



1. DATOS IDENTIFICATIVOS DA DISCIPLINA	
CÓDIGO	
MATERIA	DRAMATURGIA I
DISCIPLINA	DRAMATURGIA
TITULACION	Grado en Arte dramático
ESPECIALIDADE	Escenografía
ITINERARIO	
CURSO	3º (1º cuatrimestre)
CRÉDITOS ECTS	3
CARACTER	Obligatorio
DEPARTAMENTO	Dirección escénica y dramaturgia
CENTRO	ESAD de Galicia
DOCENTES	<b>Nome e apellidos:</b> Trini Díaz <b>Despacho:</b> Dirección de escena y Dramaturxia <b>Contacto:</b> trinidadiaz@edu.xunta.es
DESCRIPCIÓN	Principios generales de dramaturgia. Análisis de las diversas formas de espectáculo (incluidas el espectáculo audiovisual). Conocimiento y análisis de las estructuras y géneros dramáticos y audiovisuales. Análisis de la estructura dramática y las convenciones que operan en una obra o espectáculo, la acción, el género, la caracterización, el ritmo, así como las implicaciones de elementos de la producción tales como el vestuario, la escenografía o la iluminación. Principios de análisis y creación de personajes.
Lengua en la que se imparte	Gallego y castellano

2. COMPETENCIAS	
COMPETENCIAS TRANSVERSALES DE GRADO	
T1	Organizar y planificar el trabajo de forma eficiente y motivadora.
T2	Recoger información significativa, analizarla, sintetizarla y gestionarla adecuadamente.
T3	Solucionar problemas y tomar decisiones que respondan a los objetivos de trabajo que se realiza
T4	Utilizar eficientemente las tecnologías de la información y de la comunicación.
T6	Realizar autocrítica cara al propio desempeño profesional e interpersonal.
T7	Utilizar las habilidades comunicativas y la crítica constructiva en el trabajo en equipo.
T8	Desenvolver razonadamente y críticamente ideas y argumentos.
T13	Buscar la excelencia y la calidad en la actividad profesional.
T17	Contribuir con la actividad profesional a la sensibilización social y a la importancia del patrimonio cultural, y de su incidencia en los diferentes ámbitos y su capacidad de generar valores significativos.
COMPETENCIAS GENERALES DE LA TITULACIÓN	
X3	Potenciar la conciencia crítica, aplicando una visión crítica constructiva al trabajo propio y de los demás, y desarrollando una ética profesional que establezca una relación adecuada entre los medios que utiliza y los fines que persigue.
X5	Fomentar la expresión y la creación personal, integrando los conocimientos teóricos, técnicos y prácticos adquiridos; mostrando sinceridad, responsabilidad y generosidad en el proceso creativo; asumiendo el riesgo, tolerando el fracaso y valorando de manera equilibrada el éxito social.
X7	Valorar el Arte Dramático como una actividad integrada en la sociedad y en la cultura galegas, con las que comparte objetivos y retos.
X8	Vincular la propia actividad teatral y escénica a otras disciplinas de pensamiento científico y humanístico, a las artes en general y al resto de disciplinas teatrales en particular, enriqueciendo el ejercicio de la profesión con una a dimensión multidisciplinar.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DE ESPECIALIDAD	
EE3	Planificar y hacer el seguimiento del proceso de realización de creación, aplicando las metodologías de trabajo pertinentes.



<b>EE5</b>	Investigar para concebir y fundamentar el proceso creativo personal, tanto en lo que se refiere a la metodología de trabajo como a la renovación estética.
<b>EE6</b>	Estudiar el hecho escénico a partir de diferentes métodos y conocer aspectos básicos en la investigación escénica.

<b>3. OBXECTIVOS DA DISCIPLINA</b>	<b>COMPETENCIAS VINCULADAS</b>
1. Conocer las tipologías y los niveles de acción y saber manejarlos en el análisis y en la composición dramáticas.	T2. T3. T8. X5. X8. EE5. EE6.
2. Iniciarse en las estrategias narrativas a través de la acción y de sus elementos fundamentales	T2. T3. T8.T13. X3. X5.EE5. EE6.
3. Conocer los distintos géneros literarios y audiovisuales y su aplicación dramática. Realización de ejercicios de estilo.	T1. T2. T3. T6. T7. T8. T13. X3. X5.EE3. EE5. EE6.
5. Conocer los parámetros fundamentales que configuran el paradigma posdramático y las nuevas dramáticas.	T4.X3. X8. EE5. EE6
6. Iniciarse en el adiestramiento y en el dominio de los modos básicos de composición dramática escénica.	T2. T3. T6. T7. T8. T13. X3. X5. X8. EE5. EE6.
7. Iniciarse en el análisis y composición de la dramática de la imagen	T1. T2. T3. T6. T7. T8. X3. X5. X8.EE3. EE6.
8. Iniciarse en el análisis de los mecanismos y los elementos de composición dramática de tipo transmedia.	T2. T6. T7. T8. T13. X3. X5. X8.EE5. EE6.

<b>4. CONTIDOS</b>		
<b>TEMAS</b>	<b>SUBTEMAS</b>	<b>SESIONS</b>
1-. Dramática y géneros I : La Comedia	1-. Definición y tipos teatrales. 2-. Estudio del humor y mecanismos de escritura 3-. Tipos audiovisuales cinematográficos y televisivos 4-. Análisis y práctica del formato sitcom.	1
2-.Dramática y géneros II: La Tragedia	1-. Definición, formas puras e híbridas. 2-. Elementos que configuran la tragedia. 3-. Estudio de lo trágico. 4-. Ejercicios de estilo , escritura y composición.	6
3-. Dramática y géneros III: El drama	1-. Definición del drama. 2-. Elementos que conforman el drama. 3-. Análisis de los personajes dramáticos y sus relaciones en el drama. 4-. El conflicto interior y el drama psicológico. 5-. Dramática del yo. Análisis de obras y ejercicios de estilo	2
4-. Otras dramáticas: Simbolismo y expresionismo	1-. Definición y características que componen la Dramática simbolista. 2-. Práctica de la escritura simbolista. 3-. Definición y características que componen la dramática expresionista. 4-. Práctica de la escritura expresionista.	2
5-. Dramáticas de la Imagen	1-. Teatro virtual y visual: Elementos de composición	2



	<p>2- Dramaturgia del teatro físico y la Danza –Teatro. 3- Métodos y formatos para la escritura escénica. 4- Práctica de la Dramaturgia de la Imagen virtual y física.</p>	
6- Dramaturgias performativas	<p>6.1- Introducción a las dramaturgias performativas. Tipos y trazos característicos. 6.2- Conceptos y elementos de creación en: Happenings, Performances, intervenciones, instalaciones y acciones teatrales. 6.3- Estética de lo preformativo. 6.4- Práctica de Intervención, Performance e Instalación.</p>	3
7- Elementos de composición de la escritura posdramática	<p>7.1 Poética de la substracción 7.2 Deconstrucción y fragmentación 7.3 Disolución del yo 7.4 Otras alteraciones: la duda, el silencio, desconocimiento del interior de los personajes, la cotidianidad enrarecida, las atmósferas y la superación de la trama... 7.5 La dramaturgia posmodernista en el cine. 7.6 Paradigmas de antiestructura y minimalismo</p>	2
8- Elementos de composición y escritura de la dramaturgia del videojuego.	<p>8.1 Definición de los mundos posibles y teoría ficcional 8.2 Estudio de géneros y prácticas de composición y escritura. 8.3 Narrativa transmedia. Definición, características y estudio de casos.</p>	
9- Dramaturgia del videoclip y la publicidad.	<p>1- Elementos de composición en la narrativa audiovisual. 2- EL videoclip: Tipos y elementos de articulación. Dramaturgia y recepción del videoclip 3- Dramaturgia en el spot publicitario: elementos de composición y recepción.</p>	3



<b>TOTAL SESIONES</b>		<b>32 h.</b>

<b>5. PLANIFICACIÓN DOCENTE</b>			
Actividad / Número de horas	Presencial (horas)	Non presencial (horas)	Total
Actividades introductorias			
Exposición magistral	6	10	16
Exposición práctico-teórica	20	20	40
Práctica individual	20	50	70
Práctica colectiva	10	10	20
Taller			
Seminarios			
Actividades complementarias			
Otros			
Tutorías individuales			4
Tutorías de grupo			
Actividades de evaluación. Pruebas			
Actividades de evaluación. Presentaciones y muestras			
Actividades de evaluación. Revisión			

<b>6. PLANIFICACIÓN DOCENTE Y METODOLOGÍAS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE</b>	
Actividades	Descripción
Exposición y análisis práctico de los elementos de composición y escritura posdramática.	<p>Conocer el paradigma posdramático y tipos de estructuras narrativas vinculadas al mismo.</p> <p>Análisis y practicas de las distintas poéticas del estilo posdramático.</p> <p>Relacionar las estructuras posdramáticas de la escritura escénica con el guión posmodernista.</p>
Exposición y análisis de conceptos de Género y estilos .	<p>Estudiar los conceptos y procedimientos de la dramaturgia de géneros y estilos teatrales para poder aplicarlos en el análisis y la composición.</p> <p>Analizar los mismos procedimientos en los géneros audiovisuales.</p> <p>Práctica de escritura y ejercicios de estilos.</p>
Exposición y análisis de conceptos y procedimientos de configuración de las dramaturgias de la imagen: teatro físico y virtual.	<p>Estudiar los conceptos y procedimientos alrededor de las configuraciones de las dramaturgias de la imagen para poder aplicarlos al análisis y la composición.</p> <p>Estudiar los conceptos y procedimientos básicos de secuenciación, movimientos y partituras en la práctica escénica .</p>
Exposición teórico-práctica de los paradigmas dramáticos de los videojuegos.  Conocimiento de los distintos procedimientos de composición de las dramaturgias transmedias.	<p>Estudiar los distintos géneros y métodos de composición dramática en el videojuego.</p> <p>Prácticas de narratividad en videojuegos.</p> <p>Estudiar y analizar las nuevas dramaturgias transmedia.</p> <p>Prácticas de escritura y composición de dramaturgias transmedias.</p>



Exposición teórico-práctica de las Dramaturgias del videoclip y la publicidad.	Estudiar y analizar los métodos de composición a través de la imagen audiovisual. Realizar prácticas de composición , guión técnico y literario en publicidad y videoclip.
Diseño de un proyecto dramático para videojuego atendiendo al paradigma de mundos posibles.. Construcción de la estructura y guión técnico-literario	Ejercicio de creación y composición de un guión para videojuego.

7. HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN		
7.1 Evaluación ordinaria		
Herramienta / actividad	Competencias evaluadas	Ponderación
Ejercicios parciales y globales de análisis y composición	T1. T2. T3. T4. T6. T7. T8. T13. T17. X3. X5. X8. EE3. EE5. EE6	100%
7.2. Evaluación extraordinaria		
Herramienta / actividad	Competencias evaluadas	Ponderación
Examen	T1. T2. T3. T4. T6. T7. T8. T13. T17. X3. X5. X7. X8. EE3. EE5. EE6.	50%
Ejercicios globales de análisis y composición que implican procedimientos realizados durante el curso.	T1. T2. T3. T4. T6. T7. T8. T13. T17. X3. X5. X7. X8. EE3. EE5. EE6.	50%
7.3 Evaluación específica para alumnado sin dvaluación continua / ordinaria / extraordinaria		
Herramienta / actividad	Competencias avaluadas	Ponderación
Examen	T1. T2. T3. T4. T6. T7. T8. T13. T17. X3. X5. X7. X8. EE3. EE5. EE6.	50%
Ejercicios globales de análisis y composición que implican procedimientos realizados en el curso	T1. T2. T3. T4. T6. T7. T8. T13. T17. X3. X5. X7. X8. EE3. EE5. EE6.	50%

8. BIBLIOGRAFIA, MATERIAIS E OUTROS RECURSOS
Referencias básicas
ALTMAN, Rick (2000) , <i>Los géneros cinematográficos</i> , Barcelona, Ediciones Paidós
CONCETTA , D'Angeli ( 2001), <i>Lo Cómic</i> , Madrid, Grupo Machado
GARCÍA Berrio, A. y J. HUERTA Calvo (1995), <i>Los géneros literarios: sistema e historia (Una introducción)</i> . Madrid, Cátedra.
GENTILI, Carlo (2015), <i>Lo trágico</i> , Barcelona, Muchnik Editores
GIL GONZÁLEZ, Antonio ( 2012) + <i>Narrativa(s): intermediaciones novela, cine, cómic y videojuego en el ámbito hispánico</i> , Salamanca, Universidad de Salamanca
RODRÍGUEZ, Iván Martín( 2015) , <i>Análisis narrativo del guión de videojuego</i> , Madrid , Síntesis
SÁNCHEZ, José Antonio ( 2014), <i>Dramaturgias de la imagen</i> , Castilla la Mancha, Universidad
SCARAMAZZA, José ( 2015) , <i>SITCOM, De la Idea al Piloto</i> , Madrid, Createspace
SCOLARI, Carlos Alberto , ( 2013 ), <i>Narrativas Transmedia</i> , Madrid, Deusto
TUBAU, Daniel (2011), <i>El guión del siglo 21: El futuro de la narrativa en el mundo digital</i> , Barcelona, Alba
Referencias complementarias



- AAVV, PIGLIA Ricardo comp., (1982) *Polémica sobre el realismo*, Barcelona, Ediciones Buenos Aires.
- BERENGER, A. (1991), *Teoría y crítica del teatro. Estudios sobre teoría y crítica teatral*. Alcalá de Henares, Universidad.
- BERGSON, Henri ( 2016) *Ensayo sobre la significación de lo cómico*, Santiago de Chile, Lom Ediciones
- BOBES, Naves, C. (1997), *Semiología de la obra dramática*. Madrid, Arco.
- CHEVREL, Yves, (1982), *Le naturalisme*, Paris, PUF.
- GARCÍA Barrientos, J. L. (2004), *Teatro y ficción. Ensayos de teoría*. Madrid, Fundamentos.
- GARCÍA de la Concha, V. (ed.) (1982), *El surrealismo*. Madrid, Taurus.
- GARCÍA Lorenzo, L. (ed.) (1985), *El personaje dramático*. Madrid, Taurus.
- GARÍN, Manuel (2014) , *El Gag Visual. De Buster Keaton A Super Mario* , Madrid, Cátedra
- GARRIDO Gallardo, M. Á. (ed.) (1988), *Teoría de los géneros literarios*. Madrid, Arco.
- GÓMEZ MOLINA, Juan José, ( 2007) *La representación de la representación: Danza, teatro, cine música*, Madrid, Cátedra
- HOGHE, Raimund (2004) , *Pina Bausch. Histoires de théâtre dansé*, Paris, L'Arche Éditeur
- JIMÉNEZ, J. O. (Ed.) (1979), *El Simbolismo*. Madrid, Taurus.
- LECOQ, Jacques ( 2016) , *El Cuerpo Poético* , Barcelona, Alba
- LECOQ, Jacques, (2006) , *Theatre of Movement & Gesture* , Routledge
- LOUPPE, Laurence , ( 2012) , *Poética de la danza contemporánea* , Salamanca, Ediciones Universidad de Salamanca
- LIPPS, Theodor ( 2015) *El humor y lo cómico: un estudio estético-psicológico* , Barcelona, Gedisa
- McKEE, Robert , ( 2014) ,*El Guión Story* , Barcelona, Alba
- NIETZSCHE, Friedrich ( 2012) *El nacimiento de la tragedia*, Madrid, Alianza
- ORTIZ, Miguel Ángel ( 2016 ) *La danza de la muerte: Bailar lo macabro en la escena, la literatura y el arte contemporáneos* , Fórcola , Versión Kindle
- PÉREZ LATORRE, Óliver ( 2011), *El lenguaje Videolúdico: Análisis de la significación del videojuego* , Barcelona, Laertes editorial
- PLANELLS, Antonio José, ( 2015) , *Videojuegos Y Mundos De Ficción. De "Super Mario" A "Portal"* , Madrid, Cátedra Síntesis
- RODRÍGUEZ FONSECA, Francisco Javier ( 2009) , *Cómo escribir diálogos para cine y televisión* , Madrid, T&B
- ROMERA Castillo, J. L. (1999), *Literatura, teatro y semiótica*. Madrid, UNED
- ROUBINE, J. J. (1990), *Introduction aux grandes théories du théâtre*. Paris, Bordas.
- SANDBLOM , Philip ( 1995), *Enfermedad y creación: cómo influye la enfermedad en la literatura, la pintura y la música*, México DF , Fondo de Cultura Económica



- SORRENTINO, Miriam (2014), *Publicidad Creativa. Una Introducción*, Barcelona, Blume
- SPANG, K. (1993), *Géneros literarios*, Madrid, Síntesis.
- SPANG, K. (1991), *Teoría del drama*. Pamplona, EUNSA.
- STEINER, George (2011), *La muerte de la tragedia*, Madrid, Siruela
- SUÁREZ, Jorge Iván ( 2016) , *Escenografía aumentada: Teatro y realidad virtual* , Madrid, Fundamentos
- SZONDI, Peter, (1994), *Teoría del drama moderno*, Barcelona, Destino.
- PAVIS, Patrice (1998): *Diccionario del teatro. Dramaturgia, estética, semiología*, Barcelona, Paidós.
- TAYLOR, Diana ( 2012), *Estudios avanzados de performance* , México D.F, F.C.E
- VILLANUEVA, Darío, (2004), *Teorías del realismo literario*, Madrid, Biblioteca Nueva.
- VORHAUS, John ( 2013) , *Cómo Orquestar Una Comedia* , Barcelona, Alba

#### 9. OBSERVACIONES

Esta guía puede ser sometida a variaciones en función de acuerdos tomados entre las partes.

Se aportará bibliografía complementaria y artículos específicos para cada bloque temático al finalizar las sesiones