE LA IDEA ORIGINAL	12 horas
Módulo 3	PROCESO DE ESCRITURA DEL GUION	16 horas
Módulo 4	ANÁLISIS Y EVALUACIÓN DE LA PROPIA CREACIÓN	10 horas
Módulo 5	REESCRITURA DEL GUION	12 horas

Modalidades de impartición

Presencial

Duración de la formación

Duración total 60 horas

Requisitos de acceso del alumnado

Acreditaciones / titulaciones	Cumplir como mínimo alguno de los siguientes requisitos: -Certificado de profesionalidad de nivel 1 -Título Profesional Básico (FP Básica) -Título de Graduado en Educación Secundaria Obligatoria (ESO) o equivalente -Título de Técnico (FP Grado medio) o equivalente -Certificado de profesionalidad de nivel 2 -Haber superado la prueba de acceso a Ciclos Formativos de Grado Medio
Experiencia profesional	No se requiere

Otros	En la selección se valorará: -Experiencia en el sector audiovisual -Motivación hacia la creación y producción audiovisual
--------------	---

Prescripciones de formadores y tutores

Acreditación requerida	Cumplir como mínimo alguno de los siguientes requisitos: Cumplir como mínimo alguno de los siguientes requisitos: Cumplir alguno de los siguientes requisitos: -Licenciado en Ciencias de la información, Medios audiovisuales, Bellas artes o Filología hispánica -Grado superior de Formación Profesional en Imagen y sonido o Comunicación audiovisual -Curso de especialización en la especialidad de "Guion Producción y Realización"
Experiencia profesional mínima requerida	Cumplir como mínimo alguno de los siguientes requisitos: <ul style="list-style-type: none"> • 1 año de experiencia profesional relacionada con el sector audiovisual o artes escénicas • 2 años de experiencia profesional relacionada con el sector audiovisual o artes escénicas, en el caso de no acreditar titulación
Competencia docente	Cumplir como mínimo alguno de los siguientes requisitos: <ul style="list-style-type: none"> - 80 horas de Formación metodológica - Experiencia docente de al menos 300 horas en los últimos 7 años - 50 horas de experiencia docente relacionada con la creación de guiones cinematográficos

Requisitos mínimos de espacios, instalaciones y equipamientos

Espacios formativos	Superficie m² para 15 participantes	Incremento Superficie/participante (Máximo 30 participantes)
Aula de gestión	45.0 m ²	2.4 m ² / participante

Espacio formativo	Equipamiento
Aula de gestión	<ul style="list-style-type: none"> - Mesa y silla para el formador - Mesas y sillas para el alumnado - Material de aula - Pizarra - PC instalado en red con posibilidad de impresión de documentos, cañón con proyección e Internet para el formador

- | | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">- PCs instalados en red e Internet con posibilidad de impresión para los participantes- Software específico para el aprendizaje de cada acción formativa. |
|--|--|

La superficie de los espacios e instalaciones estarán en función de su tipología y del número de participantes. Tendrán como mínimo los metros cuadrados que se indican para 15 participantes y el equipamiento suficiente para los mismos.

En el caso de que aumente el número de participantes, hasta un máximo de 30, la superficie de las aulas se incrementará proporcionalmente (según se indica en la tabla en lo relativo a m²/participante) y el equipamiento estará en consonancia con dicho aumento.

No debe interpretarse que los diversos espacios formativos identificados deban diferenciarse necesariamente mediante cerramientos.

Las instalaciones y equipamientos deberán cumplir con la normativa industrial e higiénico-sanitaria correspondiente y responderán a medidas de accesibilidad y seguridad de los participantes.

En el caso de que la formación se dirija a personas con discapacidad se realizarán las adaptaciones y los ajustes razonables para asegurar su participación en condiciones de igualdad.

Ocupaciones y puestos de trabajo relacionados

- 24841012 DISEÑADORES GRÁFICOS Y MULTIMEDIA
- 29211050 ESCRITORES/ADAPTADORES DE GUIONES DE CINE, RADIO Y TELEVISIÓN
- 29341012 AYUDANTES DE DIRECCIÓN DE CINE

Requisitos oficiales de las entidades o centros de formación

Estar inscrito en el Registro de entidades de formación (Servicios Públicos de Empleo).

DESARROLLO MODULAR

OBJETIVO

A través del análisis de guiones “ejemplares”, familiarizarse con los resortes fundamentales del guión con la finalidad de comprender su estructura y captar las claves para conseguir el interés del público, incorporando el mito del viaje del héroe a la narrativa.

DURACIÓN:

10 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

Identificación de las 4 herramientas básicas del guionista:

- Anticipación.
- Causa pendiente.
- Ironía dramática.
- Tensión dramática.

Comprensión del funcionamiento de las 8 secuencias:

- Indagación de la arquitectura narrativa en 3 actos.
- Análisis de la presentación, nudo y desenlace.

Conocimiento de los 3 puntos de giro:

- Funcionamiento del primer punto de giro: visualización de la pregunta dramática o tensión principal.
- Segundo punto de giro o “pequeño final”.
- El tercer punto de giro como clave.

Exploración de las funciones del detonante, el incidente incitador y el climax:

- El poder del detonante.
- Influencia del incidente incitador sobre el protagonista.
- Diferenciación entre la culminación de la historia y la resolución.
- Discriminación entre la resolución de la historia y el climax narrativo.
- El climax como fin de la película.

Análisis del conflicto como elemento clave:

- El conflicto y sus niveles.
- Conflicto objetivo y subjetivo.

Visualización de la trama:

- Trama principal.
- tramas secundarias.

Conocimiento de otras herramientas relevantes para el guionista:

- Exposición de contenidos.
- Preparación de emociones.
- Escena de recapitulación.
- Caminos indirectos.
- Arco del personaje.
- Poesía cinematográfica de los motivos (siembra/cosecha).
- Tramas secundarias.
- Escenas de resultados.
- Retrasos, retornos e inversiones.

Análisis del mito: el viaje del héroe como estructura narrativa:

- El monomito.
 - El mito y el sueño.
 - Tragedia y comedia.

- El héroe y el dios.
- El ombligo del mundo.
- La partida.
 - La llamada de la aventura.
 - La negativa al llamado.
 - La ayuda sobrenatural.
 - El cruce del primer umbral.
 - El vientre de la ballena.
- La iniciación.
 - El camino de las pruebas.
 - El encuentro con la diosa.
 - La mujer como tentación.
 - La reconciliación con el padre.
 - La apoteosis.
 - La gracia última.
- El regreso.
 - La negativa al regreso.
 - La huida mágica.
 - El rescate del mundo exterior.
 - El cruce del umbral del regreso.
 - Posesión de los dos mundos.
 - Libertad para vivir.

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Mostrar interés hacia la gestación de guiones cinematográficos clásicos.
- Valoración de la cultura en su vertiente literaria y artística.
- Amor por la lectura como vehículo para facilitar la conexión con la idea inspiradora.
- Capacidad de síntesis para integrar los elementos esenciales de una buena historia bien contada.
- Comprensión de la importancia de que el público empatice con el personaje principal.
- Valoración del esfuerzo que supone que la historia llegue a la audiencia tal y como fue concebida.
- Aceptación de la convención que supone dividir la estructura narrativa en 3 actos y 8 secuencias.
- Sensibilidad hacia el entorno y la sociedad para estar al día de las últimas tendencias audiovisuales.

MÓDULO DE FORMACIÓN 2: GESTACIÓN DE LA IDEA ORIGINAL

OBJETIVO

Hallar y gestar la idea original inspiradora del guion a través de un proceso que implica la materialización de la idea abstracta a un universo narrativo estructurado, tomando como referencia diferentes taxonomías de personajes y arquetipos a lo largo de la historia.

DURACIÓN:

12 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

Búsqueda de lo “suscitativo” y Hallazgo de la idea:

- Selección del elemento inspirador.
- Toma de conciencia de las circunstancias que rodean al elemento inspirador.

Visualización de La estructura:

- Presentación: Comienzo de la historia. Creación de la “Tensión Principal”.
- Nudo: Desarrollo de la historia.
- Desenlace: Necesidad de un final satisfactorio.

Redacción del paradigma:

- “Tu historia contada en una frase”.
- Escritura de las 4 primeras páginas.

Disección del Primer esqueleto:

- El final.
- El principio.
- El primer punto de giro.
- El segundo punto de giro.

Presentación del personaje principal:

- Definición del personaje.
- El alma del personaje: las leyes del objetivo.
- Herramientas que maneja el personaje.
- Movimiento exterior e interior del personaje.
- Selección de las herramientas del personaje.
- Análisis de la dinámica visual del personaje.

Clasificación de los personajes según el Dr. Bach:

- A-Los que sienten temor.
- b-Los que sufren de incertidumbre.
- C-Los que no sienten suficiente interés por su presente circunstancia.
- D-Los que sienten soledad.
- E-Los que sufren hipersensibilidad a influencias externas.
- F-Los que sufren desaliento o desesperación.
- G-Los que sienten preocupación excesiva por el bienestar de los demás.

Conocimiento de la psicopatología en el cine:

- Descripción de una patología.
- Desarrollo de esa patología.
- Ejemplos cinematográficos.
- Trastornos de ansiedad, agorafobia y pánico. Retraso mental. Autismo. Trastornos amnésicos. Trastornos del estado de ánimo. Trastornos de ansiedad. Trastorno obsesivo compulsivo. Trastornos disociativos. Trastorno de identidad disociativo. La psicopatía. Esquizofrenia.

Comprensión de los Arquetipos, proyecciones y su expresión en el guion cinematográfico:

- Arquetipos y proyecciones. Patrones y modelos de pensamiento.
- Los arquetipos del tarot.
- Otros arquetipos modernos.

Clasificación de los Tipos de personalidad según la psicología clásica:

- Neurótica.
- Extrovertida.
- Introversa.
- Sicótica.
- Responsable.
- Amable.
- Abierta a la experiencia.
- Idealista.
- Ayudadora.
- Organizadora.
- Artista.
- Observadora.
- Colaboradora.
- Optimista.
- Jefa.
- Mediadora.
- Pensadora.
- Sentimental.
- Sensorial.
- Intuitiva.

Creación del personaje en función de los Eneatipos del Eneagrama:

- Creación del personaje. Motivaciones del personaje.
- Rasgo característico de un personaje.
- Las pasiones del personaje.
- Los nueve tipos: El perfeccionista, el dador, el ejecutor, el romántico, el observador, el que duda, el epicúreo, el jefe, el meditador.

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Actitud creativa para bucear en los propios recursos internos y hallar una idea original.
- Autodisciplina y actitud perseverante para pasar una idea abstracta a un texto concreto.
- Capacidad para discriminar una buena decisión entre multitud de posibilidades.
- Curiosidad por el entorno como materia prima para la creación de guiones.
- Implicación emocional para utilizar los recursos internos en la creación del guion.
- Honestidad para contar lo que se quiere contar desde la conciencia de la propia identidad.
- Equilibrio entre la fidelidad a lo que uno es y quiere contar y las expectativas de la audiencia.
- Inteligencia emocional para identificar los propios conflictos personales y transmitir las inquietudes del mundo interno.
- Habilidad para convertir el mundo interior en acciones concretas del mundo exterior.

OBJETIVO

Desarrollar la idea original en una estructura narrativa de 3 actos conformada por 8 secuencias integrando los resortes fundamentales.

DURACIÓN:

16 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

Creación de un guion cinematográfico:

- El análisis del punto donde comienza la historia y las circunstancias que rodean a ese “nacimiento”.
- Tensión principal, culminación y resolución.
- Definición de la estructura del primer acto.
- El conflicto como desarrollo de la voluntad del personaje principal.
- El obstáculo único versus el obstáculo múltiple.
- Estructuración de las primeras páginas.
- Estructuración de las segundas páginas.
- Planteamiento de un nuevo paradigma personal.
- Descripción del punto medio.
- Discriminación de la primera y segunda mitad de la película.
- Desarrollo del segundo acto: la culminación.
- Ejecución del tercer acto: la resolución y el clímax.
- Culminación, resolución y punto de vista sobre el tema de la película.
- Acercamiento a una buena lectura del guion escrito.
- Anticipación de las claves de la reescritura.

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Autodisciplina para transformar la idea inicial en un guion cinematográfico.
- Gestión del tiempo interno y externo para crear la estructura del guion.
- Implicación emocional para utilizar los recursos internos en la creación del guion.
- Capacidad empática con los personajes creados.
- Respeto a las reglas de la narrativa cinematográfica sin excluir la posibilidad de transgredirlas.
- Comprensión del entorno social para tener en cuenta las demandas de la sociedad.
- Comprensión de la importancia de que el público empatice con el personaje principal.
- Valoración del esfuerzo que supone que la historia llegue a la audiencia tal y como fue concebida.
- Capacidad para interactuar en conexión con el equipo que hace posible la producción audiovisual.
- Toma de conciencia sobre la importancia de ajustar la historia al tiempo mínimo que debemos usar para contarla.

MÓDULO DE FORMACIÓN 4: ANÁLISIS Y EVALUACIÓN DE LA PROPIA CREACIÓN

OBJETIVO

Partiendo del reconocimiento previo de la necesidad de conseguir una historia bien contada, evaluar los aciertos y carencias de las propias creaciones comparándolas con los guiones "ejemplares" previamente analizados, comprendiendo los elementos narrativos en juego desde un nuevo punto de vista.

DURACIÓN:

10 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

Reconocimiento previo de la tarea del guionista y la necesidad de conseguir una historia bien contada:

- Creación del guion desde la nada.
- Claridad del guion como premisa para que su intención inicial llegue a la audiencia a través del proceso de producción.
- Consciencia de la psicología de la audiencia y las convenciones de la narración cinematográfica.
- Sintonía del guionista con las pasiones, deseos y limitaciones de sus personajes.

Revisión de los cimientos básicos de la estructura del guion:

- La estructura en 3 actos.
- Protagonista, antagonista y conflicto.
- Protagonista y objetivo.
- Conflicto.
- Obstáculos.

- Premisa y apertura.
- Tensión principal, culminación y resolución.
- Tema y unidad.

Análisis de las herramientas utilizadas y su optimización:

- Externalizar lo interno.
- Drama subjetivo y objetivo.
- Tiempo y narrador.
- El poder de la incertidumbre.
- Flujo de información que se transmite al espectador en cada momento.
- Exposición, caracterización.
- Desarrollo de la historia.
- Ironía dramática.
- Preparación, secuelas.
- Siembra y cosecha.
- Elementos de futuro y anticipaciones.

Análisis de la estructura generada y su dinámica:

- El esquema narrativo y secuenciado.
- Viabilidad.
- Dialogo.
- Elementos visuales.
- Escena dramática.

Selección de objetivos para la reescritura:

- Adecuación de la extensión.
- Aumento de la tensión dramática.
- Definición nítida de los intereses del protagonista.
- Pulido, acentuación y textura en cada escena.
- Revisión de escenas: Eliminación y agregación de escenas en base a su funcionamiento.

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Autoexigencia para evaluar la propia creación comparándola con un canon preestablecido.
- Claridad para identificar las intenciones conscientes que hacen posible transmitir el impacto emocional imaginado.
- Flexibilidad para analizar la propia creación desde un punto de vista nuevo, vislumbrando posibles mejoras.
- Capacidad de autocrítica para detectar las carencias en la propia creación.

OBJETIVO

Corregir y pulir el guion hasta considerar que todos los elementos funcionan correctamente y están al servicio de la historia que se quiere contar, con el apoyo de la lectura dramatizada.

DURACIÓN:

12 horas

RESULTADOS DE APRENDIZAJE

Conocimientos / Capacidades cognitivas y prácticas

Reescritura del personaje principal:

- Establecimiento de un diálogo interrogando al personaje principal acerca de la identidad, coherencia y credibilidad.

Reescritura del principio de la historia:

- Idoneidad de la premisa dramática.
- Presentación del personaje principal.

Reescritura de los finales de la historia creada:

- Importancia de la resolución del drama.
- Salida del personaje principal.

Reescritura del planteamiento de la historia:

- Concordancia con las funciones del lenguaje cinematográfico.

Disección detallada de los puntos de giro:

- Apoyo a la resolución.
- Apoyo al personaje central.

Reescritura de las secuencias:

- Conexión de las secuencias en una sola idea.

Reescritura y/o eliminación de las escenas:

- En función de cómo contribuyen al avance de la historia.

Experimentación de la historia a través de una lectura dramatizada:

- Comprensión del texto dramático sin necesidad de una producción completa.
- Obtención de una retroalimentación sobre la estructura, los diálogos y el ritmo.
- Evaluación del texto y realización de ajustes.
- Exploración y estudio del texto. Análisis de matices, intenciones y significados no evidentes en una lectura silenciosa.
- Adopción de criterios de sencillez y economía en la tarea de compartir la obra.
- Uso de pequeños efectos de sonido como estrategia para descubrir las claves del diseño de sonido.
- Uso de mínimos movimientos actorales como estrategia para descubrir las claves de la dirección de actores.

Habilidades de gestión, personales y sociales

- Capacidad empática con el receptor al que supuestamente va destinado el Guion.
- Capacidad de lidiar con la incertidumbre y la posibilidad de fracaso.
- Inteligencia emocional para identificar los propios conflictos personales y

transmitir las inquietudes del mundo interno.

- Habilidad para la autocrítica en la labor de pulido del guion gestado.
- Capacidad para lidiar la propia subjetividad en la reescritura del personaje principal.
- Equilibrio entre la fidelidad a lo que uno es y quiere contar y las expectativas de la audiencia.
- Valoración de la sintaxis y la semántica del lenguaje en la reescritura de secuencias.

ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

La Metodología que se va a utilizar se centrará en la propuesta constante de retos con dificultad in crescendo.

Los dos pilares centrales son:

-Compartir públicamente el proyecto individual integrando el talento de los demás participantes, apreciando sus aciertos y disfrutando de su creatividad pero sin perder el estilo propio. Se aceptará el intercambio de ideas como parte del proceso.

-Soltar los hilos de los personajes creados para que cobren vida tomando sus propias decisiones y actuando en consonancia. En este sentido el guionista pasa a ser un espectador que se deja sorprender por el comportamiento de los personajes creados y tiene la habilidad de conducirlos sin limitar su libertad de acción.

Estos 2 pilares serán el marco de referencia para plantear una utilización adecuada de todas las herramientas disponibles siguiendo el método elaborado por Frank Daniels y sus discípulos Howard, Gullino, Seger y Syd Field, cuyo paradigma está basado en el análisis de guiones exitosos y, por lo tanto, capaces de mantener la atención del espectador.

Partiendo de ejemplos básicos, la propuesta es ir hacia una "integración progresiva" que consiste en aprender a utilizar cada vez más resortes narrativos simultáneamente, aplicándolos en pequeños guiones que se irán ampliando hasta convertirse en una obra completa.

Esta metodología se puede complementar con técnicas corporales, estudios psicológicos basados en personajes de películas incluyendo la sicopatología en el cine, uso del Eneagrama y del Tarot, lectura de sinopsis de guiones de otros autores y visionado de películas/escenas sueltas como vehículos para inspirar el proceso creativo. Así mismo es importante activar cualquier tipo de estrategias que ayuden a despertar el pensamiento lateral y garantizar un aprendizaje vivencial que pueda ser plasmado en un guion concreto.

EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE EN LA ACCIÓN FORMATIVA

La evaluación tendrá un carácter teórico-práctico y se realizará de forma sistemática y continua, durante el desarrollo de cada módulo y al final del curso.

Puede incluir una evaluación inicial de carácter diagnóstico para detectar el nivel de partida del alumnado.

La evaluación se llevará a cabo mediante los métodos e instrumentos más adecuados para comprobar los distintos resultados de aprendizaje, y que garanticen la fiabilidad y validez de la misma.

Cada instrumento de evaluación se acompañará de su correspondiente sistema de corrección y puntuación en el que se explicita, de forma clara e inequívoca, los criterios de medida para evaluar los resultados alcanzados por los participantes.

La puntuación final alcanzada se expresará en términos de Apto/ No Apto.