



Universidad  
**Nebrija**

---



**GRADO EN  
ARTES ESCÉNICAS  
CURSO 2011/2011**

**Asignatura: TALLER DE REALIZA-  
CIÓN Y PRODUCCIÓN  
MULTIMEDIA**

**Código: ART119**



<b>Asignatura:</b>	<b>ART119 TALLER DE REALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN MULTIMEDIA</b>
<b>Formación:</b>	<b>Optativa</b>
<b>Créditos ECTS:</b>	<b>6.0</b>
<b>Curso:</b>	<b>4º (CUARTO)</b>
<b>Semestre:</b>	<b>1º (PRIMERO)</b>
<b>Profesor/a:</b>	<b>Rafael Negrete Portillo</b>
<b>Curso académico:</b>	<b>2011-2012</b>

## 1. REQUISITOS PREVIOS

Haber cursado las asignaturas de las materias “Prácticas de Interpretación” y “Sistemas de Interpretación” programadas con anterioridad

## 2. BREVE DESCRIPCIÓN DE CONTENIDOS

- Desarrollo de proyectos de creación, interpretación y dirección escénica apoyados en el estudio de la tecnología multimedia.
- Prácticas artísticas de interpretación y puesta en escena de los hechos dramáticos aplicando las tecnologías audiovisuales en las artes escénicas,.
- Capacitación del alumno para afrontar la diversidad y transversalidad del mercado laboral de las artes escénicas contemporáneas.
- Herramientas y técnicas que facilitan **al dramaturgo, al director y al actor** la inserción laboral en el ámbito de las artes del espectáculo: casting, desarrollo y creación de un currículum multimedia: fotografía digital (imagotheca), video, cdbooks, Desarrollo y documentación de propuestas artísticas innovadoras que han de insertarse en el contexto profesional y cultural.

## 3. COMPETENCIAS QUE ADQUIERE EL ESTUDIANTE Y RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

- Que los estudiantes hayan demostrado dominar y comprender las posibilidades que ofrecen las nuevas tecnologías en la creación dramática, dirección escénica e interpretación, así como aplicar dichos conocimientos y técnicas a las artes escénicas contemporáneas, tanto en la elaboración de estrategias de desarrollo y promoción profesional como en la creación escénica
- Que los estudiantes hayan demostrado aplicar estos conocimientos a través del trabajo en equipo con capacidad de iniciativa propia y de automotivación asumiendo la responsabilidad de desarrollar el propio campo artístico
- Que los estudiantes tengan la capacidad para emitir juicios de valor sobre las producciones audiovisuales y multimedia, habiendo asimilado los conocimientos adquiridos en la asignatura, así como transmitir de manera profesional y pedagógica, ideas y conceptos de realización de nuevos proyectos y estrategias de acción



- Que los estudiantes hayan desarrollado habilidades de aprendizaje que les permitan emprender las materias posteriores de Prácticas de Interpretación, así como el Proyecto Fin de carrera con un alto grado de autonomía

#### 4. ACTIVIDADES FORMATIVAS Y METODOLOGÍA

La distribución de los 6 créditos de la asignatura quedarían, empleando una metodología teórico-práctica, de la siguiente manera:

- Conocimientos teóricos: 1,8 créditos ECTS combinando la lección magistral que se complementa con la resolución de problemas y ejemplos por parte del profesor en interacción con el alumno.
- Tutorías: 0, 2 créditos ECTS. Consulta al profesor por parte de los estudiantes sobre la materia.
- Estudio individual: 2 créditos ECTS. Trabajo individual del alumno, lecturas obligatorias y recomendadas, investigación y búsqueda de capacitadores productivos, escritura de textos y formulación de posible proyecto final, visualizados fílmicos y análisis comparativos con su texto dramático.
- Prácticas y trabajo final: 2 créditos ECTS. Los alumnos realizarán las prácticas a lo largo de las sesiones así como los trabajos (prácticos o no) asignados: Escritos, filmados o representados (con inserción de audiovisuales)

Las actividades formativas se desarrollan en base a las siguientes tareas:

- Selección, búsqueda y creación de textos breves literarios y dramáticos, enfocando su propósito a la posibilidad real de convertirlos en proyectos audiovisuales multimedia.
- Estudio de las técnicas dramáticas audiovisuales y elementos estructurales y contextuales que componen el texto dramático y post-dramático para desarrollar una dramaturgia multimedia, traducir ésta en una dirección escénica *ad hoc* e implementarla de manera interpretativa (actoral): proyecto audiovisual final.
- Prácticas de planos cinematográficos y de composición desde la perspectiva del guionista, del director, del actor y del 'montador'.
- Prácticas de programas de edición semi-profesionales de fácil adquisición para estar familiarizados con las herramientas de montaje.
- Búsqueda de producción y desarrollo de un digibook final con libreto en el que se incluirán los proyectos audiovisuales realizados

#### 5. SISTEMA DE EVALUACIÓN

##### 5.1. Convocatoria Ordinaria:

- 5.1.2.- Actividades académicas dirigidas (incluye prácticas audiovisuales [guión, dirección e interpretación] en clase): 30%
- 5.1.3.- Examen parcial: 20%
- 5.1.4.- Examen final: 50%

## 5.2. Convocatoria Extraordinaria:

5.2.1.- Evaluación trabajo en clase y académico dirigido: 50%

5.2.2.- Examen final: 50%

## 5.3. Restricciones:

Para poder hacer la suma ponderada de las calificaciones anteriores, es necesario: la asistencia a las clases como mínimo del 80 % de las horas presenciales, y obtener al menos un cinco en el examen final correspondiente. El alumno con nota inferior se considerara suspenso.

## 6. BIBLIOGRAFÍA

Selección de apoyo al estudio y ampliación. Hemos resaltado en subrayado los más recomendables.

### **EN INGLÉS:**

BOOK, STEPHEN, Book On Acting: Improvisation Techniques For The Professional Actor In Film, Theater And Television, EEUU, Silman-James Press, 2002.

BARKWORTH, PETER, About Acting, England, Methuen (Reed), 2001.

CAMPBELL, JOHN, Castings Practice: The 10 Rules Of Castings, Burlington (MA), Butterworth-Heinemann, 2004.

### **EN ESPAÑOL:**

CHEJOV, MIJAIL, Sobre la técnica de actuación, Barcelona, Alba Editorial, 2002.

DAVIS, FLORA, La comunicación no verbal, Madrid, Alianza Editorial, 1998.

JENKINS, JANE & HISHENSON, JANET, La aventura de dirigir un casting, Barcelona, Alba Editorial , 2007.

LÓPEZ DE GUEREÑU, Javier «Txispo». “Decorado y tramoya”. Ñaque. Ciudad Real, 1998.

LÓPEZ SÁEZ, JOSÉ MIGUEL. “Diseño de iluminación escénica”. La avispa. Madrid, 2000.

MILLERSON, GERALD, Iluminación para cine y televisión, Madrid, IORTVE, 1994.

MILLERSON, GERALD, Realización y producción en televisión (4ª Edición), Madrid, IORTVE, 2001.

SHURTLEFF, MICHAEL, Casting. Todo lo que hay que saber para conseguir un papel, Barcelona, Alba Editorial, 2001.

VV.AA, Michael Caine: Actuando para el cine, Madrid, Plot ediciones, 2003.



## **7. BREVE CURRICULUM DEL PROFESOR**

Actor, director y dramaturgo. Máster oficial de Teatro y Artes Escénicas de la Universidad Complutense de Madrid (ITEM-UCM) y licenciatura en Dirección Escénica por University of Kent (Canterbury) con First Class Honours, calificación más alta de la promoción española. Además de haber profundizado en especialidades teatrales como distanciamiento brechtiano o teatro clásico (con personalidades de la talla de Laurence Boswell [Royal Shakespeare Company] o M<sup>a</sup> Paz Ballesteros), ha dirigido y adaptado varias de las obras del premio Nobel Harold Pinter (D4DR The Lover, One for the road...), compaginando su hacer como director escénico con su labor actoral en producciones para Clear Channel y BBC.

En el terreno de la docencia de las Artes Escénicas y Audiovisuales ha colaborado con la Fundación Albéniz (E.S.M.R.S.) como profesor de dramaturgia y realización (ficción y documental) y, actualmente, con la Vniversitas Senioribvs (CEU). Así mismo ha creado pioneros laboratorios de interpretación ante la cámara y de escritura dramática. Por otro lado, tiene en su haber varias publicaciones en obras recopilatorias poéticas y literarias, además de contribuciones a revistas teatrales y publicaciones impresas de carácter científico-divulgativo. Su formación como dramaturgo viene de la mano de maestros como José Luis Alonso de Santos, Fermín Cabal, Juan Mayorga, Eduardo Pérez Rasilla, Fernando Doménech... entre otros.

## **8. LOCALIZACIÓN DEL PROFESOR**

rnegrete@nebrija.es

## 9. CONTENIDO DETALLADO DE LA ASIGNATURA

GRADO: ARTES ESCÉNICAS  
 ASIGNATURA: TALLER DE REALIZACIÓN Y PRODUCCIÓN MULTIMEDIA  
 CURSO: 4º  
 SEMESTRE: 1º  
 CRÉDITOS ECTS: 6

Semana	Sesión	Sesiones de Teoría, Práctica y Evaluación continua	Estudio individual y trabajos prácticos del alumno	Horas Presenciales	Horas/Semana Estudio y Trabajo
1	1 23-9-11	<b>Presentación</b> de la asignatura: MULTIMEDIA ¿Qué es? ¿Cómo lo aplicamos a las artes escénicas? Dramaturgia Dirección escénica Interpretación	Prácticas: • Grabación libre • Visionado de <sup>1</sup> Lost	1.5	Máximo 14h
1	2 23-9-11	<b>Proyecto:</b> <i>La génesis de una idea</i>		1.5	
2	3 28-9-11	<b><sup>1</sup>Teoría fílmica:</b> Secuencia Escena Plano  Ejes Normas de gradación	Prácticas: • Grabación supervisada • Análisis grabación libre • Tanteo de producción (listado de empresas para financiación)	1.5	Máximo 14h
2	4 28-9-11	<b>Proyecto:</b> <i>DE la 'lluvia de ideas' A la PRODUCCIÓN</i> (FASE CREATIVA)		1.5	
3	5 5-10-11	<b>Narrativa audiovisual (I):</b> <i>"Escribir con imágenes"</i>  Composición externa: montaje  Recursos informáticos: Programas de edición de vídeo como AVID, Final Cut, Pinnacle...	Prácticas: • Estudio y mejora de la lluvia de ideas. • Preparación de la exposición: lluvia de ideas mejorada (en modo discursivo, interpretado o audiovisual) • Tanteo de producción (implementación DGB)	1.5	Máximo 14h
3	6 5-10-11	<b>Proyecto:</b> Lluvia de ideas: FASE ANALÍTICA		1.5	

3	7 7-10-11	<b>Narrativa audiovisual (II):</b> <b>“Caligrafía fílmica”</b> Composición interna: vectores visuales.	Prácticas: • Generación de mapa mental individual. • Preparación de la exposición: <i>mapa mental</i> (en modo discursivo, interpretado o audiovisual) • Visionado de <sup>2</sup> <i>El bosque</i> de M. Night Shyamalan	1.5	Máximo 14h
3	8 7-10-11	<b>Proyecto:</b> <b>DE ‘los mapas mentales’ A la PRODUCCIÓN</b> (Preparación: FASE CREATIVA)  Recursos informáticos: Programas de generación de mapas mentales como iMindMap.		1.5	
5	9 19-10-11	<b>Diseño gráfico:</b> <sup>2</sup> <i>El bosque</i> Conceptos básicos  Recursos informáticos: programas de diseño gráfico como Photoshop o Corel Draw.	Prácticas: • Generación de imagoteca (imágenes ajenas y propias) • Creación de imagen del proyecto Listado de argumentos	1.5	Máximo 14h
5	10 19-10-11	<b>Proyecto:</b> <b>DE ‘CROSS de improideas’ A la PRODUCCIÓN</b> (FASE CREATIVA)		1.5	
5	11 21-10-11	<b>Preproducción documentaria (I):</b> Dossier informativo: estructura y marketing para el proyecto Pitching Vocabulario: Tráiler, teaser-trailer, spin-off, remake, spoiler, peplum, McGuffin, final cut, raccord...	Prácticas: • Equipos de Trabajo • Dossier en papel (12 días) • Selección definitiva de argumentarios	1.5	Máximo 14h
5	12 21-10-11	<b>Proyecto:</b> CROSS e imagoteca (FASE ANALÍTICA) Selección de imagen del proyecto		1.5	
6	13 26-10-11	<b>Dramaturgia (I):</b> Texto literario y texto dramático Tipos de guiones: Guión multimedia Guión audiovisual: .-Documental .-Ficción Guión gráfico (Story) Plannings: Escaletas Plan de rodaje	Prácticas: • Planning (distribución de tareas, presupuestos, fechas de rodaje...) • Dossier en papel (7 días) • Lectura de <sup>3</sup> <i>Bartleby, El escribiente</i> de Herman Melville	1.5	Máximo 14h
6	14 26-10-11	<b>Proyecto:</b> Tramas y personajes. Taller dramático basado en la selección de argumentarios: improvisaciones de aproximación grabadas para generar diálogos.		1.5	

7	15 2-11-11	<b>Preproducción documentaria (II):</b> Multimedia: soportes para presentaciones <i>on-line</i> Otras aplicaciones: generación de Video-books y currículo multimedia Nociones de protocolos (TCP/IP)	Prácticas: • Dossier <i>on-line</i> (15 días) ¿inclusión de teaser en función del ritmo de la clase? • Creación de un texto literario: relato breve (individual) • Producción: contacto con empresas para financiación del proyecto multimedia (FASE I)	1.5	Máximo 14h
7	16 2-11-11	<b>Proyecto:</b> Prácticas de Pitching del dossier Dramatización de <sup>3</sup> <i>Bartleby, el escribiente</i>		1.5	
9	17 16-11-11	<b>Dirección:</b> Conceptos básicos de dirección de actores Dirección escénica y cinematográfica Diferencias y semejanzas Iluminación, sonido, partitura de movimientos, espacio escénico y audiovisual (localizaciones)...	Prácticas: • Dossier <i>on-line</i> (7 días) ¿inclusión de teaser en función del ritmo de la clase? • Lectura del guión cinematográfico de <sup>4</sup> <i>Tesis</i> de Alejandro Amenábar	1.5	Máximo 14h
9	18 16-11-11	<b>Proyecto:</b> Prácticas de dirección de actores basadas en el relato breve		1.5	
10	19 23-11-11	<b>Dramaturgia (II):</b> Técnicas de guionización: Guión literario Recursos narrativos como flashback, flashforward, punto de inflexión, escritura diagonal, elipsis... Guión técnico Adaptación de géneros discursivos  Recursos informáticos: plantilla con formato profesional de guión cinematográfico; programas para realización de storyboards como Toon Boom Storyboard o StoryBoard Pro  Texto para imagen del proyecto	Prácticas: • Generación de un atlas visual [imagedoteca espaciomorfológica] de localizaciones y climas (individual) • Escritura del <sup>5</sup> guion literario del proyecto (en equipo) • Producción: contacto con empresas para financiación del proyecto multimedia (FASE II)	1.5	Máximo 14h
10	20 23-11-11	<b>Proyecto:</b> Visionado parcial de <sup>4</sup> <i>Tesis</i> y comparativa con el guión Fase analítica del Dossier <i>on-line</i> Puesta en común de los avances en producción.		1.5	

11	21 30-11-11	<p><b>El 'actor multimedia':</b> Conciencia espacial del entorno audiovisual: del escenario a la pantalla.</p> <p>Interactuación con entornos digitales. Performances.</p>	<p>Prácticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Escritura de guión técnico o storyboard</li> <li>• Ensayos dirigidos del proyecto para mostrar en clase.</li> <li>• Primeras tomas de descarte.</li> </ul>	1.5	Máximo 14h
11	22 30-11-11	<p><b>Proyecto:</b> Lecturas de <sup>5</sup>guiones en clase. Improvisaciones de aproximación como método de generar diálogos. Correcciones y segundas versiones.</p>		1.5	
12	23 7-12-11	<p><b>La voz de la luz: ILUMINACIÓN</b> Proyecciones audiovisuales (tipos).</p> <p>Interpretar con la luz: Temperatura de color. Dirección. Luz volumétrica. Iluminación espectacular: Luz negra, láser...</p> <p>Recursos informáticos: software para VideoJokey (interactividad audiovisual a tiempo real) como Arkaos o Isadora.</p>	<p>Prácticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rodaje proyecto final.</li> <li>• <sup>6</sup>Búsqueda de locuciones</li> <li>• <sup>6</sup>Creación de doblajes alternativos para secuencias específicas de películas</li> </ul>	1.5	Máximo 14h
12	24 7-12-11	<p><b>Proyecto:</b> Muestra y corrección de ensayos. Visionado de primeras tomas.</p>		1.5	
13	25 14-12-11	<p><b>La luz de la voz: SONIDO</b> El sonido como elemento interpretativo y discursivo (nociones básicas): Voz, efectos, música Sonido en cine, sonido en teatro, SONIDO MULTIMEDIA Sonido directo para espectáculos y performance</p> <p>Recursos informáticos: Programas de edición de sonido como Pro Tools, Gold Wave, Audacity, Cool Edit Pro</p>	<p>Prácticas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rodaje proyecto final y montaje previo si procede.</li> <li>• Producción: Toma de decisiones (FASE III)</li> </ul>		Máximo 14h
13	26 14-12-11	<p><b>Proyecto:</b> Grabación de <sup>6</sup>locuciones Grabación de <sup>6</sup>doblajes alternativos</p> <p>Visionado de la evolución proyecto final</p>			

14	27 21-12-11	<b>Recapitulación:</b> Repaso general de contenidos. Recordatorio generado por el alumno para asentar conocimientos adquiridos y pulir dudas antes de las vacaciones de Navidad. Repaso de los recursos informáticos.	Prácticas: •Rodaje, montaje y postproducción del proyecto final.	1.5	Máximo 14h
14	28 21-12-11	<b>Proyecto:</b> Visionado de la evolución proyecto final Puesta en común de la FASE III de producción		1.5	
Vacaciones de Navidad					
17	29 11-1-12	<b>DVD:</b> Conceptos básicos: Formatos: Compresión de audio y vídeo optimizada. Programación de DVDs con objetivos como la creación de VideoBooks (DVD-Books) o Digi Books. Programación de DVD interactivo.  Recursos informáticos: Encore DVD, Ulead DVD MovieFactory, DVD Lab...	Prácticas: •Programación de autoría de un DVD.	1.5	Máximo 7h
	25-1-12	<b>Evaluación Final Ordinaria</b>		3	
	27-6-12	<b>Evaluación Final Extraordinaria</b>		3	
	<i>consultar</i>	<b>Tutorías</b>		15	
TOTAL				<b>64.5 +</b>	<b>85.5 = 150 horas</b>