

FACULTAD/ESCUELA DE CIENCIAS HUMANAS
DEPARTAMENTO DE COMUNICACIÓN EN ENTORNOS DIGITALES

Información de la asignatura

Nombre de la asignatura	Taller de escrituras creativas
Código de la asignatura	35007 - COM
Periodo Académico	202320
Nrc	11739
Grupo	001
Programas/Semestres	COM 04, LYL 05
Intensidad horaria	3
Intensidad Semanal	3
Créditos	3
Docente(s)	Monica Maria Mondragon Triana

Introducción o presentación general del curso

“Al contar historias nos miramos en un espejo, que nos devuelve la mirada”

Marta Andreu

Como seres humanos, históricamente hemos tenido la necesidad de contarnos historias. Los lectores, espectadores, audiencias, buscan precisamente verse representados en las historias, pues nos ayudan a darle sentido a nuestra existencia, a darle valor a nuestra realidad.

Narrar es un farmaco. Por un lado, se puede usar como veneno y, por el otro, como un balsamo. Depende del momento, de la cantidad. Esta es una de las tantas razones por las cuales los relatos, sean de ficción o no, permanecen como una practica cotidiana. Todo el tiempo nos narramos para conocernos, envenenarnos o curarnos. La pregunta que aqui nos convoca es: ¿Como lo hacemos? Otros, muy antiguos, cantaban rapsodas: odiseas para ser repetidas de memoria en publicos miticos. Eran poetas, bardos, cantores. Y tambien dramaturgos. Se habla que otros, ya no tan antiguos, empezaron con los cuentos y las novelas. La prosa se tomo el mundo moderno. Hoy muchas de esas formas subsisten. Sin duda, muchas otras son nuevas. Aquello que era escrito para ser leído, imaginado; comparte ahora el mundo con lo que es escrito para ser escuchado, para ser convertido en imagen.

En este Taller de Escrituras Creativas nos enfocaremos en aquella escritura que se transforma en imagen, en sonido y en movimiento. Se trata de los guiones, del storytelling. Escribir guiones es una tecnica. Usa formatos, herramientas, maneras de hacer que no estan exentas de ser teorizadas. Sin embargo, como vemos en el titulo, esta clase no se trata de una propuesta meramente teorica, sino de entrar a un taller de carpinteria: sentarse a pulir, revisar, re escribir, hasta que un lenguaje este listo para convertirse en otro; revelando nuestro mundo interior, reconociendo nuestro lugar de enunciación y descubriendo cómo a través de las historias, logramos conectar con la humanidad de los otros.

Nuestro rol como creadores y creadoras de historias, y, por ende, de imaginarios y sentidos, es el de preguntarnos constantemente: ¿Qué historias nos estamos contando? ¿qué imágenes y relatos estamos creando en torno a lo que somos como humanidad? ¿qué sociedad reforzamos o construimos a través de las narraciones / narrativas que generamos?

Después de atravesar el viaje de la escritura que propone este taller, comprenderemos que todes tenemos una historia por contar; cómo en cada esquina, podemos encontrar una historia, y convertirla en un relato universal que conecte e impacte al público.

Formación en competencias

En el “Taller de Escrituras Creativas” se propone fortalecer las competencias “Creatividad narrativa, tecnológica y relacional”, “Perspectiva multiplataforma” y “Comunicación estratégica”, del Programa de Comunicación con Enfoque Digital.

Objetivo general de aprendizaje

Al finalizar el curso, los/las estudiantes estarán en capacidad de crear narraciones efectivas, aplicables a distintos lenguajes, especialmente, a aquellos propios de los géneros audiovisuales y los entornos digitales; teniendo en cuenta las características del formato literario y técnico de un guion.

Objetivos terminales - Resultados de aprendizajes

Resultado de aprendizaje del curso o asignatura	Competencia en formación	Resultado de aprendizaje de la competencia de egreso al que se contribuye
Identificar el lugar de enunciación del autor / autora, para definir claras relaciones éticas co	Creatividad narrativa, tecnológica y relacional	null
Identificar las estructuras clásicas y contemporáneas más comunes en distintos tipos de gu	Creatividad narrativa, tecnológica y relacional	null
Comprender la relación entre su proyecto y obras pre-existentes en el ámbito audiovisual y digit	Creatividad narrativa, tecnológica y relacional	null
Elaborar a partir de recursos narrativos y/o prompts, guiones que cuenten historias eficaces y p	Creatividad narrativa, tecnológica y relacional	null
Diseñar una conceptualización visual -deck- del guion, que conecte con la audiencia y/o pú	Comunicación estratégica	null

Unidades de aprendizaje

Unidad de aprendizaje #1: De la idea al guion: estructuras narrativas entre lo clásico y lo contemporáneo en la ficción y la no ficción.

Objetivo específico de aprendizaje:

Al finalizar esta unidad, el/la estudiante estará en capacidad de entender la importancia del lugar de enunciación del autor/autora de una historia, y la dimensión ética implícita en el proceso creativo.

Exploraremos los principales elementos de una estructura narrativa: los actos dramáticos y sus funciones, puntos de giro, las tramas maestras, el personaje poliédrico y su arco de transformación, los tipos de conflicto, la emoción en el relato. Así mismo, indagaremos en las posibilidades expresivas y narrativas de la ficción, la autoficción y la no ficción en el audiovisual y en el entorno digital.

Unidad de aprendizaje #2: Creación de guiones a partir de recursos narrativos y/o

prompts.

Objetivo específico de aprendizaje: Al finalizar esta unidad, el/la estudiante estará en capacidad de desarrollar historias a partir de prompts, aplicando los recursos narrativos y técnicos indispensables para la construcción de un guion audiovisual.

Dentro de los contenidos que se explorarán, están los prompts en IA y sus posibilidades creativas en el proceso de escritura audiovisual. A través de la creación de un guion en duplas de estudiantes, indagarán el formato literario y técnico del mismo y sus componentes: secuencia, escena, diálogos, descripciones, tono, etc.

Unidad de aprendizaje # 3: Conceptualización visual de la idea audiovisual: Del guion al pitch deck.

Objetivo específico de aprendizaje: Al finalizar esta unidad, el/la estudiante estará en capacidad de diseñar el pitch deck de su guion audiovisual; lo que le permitirá conectar con la audiencia y/o público objetivo de su historia, y/o con aliados estratégicos.

Generalmente, en la etapa de desarrollo de un proyecto audiovisual, posterior a la escritura del guion, se lleva a cabo la conceptualización visual del proyecto; la cual se traduce en un documento que recoge las principales características de la idea, ya sea pensada para una película, un videojuego, una mini serie, un contenido digital, o cualquier otra producción audiovisual.

Imaginemos, por ejemplo, que estamos desarrollando un guion para un cortometraje. El paso siguiente a la escritura del guion, es buscar posibles aliados que podrían interesarse en financiar y/o apoyar el proyecto. Es ahí, donde el pitch deck juega un papel fundamental. No olvidemos que estamos escribiendo historias audiovisuales.

Indagaremos así los principales elementos que conforman esta herramienta: el logline, sinopsis breve, audiencia o público objetivo, motivación, personajes, escenarios y el diseño visual; haciendo uso de imágenes de referencia de otros proyectos audiovisuales y/o fotografías que den cuenta del tono narrativo y estético del proyecto.

El ejercicio se llevará a cabo en duplas, dado que, generalmente en el mercado audiovisual, son las duplas de guionista-director, y productor creativo, quienes llevan a cabo la construcción y presentación del pitch deck.

Metodologías de aprendizajes

Tomando en cuenta que el curso tiene forma de taller, el elemento central de las clases, será la investigación - creación. Concretamente, en este curso se utilizarán estrategias metodológicas, tales como: lectura de textos narrativos, revisión de material audiovisual, ejercicios de escritura individuales exploratorios desde la autoficción, ficción y la no ficción.

La participación de los estudiantes en clase y su asistencia será imprescindible. Los estudiantes deben leer y revisar los materiales asignados por la docente antes de cada encuentro, y realizar los ejercicios prácticos durante la clase presencial y posterior a esta.

Se propone un proyecto de curso en duplas, el cual desarrollarán a lo largo del semestre, y que está conformado por dos entregas: por un lado, un guion (literario y técnico) de un proyecto audiovisual o digital que quieran desarrollar, y un pitch deck (conceptualización visual del guion), de acuerdo a la unidad propuesta. Podrán trabajar diversos formatos, bajo algunos lineamientos y condiciones guía.

Todos los entregables, serán socializados en clase para adelantar procesos de edición, de tal forma, que exista la posibilidad de agregar puntos adicionales a las notas.

En la semana 12 del taller, correspondiente a la semana del 16 de octubre del 2023, se entregará un promedio de la nota global, equivalente al ejercicio individual de autoficción, y a la primera entrega del guion audiovisual.

El taller tiene un componente altamente práctico, explorando la mirada y voz de los y las estudiantes durante el proceso de escritura de los ejercicios y guiones; exponiendo periódicamente sus avances ante el grupo, invitándolos a la observación, el análisis y al trabajo colaborativo para con las propuestas.

REGLAS DE JUEGO

Todo trabajo debe ser entregado en la fecha estipulada, mediante carpeta de drive u otro medio concertado por la profesora.

Se sugiere el uso acotado del celular durante los encuentros presenciales del taller.

El fraude sera penalizado de acuerdo a las normas de la Universidad.

La buena ortografía y el cumplimiento de las normas gramaticales es esencial.

El uso de herramientas adicionales sera acordado con la profesora.

Esta prohibida la discriminacion entre los asistentes a los talleres por razones de genero, procedencia etnica o social, o cualquier otra razon. La diversidad es un amuleto y debe ser respetada como tal.

Se podra llegar a acuerdos con la profesora sobre el material del curso, pero no sobre los temas presentados.

Evaluación de aprendizajes

Código evaluación	Mecanismo o actividad evaluativa	Porcentaje de la nota final	Relación con objetivos terminales - resultado de aprendizaje del curso	Relación con el resultado de aprendizaje de la competencia de egreso
Ejercicio	Ejercicio	30	Proponer un texto escrito a partir de la imaginación de una historia, que parta de una dimensión personal, pero que incluya elementos dramáticos universales (emoción, punto de vista, conflicto, transformación).	N/A

Código evaluación	Mecanismo o actividad evaluativa	Porcentaje de la nota final	Relación con objetivos terminales - resultado de aprendizaje del curso	Relación con el resultado de aprendizaje de la competencia de egreso
Participac	Participac	10	Valorar estrategias de retroalimentación e intercambio de aprendizajes y avances, en torno a la investigación – creación de los proyectos de clase. Como evidencia de este mecanismo, se llevarán a cabo ejercicios prácticos para realizar comentarios y/o aportes a los proyectos en desarrollo de cada dupla: Lectura de los guiones y sesión de discusión de los mismos en clase para aportar referencias. Exposición de los pitch deck, para recibir retroalimentación por parte de los compañeros del Taller.	N/A
Proyecto 1	Proyecto 1	30	Elaborar un guion audiovisual aplicando los recursos narrativos y técnicos, propuestos desde la ficción y la no ficción.	N/A
Proyecto 2	Proyecto 2	30	Diseñar un pitch deck como herramienta para conectar con la audiencia y/o público objetivo de su guion audiovisual, y/o con aliados estratégicos.	N/A

Recursos de apoyo

Salon con videobeam y audio.
Salon para proyeccion de peliculas y cortometrajes.

Bibliografía

Alberca, M. (2007). El pacto ambiguo. De la novela autobiográfica a la autoficción. Madrid: Biblioteca Nueva.
Barthes, R. (1968). «La mort de l'auteur». En: Barthes, R. (1984). Le Bruissement de la langue. Paris: Éditions du Seuil.
Berger, J. y Mohr, J. (1997). Otra manera de contar. España: Mestizo.
Cisnetos, R. (2021). La distancia que nos separa. España: Alfaguara.
Foucault, M. (1969). ¿Qué es un autor?, Colección textos mínimos, Universidad Autónoma de

Tlaxcala.

García, G. (2007). Cien años de soledad. España: Alfaguara.

Guzmán, P. (1997). El guion en el cine documental. Viridiana, Número 17, 163-176.

Herrera, L. (2007). La autoficción en cine. Una propuesta de definición basada en el modelo analítico de Vincent Colonna [Tesis de doctorado, Universidad Autónoma de Madrid] Dialnet. <http://dialnet.unirioja.es/servlet/tesis?codigo=25343>.

Meruane, L. (2017). Sangre en el ojo. España: Literatura Random House.

Miranda, L. (2008). "Alumbramiento: Naomi Kawase". En: Gutierrez, G. (2008). Cineastas frente al espejo. España: T&B Editores.

Seeger, L. (2000). Cómo crear personajes inolvidables. Guía práctica para el desarrollo de personajes en el cine, televisión, publicidad, novelas y narraciones cortas. España: Paidós.

Sierra, N. (2018). La mujer que vendía tiempo. España: Oikos Tau Editorial.

Snyder, B. (2010). ¡Salva al gato!: El libro definitivo para la creación de un guion. España: Alba Editorial.

Sosa, C. (2020). Las malas. España: Tusquets.

Tobías, R. (1993). 20 Master Plots: And How To Build Them. Estados Unidos: Writers Digest/North Light

Filmografía

Almodóvar, P. (2019). Dolor y gloria [película]. El Deseo.

Coel, M. (Productora) (2020). I may destroy you [serie de televisión]. BBC One.

Gerwig, G. (Directora). Lady Bird [película]. IAC Films.

Jonze, S. (2002). Adaptation. El ladrón de orquídeas [película]. Saturn Films.

Waller-Bridge, P. (Productora). Fleabag [serie de televisión]. BBC Estudios.

Varda, A. (2000). Los espigadores y la espigadora [película]. Ciné Tamaris.

Videos

TED (2009, 7 de octubre). Chimamanda Adichie: El peligro de la historia única [video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=D9lhs241zeg>

TEDx Talks (2012, 30 de junio). El valor de las películas | Naomi Kawase [video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=XhOtrGDDRRo>

TEDx Talks (2017, 10 de noviembre). La historia de otra canción | Jorge Drexler [video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=8tXvwqyyw5E&list=PLhyGPBpqYv4ER41LJztxEAYvrXlh6qGbd&index=21>

TEDx Talks (2018, 23 de febrero). Inspiration and good mood: THAT'S CINEMA! | Agnès Varda [video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=HmGap7-RxdA&list=PLhJtF7C4gc1v_AbGn4EGHcVMW0UcrSeH&index=24

Información sobre la docente Mónica María Mondragón Triana

- <https://fosfenosmedia.com/#Equipo>

- https://www.ateliersvaran.com/fr/reseau/annuaire/monica-mondragon_3264?fbclid=IwAR2bsVBX6-NXANiwBGiJrzsIR14rfuXLYNiKHFL53gsPwkokEWbqfQAZcSc

- <https://www.retinalatina.org/person/monica-maria-mondragon-triana/#:~:text=Comunicadora%20Social%20%E2%80%93%20Realizadora%20Audiovisual%2C%20y,Fondo%20para%20el%20Desarrollo%20Cinematogr%C3%A1fico.>

- <https://www.radiomacondo.fm/arte-y-cultura/festival-internacional-de-cortos-cali-2019-rinde-homenaje-a-las-mujeres-cineastas/>

- <https://www.cinecorto.co/las-notas-de-camila/>

- <https://www.linkedin.com/in/m%C3%B3nica-mar%C3%ADa-mondrag%C3%B3n-triana-3a616250/>

- <https://vimeo.com/user7876975>

