**DSVP - Educació visual i plàstica a secundària. Competència digital i comunicativa audiovisual**

**MÒDUL 3**: **Narracions audiovisuals**

### Introducció

En aquest mòdul es volen treballar tots aquells aspectes que, dins del currículum d'EVP, tenen a veure amb la producció de narracions audiovisuals, i que s'aproximen a àmbits de la cultura visual com són el cinema, la publicitat i la televisió. Per l'extensió del mòdul no farem una incursió aprofundida en cadascun d'aquests àmbits. Donarem paràmetres que permetin entendre i treballar a l'aula algunes de les bases de funcionament de les narracions audiovisuals. També plantejarem com portar a terme el procés de realització audiovisual, aprofitant-lo com a una eina bàsica per a treballar a l'aula la creació col·lectiva fruit del treball en equip. Un cop assolides aquestes eines, veurem alguns exemples de com podem utilitzar les narracions que ens ofereixen els mitjans, sobretot per veure com utilitzen el llenguatge audiovisual a través del qual es construeixen idees, emocions i valors. Finalment ens aproximarem, en l'última pràctica, al cinema per a veure sobretot com podem treballar-lo de manera integrada amb d'altres continguts del currículum d'EVP tenint en compte les seves relacions amb d'altres arts. En les diferents pràctiques es plantegen activitats que es poden desenvolupar a l'aula i que serveixen, tant per **experimentar** amb el mitjà audiovisual, com per **interpretar** les narracions que ens ofereixen els mitjans.

### Objectius del mòdul

* Fer una aproximació a la cultura audiovisual des del currículum d'EVP.
* Oferir recursos per a treballar els paràmetres que articulen una narració audiovisual.
* Aportar propostes per a organitzar a l'aula la realització d'una producció audiovisual.
* Donar eines per a treballar amb narracions audiovisuals de diferents àmbits (cinema, televisió, publicitat)
* Fer una aproximació al cinema i a la relació d'aquest amb d'altres arts.

### Continguts del mòdul

#### Explorar i percebre

* Identificació de recursos del llenguatge audiovisual utilitzats en els mitjans de comunicació (premsa, publicitat, televisió, Internet).
* Estudi i experimentació a través dels processos, tècniques i procediments propis de la fotografia, el vídeo i el cinema, i la utilització dels recursos TIC, per investigar i produir narratives i discursos en format multimèdia.
* Anàlisi dels elements bàsics de la comunicació audiovisual.

#### Interpretar i Crear

* Representació personal d'idees, d’acord amb uns objectius, utilitzant el llenguatge plàstic, visual i audiovisual, els recursos TIC, entre d'altres, i manifestant iniciativa, creativitat i imaginació.
* Creació col·lectiva de produccions artístiques audiovisuals.
* Elaboració de projectes artístics i de comunicació audiovisual de forma creativa i cooperativa.
* Utilització dels recursos TIC per a la recerca i creació d’imatges.
* Reflexió a l'entorn de les estratègies i el paper de la publicitat i els mitjans de comunicació en la societat.

#### Dimensió social i cultural

* Comparació dels missatges audiovisuals provinents de diferents mitjans de comunicació (cinema, televisió, Internet) amb altres formes de manifestació artística i mediàtica.
* Identificació d'estratègies del llenguatge visual, plàstic i audiovisual en l'àmbit de la premsa, la publicitat i la televisió.
* Apropament a la cultura cinematogràfica i a la seva relació amb la resta de manifestacions artístiques.
* Identificació i interpretació de les imatges i les propostes de la publicitat, de l'àmbit del vídeo i també del cinema i de la televisió.

### Recursos a la xarxa

**Cursos telemàtics associats als continguts del mòdul**

* DV37 El vídeo com a eina de comunicació a l'aula. Usos i tractament didàctic

<http://www.xtec.net/formaciotic/dvdformacio/cursos/dv37.htm>

* DV00 Tallers de competència comunicativa audiovisual (presencial)

<http://www.xtec.net/formaciotic/dvdformacio/cursos/dv00.htm>

* DV31: Fem vídeo amb l'ordinador VT. <http://www.xtec.cat/formaciotic/dvdformacio/materials/tdv31.htm>
* DV35: Mitjans de comunicació a l'educació a secundària. <http://www.xtec.cat/formaciotic/dvdformacio/materials/tdv35.htm>
* Seminari: Comunicació i audiovisuals a internet. <http://www.xtec.cat/formaciotic/dvdformacio/materials/jtca.htm>
* XTEC CINEMA: <http://phobos.xtec.cat/audiovisuals/cinema/>

### Bibliografia

* Anna Solà, Marta Selva, Mercè Coll (Drac Màgic)(2005): **COM VEURE LA TV? 1. Relats de ficció.** Barcelona, CAC. Drac Màgic ens ofereix material i activitats per treballar l'ús tant del cinema com de les sèries de televisió. El material comprèn el llibret amb informació i activitats així com un DVD amb material videogràfic per desenvolupar les activitats.
* Xavier Obach (2005): **COM VEURE LA TV? 2. Els informatius.** Barcelona, CAC. Xavier Obach ens ofereix un material molt útil per treballar l'ús de la imatge en els telenotícies i d'altres formats informatius televisius. El material conté el llibret amb informació i activitats així com un DVD amb material videogràfic extret de diferents cadenes de televisió.
* Joan Ferrés (2005): **COM VEURE LA TV? 3. La publicitat.** Barcelona, CAC. Joan Ferrés ens ofereix un material molt útil per a treballar tots els aspectes que afecten a la publicitat. Aquest és un material editat pel Consell de l'Audiovisual de Catalunya. El material comprèn el llibret amb informació i activitats així com un DVD amb material videogràfic.
* Joan Ferrés, Xavier Obach, Lope Serrano. **COM VEURE LA TV? 4. Altres formats.** Barcelona, CAC. Aquest material fa propostes per treballar amb altres formats televisius com els programes roses, els de zàping, els esportius, els concursos o els vídeoclips, entre d'altres.
* AMBRÓS, Alba i BREU, Ramón (2007): Cinema i educació. El cinema a l’aula de primària i secundària, Barcelona, Graó.
* DE LA TORRE, Saturnino (coord) (1998): Cine para la vida. Formación y cambio en el cine, Barcelona, Ediciones Octaedro.

Mòdul 3 - **Pràctica 1**

## Paràmetres de les narracions audiovisuals

Des del currículum d'educació visual i plàstica se'ns demana que els alumnes siguin capaços d'experimentar amb els procediments propis del vídeo i del cinema, que puguin representar idees i discursos a través del mitjà audiovisual i que identifiquin com els recursos audiovisuals són utilitzats en els mitjans de comunicació o en l'àmbit de la creació artística.

Per a portar a terme aquests objectius, cal primer que els alumnes coneguin quins són els elements que articulen una narració audiovisual, quins són els paràmetres que ens permeten començar a crear en aquest àmbit i com aquests ens serveixen per a comunicar idees, generar emocions o simplement buscar noves maneres d'explicar les coses.

En aquesta primera pràctica veurem com treballar a l'aula amb aquests paràmetres. Primer de tot veurem quins són els elements que estructuren la idea de pla i ho farem mirant com la càmera pot arribar a construir personatges segons les tries que fem. Després començarem a aproximar-nos a la idea de narració, observant com podem crear accions i relacions entre els personatges. Finalment treballarem una mica més la idea del muntatge, base de la narrativitat en el camp audiovisual.

## Construir personatges a través de la càmera

Talment com quan dibuixem, quan treballem amb una càmera hem de seleccionar. Hem de triar tots els elements que configuraran la presa, que configuraran el PLA. En la tria hem de posar en joc tots els paràmetres que la càmera ens permet.

Proposem fer una pràctica per entendre les possibilitats que tenim a l'hora de treballar amb els elements visuals i sonors. Es tracta de realitzar un **RETRAT AUDIOVISUAL**, presentar un personatge a través d'un sol pla gravat en vídeo. Aquest pla ha de ser pensat segons el que es vulgui presentar del personatge, per tant, primer l'haurem de definir. Pot ser una persona real o pot ser un personatge fictici, en qualsevol cas però ha de ser un noi o una noia de l'edat dels alumnes. La durada del pla és lliure, tot i que duraria de 30'' fins a 1' si fos necessari.

El que ens interessa d'aquesta pràctica és haver de pensar i poder argumentar com serà aquest **pla**, això implica saber on, què, com i quan gravem. Volem que els estudiants vegin que, més enllà de les característiques de l'actor o del què fa, els elements visuals i sonors també el defineixen. Aquí presentem una sèrie d'exemples que il·lustren els elements visuals i sonors que hem de tenir en compte i que s'expressen més avall en forma de preguntes.

1 2 3 4

5 6 7 8

9 10 11 12 13

(Fotogrames d'exercicis i dels curtmetratges Primer dia de pluja, 18 de juny, Trobades fortuïtes IES Castell d'Estela/Cinema en curs 2005-2008).

* **Qui i com és el personatge i com es troba?**

Primer de tot hem de tenir clares aquestes idees per poder prendre decisions sobre el pla/retrat.

* **On estarà situat el personatge?**

Respon al lloc on gravem, a la localització, al decorat real o irreal triat. D'aquest, però, n'haurem de fer una tria, haurem de triar un fons per al personatge, fons que li aportarà significat: pot ser que li **accentuï** un tret del caràcter, una expressió, el connoti socialment, etc. Pot ser un fons que **contrasti** amb el personatge, com en el cas del pla 4, o que es **barregi** amb el personatge, com en el pla 9. Pot ser un **fons mòbil**, com en el 6, a través dels reflexos del vidre. També pot ser que no tinguem profunditat de camp i que veiem **desenfocades** algunes parts del pla.

* **A quina distància i alçada col·locarem la càmera?**

Això vol dir seleccionar el punt de vista i l'angulació de càmera, que marcaran la relació que establim amb el personatge, si hi estem a prop es pot accentuar l'emotivitat, si estem lluny, el moviment del cos. Hem de pensar si ens posem a nivell de la seva mirada, fet que marcarà proximitat o triem una altra angulació (frontal, picada, contrapicada).

* **Quina porció veurem del personatge?**

Això respondria a triar el tipus de pla (primer pla, pla mig…) i saber si volem tallar la figura. La tria determinarà la composició i saber on volem el personatge. El volem al mig, com al pla 8, o volem deixar aire i donar també importància al fons, com en el pla 6 i 7. Això marcarà la relació entre la figura i el fons i pot generar més o menys implicació emocional, pot donar més o menys importància al personatge o al que l'envolta, etc.

* **Quins altres elements hi haurà dins del pla?**

A dins del pla poden haver-hi i passar-hi d'altres coses: objectes, altres persones a segon o primer terme. Això també ens obligarà a pensar en la composició i ampliarà el que sabem i expliquem del personatge.

* **Es bellugarà el personatge?**

El personatge pot estar fent alguna acció. Seria interessant veure com es belluga pel pla, si entra i surt, si hi ha aproximació, com en el cas del pla 3 on el personatge s'acostarà fins a la càmera o, en cas contrari, allunyament. Cal pensar en l'acció que pot ser molt simple, com escoltar música amb un reproductor de mp3, menjar, llegir, etc. Sempre cal indicar a l'actor què ha de fer i com.

* **Es bellugaran els altres elements?**

No només el personatge es pot moure, el fons també pot ser mòbil o altres elements poden bellugar-se, com en el cas del pla 2 o 6, on passen persones pel davant i pel darrere del personatge.

* **Es mourà la càmera?**

El pla pot ser mòbil, la càmera es pot girar o es pot desplaçar, fins i tot pot fer un zoom. Cal pensar molt bé com lliguem això amb la resta d'elements i valorar si té sentit el moviment de càmera.

* **Hi haurà altres elements visuals (color, llum) que voldrem tenir en compte?**

Els colors i la composició que generen poden ser importants per configurar el personatge, i si ens fos possible també podríem controlar la llum. Al pla 4 els colors generen una atmosfera, al pla 9 el color negre del personatge i del fons accentuen el caràcter del primer. Al pla 8 s'utilitza una llum directa fora de camp per generar un fort contrast amb el personatge i destacar el seu estat emotiu. Al pla 11 i 12 la llum genera plasticitat a tot el pla i aporta incertesa i misteri al personatge.

* **Quin so voldrem que se senti?**

Si podem controlar el so seria interessant poder-lo fer jugar amb la imatge, ja que ens pot canviar molt la seva percepció. Podem escoltar un so ambient, podem escoltar allò que sent el personatge o el podem aïllar sentint el que està proper a nosaltres i no pas el que està proper al personatge. Si hi ha un personatge escoltant música amb uns auriculars pot ser que sentim la música o que sentim el que passa al seu voltant. La imatge no serà la mateixa en cadascun dels casos i el que expliquem del personatge tampoc no ho serà.

* **Quan començarem a gravar i quan aturarem la càmera?**

És important pensar quan es comença a gravar, quan s'inicia l'acció (per mínima que aquesta sigui) i quan s'atura la càmera. La llargada del pla ha d'anar en consonància amb la idea que tenim.

**Un altre exemple**

Aquí teniu exemple il·lustratiu de l'ús d'aquests recursos. És un anunci de l'Escola Superior de Cinema i Audiovisuals de Catalunya, l'ESCAC. No és un retrat, sinó múltiples plans d'un mateix personatge que ens expliciten l'ús dels elements del llenguatge audiovisual.

[**Escola de Cine de Catalunya**](http://www.dailymotion.com/video/x31wxc_escola-de-cine-de-catalunya_ads)  
*Cargado por* [*dajunema*](http://www.dailymotion.com/dajunema)

Aquesta pràctica, a més de servir per experimentar amb els elements creatius del llenguatge audiovisual, també ens serveix per fer més aguda la mirada, fer que els alumnes es concentrin per aprendre a observar tots aquests elements i discernir-los en d'altres produccions.

## ACTIVITAT

Prova de definir un personatge i pensa quin pla faries, tot tenint en compte tots els requeriments visuals que ajudarien a definir el personatge. Fes-ne una fotografia i penja-la al fòrum amb un petit comentari explicatiu.

## Les relacions entre personatges

Hem vist tot allò que podem pensar a l'hora de gravar un pla i els recursos que podem utilitzar per mostrar un personatge. Per construir una narració, però, ens falta crear relacions i situacions entre personatges, tot generant una seqüència. En aquest sentit el que fem és desplaçar la càmera per l'acció, bellugar el **punt de vista**. Els punts de vista són els que ens guien a través del que fan, veuen, senten i pensen els personatges. Fan que ens identifiquem amb un o amb l'altre, que prenguem partit en la situació, que ens la sapiguem imaginar segons com la viu un o més personatges. Aquest anar i venir de punts de vista, conjuntament amb el muntatge, permetran anar generant el relat.

Per on comencem, doncs? Comencem per imaginar una petita situació de dos o tres personatges: un moment de tensió emocional entre dues persones, un diàleg a tres bandes, una situació de creuament de mirades, quelcom quotidià que ens pugui passar a l'institut. Què passa? Què volem explicar? Com ho gravem?

**EXEMPLE 1.** Imaginem-nos que una noia presenta al seu millor amic un altre noi que acaba de conèixer, el primer no està gaire content i el segon no sap quina cara posar-hi. La persona que articula l'acció és la noia, que és la que parla. Com podem creuar plans, mirades i gestos per crear aquesta sensació? Si mirem els tres primers plans no ens hem mogut del costat de la noia, és com si nosaltres veiéssim la situació força des del seu punt de vista. Els plans (amb els fons corresponent) i l'angulació dels mateixos fan la resta de la feina.



(Fotogrames del curtmetratge Primer dia de pluja, IES Castell d'Estela/Cinema en curs 2008).

**EXEMPLE 2.** Mirem una mica més com circula la càmera. Ho podem veure en aquest recull de fragments de la sèrie de TV3 Porca Misèria. En ella s'hi veuen moments de les diferents parelles que apareixen a la sèrie. Es veu molt clarament quins recursos s'utilitzen, com trien i canvien el punt de vista per generar, no només la relació entre els personatges, sinó les reaccions emocionals de cada un d'ells i, en definitiva, allò que ha d'acabar entenent o sentint l'espectador. (Les sèries de televisió o les pel·lícules són molt útils per a detectar com se'ns mostren aquestes situacions, només cal agafar-ne un petit fragment per veure-ho).

Fixeu-vos com s'utilitzen el pla/contraplà, ja sigui a través de plans subjectius o d'escorç dels personatges. A vegades, però, ens quedem al costat d'un personatge i no ens movem del seu espai d'acció, a ell el veiem de perfil i a l'altre sempre directament. Passa el mateix quan mantenim un punt de vista més baix a l'alçada de la vista d'un personatge i no ens movem d'allà, o quan desenfoquem un o altre personatge. Fixeu-vos en el fragment de la parella i la porta que es tanca, com ens quedem amb el personatge de fora i els canvis que fem per generar la seva tristesa. Podem també interposar elements entre els personatges o, entre nosaltres i ells, etc.

## Jugar amb el muntatge

Una part del que hem proposat en el punt anterior implicava jugar amb el muntatge. De fet, la meitat de la feina de les creacions audiovisuals es realitza en el muntatge. El muntatge ens permet estructurar la narració, crear les relacions entre els plans, donar sentit a la seqüència.

Des d'un punt de vista tècnic, el muntatge implica:

-Seleccionar les preses més adients per a cada seqüència que es pretén realitzar.

-Decidir la seva longitud, que implicarà el ritme i durada de cada pla.

-Ordenar els plans.

-Combinar les imatges amb la banda sonora.

No ens dedicarem aquí a detallar tots els elements que s'han de tenir en compte durant el muntatge, però sí que donarem algun exemple per veure com a través d'aquest, podem generar el ritme i la tensió de l'acció, o com podem articular el que pensa i sent un personatge. És interessant poder fer exercicis senzills de muntatge amb els alumnes per tal d'experimentar quines són les seves possibilitats.

**EXEMPLE 1: curtmetratge Fragments Cafè, IES Les Corts/Cinema en curs 2008**

Aquest curtmetratge té dues escenes interessants pel que fa a muntatge. Una és la primera, quan la protagonista parla per telèfon mentre va mirant les coses del seu entorn. Els plans d'ella, intercal·lats amb la visió d'objectes propers de l'estudi i de la finestra, van marcant el que ella pensa en aquells moment i la sensació que té per la situació en què es troba. L'altre és l'escena del bar, atrevida pel que fa a muntatge, on s'intenta explicar la sensació de la protagonista davant les progressives diferències envers els seus amics i allò que la separa d'ells.

**EXEMPLE 2: curtmetratge del CEIPM Tres Pins Mai més pringat**

D'aquest segon curtmetratge en destaquem l'escena de l'aula de càstig, on la intercal·lació de plans i punts de vista dels personatges recreen molt bé la sensació que s'està vivint.

## ACTIVITAT

Fes un comentari al fòrum explicant quins són els aspectes de muntatge que destacaries dels dos curtmetratges anteriors.

**Propostes d'exercicis:** A part de muntar gravacions realitzades, es poden fer propostes d'exercicis concrets per a treballar amb el muntatge, ja sigui amb fragments de vídeo o, si no es disposa dels recursos, amb fotografies. Es poden donar imatges i demanar que s'ordenin o és pot variar el muntatge d'un fragment ja realitzat. És interessant poder treballar amb grups per aconseguir resultats diferents.

Per més informació sobre el muntatge podeu consultar aquest document:[muntatge.pdf](http://ateneu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/_media/cursos/curriculum/eso_btx/dsvp/modul_3/muntatge.pdf" \o "cursos:curriculum:eso_btx:dsvp:modul_3:muntatge.pdf)

Mòdul 3 - **Pràctica 2**

## Creació col·lectiva de produccions audiovisuals

Posar-se a treballar amb els elements descrits en la pràctica anterior vol dir treballar seguint unes pautes, seguint el que, en el camp professional, seria el procés de realització audiovisual. En termes educatius és realment molt interessant poder-se plantejar la creació col·lectiva de produccions audiovisuals i haver de posar en joc part de l'organització i de la metodologia que aquest procés comporta. Primer de tot perquè és necessari un **treball en equip**, on la tasca de cada component és essencial per al funcionament general de la producció. Segon, perquè la creació d'una realització audiovisual comporta **prendre decisions constantment**: proposar idees, haver de contrastar-les, descartar-ne, modificar-les, refer-les, sintetitzar-les, detallar-les… Tercer, el procés de creació audiovisual necessita d'un **ordre i d'una planificació**, implica pensar per endavant, preveure, organitzar-se, en definitiva, planificar allò que hem imaginat perquè es pugui fer possible. A part d'això, tot el procés implica tasques diferenciades pel que fa a habilitats i competències que s'hi posen en joc: pensar la idea o el guió, planificar i preparar la gravació, gravar, visualitzar allò gravat, fer el muntatge i l'edició del so.

Realitzar tot el procés vol temps i una bona organització del grup o grups. En molts casos no és necessari desenvolupar a l'aula tot el procés sencer, es poden treballar només algunes parts, per exemple, obviant la part del guió o la de fer una bona edició del so. També no cal arribar a fer curtmetratges, com hem vist es poden plantejar petits exercicis que ja treballin poc o molt els aspectes citats.

Amb tot, cal ensenyar als alumnes a treballar seguint uns passos i una metodologia i fent, al mateix temps, que aprenguin a auto-organitzar-se i a treballar en equip. Aquí s'ofereixen algunes de les eines que es poden utilitzar a l'hora de plantejar la realització d'una creació audiovisual a l'aula:

## Una tasca en equip

Hem dit que un dels elements essencials de la realització audiovisual és que podem articular un treball en equip, un equip format per diferents components que tenen assignades tasques concretes. Aquest treball serà necessari sobretot durant el rodatge. A partir de la idea d'equip de producció, de realització o de la d'equip de rodatge, es poden desenvolupar petites creacions audiovisuals a l'aula estructurant les responsabilitats i les tasques de cada alumne.

Es poden tenir en compte més o menys components de l'equip, poden ser càrrecs rotatius (segons el que es faci) o fixes. Alguns del càrrecs poden ser de:

* + Guionistes
  + Direcció
  + ajudant de direcció
  + director de fotografia
  + càmera
  + ajudant de càmera
  + la claqueta
  + script
  + foquistes (si cal il·luminació)
  + tècnic de so (si cal micro i escoltar el so)
  + director artístic (i ajudants d'atrezzo, d'escenografia, de vestuari…)
  + els actors
  + muntatge
  + banda sonora.

Aquí teniu una llista explicativa d'alguns dels càrrecs esmentats: [equip\_audiovisual.pdf](http://ateneu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/_media/cursos/curriculum/eso_btx/dsvp/modul_3/equip_audiovisual.pdf)

## El guió: imaginar la narració audiovisual

Un dels elements necessaris per començar una realització audiovisual és haver imaginat què volem explicar i saber quina forma li donarem. Això no és altra cosa que elaborar un **guió**. Aquesta és una fase difícil ja que, a part de tenir una idea, hem de ser prou autocrítics per saber si allò té coherència i si es pot realitzar. Cal doncs saber imaginar-se com aquesta idea serà traspassada en una seqüència d'imatges i què representarà gravar-la.

La idea per realitzar un guió pot ser més o menys lliure o delimitada: es pot donar una idea ja feta, es pot donar un element a partir del qual muntar una història, es pot fer el mateix donant un o més personatges, es pot donar només una localització on ha de passar alguna acció, es pot inventar quelcom a partir d'un problema o d'un tema, es pot començar per una frase desencadenant de la història, o també una imatge o un pla, les possibilitats creatives són moltes i cada una implica fer funcionar la imaginació i les referències o coneixement que tenen els estudiants.

També es poden plantejar accions més concretes, com desplaçaments, petites converses, un conflicte concret, etc. En tots els casos seria convenient seguir, sinó al complert, amb més o menys rigor, les fases d'elaboració del guió.

Si l'elaboració del guió és una tasca grupal es pot començar treballant per pluges d'idees o es pot demanar que cadascú aporti una idea a partir de les quals començar a discutir, triar, reelaborar, barrejar o el que sigui necessari. A continuació oferim material orientador per conèixer les diferents fases d'elaboració del guió, i també una proposta per treballar fent exercicis de curta durada:

**EL GUIÓ LITERARI:**El guió literari és el primer element de treball de qualsevol producció audiovisual. És una redacció que ens explica què succeeix a la història, com és allò que veiem i què podem escoltar. Allò que puguem llegir en un guió ja ens descriu, poc o molt, quina forma tindrà la narració audiovisual. El guió literari s'estructura per seqüències, convenientment numerades i col·locades una al darrera l'altra, en ordre temporal. A l'inici de cada seqüència s'indica on succeeix l'acció, si és un espai interior o exterior i en quin moment del dia. Observa exemples de diferents guions de pel·lícules:

[guio\_literari\_explicacio\_ampliada.pdf](http://ateneu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/_media/cursos/curriculum/eso_btx/dsvp/modul_3/guio_literari_explicacio_ampliada.pdf)

jackie_brown.jpg[guio\_literari\_jackie\_brown\_q.tarantino.pdf](http://ateneu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/_media/cursos/curriculum/eso_btx/dsvp/modul_3/guio_literari_jackie_brown_q.tarantino.pdf)

luluonthebridge.jpg[guio\_literari\_lulu\_on\_the\_bridge\_p.auster.pdf](http://ateneu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/_media/cursos/curriculum/eso_btx/dsvp/modul_3/guio_literari_lulu_on_the_bridge_p.auster.pdf)

todo_sobre_mi_madre.jpg[guio\_literari\_todo\_sobre\_mi\_madre\_almodovar.pdf](http://ateneu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/_media/cursos/curriculum/eso_btx/dsvp/modul_3/guio_literari_todo_sobre_mi_madre_almodovar.pdf)

**EL GUIÓ TÈCNIC:**A partir del guió literari es pot definir el guió tècnic. Aquest suposa una especificació del guió literari i determina exactament com s'han de gravar cada una de les seqüències de la pel·lícula, determina allò que veurem en pantalla. En el guió tècnic es fa un desglossament de tots els plans de cada seqüència, s'especifica el comportament dels actors en cada un d'ells i de la càmera, es detallen d'altres elements tècnics (il·luminació, efectes…) i es concreta la banda sonora en relació amb els diferents plans.

[guio\_tecnic\_explicacio\_mes\_detallada.pdf](http://ateneu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/_media/cursos/curriculum/eso_btx/dsvp/modul_3/guio_tecnic_explicacio_mes_detallada.pdf)

**STORYBOARD:**El guió tècnic té la màxima expressió en l'storyboard. Aquest és la representació gràfica del guió, és el guió il·lustrat. Està format per un conjunt de dibuixos en forma de vinyetes que representen les seqüències, de vegades fins i tot els plans, d'una pel·lícula. Aquests conjunt de vinyetes poden realitzar-se de forma autònoma o col·locar-se al costat de les especificacions dels plans del guió tècnic. Aquest guió tècnic tan desenvolupat és especialment útil en seqüències amb accions complicades, produccions publicitàries i dibuixos animats. Es pot utilitzar durant el rodatge però sobretot és una eina útil durant la preproducció per tal de definir tots els elements que intervindran en l'enregistrament i perquè, els diferents professionals (escenògrafs, decoradors, director de fotografia, encarregats del vestuari, tècnics…) discuteixin amb el director com han de ser les seqüències i quins són els preparatius i elements necessaris per a portar-les a terme. Actualment, molts storyboards es fan amb eines informàtiques.

Si busqueu al google trobareu molts storyboards:<http://images.google.es/images?hl=ca&q=storyboard&gbv=2>

## Pràctiques de guió i rodatge:

Les fases de guió descrites anteriorment poden ser útils per a desenvolupar petites pràctiques. Aquí se'n presenta una seqüència pensada perquè els alumnes adquireixin progressivament el funcionament del procés de guionització i gravació i també siguin capaços d'autoorganitzar-se i d'imaginar una seqüència a través del conjunt de plans que la configuraran. En total són tres exercicis pensats per a ser desenvolupats un darrere l'altra. Inicialment tot és molt pautat i progressivament es va deixant cada vegada més llibertat als alumnes.

## ACTIVITAT

Consulta els documents en pdf. dels exercicis i pensa si la proposta seria adaptable a un altre context, amb el teu grup d'alumnes. Fes una aportació al fòrum explicant com ho podries aplicar.

|  |  |
| --- | --- |
| **1r exercici:** | Del guió tècnic al rodatge |
| **2n exercici:** | Del guió literari al tècnic |
| **3r exercici:** | De l'argument al guió |

**1r exercici:** Fer un rodatge seguint un guió tècnic. Exemple ESPERA EN UN BANC. [rodatge.pdf](http://ateneu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/_media/cursos/curriculum/eso_btx/dsvp/modul_3/rodatge.pdf)

En aquest exercici es dóna als alumnes el guió ja fet. Ells han de ser capaços d'interpretar-lo i gravar-lo. També s'han d'organitzar per fer la gravació. Poden treballar en grups de 5 a 7 alumnes. La localització ha de ser propera. No es fa muntatge i es grava la seqüència seguida. Ells mateixos han de tenir en compte la duració de cada pla. Si s'organitzen bé s'hauria de poder fer en una hora. Després cal visionar les gravacions i comentar els problemes sorgits.



**2n exercici:** Determinar el guió tècnic d'un desplaçament. Exemple DESPLAÇAMENT. [guio\_tecnic.pdf](http://ateneu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/_media/cursos/curriculum/eso_btx/dsvp/modul_3/guio_tecnic.pdf)

Després d'haver realitzat el primer exercici els alumnes ja saben com funciona un guió tècnic. Ara cal que siguin ells els responsables de realitzar-lo a partir d'un guió literari abreujat. Si abans l'acció transcorria només en un espai, aquí el que es planteja és un recorregut per ampliar i complicar l'exercici. Seria interessant que cadascú pensés o fes individualment el guió tècnic per després fer una tria amb el grup, tot i que també es pot elaborar en grup. Després, és clar, s'ha de gravar.



**3r exercici:** Fer un guió literari i tècnic a partir d'un argument. Exemple EL MONEDER. [argument.pdf](http://ateneu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/_media/cursos/curriculum/eso_btx/dsvp/modul_3/argument.pdf)

Finalment es planteja que els alumnes facin tot el procés. Se'ls dóna un argument que ells han d'especificar, l'han de convertir en guió literari, han de pensar les localitzacions exactes i han de fer el guió tècnic per a la gravació. Tot el que s'ha realitzat en les pràctiques anteriors servirà per afrontar l'exercici.



## El rodatge

El rodatge implica una organització prèvia i el treball en equip ja esmentat. Anteriorment hem hagut de buscar les localitzacions i assajar com aniran les accions. De vegades, per fer ambdues tasques, és molt útil la fotografia i fer una espècie de story fotogràfic. Així també es pot diversificar la feina de l'equip.



**El pla de rodatge.** Si el rodatge és complex és important tenir un pla de rodatge on es digui què es gravarà primer i què necessitem. Si són exercicis o creacions senzilles en fem prou amb el guió.

**El seguiment del rodatge.** Si la gravació és complexa i posteriorment s'ha de fer muntatge, és important fer ben feta la feina del script, anotant l'ordre dels plans que s'han anat gravant i les preses. A cada presa s'hi posen les incidències oportunes i s'indica quina és la bona. Això facilitarà la feina d'edició posterior. Aquí teniu una fitxa de registre del script:

[plantilla\_script.pdf](http://ateneu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/_media/cursos/curriculum/eso_btx/dsvp/modul_3/plantilla_script.pdf)

## El muntatge

Finalment ens mancaria la feina de muntatge: visionar les preses i triar les preses per entrar-les a l'ordinador, col·locar-les bé a la mateixa carpeta i editar.

## ACTIVITAT

Comprova si tot aquest procés i el material ofert són adaptables a contextos de classe o a possibles exercicis de creació per a desenvolupar amb l'alumnat.

Mòdul 3 - **Pràctica 3**

## Narracions audiovisuals en els mitjans de comunicació

Després d'haver dedicat les dues primeres pràctiques a la creació audiovisual, dedicarem les dues següents a veure com podem treballar amb les creacions que ens ofereixen els mitjans. Avui en dia és evident que l'educació ha d'assumir com a objecte d'estudi les produccions audiovisuals dels mitjans i les ha d'integrar en els processos educatius. Des de l'educació visual i plàstica ens podem aproximar a aquestes creacions des d'un punt de vista creatiu i estètic, sense deixar de banda l'aspecte comunicatiu i, per últim, el que seria la interpretació crítica dels mateixos.

Per això, i de la mateixa manera que visualitzem i comentem obres d'art a l'aula, és necessari també utilitzar tots els productes que ens ofereixen els mitjans: espots, sèries de televisió, videoclips, pel·lícules, reportatges i documentals, notícies, entre d'altres.

Detectar-ne les estratègies narratives i comunicatives, veure on radica la seva originalitat, veure com empren els elements del llenguatge audiovisual, discernir-ne l'estètica i allò que porta implícita, fer interpretacions de les idees, del pensament, dels valors d'aquestes narracions, i detectar de quina manera utilitzen altres referents de la cultura visual, són algunes de les coses que podem treballar des de l'aula.

Les maneres de fer-ho poden ser moltes. Podem treballar a través de fragments o extrets de diferents produccions, podem treballar fent comparacions entre diferents creacions. També es pot treballar a partir del que els alumnes mirin. Ells mateixos poden portar-ho a l'aula i a partir d'aquí començar a treballar, tant els aspectes creatius o de recursos audiovisuals, com la lectura i el missatge d'aquestes obres. Anem a veure algunes idees per fer-ho utilitzant espots, videoclips, telesèries i notícies:

## Concentrats d'emocions i d'idees: els espots

Podem treballar moltes coses a partir dels espots. El que sí que hem de tenir clar és que tenen una funció molt clara i que formalment són 'concentrats audiovisuals': en poc temps han de fer comunicable un missatge. A part de poder treballar amb els espots inserits en una seqüència didàctica dedicada a la publicitat, aquests són molt útils per a observar com s'utilitzen diferents recursos o estratègies creatives per a desenvolupar una idea comunicativa a través del mitjà audiovisual. La **publicitat** és un camp que experimenta molt en aquest sentit perquè hi ha molta competència i perquè té necessitat de buscar noves maneres d'atreure i persuadir a l'audiència. És positiu treballar aquest aspecte amb els alumnes, ja que a vegades els manquen punts de suport per a imaginar o idear. A més a més, d'aquesta manera els alumnes també poden adquirir criteris que els ajudin a discernir o a argumentar quan un anunci és original, encertat, en definitiva, si considerem que és un bon anunci, no només del punt de vista publicitari, sinó també des del punt de vista creatiu.

## ACTIVITAT

Et proposem mirar dos anuncis per reflexionar sobre les estratègies creatives que s'han utilitzat per a idear-los.

**ESPOT d'AUDI Ciavena**

Com en molts anuncis d'Audi s'utilitza una estratègia molt emprada per l'art d'avantguarda o per l'art conceptual: la idea de transformar l'ús dels elements o objectes, i buscar la seva reversibilitat visual. Això sempre ho fan utilitzant una estètica senzilla i altament acurada. Els elements de la imatge sempre estan ordenats, tot ben posat sense que es noti. La creativitat dels anuncis vol sorprendre per atraure al futur comprador i, a més, atribueix qualitats a la marca i als seus cotxes. Aquest anunci és molt senzill i auster pel que fa als recursos (i als diners invertits!), amb pocs elements (i sense ensenyar cap cotxe) aconsegueix situar la marca entre els seus competidors.

Podríem comparar aquesta estratègia amb la d'altres anuncis de cotxes que fan servir fòrmules més típiques:

-Que es serveixen del recurs del moviment i la força.

-Que relacionen el producte amb persones.

-Que el relacionen amb estats anímics.

-Que el relacionen amb un estatus social.

-Que el relacionen amb llocs i paisatge.

**ESPOT de SEAT León (2007)**

L'estratègia d'aquest anunci és tota una altra. La veu és com la veu de Júlio Cortazar que explica quelcom semblant a un dels seus textos 'Preámbulo a las instrucciones para dar cuerda al reloj' (Cortazar:Historias de cronopios y de famas, 1994), però abreujat. Per a fer l'anunci s'ha hagut d'anar a buscar una altra idea que és comparada al fet de tenir un cotxe. Així, visualment, l'anunci es dedica a buscar imatges comparatives amb el contingut del text, hi ha una transferència visual del missatge. Missatge que, a diferència del d'Audi, que és molt directe i pragmàtic, aquí és més metafòric i assenyala la idea de pertinença: la relació que s'estableix entre el cotxe i el seu propietari. A més, totes les imatges remeten directament a allò que pensa el conductor ja que, en principi i, segons les imatges, és més important ell que el cotxe. El missatge no es dirigieix directament al consumidor sinó que se li dirigeix indirectament a través d'un personatge.

A partir d'aquí podríem enriquir la capacitat creativa dels alumnes, la mal·leabilitat per a buscar idees, fer relacions, etc. Podríem plantejar que ideessin els seus propis espots, sense caure en estratègies excessivament estereotipades.

#### Altres exemples

* **ESPOTS DE TRÀNSIT.** L'enllaç que tens a continuació ens ofereix una recopilació de 45 anys d'anuncis de les campanyes de la Dirección General de Tránsito. És molt útil per treballar de manera comparativa com han anat canviant les estratègies comunicatives, com s'han anat implementant formes per arribar als conductors i aconseguir la seva complicitat. També és interessant veure com cada enfocament requereix respostes creatives diferents i usos també diferenciats d'estètiques audiovisuals.

Utilitzant aquest material es pot treballar paral·lelament amb els alumnes temes relatius a la seguretat viària (la consciència del risc, la responsabilitat, etc.) i aspectes de creació audiovisual. També es poden comparar aquest anuncis amb els de cotxes per veure si uns i altres missatges són contradictoris.

## ACTIVITAT

Quina proposta faries per a treballar a l'aula amb aquest recurs? Exposa breument la teva idea al fòrum.

<http://www.elpais.com/especial/videos-dgt/>

## La música narrada: els videoclips

Els videoclips són un gènere de creació audiovisual que té una clara intenció publicitària i comercial. Vol donar un suport visual als temes musicals per a poder-los exhibir en d'altres mitjans de comunicació, més enllà dels circuits radiofònics. Els joves són uns dels principals consumidors de vídeoclips, ja sigui per televisió o per Internet.

A nivell creatiu és interessant veure com es produeix la transferència entre un missatge sonor a un d'audiovisual, com es dóna narrativitat a la música a través de la imatge i com una i altra s'enriqueixen amb mútues connotacions. A més, els vídeoclips solen utilitzar moltes referències de la cultura visual, a vegades formes ja fetes o estereotipades sobretot en la música dels intèrprets de pop més comercials, on es repeteixen referències vinculades al cos, al seu moviment, a la seva sensualitat, etc.

Podem treballar a l'aula com aquestes creacions utilitzen el llenguatge audiovisual, però és interessant treballar-ne sobretot la lectura interpretativa i l'ús connotatiu que fan de les imatges. Així donem pistes als alumnes perquè puguin valorar i disfrutar aquestes creacions amb més criteri. Tornem a plantejar una lectura comparativa de dos videoclips que tenen alguna relació de caràcter musical, és el cas del vídeo d'Abba Gimme, gimme, gimme i el de Madonna sobre el tema Hung up, que utilitza la mateixa base melòdica de sintetitzador a l'inici i al final que en la cançó d'Abba.

## ACTIVITAT

Podríeu comparar els recursos que utilitza un i altre videoclip? Podríem demanar que els alumnes fessin aquesta tasca (per exemple en parelles) omplint una taula amb dues columnes per ordenar les idees? Podríem fer-ho a través d'una discussió a l'aula amb tot el grup?

* Quines imatges utilitzen en cada un dels videoclips? Hi ha una història, és una situació, són imatges soltes, sense narració?
* Quins elements visuals hi apareixen i per què creieu que s'ha fet aquesta tria?
* Tenen relació amb el que diu la cançó?
* Quin és el missatge o les idees que ens emportem del videoclip i per extensió de la música?
* Quins recursos visuals s'utilitzen (llum, colors, muntatge, planificació, etc.)?
* Ens agraden aquests videoclips? Per què?
* Els trobem originals? Per què?

**Gimme, gimme, gimme (A man after midnight) d'Abba.** Aquesta cançó parla d'una noia que espera que algú la tregui de la seva soledat. Com tantes d'altres aquesta és una cançó de les que se t'enganxen, amb lletra simple i la combinació de les veus amb els efectes d'acompanyament electrònics. El que es destaca en el videoclip són aquestes dues coses: la veu de les noies i la tecnologia o els instruments electrònics. Els protagonistes són els músics/cantants, de fet els músics canten i toquen i la situació se'ns descriu amb intercal·lació d'uns quants plans repetits que, o bé són de conjunt per mostrar-nos la situació, o bé d'un pla tancat de cada músic. No s'ofereixen imatges que lliguin amb la música, no es dramatitza o es ficciona, el que és important és el grup i la música/tecnologia musical.

**Hung up de Madonna.**El videoclip de Madonna és una altra història, tant perquè es dramatitza, es juga amb el ritme i la sensualitat del cos i sobretot perquè es busca tot un món per a associar-lo amb el tema, tot i que aquest no té gaire res a veure amb el que diu la lletra. A nivell visual hi dominen més plans conjunts o sencers que plans tancats, ja que el que interessa és el cos i no el rostre. També hi ha molt de joc amb la il·luminació i el muntatge és molt dinàmic.

*(vídeos del youtube)*

## Ficcions del quotidià: les sèries televisives

Aquest és un gènere televisiu amb força afició entre els joves. A diferència dels relats cinematogràfics, les telesèries juguen amb la repetició, amb la continuïtat episòdica dels fets. El coneixement progressiu dels personatges i els espais generen la complicitat dels espectadors. Molts dels elements que hi apareixen són elements fàcilment connectables amb la quotidianitat dels espectadors i, si no és així, la reiteració i el seguiment episòdic d'allò que succeeix acaben generant un sentit de normalitat i de quotidianitat, produint proximitat.

Els serials televisius tenen formes de narrar pròpies i també temàtiques susceptibles a ser tractades en un serial i no en una pel·lícula.

**Estructures narratives.** L'estructura de moltes sèries funciona a partir d'històries paral·leles protagonitzades per diferents personatges en unes quantes localitzacions que es repeteixen i que ja són conegudes pels espectadors (un bar, una botiga, una casa, una plaça…). Si es tracta d'una localització concreta, per exemple un hospital, llavors es repeteixen espais d'aquest (recepció, un tros de passadís, etc.).

**Temàtiques, valors i idees.** Una de les característiques de les sèries televisives és el tractament de temàtiques 'properes'. Això representa que en les sèries s'està oferint versions de les problemàtiques, maneres d'actuar dels personatges, en definitiva: valors i idees.

(Una mica més d'informació sobre aquest dos aspectes: [teleseries.pdf](http://ateneu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/_media/cursos/curriculum/eso_btx/dsvp/modul_3/teleseries.pdf))

**Què ens pot interessar d'aquest gènere a l'educació visual i plàstica?**

És interessant aproximar els alumnes a aquest gènere perquè vegin com tots els elements visuals i audiovisuals generen, tant la forma narrativa descrita, com l'estètica que ajuda a construir les idees i valors implícits. Això comprèn, no només el tractament audiovisual, sinó també tot el que afecta al disseny dels interiors, del vestuari, al tractament de la llum, a l'estètica general dels personatges. En la 2a pràctica ja hem vist una mica com es podia jugar amb la càmera per a crear implicacions emocionals entre els personatges i situar a l'espectador respecte aquests. Tot això és interessant fer-ho amb sèries d'actualitat que mirin els alumnes i potser afegir-n'hi d'altres de no conegudes que creguem que funcionen com a contrapunt de les que ells coneixen. És interessant que els alumnes acabin veient quines sèries són més agudes en el tractament dels temes o en el tractament audiovisual, quines treballen per idees senzilles i estereotipades, quines fan servir recursos visuals pobres i poc originals, quines ens donen idees molt mastegades o quines ens ajuden a pensar i a aprendre coses, etc.

També podríem treballar:

* Com es desenvolupen, relacionen i s'intercalen les situacions?
* Quin tractament es fa del temps i de l'espai?
* Com són els espais i com els veiem nosaltres?
* Quines temàtiques/problemàtiques es tracten i com es fa?
* Resumir en poques paraules de què tracta la sèrie.
* Com es tracten les situacions dramàtiques, com mantenim l'atenció?
* Com són i actuen els personatges?
* Quines idees i valors podem detectar en les seves actuacions?
* Quins recursos predominen a l'hora de gravar les situacions (plans propers, variabilitat de plans, ritme del muntatge…)
* Destacaríem alguna cosa de l'estètica general de la sèrie que es pugui relacionar amb el contingut? (per exemple: domini dels tons blavosos per generar una atmosfera freda i neutra)

## Realitat encaixada: les notícies

No tractarem aquí el tema del reportatge perquè ja ha estat abordat anteriorment en mòdul de fotografia. Sí que volem fer esment d'un altre format televisiu, el que s'encarrega de la informació abreujada: les notícies. Aquestes petites produccions formades generalment per una veu en off i imatges ens serveixen per veure molt clarament que, el que fa la càmera (i l'operador de càmera) a l'hora d'enregistrar és seleccionar entre moltes possibilitats, cosa que significa que ens ofereix una o altra visió sobre la realitat. També ens serveixen per valorar les possibilitats del muntatge en la construcció d'una informació. Per això és útil veure l'edició que fa cada una de les cadenes d'una notícia per comprovar quin és el missatge que, sobre els fets, vol primar cadascuna.

Imaginem per un moment aquestes preses d'una manifestació representades aquí per fotogrames. Suposem que n'hem de triar tres per editar una notícia. Tenim moltes possibilitats per triar i per decidir l'ordre de les preses. En cada cas hi haurà una mica de variació en el significat i en el que expliquem de la manifestació. És una manifestació multitudinària? Volem incidir en els missatges de les pancartes? Volem mostrar quin tipus de gent hi assisteix? Volem commoure l'espectador?

  


No ens estenem més en les possibilitats de treball d'aquests aspectes, tan sols recomanem el material didàctic elaborat per Xavier Obach i editat pel CAC que explica molt bé tota la dinàmica de funcionament de la informació televisada i que ofereix explicacions sobre l'ús de la sintaxi de les imatges utilitzada en l'edició de notícies. També hi podem trobar activitats i material videogràfic extret de diferents telenotícies. **Xavier Obach.** COM VEURE LA TV? 2. Els informatius. **Barcelona: CAC, 2005.**

## Altres recursos

* YOUTUBE. YouTube és un espai molt útil per buscar material útil per a l'aula. <http://es.youtube.com/>
* EDU3.CAT. El servei educatiu de la xtec conté molts recursos de la corporació catalana de ràdio i televisió. <http://www.edu3.cat/>
* Els webs de les diferents cadenes ofereixen material per visionar com el 3ala carta de TV3. Destaquem:

-TV3: <http://www.tv3.cat/seccio/3alacarta>

-TVE: <http://www.rtve.es/alacarta/index.html>

-ARTE TV (canal francoalemany): <http://www.arte.tv/de/70.html>

* MEDIATECA EDUCATIVA. Aquesta mediateca educativa de la Comunitat de Madrid ofereix material audiovisual educatiu. La interfície és accessible també en català. <http://mediateca.educa.madrid.org/>
* RITMES.CAT. Ofereix alguns videoclips. <http://www.ritmes.cat/pritmes/rtHome.jsp>
* VIDEOCLIPS. Existeixen diferents espais a Internet on trobar recopilacions de videoclicps, sobretot de la música més comercial.

-Portalmix: <http://apps.portalmix.com/fanmix/videoclips/>

-Espai de música de Yahoo: <http://new.es.music.yahoo.com/videos/>

-Jukebo: <http://www.jukebo.es/>

* CANAL COMUNICA. Aquest és un projecte pedagògic basat en una plataforma digital que ofereix a escoles i famílies activitats d'anàlisi i creació de continguts mediàtics, sobretot del camp de la publicitat, així com també canals oberts de diàleg directe amb professionals del sector de la comunicació. Hi podeu trobar activitats en línia. <http://www.canalcomunica.com/index.php>
* LA RENTADORA. Programa de TV3 que repassa 50 anys de publicitat. Es pot accedir als programes.

<http://www.tv3.cat/larentadora/espots1.html>

* Base de dades de SÈRIES TELEVISIVES: <http://www.tv.com/>
* Anna Solà, Marta Selva, Mercè Coll (Drac Màgic)(2005): **COM VEURE LA TV? 1. Relats de ficció.** Barcelona, CAC. Drac Màgic ens ofereix material i activitats per treballar l'ús, tant del cinema com de les sèries de televisió. El material comprèn el llibret amb informació i activitats així com un DVD amb material videogràfic per a desenvolupar les activitats.
* Xavier Obach (2005): **COM VEURE LA TV? 2. Els informatius.** Barcelona, CAC. Xavier Obach ens ofereix un material molt útil per treballar l'ús de la imatge en els telenotícies i d'altres formats informatius televisius. El material comprèn el llibret amb informació i activitats així com un DVD amb material videogràfic extret de diferents cadenes de televisió.
* Joan Ferrés (2005): **COM VEURE LA TV? 3. La publicitat.** Barcelona, CAC. Joan Ferrés ens ofereix un material molt útil per treballar tots els aspectes que afecten a la publicitat. Aquest és un material editat pel Consell de l'Audiovisual de Catalunya. El material comprèn el llibret amb informació i activitats, així com un DVD amb material videogràfic.
* Joan Ferrés, Xavier Obach, Lope Serrano. **COM VEURE LA TV? 4. Altres formats.** Barcelona, CAC. Aquests material fa propostes per treballar amb altres formats televisius com els programes roses, els de zàping, els esports, els concursos o els vídeoclips, entre d'altres.

Mòdul 3 - **Pràctica 4**

## El cinema i la seva relació amb d'altres arts

Si en la pràctica precedent hem treballat amb produccions essencialment televisives ara ens dedicarem una mica al cinema. En aquesta pràctica es pretén oferir un petit ventall de possibilitats per a treballar l'ús del cinema com a suport per a l'aprenentatge d'altres continguts de l'educació visual i plàstica. Aquesta és una bona manera d'integrar, tant un aprenentatge vinculat al cinema com un aprenentatge a través del cinema.

## Elements d'altres arts que conformen el cinema

Molts dels elements que es treballen en el currículum de l'Educació visual i plàstica són il·lustrables a través del cinema perquè són també elements constitutius de la creació cinematogràfica. No només ens calen pintures, cartells o fotografies per parlar de la llum, del color, dels espais, de la composició, del pla o de la seqüencialitat, entre d'altres. El cinema és un gran recurs per plantejar els aspectes formals, significatius i estètics que comporta l'ús de tots aquests conceptes.

Ja hem vist l'ús d'alguns d'aquests elements en la primera i segon pràctica però aquí proposem alguns exemples concrets, no tant per a treballar-los com a recurs creatiu dins de l'aula, sinó com a recurs il·lustratiu. (Hem adjuntat només fotogrames dels fragments i no pas extrets)

## ACTIVITAT

Explica al fòrum si aquests elements poden ser útils per a treballar conjuntament amb d'altres activitats que ja facis a l'aula o de manera exclusiva només dedicats al cinema.

**EL COLOR.** El color és consubstancial a la fotografia i, per tant, també al cinema. Podem trobar exemples de molts usos del color en les pel·lícules, des d'un ús merament compositiu, passant per la seva càrrega simbòlica, fins a un ús emotiu o fins i tot narratiu. El color es treballa en el guió, en la producció, al llarg del rodatge a través de la càmera i de la il·luminació i, finalment, durant l'edició o el revelat en cas de treballar en pel·lícula. Tres exemples ens serveixen per veure com el color pot ajudar, en el primer cas, a definir l'estètica de tota la pel·lícula i a configurar un personatge, com a Kill Bill de Quentin Tarantino, per l'ús que fa del groc contrastat amb el negre i el vermell. El color també pot arribar a construir la tensió emotiva d'una escena, com és el cas de Crits i xiuxiuejos, on Ingmar Bergman força l'ús del roig com a conductor passional d'una història freda amb final tràgic. Un altre ús molt més formal, tot i que amb cert simbolisme, podria ser el del segon somni dels Somnis d'Akira Kurosawa, barreja colorista de contrastos entre els elements màgics procedents de la cultura nipona i els elements de la natura.



**LA LLUM** No cal explicar que la llum en el cinema és un dels elements visuals essencials per configurar qualsevol pla. És l'element mal·leable per excel·lència, així com ho ha estat en d'altres expressions artístiques, com és el cas de la pintura amb el clarobscur, o en el cas de l'escultura i el disseny per a la configuració d'espais i atmosferes. En cinema, com també ha passat en pintura, la llum es pot utilitzar de manera realista o de manera totalment arbitrària. Pot esdevenir **agent narratiu** (canvis llumínics), pot manipular la forma dels elements filmats, pot servir per treballar un espai o un personatge, o per aportar-los significat. En Alphaville de Godard la bombeta es mou generant l'atmosfera de tensió oportuna per a la conversa. En Van Gogh de Pialat, el joc de llums i ombres imita clarament el tractament de la llum en els quadres impressionistes. En Taxi Driver de Scorsese, els reflexos dels llums del carrer accentuen la sensualitat de la noia.



**LA RELACIÓ FIGURA/FONS.** Aquest és un concepte essencialment pictòric, però també pot ser molt important en el cinema on tenim un espai real; el decorat o la localització, però amb la càmera fem una tria d'aquest 'lloc' construint el que en podríem anomenar fons que, o bé sol o bé combinat amb els personatges o d'altres elements, configurarà el pla. La interacció entre personatges i fons pot generar relacions de tot tipus; el fons pot afegir significació al personatge, pot contribuir a l'emotivitat de l'escena o pot ajudar al seu desenvolupament narratiu,… Trobem molts exemples a La Dama de Shangai, d'Orson Welles, sobretot de jocs entre fons mòbils plens de figures amb els personatges. Un fons en profunditat ens pot servir per a aïllar un personatge de primer terme, com en Elephant de Gus van Sant. O per concentrar l'atenció i crear tensió en una figura, com és el cas del fragment de Heat de Michael Mann.



**L'ESPAI.** La representació de l'espai ha estat una de les preocupacions cabdals de l'art occidental. El cinema ha jugat amb molts dels elements espacials que ja havien estat treballats en pintura però n'explora d'altres a través del tractament de l'espai on se situa l'acció i a través del moviment. Continua jugant amb les relacions espacials, amb la mida i la proporció dels elements dins del pla, amb la perspectiva des d'un punt de vista simbòlico-expressiu, o també amb el joc de localitzacions de proximitat a la càmera, com en cas del fotogrames de Days of Wine and Roses on es juga sistemàticament amb el primer i el segon terme per situar la proximitat efectiva de l'espectador amb un o altre personatge. O les perspectives i els canvis de mida entre el personatge i el paisatge de Paris-Texas de Wenders.



**L'ENFOCAMENT.** La textura, el tractament de les superfícies, la definició dels contorns de les formes, han estat elements experimentats en les arts plàstiques. La fotografia i el cinema han manipulat també el que en podríem dir el tractament de la imatge. Un dels elements òptics per excel·lència per fer-ho ha estat el nítid i el flou, creant zones enfocades i desenfocades, ja sigui per aïllar personatges, per donar-los més importància, per crear sensacions atmosfèriques per a assenyalar canvis de mirada o de punt de vista, etc. Un exemple clar d'ús del desenfocament és el d'Elephand de Gus van Sant, on es juga a reduir la profunditat de camp per a remarcar que el personatge està aïllat del context, percep poques coses del seu entorn o, si més no, les percep diferent de nosaltres.



## Treballar l'art a través del cinema

En el mateix sentit de procurar treballar amb el cinema integradament, el tema o contingut de les pel·lícules ens pot ajudar a entendre o a explicar continguts específics de l'educació visual i plàstica. Aquests temes poden anar des de l'ús de determinades arts, les bases i paràmetres estètics que determinen un estil o conceptes més precisos. Aqui es descriu l'ús d'unes quantes pel·lícules que es poden utilitzar en aquest sentit. Es detallen els continguts que es poden treballar i algunes idees per fer-ho. A l'adjunt però, hi podeu trobar el material associat d'una guia que fa una proposta articulada per treballar amb cada pel·lícula, que ofereix informació i que proposa activitats concretes per treballar amb els alumnes (les guies també es poden trobar a xtec.cinema).

## ACTIVITAT

Tria una de les pel·lícules, obre la guia i observa quines activitats s'hi poden desenvolupar. Penseu si serien adaptables amb els continguts que treballeu a l'aula i si, a través de la pel·lícula, podríeu fer d'altres propostes didàctiques. Fes una aportació al fòrum sobre la guia que t'hagi semblat més interessant:

***Life lessons*** (Martin Scorsese, 1989): ***la pintura i la figura de l'artista.***

Life lessons traduïda com a Apuntes al natural, és la primera història de la pel·lícula New York Stories (Historias de Nueva York) Aquesta ens explica com un pintor famós, que viu i treballa a Nova York, està atrapat entre la seva obsessió per l’art i la passió que sent per la seva ajudant. La història es desenvolupa mentre el pintor prepara una exposició i la seva ajudant vol deixar de treballar per ell.



Aquesta pel·lícula de Scorsese ens permet analitzar com es comporta, com treballa i què pensa de l’art un determinat tipus d’artista. El pintor de la història, inscrit dins la tendència de l’expressionisme abstracte, té una necessitat imperiosa d’agafar el pinzell i tacar les seves teles, gairebé com si fos un imperatiu vital. La manera com treballa al seu taller ens dóna aquesta sensació: la forma com agafa el pinzell, com el prem sobre la tela, com utilitza la pintura o com sosté l’enorme paleta, ens dóna la imatge d’un guerrer que lluita contra el llenç i les formes que hi va generant. També ens trobem amb un artista aïllat i solitari, que té com una espècie de necessitat d’escapar del món que l’envolta, o si més no, de les relacions socials que implica la seva feina. La figura de l’artista que se’ns presenta està completament condicionada per una necessitat creativa que determina el seu caràcter i les relacions que pot establir amb els altres, només és capaç de fer grans obres i no pas de tenir una vida emocional i sentimental equilibrada. Aquesta visió concorda amb un dels mites que s’han construït sobre la figura de l’artista, que el qualifica com una persona envoltada d’una espècie d’aura enigmàtica que el diferencia de la resta de mortals i que provoca que visqui amb una forta pulsió emocional i un comportament asocial.

[fitxa\_life\_lessons.pdf](http://ateneu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/_media/cursos/curriculum/eso_btx/dsvp/modul_3/fitxa_life_lessons.pdf)

***American Splendor*** (Shari Springuer i Robert Pulcini, 2003): ***El còmic, el seu llenguatge i els seus personatges.***

American Splendor ressegueix la vida de Harvey Pekar, un ciutadà de Cleveland que treballa com a administratiu a l’arxiu d’un hospital. Pekar, de caràcter pessimista, té una vida bastant rutinària. Es queixa, s’empipa i no acaba de ser feliç. Després de conèixer al dibuixant de còmic Bob Crumb, comença a escriure guions per a tires de còmic basats en la seva vida quotidiana. Així Pekar i la gent que l’envolta es converteixen en personatges de còmic que mostren la vida de classe obrera americana. La primera edició d’aquest còmic, anomenat American Splendor, serà publicada l’any 1976, tindrà un gran reconeixement i serà l’origen del gènere autobiogràfic dins de l’art del còmic. La pel·lícula, de caràcter biogràfic, barreja l’aparició real del vertader Harvey Pekar amb la representació de la seva vida i les barreges puntuals amb les vinyetes de còmic.



American Splendor ofereix una bona oportunitat per acostar-nos al món del còmic. La barreja entre la realitat i la ficció, present en la pel·lícula, aporta elements per a reflexionar sobre les històries que ens expliquen els còmics (també els dibuixos animats), els personatges que hi apareixen i els móns que s’hi mostren. La forma com està plantejat el film també permet incidir en el llenguatge que caracteritza al còmic i pot ser punt de partida per realitzar activitats de caràcter creatiu. A partir de la pel·lícula també es pot parlar de la història del còmic, de l’origen i evolució d’aquesta forma artística. Finalment i, tenint en compte que American Splendor s’inscriu dins d’un plantejament estètic de caràcter realista que converteix la vida quotidiana en material artístic, es pot treballar el context social, polític i cultural que ens mostra la pel·lícula i, per extensió, el còmic, així com les vivències i aspiracions dels seus personatges.

[fitxa\_american\_splendor.pdf](http://ateneu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/_media/cursos/curriculum/eso_btx/dsvp/modul_3/fitxa_american_splendor.pdf)

**Van Gogh** (Maurice Pialat, 1991): ***L'estètica de l'impressionisme.***

La pel·lícula narra els últims 67 dies de Van Gogh abans de la seva mort. Després del seu internament en un psiquiàtric, el pintor es trasllada a Auvers-sûr-Oise al nord de París, per passar-hi l’estiu. Recomanat pel seu germà Theo, s’allotja a casa del Doctor Gachet, amant de l’art i protector de diversos pintors.



La pel·lícula, més enllà de narrar els últims dies de la vida de Van Gogh, és gairebé una transposició dels paràmetres de l’impressionisme a la pantalla i aquesta és la qüestió que ens interessa aprofitar. La visió de la natura que se’ns mostra s’aproxima a les pintures impressionistes o neoimpressionistes. Els enquadraments de molts dels plans són acurats, com si de quadres es tractés, i els jocs de llums, ombres i colors mostren un ambient canviant i fluctuant. Tot això ens permet fer un acostament a aquestes dues tendències pictòriques i entendre els paràmetres que utilitzaven per observar i representar la realitat. Els fragments de pel·lícula ens han d’ajudat a veure i interpretar nous aspectes en les obres d’art.

[fitxa\_van\_gogh.pdf](http://ateneu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/_media/cursos/curriculum/eso_btx/dsvp/modul_3/fitxa_van_gogh.pdf)

**Vatel** (Roland Joffé, 2000): ***L'escenografia com a art total.***

La pel·lícula se situa a França, durant el regnat de Lluís XIV. Tota la història té lloc al castell de Chantilly, propietat del príncep de Condé. Aquest està arruïnat i, per obtenir diners del rei, ha d’aconseguir que aquest declari la guerra a Holanda i que el seleccioni a ell per lluitar-hi. Per persuadir-lo, Condé convida el rei i el seu seguici tres dies al seu castell on l’haurà de seduir amb una bona estada, plena de festa i àpats deliciosos. Vatel, el mestre de cerimònies de Condé, serà l’encarregat de preparar tots els espectacles i festins.



Aquesta pel·lícula, emmarcada en el context del regnat absolutista de Lluís XIV, permet veure clarament com l’art es converteix en un instrument d’exaltació del poder reial. A través dels muntatges que Vatel, el mestre de cerimònies, farà en motiu de la visita del rei a Chantilly, entendrem com les creacions artístiques poden assumir un significat simbòlic i poden estar al servei de representar una manera d’entendre el món. Les escenografies de Vatel també ens serveixen per parlar de l’art i sobretot de l’arquitectura del **barroc francès**, per entendre com són i es configuren els palaus i, sobretot, els seus jardins, amb una sèrie de paràmetres estètics que corresponen clarament al pensament i a l’estructura social de l’època. Els muntatges de Vatel també ens permeten parlar de les diferents arts, ja que són una barreja d’escenografia, arquitectura, escultura, música, imatges lumíniques… També podem veure clarament com treballa Vatel, com pensa els muntatges i què pensa de l’art i de la seva tasca com a artista. La pel·lícula pot ajudar a entendre i a parlar de la cort del rei (de la seva figura, de com es comporten o són tractades les persones i quines relacions estableixen entre elles) i a discutir aspectes de caràcter social, moral i històric. També pot servir per discutir com eren les festes i com ocupaven el temps d’oci.

[fitxa\_de\_vatel.pdf](http://ateneu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/_media/cursos/curriculum/eso_btx/dsvp/modul_3/fitxa_de_vatel.pdf)

***Cinema Paradís*** (Giuseppe Tomatore, 1989): ***El cinema com a fenomen social.***

Tota la pel·lícula es desenvolupa en un llarg flashback que narra la infància i joventut d’un reconegut director de cinema (Salvatore o Totó) que torna, un cop ja consagrat, al seu poble natal situat a Sicília, per assistir a l’enterrament del seu amic Alfredo, projeccionista del Cinema Nuovo Paradiso. L’enterrament és el punt de partida per explicar la vida del protagonista però també la del cinema del poble i la dels canvis d’aquest produïts des de després de la Segona Guerra Mundial.



La pel·lícula de Giuseppe Tornatore, Cinema Paradiso, ens parla de la màgia del món del cinema, de la importància social, econòmica i cultural d’aquest mitjà, així com de la seva capacitat per incidir en l’aprenentatge i en les formes de pensar i de sentir de la gent. A través de la història del petit cinema d’un poble de la costa siciliana, se’ns mostra la fascinació que provoquen les imatges cinematogràfiques. La presència del cinema en el poble és relatada a través de la trajectòria vital de Totó, el personatge principal, des de la seva infància fins a l’edat adulta, passant per la joventut. Un flashback ens trasllada, a l’inici de la pel·lícula, dels anys vuitanta fins a mitjans dels anys quaranta, convertint la història en el record que el propi Totó, ja de gran, té de la seva vida al poble. La pel·lícula ens explica clarament les vicissituds del Cinema Paradiso fins a la seva decadència, i les relacions que la gent del poble té amb ell. A través del film podem apreciar com aquest mitjà de comunicació formava part de la vida del poble, de la memòria col·lectiva dels seus habitants, i també dels seus somnis, desigs i, fins i tot, de les seves formes de pensar. En definitiva, del seu imaginari, construït a partir de la cultura visual aportada pel cinema.

[fitxa\_cinema\_paradis.pdf](http://ateneu.xtec.cat/wikiform/wikiexport/_media/cursos/curriculum/eso_btx/dsvp/modul_3/fitxa_cinema_paradis.pdf)

## Altres recursos

* .XTEC CINEMA. Espai a la xtec amb recursos de cinema: <http://phobos.xtec.cat/audiovisuals/cinema/>
* CINEMA EN CURS. Web del projecte Cinema en curs: <http://www.cinemaencurs.org/>
* MUSEU DEL CINEMA. S'hi pot trobar informació sobre l'evolució del cinema i del museu: <http://www.museudelcinema.org/ct/c1.html>
* El cinema a AULAMEDIA. Espai dedicat al cinema D'Aulamedia: <http://www.aulamedia.org/articlescinema.html>
* DRAC MÀGIC: <http://www.dracmagic.com/>
* TRAILERS DE PELÍCULA. Web amb trailers de pel·lícules: <http://www.trailersdecine.com/>
* CINEMA EN CATALÀ. web amb informació sobre el cinema català: <http://www.cinemacatala.net/>
* AMBRÓS, Alba i BREU, Ramón (2007): Cinema i educació. El cinema a l’aula de primària i secundària, Barcelona, Graó.
* DE LA TORRE, Saturnino (coord) (1998): Cine para la vida. Formación y cambio en el cine, Barcelona, Ediciones Octaedro.