



**PROGRAMA PLANEAMIENTO EDUCATIVO
DEPARTAMENTO DE DISEÑO Y DESARROLLO CURRICULAR**

PROGRAMA					
		Código	Descripción		
TIPO DE CURSO		049	Educación Media Tecnológica		
PLAN		2004	2004		
SECTOR DE ESTUDIO		620	Informática		
ORIENTACIÓN		48V	Informática énfasis Videojuegos		
MODALIDAD		Presencial	Presencial		
AÑO		3°	Tercero		
ÁREA DE ASIGNATURA		5516	Narrativa de Videojuegos		
ASIGNATURA		22506	Narrativa de Videojuegos		
ESPACIO o COMPONENTE CURRICULAR		Tecnológico			
DURACIÓN DEL CURSO		Hs totales: 96	Horas semanales: 3	Cantidad semanas: 32	
Fecha de Presentación: 25/05/20	N° Resolución del CETP	Exp. N°	Res. N°	Acta N°	Fecha __/__/__

FUNDAMENTACIÓN

El videojuego representa una sofisticada forma narrativa en permanente estado de mutación. La seducción que el videojuego ejerce sobre el jugador se debe a esa posibilidad de control efectivo y performativo sobre el relato nunca antes ofrecida al observador por las narrativas tradicionales.

El videojuego maneja lo narrativo, como cualquier medio de expresión humano, que se complica y se vuelve más interesante a la vez al entrar en juego la interactividad.

Mientras las narraciones «hegemónicas» heredadas de la tradición narrativa, someten al discurso del videojuego a una simplificación basada en el “estímulo — respuesta” de unas acciones sin aportaciones a la historia, las narraciones «no hegemónicas», afectadas por mecánicas de juego que obligan a la reflexión, producen aportaciones al texto en tanto que las decisiones tomadas son determinantes para la historia que el juego cuenta.

La narrativa emergente, lejos de acceder a la posición hegemónica, ha escindido los discursos y con ello, los puntos de vista sobre la creación: discurso alternativo —jugador alternativo — modelo independiente. Las dinámicas son las mismas que en otras formas de creación, y en este punto, el discurso del videojuego encuentra en el cine sus procesos formales de evolución.

Lo narrativo en el videojuego da un paso adelante respecto de los procesos narrativos de otros medios y favorece lo que consideramos le es específico: provocar una experiencia de juego, el diseño narrativo tiene que exceder las convenciones tradicionales de representación y añadir una integración entre el diseño del juego y el contenido narrativo, esto es, considerar de manera indispensable y prioritaria las decisiones tomadas por los jugadores en el entorno propuesto por las mecánicas de juego.

En este punto, las acciones propuestas al jugador son esenciales pues determinarán su “experiencia”: Las acciones y reacciones, al tener repercusiones en la historia narrada, procuran una experiencia estética «real» para el jugador al permitirle sentir que esa historia contada por el juego, le es propia, es única y excepcional, diferente a la de otros jugadores: es la historia de «cómo yo juego a ese juego».

La definición más estricta de Narrativa requiere que se den cuatro condiciones:

Espacio: mundo donde se desarrolla la narrativa, incluyendo personajes, objetos, costumbres.

Tiempo: permite que sucedan cambios, y es lo que distingue a la narrativa de otros géneros como el ensayo.

Causalidad: conexión deliberada entre los sucesos; las cosas pasan por algo.

Argumento: red de conexiones inteligible y coherente donde hay conflicto, motivación (creencias, deseos, objetivos, intenciones, planes) y cierre.

Las historias y los videojuegos no son la misma cosa, aunque algunos juegos se centran tanto en su faceta narrativa que se convierten en verdaderas historias interactivas. A menudo el jugador lo que busca es un equilibrio, ya que un buen argumento resulta atractivo y motivador y la libertad de interacción es fundamental para poder experimentar la jugabilidad.

Las historias poseen un doble valor: nos permiten explorar un mundo ajeno de manera segura y cómoda y de manera más profunda, te permite verte reflejado y reconocerte a ti mismo.

Un ejemplo de ello sería la saga Star Wars: sitúa al espectador en un mundo "muy lejano" tanto espacial como temporalmente y permite empatizar con los personajes y ser partícipe de sus aventuras y emociones.

La narrativa de los videojuegos es importante porque ayuda a que el jugador esté más implicado e inmerso en el juego. Ayuda a que todo tenga sentido y el jugador sepa lo que debe hacer.

La ventaja, a diferencia de otros tipos de narrativa, es que en los videojuegos los jugadores forman parte de la historia. Son ellos los que avanzan, los que retroceden, los que viven la experiencia al completo.

El dominio de este lenguaje audiovisual otorga una mayor capacidad de selección y amplitud de criterios a la hora de enfrentarse a la génesis de la narrativa audiovisual. A su vez, permite identificar estilos narrativos y artísticos, así como fomentar la generación de estilos de creación propios.

Hablar de Lenguaje Audiovisual es, en definitiva, hablar de la dialéctica de las imágenes sonoras que vemos en pantalla. De cómo éstas se conjugan a la hora de contar historias. De sus funciones, sus realizadores, sus identidades, sus rasgos distintivos que permiten hablar de un lenguaje diferente y aparte de otros lenguajes creadores.

OBJETIVOS

-) Que los estudiantes reconozcan los elementos fundamentales de la narrativa y el lenguaje audiovisual para la creación del relato del videojuego.
-) Introducir a los estudiantes en los elementos básicos que conforman la lectura y manejo del lenguaje audiovisual.
-) Estudiar el guión como un elemento fundamental en la realización del videojuego. Se considera de vital importancia la profundización de todos los aspectos que entran en juego en su proceso de elaboración.
-) Que identifique los elementos de la creación de historia y personaje, conflicto, trama, subtrama, objetivo y desenlace para la construcción de la historia.
-) Brindar al alumno una metodología básica para el manejo de la disciplina de la Dirección de Arte aplicada al audiovisual.
-) Que conozca los elementos visuales de personaje, aspecto físico, características, motivaciones, comportamientos, hábitos y también los elementos físicos como vestuario, peluquería, maquillaje de los distintos personajes que componen la narración.
-) Que pueda manejar los elementos de decorados, escenografía, utilería, objetos, en función de la historia narrada.

UNIDADES TEMÁTICAS

El porqué de un lenguaje audiovisual

Objetivo: Que los alumnos se apropien del concepto general de lenguaje y que, en conjunto con el docente, reflexionen acerca de la existencia de diversos lenguajes hasta llegar al propiamente audiovisual y de videojuego.

- a) Definición de lenguaje.
- b) Lenguaje y arte.
- c) El lenguaje audiovisual.
- d) Lenguaje cinematográfico, lenguaje televisivo, videoarte, videojuego.

El lenguaje audiovisual en la historia

Objetivo: Observar el avance de las técnicas del lenguaje a partir de los diferentes contextos tecnológicos, sociales, políticos y económicos, partiendo desde la invención del cinematógrafo hasta la creación de una industria cinematográfica.

- a) El invento (1895 – 1903).
- b) La transformación de la técnica en narración (1903- 1918).
- c) La expansión del estilo (1918 – 1928).
- d) El expresionismo alemán, el impresionismo y el surrealismo franceses.
- e) El montaje soviético.
- f) La industrialización en Estados Unidos.
- g) El cine europeo de los años 20.

Fundamentos básicos del lenguaje audiovisual

Objetivo: Introducir a los estudiantes en el estudio y el uso de los elementos fundamentales que conforman el lenguaje audiovisual.

- a) El plano – La toma – La escena – El encuadre.
- b) Ángulos y movimientos de cámara.
- c) La línea de acción.
- d) El montaje y la trama narrativa.
- e) Profundidad de campo.
- f) Componentes del Mise-en-scene (puesta en escena).
- g) La luz, función y proceso fundamental de iluminación.
- h) El sonido: sonido directo, efectos y banda sonora.

De la idea al guión

Los pasos de la escritura del guión.

Articulación entre la técnica y el acto creativo.

El proceso de escritura desde la idea original hasta el producto finalizado.

Unidad dramática

La secuencia. La escena. Variables que determinan la escena. Tiempo y lugar.

La estructura dramática

Estructura clásica. La estructura desde Aristóteles a nuestros días.

Los tres actos. Características.

Presentación. Desarrollo. Resolución

El relato

Líneas narrativas. Cadencia. Ritmo. Trama y sub tramas. Puntos de vista y protagonismo.

El conflicto

El guión como desarrollo de un conflicto.

Personajes

Construcción y profundización. Aspectos psicológicos y vinculares. Caracterización.

Complejidad. Protagonista. Antagonista. Complementarios.

Motivo. Intención. Objetivo.

Objetivo. Motivación. Conducta

Los diálogos

Acción y diálogo. Prevalencia de uno sobre el otro.

La información

Selección. Dosificación. Cantidad. Veracidad. El suspenso y la intriga.

De la primera versión a la versión final

Proceso de maduración. Escritura y reescritura.

Introducción a la Dirección de Arte

Dirección de Arte

Definición de Dirección de Arte

Funciones aplicadas al videojuego.

Herramientas de diseño.

Escenografía

Utilería

Ambientación

Caracterización

Efectos especiales y visuales

Referencias visuales

La estética y la narración

METODOLOGÍA

Las clases intercalarán exposiciones teóricas del docente, dinámicas grupales de intercambio abiertas a la clase y el visionado de películas, programas de televisión, capítulos de series, videojuegos y otras obras audiovisuales que puedan servir como ejemplo para ilustrar los conceptos y temáticas tratadas en la clase.

Se incluirán dinámicas de taller cuyas consignas apuntarán a actividades relacionadas tanto a la escritura como al análisis de guiones. Se utilizará como herramienta el visionado de películas y videojuegos relevantes. Se promoverá la participación activa del estudiante de quien se pretende sea protagonista en su propio proceso de enseñanza aprendizaje.

PAUTAS DE EVALUACIÓN

Para la aprobación de la materia se evaluará a los estudiantes desde un punto de vista global que incluya la participación y actitud manifestada en clase (en donde se valorará positivamente la asistencia activa), las calificaciones de prácticas domiciliarias que continúan la labor de los análisis comenzados en la clase y las calificaciones de prácticas realizadas. Asimismo, se realizarán dos pruebas parciales que les permita a los estudiantes poner a

prueba los conocimientos adquiridos y que tendrán el fin de promover su capacidad de análisis y la autoevaluación personal.

Se propondrá como prueba de pasaje de curso la entrega de un guión finalizado o el avance de un guión el cual será trabajado durante el curso.

Se evaluará la participación global del alumno teniendo en cuenta la realización correcta de los ejercicios domiciliarios y la elaboración de la propuesta de Arte para el videojuego. En la carpeta se evaluará tanto presentación como conceptualización.

MATERIALES REQUERIDOS PARA EL CURSO, PROPORCIONADOS POR EL CENTRO EDUCATIVO

El salón deberá contar con equipamiento audiovisual excluyente (televisor o proyector con conexión para computadora portátil, DVD o reproductor de contenidos digitales similar, parlantes amplificadores de audio) para la exhibición de material audiovisual en el aula y conexión a internet.

Deberá contener, también, un pizarra para realizar apuntes de clase y el espacio e iluminación adecuados para este tipo de tarea (que permita, por ejemplo, la total oscuridad en los momentos dedicados a la reproducción de películas).

BIBLIOGRAFÍA

- 1) Martin, Marcel, *El lenguaje del cine*, Gedisa Editorial, Barcelona, 2008.
- 2) Hunt, Robert Edgard, Marland, John & Rawie, Steven, *El lenguaje cinematográfico*, Parramón Audiovisual, España, 2010.
- 3) Catalá, Josep María, *La puesta en imágenes*, Paidós Comunicación, Barcelona, 2001.
- 4) Bordwell, David & Thompson Kristin, *El arte cinematográfico*, Paidós Comunicación, Barcelona, 2010.
- 5) Gramática del Lenguaje Audiovisual, de Daniel Arijón LA PRIMITIVA CASA BAROJA, S.A., 1987
- 6) “El manual del guionista.” Syd Field.
- 7) “Cómo se escribe un guión.” Michel Chion.
- 8) “Estilos neuróticos”. David Shapiro.
- 9) “Personalidades normales y patológicas”. Jean Bergeret.
- 10) *Diseño de producción y Dirección artística*, Peter Ettetdgui, Océano, Barcelona, 2001.

11) *La escenografía en el Cine. El arte de la apariencia*, Félix Murcia, Fundación Autor, Madrid, 2002.

12) *El plano, en el origen del cine*. Emmanuel Siesty, Paidós, Barcelona, 2004.

13) *El diseño en el cine*, UNAM, México, 2009.