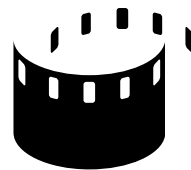


# 7 de Cinema

**Director's book**  
**Guia Didàctica**



**FilmoTeca**  
de Catalunya



**Museu del Cinema**  
Col·lecció Tomàs Mallol



---

# ÍNDEX

|   |           |
|---|-----------|
| <b>Presentació.....</b>                                       | <b>5</b>  |
| <b>Com funciona aquest set.....</b>                           | <b>8</b>  |
| <b>Sala 1: Tècnica. De què està fet el setè art?.....</b>     | <b>13</b> |
| <b>Sala 2: Creativitat. Com es narren les històries?.....</b> | <b>35</b> |
| <b>Sala 3: Acció! Qui fa les pel·lícules?.....</b>            | <b>59</b> |
| <b>Club 7 de Cinema.....</b>                                  | <b>79</b> |
| <b>Material complementari.....</b>                            | <b>84</b> |



---

# Presentació

El cinema és part essencial de la cultura contemporània, i també de les nostres vides: veiem pel·lícules perquè ens agraden les històries, perquè ens entretenen i ens emocionen, però també perquè ens ensenyen com és el món, perquè ens fan reflexionar i, en definitiva, perquè ens fan aprendre i créixer com a persones.

A l'era de la informació i de la societat audiovisual les imatges tenen un paper preponderant en la transmissió de continguts i, fins i tot, en la relació entre les persones, especialment en el cas de les generacions més joves.

Malgrat tot això, ni la cultura cinematogràfica ni la cultura audiovisual en el seu sentit més ampli tenen espai en el currículum educatiu, i només un petit percentatge de docents inclouen aquestes matèries en les activitats d'aula.

La Fimoteca de Catalunya i el Museu del Cinema - Col·lecció Tomàs Mallol fa anys que vam obrir les portes a la comunitat educativa perquè creiem fermament que cal incorporar la cultura audiovisual als programes d'ensenyament i que és en la formació dels més joves on es troba el futur de la cultura. Amb l'objectiu de fer un pas més enllà en aquesta tasca divulgadora, i afavorir que el cinema pugui entrar a les aules de tot Catalunya, neix el projecte 7 de Cinema.

7 de Cinema és una iniciativa que impulsem conjuntament per apropar la cultura cinematogràfica al públic escolar i fomentar entre les generacions més joves l'afició pel setè art. La proposta educativa que aquí presentem, doncs, parteix dels objectius següents:

- Integrar la cultura cinematogràfica dins del currículum educatiu i reivindicar la importància de l'alfabetització audiovisual entre els joves.
- Dotar els docents d'eines i materials que els permetin incloure la cultura cinematogràfica en la programació d'aula.
- Oferir a l'alumnat la possibilitat de conèixer des de dins què és i com es fa el cinema.
- Formar noves generacions d'espectadors i espectadores sensibilitzats amb la importància de preservar el cinema com a part essencial de la cultura.

Esperem que gaudiu de l'experiència!

## **LA FILMOTECA DE CATALUNYA**

Des de l'any 1981, la Filmoteca de Catalunya és la institució pública encarregada de conservar, documentar i difondre el patrimoni fílmic dins del nostre país. Des dels seus dos edificis, la seu del Raval a Barcelona i el Centre de Conservació i Restauració al Parc Audiovisual de Terrassa, *la Filmo* (com es coneix popularment) s'ocupa de:

- Conservar, restaurar i estudiar el patrimoni cinematogràfic de Catalunya. Aquesta activitat té lloc al Centre de Conservació i Restauració de Terrassa.
- Documentar i col·leccionar la producció gràfica, cultural i industrial sobre el món del cinema. A la Biblioteca del Cinema del Raval es concentra la col·lecció de llibres, revistes, arxius gràfics, pel·lícules, bandes sonores i aparells de cinema més completa de Catalunya.
- Difondre la cultura i l'obra cinematogràfica al conjunt de la societat. Aquesta tasca es duu a terme mitjançant una programació de 900 sessions anuals, una sala d'exposicions dedicada al cinema, diverses edicions sobre la història del cinema català i els programes educatius de la Filmoteca.

Podeu consultar totes les activitats de la Filmoteca, així com els programes educatius anuals, al web [filmoteca.cat](http://filmoteca.cat) i als nostres perfils de Facebook i Twitter.



Generalitat de Catalunya  
**Departament  
de Cultura**

**FilmoTeca**  
de Catalunya

---

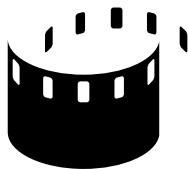
## **EL MUSEU DEL CINEMA - COL·LECCIÓ TOMÀS MALLOL**

El 1998 s'obre a Girona el primer museu del cinema de l'Estat, amb l'exposició de la Col·lecció Tomàs Mallol, adquirida per l'Ajuntament de Girona. Aquesta col·lecció és una de les més importants a nivell europeu de precinema i sobre els primers anys del setè art.

Des del seu naixement fins ara, tota l'activitat del Museu del Cinema té com a missió afavorir la difusió i l'estudi de la història de la imatge en moviment i del cinema. I ho fa a través de:

- La conservació, estudi, interpretació i exposició permanent de la Col·lecció Tomàs Mallol i d'altres col·leccions o objectes que es puguin adquirir.
- L'organització d'activitats i la posada a disposició de serveis que permetin la interacció amb els visitants i usuaris del Museu.

Podeu consultar totes les activitats del Museu del Cinema, així com els programes educatius anuals, al web [museudelcinema.cat](http://museudelcinema.cat) i als nostres perfils de Facebook, Twitter, Youtube i Instagram.



**Museu del Cinema**  
Col·lecció Tomàs Mallol

---

# Com funciona aquest set

## ESTRUCTURA DEL SET

Aquest set ofereix una experiència lúdica, cultural i educativa sobre el món del cinema a través d'un recorregut pel procés creatiu i tècnic que suposa la producció d'una pel·lícula.

El material que compon el set s'estructura en tres unitats didàctiques:

- **Sala 1: Tècnica. De què està fet el setè art?** En aquesta unitat, descobrirem quins són els formats i els suports en què es pot fer el cinema i com influeixen els materials i les tècniques emprades en el resultat de la producció, posant el focus en la tècnica analògica.
- **Sala 2: Creativitat. Com es narren les històries?** Durant aquesta unitat, analitzarem les característiques narratives, estilístiques i formals que defineixen els gèneres i subgèneres del cinema.
- **Sala 3: Acció! Qui fa les pel·lícules?** Al llarg d'aquesta unitat aprendrem com treballa un equip de rodatge, quins tipus de professionals intervenen en la producció d'una pel·lícula i de quines tasques s'encarreguen.

## ESTRUCTURA DE LES UNITATS

Cada unitat està formada per quatre activitats de diferent tipologia. Tot i que són independents l'una de l'altra, en conjunt, formen un recorregut i un procés d'aprenentatge gradual i constructiu que parteix de l'observació i culmina amb l'experimentació.

**01 - Activitat de reflexió.** Activitat d'apropament a la temàtica i de mobilització de coneixements previs. L'objectiu és que l'alumnat reflexioni sobre qüestions preliminars fent ús de la seva experiència.

**02 - Activitat d'anàlisi.** Es plantegen activitats d'anàlisi o de manipulació de fragments audiovisuals o d'altres materials cinematogràfics. L'objectiu és que l'alumnat descobreixi de manera activa i experimental els conceptes teòrics de la unitat.

**03 - Activitat de creació.** Proposta de treball en què els alumnes han d'aplicar d'una manera pràctica i creativa els conceptes tècnics que planteja la unitat. Es tracta d'activitats d'expressió artística directament relacionades amb la producció cinematogràfica.



---

**04 - Cinefòrum.** Es planteja, com a cloenda del procés d'aprenentatge, un col·loqui al voltant d'una qüestió —a vegades controvertida— relacionada amb la temàtica de la unitat. El cinefòrum sempre parteix del visionament d'un o diversos fragments audiovisuals, que serveixen per donar peu al debat.

## **A QUI ES DIRIGEIX?**

Si bé l'enfocament dels continguts i el plantejament de les activitats permeten que aquest material es pugui emprar en un ventall d'edats i nivell acadèmics força ampli, el set està especialment concebut per als nivells educatius d'ESO i Batxillerat.

Per tant, en aquesta guia didàctica, s'ofereix la correspondència curricular i el desglossament de competències d'aquests dos cicles. En aquest sentit, s'ha tingut en compte el marc de referència existent en el moment de la publicació d'aquest material (31 de gener de 2016): Decret 187/2015, per a ESO, i Decret 142/2008, per a Batxillerat.

## **COM S'UTILITZA?**

7 de Cinema està dissenyat perquè l'experiència educativa es pugui viure de maneres molt diverses i el material s'adapti a grups classe, realitats d'aula i disponibilitats temporals ben diferents.

- Els materials tenen un enfocament pràctic i un esperit lúdic, i estan dissenyats perquè l'alumnat tingui un paper actiu i participatiu en el procés d'aprenentatge.
- Totes les unitats didàctiques són independents, de manera que se'n pot treballar només una sense necessitat de fer les altres.
- Totes les activitats són independents, és a dir, no és necessari haver fet prèviament les altres activitats de la mateixa unitat.
- Els guions de treball de les activitats inclouen una breu presentació i les instruccions per dur-les a terme, de manera que les pot dirigir tant el docent com l'alumnat.

## PROPOSTES D'ITINERARI

La independència dels continguts permet també construir diferents recorreguts didàctics, fet que pot ser molt útil per adaptar el material als interessos del grup o les disponibilitats temporals. En proposem alguns, de major a menor dedicació temporal:

**Versió original:** totes les unitats didàctiques completes.

Recomanem aquest itinerari per a qui vulgui fer una immersió completa a l'univers cinematogràfic que proposa 7 de Cinema, treballant els continguts des de diferents aproximacions i combinant les activitats més reflexives amb les més pràctiques.

**Director's cut:** les activitats de creació (03) de cada unitat.

Proposem aquest itinerari per a qui, malgrat disposar de menys temps, es vulgui centrar en l'aspecte pràctic i proposar a l'alumnat activitats de creació i expressió directament relacionades amb els oficis cinematogràfics.

**Especial per a cinèfils:** les activitats de reflexió (01) i anàlisi (02) de cada unitat didàctica.

Suggerim aquest itinerari per a qui vulgui fer una aproximació ràpida a l'univers cinematogràfic fent un tast de cada una de les línies temàtiques que treballa el set i amb activitats d'observació i anàlisi que no exigeixen una dedicació temporal excessiva.

**Butaca crítica:** les activitats de cinefòrum (04) de cada unitat.

Recomanem aquest itinerari als que vulguin reflexionar sobre el cinema com a fenomen cultural, i per mitjà d'un format com el cinefòrum, que combina el visionament de fragments cinematogràfics amb el col·loqui o debat.

Tanmateix, sigui quin sigui l'itinerari triat, recomanem fer primer un repàs de tots els materials i de la guia didàctica, per tenir una perspectiva global de la temàtica i triar així els elements que puguin ser més adients per a la dinamització.

---

## QUINS MATERIALS TROBEM AL SET?

### SALA 1: Tècnica. De què està fet el setè art?

- 4 guions de treball: fitxes amb les propostes d'activitat.
  
- Llauna del Centre de Conservació i Restauració:
  - Rotlle de pel·lícula de 35 mm
  - Exemplars sense catalogar
  - Exemplar en mal estat
  - Exemplar en descomposició
  - Mostrari de suports analògics
  - Guants de cotó

### SALA 2: Creativitat. Com es narren les històries?

- 4 guions de treball: fitxes amb les propostes d'activitat.
  
- La Cartellera: selecció de pòsters de pel·lícules icòniques de cada gènere.
  
- Atrezzo: caixa amb un objecte representatiu de cada gènere: cinta militar (acció), pegat de pirata (aventures), microxip (ciència-ficció), ulleres festives (comèdia), nota de comiat (drama), pedra filosofal (fantasia), bossa de plàstic + pinces (cinema negre), boà (musical), ganivet de plàstic (suspens), aranya de plàstic (terror), estrella de xèrif (western).

### SALA 3: Acció! Qui fa les pel·lícules?

- 4 guions de treball: fitxes amb les propostes d'activitat.
  
- Claqueta.
  
- Acreditacions Equip 7DC Produccions.

### Extres

- Club 7 de Cinema: capsa amb càpsules de reflexió.






## COM FUNCIONA AQUEST SET

### Materials per al professorat

- Director's book - guia didàctica: document d'orientació per al professorat.
- Cineteca: memòria USB que conté fragments de pel·lícula.

### Iconografia utilitzada

La taula següent recull el significat de les icones utilitzades en els diferents materials del set.

| ICONA   | SIGNIFICAT               |
|---|--------------------------|
|  | Activitat de reflexió    |
|  | Activitat d'anàlisi      |
|  | Activitat de creació     |
|  | Activitat de cinefòrum   |
|  | Fragments de pel·lícules |

---

# SALA 1

## TÈCNICA

DE QUÈ ESTÀ FET  
EL SETÈ ART?

# De què està fet el setè art?

## **FITXA DIDÀCTICA DE LA UNITAT**

Aquesta unitat fa una aproximació a la cinematografia des d'una perspectiva tecnològica, ja que repassa els formats i suports de pel·lícula més rellevants que s'han emprat per fer cinema des del seu origen fins a l'actualitat. Alhora reflexionarem sobre la repercussió que tenen els aspectes tecnològics en el resultat de la producció i en l'experiència que viu el públic.

### **Objectius didàctics**

- Identificar les característiques formals i estilístiques dels tipus de suport més rellevants de la història del cinema analògic (70 mm; 35 mm; 16 mm; 9,5 mm; Super-8) i digital.
- Reconèixer i valorar aspectes de l'evolució tecnològica en la indústria cinematogràfica i el paper que hi van jugar els seus pioners.
- Aprendre a valorar la riquesa artística de formats i suports menys actuals, com els emprats al cinema en blanc i negre o el cinema mut.
- Reflexionar de manera crítica sobre l'ús de la tecnologia digital i la pervivència dels formats de pel·lícula analògics.

### **Temporització**

El temps aproximat necessari per dur a terme les activitats s'indica a la fitxa didàctica corresponent.

### **Material necessari**

Els materials del set que es necessiten per fer aquesta unitat són:

- Guions de treball de les activitats
- Llauna del Centre de Conservació i Restauració
- Cineteca
- Mostrari de suports analògics

## Àrees curriculars

La taula següent recull la correspondència curricular de les àrees que tenen relació amb els continguts de la unitat i les activitats proposades.

|  |  |
|--|--|
| <b>Educació Secundària Obligatòria</b> | Àmbit lingüístic: Llengua catalana i literatura    |
|  | Àmbit matemàtic: Matemàtiques                      |
|  | Àmbit social: Ciències socials                     |
|  | Àmbit artístic: Educació visual i plàstica, Música |
|  | Àmbit de cultura i valors: Cultura i valors ètics  |
|  | Àmbit digital                                      |
| <b>Batxillerat</b>                     | Cultura audiovisual                                |
|  | Història de l'art                                  |
|  | Història del món contemporani                      |
|  | Llengua catalana                                   |

## Competències

El llistat següent recull les competències pròpies de cada cicle educatiu que es treballen al llarg de les activitats.

### EDUCACIÓ SECUNDÀRIA OBLIGATÒRIA

|                         |   |
|-------------------------|---|
| <b>Àmbit lingüístic</b> | Obtenir informació, interpretar i valorar textos orals de la vida quotidiana, dels mitjans de comunicació i del món acadèmic, i els elements prosòdics i no verbals.                    |
|                         | Emprar estratègies d'interacció oral d'acord amb la situació comunicativa per iniciar, mantenir i acabar el discurs.  |
|                         | Implicar-se activament i reflexiva en interaccions orals amb una actitud receptiva i dialogant.   |
| <b>Àmbit matemàtic</b>  | Emprar conceptes, eines i estratègies matemàtiques per resoldre problemes.  |
|                         | Emprar el raonament matemàtic en entorns no matemàtics.   |
| <b>Àmbit social</b>     | Analitzar les manifestacions culturals i relacionar-les amb els seus creadors i amb l'època on se situen, per interpretar-ne les diverses cosmovisions i la finalitat que persegueixen. |
|                         | Valorar el patrimoni cultural com a herència rebuda del passat, per defensar-ne la conservació i afavorir que les generacions futures se l'apropriïn.                                   |
|                         | Interpretar que el present és producte del passat, per comprendre que el futur és fruit de les decisions i accions actuals.   |



|                                  |  |
|----------------------------------|--|
| <b>Àmbit artístic</b>            | Mostrar hàbits de percepci3 reflexiva i oberta de la realitat sonora i visual de l'entorn natural i cultural.                  |
|                                  | Utilitzar estratègicament els elements dels llenguatges visual, musical i corporal per analitzar les produccions artístiques.  |
|                                  | Compondre una creaci3 audiovisual amb elements dels llenguatges artístics utilitzant eines i tècniques pr3pies de cada àmbit.  |
|                                  | Valorar amb respecte i sentit crític les produccions artístiques en els seus contextos i funcions.                             |
|                                  | Gaudir de les experiències i creacions artístiques com a font d'enriquiment personal i social.                                 |
|                                  | Valorar amb respecte i sentit crític les produccions artístiques en els seus contextos i funcions.                             |
| <b>Àmbit de cultura i valors</b> | Copsar les dimensions ètiques dels grans relats literaris i de les obres artístiques.  |
| <b>Àmbit digital</b>             | Seleccionar, configurar i programar dispositius digitals segons les tasques que es vulguin realitzar.                          |
|                                  | Construir nou coneixement personal mitjançant estratègies de tractament de la informaci3 amb el suport d'aplicacions digitals. |

**BATXILLERAT**

|                                      |  |
|--------------------------------------|--|
| <b>Àmbit de llengües</b>             | Competència en gestió i tractament de la informació.                     |
| <b>Humanitats i ciències socials</b> | Competència social i cívica.   |
| <b>Arts, Història de l'art</b>       | Competència comunicativa lingüística i audiovisual.                      |
|                                      | Competència artística i cultural.  |
|                                      | Competència en la sensibilitat estètica.                                 |
|                                      | Competència en la dimensió temporal de les manifestacions artístiques.   |
|                                      | Competència en l'observació, anàlisi i interpretació de les obres d'art. |

**MARC TEÒRIC**

**I. Breu història de la pel·lícula analògica**

Avui dia la majoria de les obres cinematogràfiques es produeixen mitjançant tecnologia digital. Amb l'arribada del cinema digital a partir dels anys 90 del segle XX es va reduir la despesa econòmica de la filmació, va millorar la qualitat del so i actualment ja només cal un petit disc dur per guardar i distribuir el fitxer de l'última producció audiovisual. Però, abans de l'expansió del món digital i de l'imperi del píxel, les bobines de pel·lícula eren les encarregades de portar la màgia als cinemes.

---

## **Els antecedents: les cronofotografies**

Durant la segona meitat del segle XIX eren habituals les tècniques que donaven moviment, encara que limitat, a les imatges. Entre aquestes tècniques destacava la cronofotografia, que era capaç de dotar les imatges de moviment natural i projectar-les en una pantalla. Però un dels principals problemes d'aquestes primeres projeccions de cronofotografies era el tipus de suport on es registraven les imatges, que limitava la durada de la imatge projectada.

## **Els orígens: el cel·luloide**

El 1887 va néixer el suport de pel·lícula definitiu del cinema modern i professional. Amb aquesta aportació, imatge i moviment van quedar units per sempre i va iniciar-se un art, el setè art.

**La primera generació de suport de pel·lícules del cinema modern es produïa a base de cel·luloide (nitrat de cel·lulosa); per això les cintes de pel·lícula són també conegudes amb el nom de *cel·luloïdes*.**

## **L'evolució dels materials**

L'elevat cost de producció del cel·luloide i el fet de ser un material molt inflamable van fer que s'iniciés una cursa per millorar la seguretat de les pel·lícules i per cercar nous materials.

El 1908 es va comercialitzar la primera pel·lícula d'acetat incombustible, però van caldre decennis per perfeccionar-lo i substituir definitivament el film de nitrat de cel·lulosa. Finalment, el 1940 el triacetat de cel·lulosa va desplaçar el nitrat de cel·lulosa, i en la dècada dels 50 se'n va generalitzar l'ús. Aquest material suposava un gran avenç en la seguretat, però era extremadament fràgil i es trencava amb facilitat.

A partir dels anys 90 es va popularitzar l'ús del polièster, més estable i resistent al pas dels anys que el triacetat. Però aquest nou material també tenia un desavantatge important: la pel·lícula era tan resistent que, en cas de quedar obstruïda a la càmera o al projector, en comptes de trencar-se podia causar danys en l'equip de projecció.

Malgrat la constant evolució i les millores introduïdes al llarg del temps, el principi en què es basa la tecnologia del cinema analògic ha estat el mateix durant els darrers cent anys, i les propietats i funcions bàsiques de les càmeres, els projectors i les pel·lícules no han variat substancialment des de finals del segle XIX.



El cel·luloide (acetat de cel·lulosa) és un material molt inflamable, ja que entra en combustió en superar els 150 °C, i les làmpades de projecció arribaven fàcilment a altes temperatures. Per això, eren molt habituals els incendis en sales de cinema i en arxius cinematogràfics. El 1897, durant una projecció cinematogràfica al Bazar de la Charité de París, es va produir un terrible foc que va provocar la mort de 121 persones, la majoria pertanyents a l'alta societat parisenca. Aquest fet va causar un gran impacte internacional i va accelerar la cerca de materials més segurs.

### **La incorporació del so**

Malgrat que el cinema és un art plenament visual, la música i el so n'han estat des del primer moment elements imprescindibles. Fins i tot al cinema mut la música jugava un paper destacable, ja que les pel·lícules es projectaven a les sales amb l'acompanyament d'un piano o d'una orquestra que interpretava la música al ritme de les imatges de la pantalla.

**El primer llargmetratge sonor i amb diàleg sincronitzat,  
*The Jazz Singer (El cantante de jazz, Alan Crosland, 1927)*,  
va ser precisament un musical.**

A banda del caràcter lúdic que pot tenir la música en un film, com en el cas dels musicals, l'ús d'aquest element té un abast molt més ampli i determinant. La música i els efectes sonors influeixen en la nostra percepció de les imatges: una mateixa escena ens pot fer sentir por, tristesa o intriga segons les notes que l'acompanyin. La música és, per tant, un element clau perquè una escena expressi unes emocions concretes o per reforçar el significat de les imatges.

---

## Del blanc i negre al color

Reproduir les imatges en color també va ser una de les grans recerques dels pioners del cinema. Per portar els colors a les pantalles les primeres produccions cinematogràfiques es pintaven a mà, amb un resultat poc realista però veritablement artístic. Aquesta tècnica va continuar fins a l'inici dels anys 30, quan ja s'estaven desenvolupant altres mètodes amb resultats més efectistes, com afegir filtres de colors als projectors.

El punt d'inflexió el trobem amb l'arribada del tecnicolor l'any 1934. Aquest sistema de tres bandes de color (vermell, verd i blau) conferia un aspecte real al cromatisme de les pel·lícules i va convèncer els grans estudis de Hollywood, que van utilitzar aquesta tecnologia per gravar algunes de les seves superproduccions més conegudes.

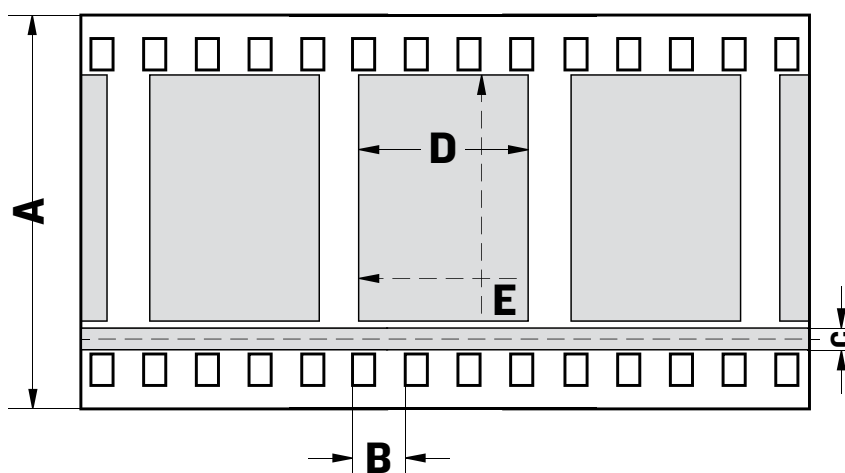
L'aportació del color a les pel·lícules va més enllà de la necessitat de plasmar el realisme a les pantalles. Les textures dels colors en una escena determinada i la paleta totalment personal i identificable d'alguns cineastes són exemples de la utilització del color com un element més del llenguatge cinematogràfic, capaç d'afegir simbolisme i significat a les històries.



Un gran exemple de l'alt grau de complexitat que podia arribar a adquirir la tècnica de l'acoloriment manual el trobem a la pel·lícula *Gli ultimi giorni di Pompei* (*La ciudad castigada*, Carmine Gallone i Amleto Palermi, 1926).

---

## 2. Estructura d'una pel·lícula



Tira de pel·lícula de 35 mm, el format més utilitzat en cinema.

**A. Amplada:** s'expressa en mm (35 mm, 16 mm, 9,5 mm, etc.).

**B. Perforacions:** són necessàries per arrossegar la pel·lícula dins la càmera, les màquines de processat i els projectors.

**C. Banda de so:** espai on es grava el so, que pot ser òptic o magnètic.

**D. Àrea de la imatge:** espai on es grava la imatge.

**E. Relació d'aspecte o *aspect ratio*:** és la proporció entre l'amplada i l'alçada d'una imatge. La proporció estàndard per a la pel·lícula de 35 mm i 4 perforacions és la coneguda com a 1.37:1 o *Academy ratio* (horitzontal: vertical).

**Fotograma:** cadascuna de les imatges impressionades a la tira. El nombre de fotogrames per segon que es visualitzen determina la sensació de moviment en l'espectador.



El cinema analògic crea una il·lusió: les imatges que veiem vives i en moviment a les pantalles són en realitat fotografies estàtiques. Aquest sistema està basat en un principi descobert al segle XIX en què una sèrie de fotografies estàtiques enregistrades a gran velocitat i després projectades a la mateixa velocitat són percebudes pel cervell humà com una imatge en moviment. Aquesta velocitat pot variar segons el nombre de fotogrames per segon (FPS): al cinema mut és de 16-18 FPS i al cinema sonor, de 24 FPS. El cinema digital, en canvi, capta les imatges i les transforma en informació, dades expressades en dígit.

### Els tipus de pel·lícula més rellevants

Al llarg de la història del cinema s'han emprat diferents tipus de pel·lícula.

És important distingir entre dos conceptes diferents: un és el suport, és a dir, la banda sobre la qual es registra la imatge i que pot estar feta de diferents materials (nitrat de cel·lulosa, polièster...), i l'altre és el format, és a dir, el conjunt de característiques tècniques (amplada, relació d'aspecte, etc.) associat als diferents tipus de pel·lícula i que sovint es confon amb l'amplada de la pel·lícula.

| 70 mm                 | 35 mm | 16 mm | 9,5 mm                                     | 8 mm | Super-8 |
|-----------------------|-------|-------|--|------|---------|
| Pel·lícules estàndard |       |       | Pel·lícules de petit format o subestàndard |      |         |
| Àmbit professional    |       |       | Àmbit domèstic                             |      |         |



El tipus de pel·lícula utilitzat determina tres coses: la càmera amb què es grava la pel·lícula, el projector que s'utilitza a la sala, i l'aspecte i les dimensions de la imatge que veiem en pantalla. L'elecció d'un tipus de pel·lícula o un altre depèn sobretot de qüestions econòmiques i artístiques. Per exemple, el Super-8 registra amb força realisme els espais interiors però amb la llum exterior les imatges esdevenen una mica blavoses. Aquesta variabilitat en el color i en la textura de la imatge és el motiu pel qual alguns cineastes tenen predilecció per una pel·lícula o una altra, i també és l'argument que esgrimeixen alguns directors i directores que, malgrat la forta irrupció del cinema digital, encara prefereixen utilitzar les pel·lícules analògiques.

### **El llarg camí de la càmera al projector**

El procediment que se segueix des que la pel·lícula s'extreu de la càmera fins que n'arriba una còpia al cinema pot variar segons el tipus de pel·lícula utilitzat. En el cas de l'estàndard de 35 mm, es passa per aquestes fases:

1. S'etiqueta cada fragment de pel·lícula per identificar correctament el metratge.
2. Es revela la pel·lícula al laboratori mitjançant una sèrie de tractaments químics. El material que s'obté és el negatiu original de la pel·lícula.
3. Es fa una còpia en positiu de la pel·lícula. Aquest procés s'anomena *positivació* i permet tenir una imatge semblant a la que veiem en la realitat (positiu).
4. La primera còpia, anomenada *copió*, serveix de guia per veure un muntatge aproximat del que serà la pel·lícula final.
5. A més del copió, també es fa una còpia de treball idèntica al copió però que incorpora el so.
6. Un cop tenim llestos tant el copió com la còpia de treball, es modifica el muntatge i el so al negatiu original.



- 
7. Del negatiu original muntat se'n fa una còpia en positiu (interpositiu) i sobre aquesta, una còpia en negatiu (internegatiu), que servirà per fer les diferents còpies de projecció.

### 3. Analògic versus digital?

Amb la irrupció de la tecnologia digital, la manera de fer i veure cinema ha canviat més en unes dècades del que ho ha fet en més de cent d'anys d'història del cel·luloide. I és que el cinema digital ha aportat a la indústria tres grans avantatges:

- Resistència: la pel·lícula analògica es deteriora amb el pas del temps, ja que es ratlla, es fissura i es trenca amb més facilitat.
- Comoditat: el format digital ocupa molt menys espai i pesa menys, ja que en un disc dur es poden guardar moltes hores de metratge. Això simplifica el procés de rodatge i de distribució.
- Reducció de costos: les despeses i els esforços de logística són menors en la distribució d'una pel·lícula digital.

Pel que fa a la qualitat de la imatge, l'oposició digital-analògic genera encara molt debat. Tot i que actualment el grau de resolució i nitidesa en imatge i so digitals és més alt que el que ofereix el sistema analògic, la qualitat artística i estètica no s'ha de mesurar únicament amb aquests indicadors.

Per a moltes persones, les textures del so i de la imatge analògics suposen un valor afegit respecte del sistema digital. Tant és així que s'ha arribat a crear un format de vídeo digital, anomenat 24p, per imitar l'aspecte visual del 35 mm.

Alguns cineastes encara prefereixen filmar usant pel·lícula per raons artístiques i fins i tot tècniques, ja que el nivell de resolució obtingut amb el 70 mm (i fins i tot el 35 mm) només es pot equiparar al digital d'altas prestacions (5-6K). A més, de moment el cel·luloide segueix sent la millor manera de conservar les pel·lícules, perquè no sabem si la informació digital perdurarà.

És indubtable que els mil·límetres han deixat pas als píxels, però segurament és massa d'hora per considerar obsoletes les bobines de cel·luloide.

## **FITXA DIDÀCTICA DE L'ACTIVITAT 01**

### **«EL MATERIAL AMB QUÈ ES FAN ELS SOMNIS»**

#### **Temporització**

Entre 15 i 30 minuts.



#### **Materials**

Materials inclosos en el set: Ilauna del Centre de Conservació i Restauració.

Altres materials no inclosos en el set: paper i bolígraf.

### **Orientacions metodològiques**

Es tracta d'una activitat introductòria que té per objectiu la mobilització dels coneixements previs de l'alumnat sobre el cinema analògic i la presentació dels materials que s'utilitzaran en aquesta unitat. Per això, en funció del temps que s'hi vulgui dedicar, les preguntes es poden respondre amb més o menys profunditat.

La primera part de l'activitat es pot dinamitzar de diverses maneres: tal com està plantejat l'enunciat, o bé fent l'exercici de manera col·lectiva, proposant que algunes persones dibuixin a la pissarra les icones a mesura que la resta del grup les vagi proposant.

A la segona i tercera part de l'activitat, és important deixar un espai de temps suficient perquè tots els alumnes puguin aportar les seves hipòtesis sobre les preguntes plantejades. Pot ser una bona solució recollir-les a la pissarra per anar-les contrastant i avaluant fins que es reveli la resposta correcta.

---

## Solucionari

- Algunes de les icones utilitzades arreu del món per representar l'univers cinematogràfic són:
  - Relacionades amb el cinema com a fenomen cultural: tiquet d'entrada a la sala, butaca de sala de cinema, estatueta dels Oscar, estrelles...
  - Relacionades amb el procés de producció: claqueta, càmeres, cadira de direcció, llaunes, tires de cel·luloide...
- Les llaunes i les tires de pel·lícula són icones emblemàtiques del cinema analògic. Les llaunes s'utilitzen per emmagatzemar i conservar els rotlles de pel·lícula.
- Els metres de pel·lícula necessaris poden variar segons el tipus de pel·lícula. En el cas del sistema analògic estàndard (35 mm amb quatre perforacions i 24 fotogrames per segon), es necessiten 27,43 metres per cada minut. Per tant, per a una peça de 60 minuts, necessitaríem 1.645 metres de pel·lícula. En una llauna com la del set hi caben aproximadament 300 metres de pel·lícula. És a dir, necessitaríem gairebé 6 llaunes per guardar un metratge de 60 minuts.

## FITXA DIDÀCTICA DE L'ACTIVITAT 02

### «CINEMA DELS SENTITS»

#### Temporització

Entre 30 minuts i 1 hora.



#### Materials

Materials inclosos en el set: Ilauna del Centre de Conservació i Restauració, Cineteca.

Altres materials no inclosos en el set: sistema de projecció de vídeos, paper i bolígraf.

### Orientacions metodològiques

Aquesta activitat és fonamentalment sensorial. L'objectiu és que l'alumnat pugui tocar, sentir i olorar els materials i que, a través d'aquesta experimentació, descobreixi els primers conceptes tècnics sobre el cinema analògic i les grans fites en l'evolució tècnica del cinema.

### Solucionari

- A nivell pràctic, els avantatges del suport digital respecte de l'analògic són principalment aquests tres: resistència, comoditat i costos. Per a moltes persones les textures sonores i granulades de la pel·lícula analògica tenen un valor més alt que el de la nitidesa. Vegeu l'apartat «Analògic versus digital?» del Marc Teòric d'aquesta unitat.

El cel·luloide (nitrat de cel·lulosa) és un material altament inflamable que posava en perill les sales de cinema i els magatzems on es guardaven les còpies, i per això va ser substituït per altres materials. Vegeu l'apartat «L'evolució dels materials» del Marc Teòric d'aquesta unitat.

---

Hi ha nombroses pel·lícules que recullen escenes sobre incendis de projectors, arxius i sales de cinema: la mateixa *Nuovo Cinema Paradiso* (*Cinema Paradiso*, Giuseppe Tornatore, 1988) o *Inglorious Basterds* (*Maleïts malparits*, Quentin Tarantino, 2009) en són alguns exemples. Els podeu trobar a la Cineteca.

- La tira 'Exemplar en descomposició' desprèn olor de vinagre perquè està afectada per la *síndrome del vinagre*, una degradació que amb el pas del temps afecta moltes pel·lícules que no s'han conservat adequadament. Quan entra en descomposició, el triacetat de cel·lulosa forma àcid acètic i per això les tires fan aquesta olor de vinagre.
- L'àudio *Cinema 1946* recull un so mític del cinema analògic, el del projector, substituït pels insonors equips de projecció informàtica.

## **FITXA DIDÀCTICA DE L'ACTIVITAT 03**

### **«UN DIA A L'ARXIU CINEMATogrÀFIC»**

#### **Temporització**

Entre 1 hora i 1'5 hores.



#### **Materials**

Materials inclosos en el set: llauna del Centre de Conservació i Restauració, Cineteca.

Altres materials no inclosos en el set: sistema de projecció de vídeos, paper i bolígraf.

### **Orientacions metodològiques**

Abans de començar aquesta activitat, és necessari explicar a l'alumnat quins són els diferents tipus de pel·lícula i quina és l'estructura d'una banda de pel·lícula. Vegeu l'apartat «L'estructura d'una pel·lícula» del Marc Teòric d'aquesta unitat.

Per ajudar l'alumnat a reconèixer la classe de tira que examinen, cal que n'annotin les característiques i les comparin amb les dels fragments del 'Mostrari de suports analògics'. Quan tothom hagi identificat a quin tipus de pel·lícula correspon la seva tira, es pot fer una ronda de presentació de suports de pel·lícula, on cada grup haurà d'explicar a la resta de la classe les característiques tècniques i la història de la pel·lícula amb què ha treballat.

### **Solucionari**

- La correspondència de tires és la següent: A > 35 mm, B > 16 mm, C > 9,5 mm, D > Super-8, E > 35 mm, F > 16 mm, G > 9,5 mm, H > Super-8.

---

## FITXA DIDÀCTICA DE L'ACTIVITAT 04

### «CINEFÒRUM: ANALÒGIC O DIGITAL?»

#### Temporització

Entre 1 hora i 1'5 hores.



#### Materials

Materials inclosos en el set: Cineteca.

Altres materials no inclosos en el set: sistema de projecció de vídeos, paper i bolígraf.

### Orientacions metodològiques

El col·loqui plantejat en aquest cinefòrum és adequat per a tots els nivells educatius, ja que les emocions i els sentiments que ens transmeten la música i el color són, podríem dir, universals. D'altra banda, es tracta d'un debat interessant per desmuntar tòpics i prejudicis entre els joves, que moltes vegades no mostren interès pel cinema clàssic, mut o en blanc i negre. Si es disposa de temps, pot ser interessant veure la pel·lícula *The artist* (Michel Hazanavicius, 2011) completa per trencar aquests prejudicis i alhora tenir un debat més enriquidor. En trobareu un fragment a la Cineteca.

En cicles educatius superiors és aconsellable aprofitar el debat per introduir fils argumentals sobre l'acceptació poc crítica de les noves tecnologies en la societat i la pervivència de la tecnologia analògica, a nivell creatiu i pràctic, tant al cinema com en altres àmbits culturals (lectura, art, etc.).

### Solucionari

- La música i els efectes sonors influeixen en la nostra percepció de les imatges: una mateixa escena ens pot fer sentir por, tristesa o intriga segons les notes que l'acompanyin. La música expressa i multiplica el significat de les imatges. D'altra banda, les BSO (bandes sonores originals) són un element clau en una pel·lícula i algunes s'acaben consagrant tant o més que el mateix film.



- 
- El nom de la banda sonora i el gènere de la pel·lícula estan indicats en el nom dels arxius de les pistes d'àudio de la Cineteca.
  - Els colors multipliquen la vivesa de l'escena, aporten realisme i augmenten la sensació d'immersió. A *The Grand Budapest Hotel* (*El gran hotel Budapest*, Wes Anderson, 2014), obra guardonada per la millor direcció artística en diversos certàmens, la fotografia hi té una importància cabdal i és un dels elements més brillants de la pel·lícula, on el joc de colors ajuda a crear aquesta estètica sensible i nostàlgica que té el film.
  - *The artist* va ser una producció molt aclamada per crítica i públic. L'obra reivindica un gènere totalment en desús no només pel que fa a noves produccions sinó també per l'escàs consum que es fa de cinema clàssic d'aquestes característiques. En una societat on els productes audiovisuals (pel·lícules, sèries, videoclips, etc.) cada cop són més estimulants tant pel que fa al so com a la imatge, cal tornar a aprendre a gaudir del ritme i el llenguatge d'aquest tipus de produccions. *The artist* o *Blancanieves* (Pablo Berger, 2012) demostren al públic actual que el color i la veu no són imprescindibles per explicar una bona història.
  - En el cinema mut hi ha moltíssims elements clau que ajuden a suplir l'absència de diàleg: el guió, el ritme, el pla, la seqüència, els talls, els gags, la música i, per descomptat, el treball actoral (moviment, expressió corporal i expressió facial).
  - Al film *The Sweetest Sound* (Alan Berliner, 2001), el so del teclat és utilitzat tant per remarcar alguns canvis d'escena com per reforçar el ritme de la pel·lícula.

---

---

# SALA 2

## **CREATIVITAT**

**COM ES NARREN  
LES HISTÒRIES?**



# Com es narren les històries?

## FITXA DIDÀCTICA DE LA UNITAT

En aquesta unitat farem una aproximació al cinema des de la perspectiva del contingut, per analitzar què són els gèneres, és a dir, com s'expliquen les històries. Coneixerem les característiques principals dels gèneres més icònics i, alhora, reflexionarem entorn dels límits dels gèneres i la frontera entre ficció i realitat al cinema.

### Objectius didàctics

- Identificar els principals gèneres de la tradició cinematogràfica i reconèixer les característiques fonamentals de cada un d'ells.
- Guionitzar escenes cinematogràfiques d'acord amb els mecanismes narratius, formals i estilístics d'un gènere determinat.
- Prendre consciència del paper del cinema en la construcció de la realitat i en la formació del bagatge cultural de les persones.
- Reflexionar sobre el joc realitat-ficció que ens fan viure les pel·lícules i ser capaços d'identificar els mecanismes narratius que construeixen aquest joc.

### Temporització

El temps aproximat necessari per dur a terme les activitats s'indica a la fitxa didàctica corresponent.

### Material necessari

Els materials del set que corresponen a aquesta unitat són:

- Guions de treball de les activitats
- La Cartellera
- Caixa Attrezzo
- Cineteca

## Àrees curriculars

La taula següent recull la correspondència curricular de les àrees que tenen relació amb els continguts de la unitat i les activitats proposades.

|  |  |
|--|--|
| <b>Educació Secundària Obligatòria</b> | Àmbit lingüístic: Llengua catalana i literatura    |
|  | Àmbit social: Ciències socials                     |
|  | Àmbit artístic: Educació visual i plàstica, Música |
|  | Àmbit de cultura i valors: Cultura i valors ètics  |
|  | Àmbit digital                                      |
| <b>Batxillerat</b>                     | Cultura audiovisual                                |
|  | Història de l'art                                  |
|  | Història del món contemporani                      |
|  | Llengua catalana                                   |

## Competències

El llistat següent recull les competències pròpies de cada cicle educatiu que es treballen al llarg de les activitats.

### EDUCACIÓ SECUNDÀRIA OBLIGATÒRIA

|                         |   |
|-------------------------|---|
| <b>Àmbit lingüístic</b> | Obtenir informació, interpretar i valorar textos orals de la vida quotidiana, dels mitjans de comunicació i del món acadèmic, i els elements prosòdics i no verbals.                    |
|                         | Produir textos orals de tipologia diversa amb adequació, coherència, cohesió i correcció lingüística, emprant-hi els elements prosòdics i no verbals pertinents.                        |
|                         | Emprar estratègies d'interacció oral d'acord amb la situació comunicativa per iniciar, mantenir i acabar el discurs.  |
|                         | Implicar-se activament i reflexiva en interaccions orals amb una actitud receptiva i dialogant.   |
| <b>Àmbit social</b>     | Analitzar les manifestacions culturals i relacionar-les amb els seus creadors i amb l'època on se situen, per interpretar-ne les diverses cosmovisions i la finalitat que persegueixen. |
|                         | Valorar el patrimoni cultural com a herència rebuda del passat, per defensar-ne la conservació i afavorir que les generacions futures se l'apropriïn.                                   |
|                         | Interpretar que el present és producte del passat, per comprendre que el futur és fruit de les decisions i accions actuals.   |

|                                  |  |
|----------------------------------|--|
| <b>Àmbit artístic</b>            | Mostrar hàbits de percepció reflexiva i oberta de la realitat sonora i visual de l'entorn natural i cultural.  |
|                                  | Gaudir de les experiències i creacions artístiques com a font d'enriquiment personal i social.   |
|                                  | Interpretar i representar creacions amb formes bidimensionals i tridimensionals, estàtiques i en moviment.   |
|                                  | Valorar amb respecte i sentit crític les produccions artístiques en els seus contextos i funcions.   |
| <b>Àmbit de cultura i valors</b> | Copsar les dimensions ètiques dels grans relats literaris i de les obres artístiques.  |
|                                  | Identificar els aspectes ètics de cada situació i donar-hi respostes adients i preferentment innovadores.  |
|                                  | Analitzar críticament l'entorn (natural, científicotecnològic, social, polític, cultural) des de la perspectiva ètica, individualment i de manera col·lectiva. |
| <b>Àmbit digital</b>             | Cercar, contrastar i seleccionar informació digital adequada per al treball que es vol realitzar, tot considerant diverses fonts i mitjans digitals.           |
|                                  | Construir nou coneixement personal mitjançant estratègies de tractament de la informació amb el suport d'aplicacions digitals.                                 |
|                                  | Participar en entorns de comunicació interpersonal i publicacions virtuals per compartir informació.   |

**BATXILLERAT**

|                                      |  |
|--------------------------------------|--|
| <b>Àmbit de llengües</b>             | Competència en gestió i tractament de la informació.                     |
| <b>Humanitats i ciències socials</b> | Competència social i cívica.   |
| <b>Arts, Història de l'art</b>       | Competència comunicativa lingüística i audiovisual.                      |
|                                      | Competència artística i cultural.  |
|                                      | Competència en la sensibilitat estètica.                                 |
|                                      | Competència en la dimensió temporal de les manifestacions artístiques.   |
|                                      | Competència en l'observació, anàlisi i interpretació de les obres d'art. |

**MARC TEÒRIC**

**1. És possible classificar les històries?**

Originàriament, la narrativa cinematogràfica bevia de la tradició literària, concretament de les fonts clàssiques, de manera que la tragèdia i la comèdia van ser els primers gèneres del cinema. Amb el pas del temps, el cinema ha evolucionat fins a construir un univers narratiu propi, fins a forjar un cànion que acull una multitud complexa de gèneres i subgèneres.



---

**El gènere d'una pel·lícula ve determinat pel tema tractat,  
l'estil i el to de la narració o el tipus d'emocions que  
genera en el públic.**

La classificació de les pel·lícules en gèneres no és una tasca fàcil, i sovint genera controvèrsies i disparitat d'opinions entre els mateixos especialistes. No obstant això, les etiquetes ens permeten, tant als cineastes com al públic, compartir i reconèixer uns codis i unes convencions.



---

Al Hollywood clàssic dels anys 30 i 40 les pel·lícules de gènere van viure el seu moment àlgid. Dins una indústria cinematogràfica regida pels grans estudis, el gènere responia perfectament a les necessitats de producció: treure la màxima rendibilitat als actors contractats, als decorats o al vestuari i facilitar la difusió i comercialització dels films. Però també responia a les demandes d'un públic que, en un context marcat pel bel·licisme, en les sales cercava sobretot una via d'escapament.

---

### **La primera divisió: realitat o ficció?**

La primera divisió que trobem a l'hora de categoritzar una pel·lícula correspon a si es tracta d'una aproximació a la història des de la ficció o si es vol reproduir la realitat amb la màxima fidelitat possible. Seguint aquest criteri, les pel·lícules es divideixen en cinema documental i cinema de ficció. Tanmateix, quan parlem dels grans gèneres cinematogràfics ens referim en realitat als (sub)gèneres de les pel·lícules de ficció.



---

El cinema documental també és un gran grup que reuneix tot un ampli ventall de continguts, d'intencionalitats (informació, propaganda, educació, investigació, etc.) i de gèneres (documental històric, etnogràfic, de denúncia, científic, etc.).

---

## **2. Els grans gèneres de la ficció**

### **Acció**

Originalment, l'acció era un component d'altres gèneres com el d'aventures, el suspens o el western, però l'èxit d'algunes pel·lícules on aquest element tenia un paper central va elevar-lo a la categoria de gènere.

En aquest tipus de cinema, l'argument està supeditat a les seqüències, sovint sense interrupcions, plenes d'acció vitaminada i trepidant (persecucions, explosions, tirotejos, lluites...). No hi ha intenció d'oferir a l'espectador marge per a la reflexió o la insinuació, ni de tractar trames subtils, sinó que l'objectiu és proporcionar un espectacle explícit.

Els personatges solen ser humans excepcionals que lluiten sense dubtes ni complexos contra tot allò que amenaci la seva persona o la seva causa, sovint enfrontats a un enemic estereotipat i arquetípic que encarna els valors del mal.

Formalment són pel·lícules de plans curts, imatges contrastades, colors saturats i amb una gran presència d'efectes especials remarcats sovint per una música contundent.

### **Aventures**

Podríem considerar alguns dels gèneres i subgèneres, com el cinema d'acció, el western, el cinema bèl·lic o el de capa i espasa, branques del gènere d'aventures.

Els arguments d'aquest gènere cinematogràfic tenen molta relació amb l'estructura dels contes tradicionals: un personatge principal inicia un viatge per complir una missió que li ha estat encomanada, ja sigui l'exploració d'un territori, la cerca d'una persona, d'un objecte, o la venjança d'una injustícia. Durant el procés, el protagonista s'haurà d'enfrontar a mil proves i obstacles (que encarnen la lluita entre el bé i el mal) i demostrarà la seva heroïcitat i bondat als ulls del món.

El cinema d'aventures té una marcada intenció lúdica i vol proporcionar al públic el màxim divertiment. Per això l'acció i l'ambientació en un marc geogràfic o històric exòtic (la selva, l'Àfrica, els Mars del Sud, l'època moderna o medieval, etc.) són elements clau d'aquest gènere.

---

## Ciència-ficció

La categoria de la ciència-ficció pot cobrir un ampli ventall de produccions cinematogràfiques que sovint comparteixen característiques d'altres gèneres, com la fantasia, el terror o el cinema d'aventures.

La ciència-ficció es caracteritza per la (suposada) base científica de les seves trames i ambientacions. Les històries de ciència-ficció es poden ubicar tant en el present del planeta Terra com en l'espai exterior (el cosmos, planetes i galàxies llunyans, civilitzacions desconegudes) i el temps futur.

Els temes més habituals són la conquesta de l'espai, el contacte amb formes de vida extraterrestre (amiga o enemiga) o la reflexió sobre els costats més foscos dels avenços científics: mutacions humanes o animals, la catàstrofe atòmica, la por a una societat tiranitzada per màquines o altres tipus de distopia.

## Comèdia

La comèdia vol provocar el riure, o almenys el somriure, en l'espectador i per fer-ho posa el focus en l'absurditat del comportament humà.

Aquest gènere sol recollir els vicis, costums i hàbits de personatges arquetípics que encarnen comportaments socials universals (l'avar, el mentider, el sapastre, el murri...). Mitjançant la caricatura i la deformació planteja situacions amb les quals el públic es pot sentir identificat, però sempre des d'una posició moral superior.

Encara que trobem una gran diversitat de temes, personatges i diferents estils de fer comèdia, alguns dels més habituals són:

- Comèdia romàntica: gira entorn d'embolics amorosos i relacions de parella.
- Comèdia burlesca: es basa en la successió de gags amb abundància de caigudes, cops i llançament d'objectes. Per aquesta raó també és coneguda amb el nom de *slapstick*, literalment 'cop de bastó'.

- Paròdia: imitació còmica, o fins i tot àcida, de situacions conegudes pel públic o de pel·lícules anteriors.

## **Drama**

El drama vol recollir els grans conflictes i preocupacions amb què l'ésser humà s'enfronta al llarg de la seva vida. Per això sempre tracta temes de gran transcendència (el sentit de la vida, el destí, la mort...) i amb una càrrega psicològica i emocional molt forta (la pèrdua de l'amor, la venjança, la relació amb els altres...).

La història dramàtica parteix sempre d'un conflicte que els personatges hauran de superar al llarg del film i que posarà de manifest les seves lluites psicològiques i emocionals.

Aquesta lluita genera en el públic sentiments com l'empatia, la por, la commoció, la desaprovació o la solidaritat.

## **Fantasia**

Els arguments del gènere fantàstic es basen en fenòmens inexplicables, que van més enllà de les lleis de la física i la realitat.

Les històries poden estar ambientades en mons mitològics, llegendaris o imaginaris, però també en universos identificables en els quals s'introdueixen elements màgics o extraordinaris.

El personatge més habitual és l'heroi o heroïna, un personatge que viu una experiència mística en la qual ha de recórrer a poders o habilitats sobrenaturals per fer front als perills que se li presenten. Altres personatges habituals són prínceps, princeses o éssers sobrenaturals com fades, semidéus, nans o elfs.

Els límits del gènere fantàstic amb el gènere de terror i la ciència-ficció són notablement difusos: una pel·lícula fantàstica on l'element inexplicable té una base científica es converteix en una pel·lícula de ciència-ficció; d'altra banda, quan aquests fenòmens sobrenaturals volen causar por en els espectadors, ens trobem davant un film de terror.

---

## **Cinema negre**

El cinema negre, també conegut com a *film noir*, comparteix elements amb altres branques del cinema criminal, com el cinema policial o de gàngsters.

Malgrat això, és un gènere amb uns trets definitoris forts i diferenciats que comparteix amb el gènere literari del mateix nom. Normalment, el protagonista principal és un detectiu privat, un periodista o un policia que actua al marge de la llei per resoldre un crim. Aquesta investigació l'acabarà conduint a ambients violents i decadents on haurà de bregar amb altres personatges de dubtosa moral, com el de la *femme fatale* (una dona tan atractiva com perillosa) per sobreviure i aconseguir el seu objectiu.

La trama de les pel·lícules d'aquest gènere sol ubicar-se en els baixos fons de les ciutats, en espais nocturns i habitats per gent conflictiva.

## **Musical**

El musical és un dels gèneres més fàcilment identificables, ja que té unes característiques absolutament pròpies que el desmarquen de la resta: la música, les cançons i les coreografies de ball hi tenen un paper predominant i són un recurs clau en la narració.

El musical està íntimament relacionat amb el teatre per la seva voluntat d'espectacle i entreteniment. Per això, tot i que pot recollir arguments molt diversos, sol tractar temes com la cerca de l'amor, l'èxit o la popularitat des d'un punt de vista positiu i alegre.

Els protagonistes dels musicals, que a vegades ja són estrelles del món de la música o de la dansa, són fàcils d'identificar ja que són els que interpreten les cançons.

## **Suspens**

Les pel·lícules de suspens, o *thrillers*, no se centren en un tema concret, ja que el suspens no és una temàtica sinó una manera d'aproximar-se i tractar les històries. Tanmateix, la tradició ha forjat dos corrents fonamentals: el *thriller* polític, amb investigacions, conspiracions i denúncies de temàtica política, i el *thriller* psicològic, on el conflicte entre els personatges se centra en la rivalitat, l'ambigüitat moral o les obsessions.

Els *thrillers* supediten el guió i els aspectes formals del llenguatge cinematogràfic a crear un clima d'angoixa, expectació i emoció. S'evita la sorpresa sobtada, es manté els espectadors informats (més que els protagonistes de la pel·lícula) del que passarà i la tensió es prolonga pràcticament fins al final, amb un desenllaç que acostuma a ser dramàtic.

En el cinema de suspens, la música i els efectes sonors tenen una importància cabdal, ja que ajuden a crear el clima de tensió i a provocar angoixa en l'espectador.

### **Terror**

En el cinema de terror, les temàtiques, els arguments i les ambientacions poden ser molt variats, però l'essència es redueix sempre a la lluita entre el bé i el mal.

El mal pot tenir representacions molt variades: forces malèfiques (diables, bruixes), éssers sobrenaturals (fantasmes, esperits), morts vivents (vampirs i zombis), monstres humans de caràcter psicològic (l'assassí en sèrie, el geni del mal, el psicòpata...) i monstres de caràcter fisiològic (l'home llop, éssers nascuts d'un experiment científic...).

Són freqüents els espais tancats, foscos i humits, així com els espais físics que poden evocar misteri (antics hospitals abandonats o ruïnes d'edificis d'èpoques passades).

En els aspectes formals abunden les imatges fosques, angles de càmera sorprenents, les tonalitats saturades i blavenques, i una banda sonora que acostuma a ser estrident i que ajuda a marcar el ritme de les seqüències i accentuar els sobresalts de la pantalla.

### **Western**

Aquest gènere, durant molts anys el més purament nord-americà, narra la conquesta de l'Oest dels Estats Units.

Es tracta d'un gènere amb trets fàcilment identificables i ple de personatges arquetípics: l'època és normalment la segona meitat del segle XIX, els anys de la conquesta de l'Oest i la febre de l'or; el lloc, els Estats Units (normalment la seva frontera en expansió cap a l'oceà Pacífic); els personatges més característics són el cowboy, el xèrif i els seus ajudants, el bandit, els nadius nord-americans, el pioner o el justicier.

---

Els temes acostumen a ser els desplaçaments (en caravanes, a cavall, en tren o en diligència), la revenja, i l'enfrontament entre els pioners anglosaxons i la població nativa americana, o entre els malfactors i els bandolers amb la justícia. A la vegada, també són el pretext per parlar d'aspectes de la condició humana (valors com l'amistat, la valentia-covardia, la solidaritat, l'ecologia...) en un món sense lleis establertes, encara en formació.

## FITXA DIDÀCTICA DE L'ACTIVITAT 01

### «UN LENGUATGE UNIVERSAL»

#### Temporització

Entre 30 minuts i 1 hora.



#### Materials

Materials inclosos en el set: caixa d'Attrezzo, Cineteca.

Altres materials no inclosos en el set: sistema per a la projecció de vídeos, paper i bolígraf.

### Orientacions metodològiques

Es tracta d'una activitat introductòria per a la mobilització dels coneixements previs sobre els continguts que planteja la unitat. Aquesta mobilització es fa reflexionant sobre l'experiència directa de l'alumnat com a espectadors, i mitjançant l'anàlisi de les seves preferències cinematogràfiques.

Si es vol fer l'activitat en menys temps, recomanem iniciar-la directament en la tercera part i fer la mobilització dels coneixements mitjançant la caixa d'Attrezzo, ja que els objectes són representatius dels cànons i les convencions de cada gènere, alhora que ens serveixen per connectar amb l'imaginari cinematogràfic.

### Solucionari

- La taula següent conté la correspondència entre gèneres i objectes de la caixa d'Attrezzo i un exemple de pel·lícula de cada gènere. Podeu mirar fragments de tots els films de la taula a la Cineteca.



| <b>GÈNERE</b>         | <b>OBJECTE</b>           | <b>PEL·LÍCULA</b>   |
|-----------------------|--------------------------|---|
| <b>Acció</b>          | Cinta militar            | <i>The Terminator</i><br>( <i>Terminator</i> , James Cameron, 1985)   |
| <b>Aventures</b>      | Pegat de pirata          | <i>Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl</i> ( <i>Piratas del Caribe. La maldición de la Perla negra</i> , Gore Verbinski, 2003) |
| <b>Ciència-ficció</b> | Microxip                 | <i>The Matrix</i> ( <i>Matrix</i> , Andy i Larry Wachowski, 1999)   |
| <b>Comèdia</b>        | Ulleres festives         | <i>Magic in the Moonlight</i> ( <i>Màgia a la llum de la lluna</i> , Woody Allen, 2014)   |
| <b>Drama</b>          | Nota de comiat           | <i>The impossible</i><br>( <i>Lo imposible</i> , J. A. Bayona, 2012)  |
| <b>Fantasia</b>       | Pedra filosofal          | <i>Twilight</i> ( <i>Crepuscle</i> , Catherine Hardwicke, 2008)   |
| <b>Cinema negre</b>   | Bossa de plàstic i pines | <i>The Maltese Falcon</i><br>( <i>El falcó maltès</i> , John Huston, 1941)  |
| <b>Musical</b>        | Boà                      | <i>Into the Woods</i> ( <i>Rob Marshall</i> , 2015)   |
| <b>Suspens</b>        | Ganivet de plàstic       | <i>North by Northwest</i> ( <i>Perseguit per la mort</i> , Alfred Hitchcock, 1959)  |
| <b>Terror</b>         | Aranya de plàstic        | <i>The Blair Witch Project</i> ( <i>El projecte de la bruixa de Blair</i> , Daniel Myrick i Eduardo Sánchez, 1999)                                |
| <b>Western</b>        | Estrella de xèrif        | <i>The Searchers</i> ( <i>Centaures del desert</i> , John Ford, 1956)   |

## FITXA DIDÀCTICA DE L'ACTIVITAT 02

### «DESXIFRAR CODIS PER CONSTRUIR MISSATGES»

#### Temporització

Entre 1 i 2 hores.



#### Materials

Materials inclosos en el set: Cartellera, Cineteca.

Altres materials no inclosos en el set: sistema per a la projecció de vídeos, paper i bolígraf.

### Orientacions metodològiques

L'objectiu d'aquesta activitat és aprofundir en l'anàlisi dels canons i les convencions dels grans gèneres cinematogràfics.

L'activitat es pot dinamitzar de moltes maneres, depenent de com es vulgui gestionar el grup i del temps que s'hi vulgui invertir. En una versió més ràpida, es pot fer col·lectivament, comentant els cartells (de la Cartellera) i les escenes, (de la Cineteca) de manera espontània amb tot el grup classe. En una versió més pausada, es pot dividir la classe en grups per analitzar individualment cadascun dels cartells i l'escena corresponent i després presentar les conclusions davant la resta de la classe.

### Solucionari

- Els cartells de pel·lícules segueixen uns canons gràfics que intenten transmetre l'essència del film i el gènere en el qual s'emmarca. Els colors, el tipus d'elements que hi apareixen, la tipografia i els *taglines* ('frases-crida') emprats són indicadors del gènere del film.
- La taula següent recull la correspondència entre pel·lícules i gèneres dels films proposats a La Cartellera. Per a l'anàlisi de l'escena, vegeu l'apartat «Els grans gèneres de la ficció» del Marc Teòric d'aquesta unitat.

| <b>GÈNERE</b>         | <b>PEL·LÍCULA</b>  |
|-----------------------|--|
| <b>Acció</b>          | <i>Mad Max: Fury Road (Mad Max: Furia en la carretera, George Miller, 2015)</i>                        |
| <b>Aventures</b>      | <i>Indiana Jones and the Temple of Doom (Indiana Jones i el temple maleït, Steven Spielberg, 1984)</i> |
| <b>Ciència-ficció</b> | <i>Interstellar (Christopher Nolan, 2014)</i>  |
| <b>Comèdia</b>        | <i>Little Miss Sunshine (Petita miss Sunshine, Jonathan Dayton i Valerie Faris, 2006)</i>              |
| <b>Drama</b>          | <i>Amour (Amor, Michael Haneke, 2012)</i>  |
| <b>Fantasia</b>       | <i>The Hobbit: The Desolation of Smaug (El Hobbit: La desolación de Smaug, Peter Jackson, 2013)</i>    |
| <b>Cinema negre</b>   | <i>Touch of Evil (Set de mal, Orson Welles, 1958)</i>  |
| <b>Musical</b>        | <i>West Side Story (Amor sin barreras, Jerome Robbins, Robert Wise, 1961)</i>                          |
| <b>Suspens</b>        | <i>Nightcrawler (Dan Gilroy, 2014)</i>   |
| <b>Terror</b>         | <i>Psycho (Psicosi, Alfred Hitchcock, 1960)</i>  |
| <b>Western</b>        | <i>True Grit (Valor de ley, Ethan i Joel Coen, 2010)</i>   |

## FITXA DIDÀCTICA DE L'ACTIVITAT 03

### «1.000 HISTÒRIES EN 1»

#### Temporització

Entre 2 i 3 hores.



#### Materials

Materials inclosos en el set: caixa d'Attrezzo.

Altres materials no inclosos en el set: paper i bolígraf.

### Orientacions metodològiques

És recomanable iniciar l'activitat llegint el titular de la notícia sobre la troballa arqueològica i analitzant les característiques del format periodístic mitjançant preguntes com: «Com es narren els fets en una notícia?» «Aquest text es caracteritza per l'objectivitat o per la subjectivitat?». A partir d'aquesta reflexió podem enllaçar amb el concepte central de l'activitat: el cinema de ficció no narra les històries des de l'objectivitat, sinó des d'una perspectiva concreta. Aquestes perspectives són múltiples, i, per tant, una mateixa història pot donar lloc a infinites històries.

Per fer l'activitat, seria interessant dividir la classe en onze grups, ja que així en tindrem tants com gèneres i objectes de la caixa d'Attrezzo: acció, aventures, ciència-ficció, comèdia, drama, fantasia, cinema negre, musical, suspens, terror, western.

Si es vol reduir el temps invertit en l'activitat, es pot escurçar l'estona dedicada a la redacció del guió, fent que sigui un exercici de creativitat i improvisació molt dinàmic, o bé es pot assignar com a tasca en hores no lectives. No obstant això, cal tenir en compte que pot ser molt interessant deixar temps als alumnes perquè preparin el guió i la representació, o fins i tot el vestuari, una petita escenografia i altres efectes que hi vulguin incloure. En aquest cas, seria molt recomanable que enregistressin les escenes en vídeo.

---

Si voleu compartir els resultats d'aquesta activitat podeu enviar-los a **filmoteca.serveiseducatiu@gencat.cat** i a **educacio@museudelcinema.cat** i els publicarem als nostres blocs (<http://filmotecaescoles.blog.gencat.cat/> / <https://museucinemaeducacio.wordpress.com/>).

## **Solucionari**

- Activitat de solució oberta.

## FITXA DIDÀCTICA DE L'ACTIVITAT 04

### «CINEFÒRUM: REALITAT O FICCIÓ?»

#### Temporització

1 hora aproximadament.



#### Materials

Materials inclosos en el set: Cineteca.

Altres materials no inclosos en el set: sistema per a la projecció de vídeos, paper i bolígraf.

### Orientacions metodològiques

A diferència dels cinefòrums de les altres unitats, aquest té una estructura doble que vol reflectir justament la dualitat realitat/ficció. L'objectiu és, d'una banda, analitzar quines són les fronteres i les connexions entre la realitat i la ficció al cinema i, de l'altra, reflexionar sobre en quina mesura el cinema modula la realitat i crea tendències i conductes.

Per a l'apartat «Quan la realitat entra en la ficció» és recomanable projectar els fragments de pel·lícules que trobareu a la Cineteca sense proporcionar una informació prèvia per tal que l'alumnat faci les seves hipòtesis i experimentin en primera persona els paranys i els límits entre realitat i ficció que plantegen les pel·lícules.

La segona part, «Quan la ficció entra en la realitat» és una bona oportunitat per treballar l'educació en valors i l'esperit crític i per connectar amb l'experiència i la cultura adolescent. El cinema exerceix una gran influència entre el públic infantil i adolescent, etapes vitals en què es formen els valors, se seleccionen els referents i es forja la personalitat.

Com sempre, l'activitat de cinefòrum ofereix diferents possibilitats de dinamització: es pot fer un visionament i comentari col·lectiu o bé es pot demanar als alumnes que per grups consensuïn una opinió i després la posin en comú amb la resta de la classe.

---

## Solucionari de «Quan la realitat entra en la ficció»

- *El sol del membrillo* (Víctor Erice, 1992) i *Roma, ciutat oberta* (Roma, ciutat oberta, Roberto Rossellini, 1945) són pel·lícules de ficció amb una alta connexió amb la realitat. La primera, però, és una obra de difícil catalogació ja que el director proposa un joc on ficció i realitat apareixen totalment barrejats. Això fa que també es pugui considerar com una pel·lícula documental. Tanmateix, si desconeguéssim que el pintor i els personatges que apareixen a la pel·lícula no són actors, podríem pensar que és una ficció convencional? I, d'altra banda, no ens pot ajudar *Roma, ciutat oberta* a conèixer i a comprendre la realitat de la capital italiana durant l'ocupació nazi igual o millor que un documental?
- *[REC]* (Jaume Balagueró, 2007) és una pel·lícula de terror que juga amb els elements narratius i formals del periodisme per simular una història real (l'estil informatiu-crònica, el personatge de la reportera, la utilització de la càmera...). S'inscriu en el corrent del fals documental, un marc molt emprat en el cinema de terror i que té obres tan conegudes com *The Blair Witch Project* (*El projecte de la bruixa de Blair*, Eduardo Sánchez, Daniel Myrick, 1999).
- *Nanook of the North* (*Nanuk, el esquimal*, Robert Flaherty, 1922) és considerat el primer documental de la història del cinema. No obstant això, les intervencions i modificacions de la realitat que es van incorporar sobre el rodatge són molt nombroses i fan que al film li manqui neutralitat: el documental no mostra la realitat actual de la família, sinó un mode de vida passat del poble inuit. Moltes situacions són simulades tant pel que fa a les accions (el personatge acaba interpretant) com els escenaris reconstruïts (es va construir un iglú més gran per al rodatge ja que l'espai dels iglús reals no permetia gravar plans interiors). Aquesta modificació de la realitat pot passar per alt si l'espectador la desconeix, i en aquest cas ens podem plantejar si no és més veraç un film de ficció com *Roma, ciutat oberta* que *Nanook of the North*.

- *The Act of Killing* (Joshua Oppenheimer, 2012) és un documental que trenca absolutament la relació realitat-ficció. El mecanisme de ficció que construeix el director per explicar els fets, i que afecta els protagonistes mateixos, aconsegueix que la veritat sigui, irònicament, més vertadera. Aquest joc genera un exercici narratiu absolutament sorprenent que multiplica l'impacte emocional en l'espectador i que ens planteja, en el marc d'aquesta activitat, una pregunta: la ficció pot fer la realitat més vertadera?
- El fals documental és un subgènere cinematogràfic en què es presenta una història de ficció com si es tractés d'una història real. A nivell narratiu i formal, fa servir els codis i els mecanismes del documental per presentar els fets, la qual cosa genera l'ambigüitat i el joc propi d'aquest subgènere. Alguns exemples són: *This Is Spinal Tap* (Rob Reiner, 1984), *I'm Still Here* (Casey Affleck, 2010), *Tren de sombras* (José Luis Guerín, 1997)

### Solucionari de «Quan la ficció entra en la realitat»

- Jean Fontaine lluïa a *Rebecca* (*Rebeca*, Alfred Hitchcock, 1940) una jaqueta de punt d'estil camperol com a símbol del seu caràcter humil. La pel·lícula i la jaqueta van tenir tant d'èxit que la venda d'aquesta peça de roba es va disparar i, fins i tot, va ser anomenada al mercat hispà amb el mateix nom: rebeca. Altres casos similars en la història del cinema són el de Clark Gable, que el 1934 va provocar una crisi entre els fabricants de roba interior masculina en aparèixer sense samarreta interior a *It Happened One Night* (*Sucedió una noche*, Frank Capra, 1934); o el de Marlon Brando disset anys més tard, el 1951, que va tornar a posar de moda la samarreta, però com a peça exterior: la *T-shirt* es convertia així en un símbol de la informalitat i la rebel·lia a *A Streetcar Named Desire* (*Un tramvia anomenat desig*, Elia Kazan, 1951). També James Dean va causar una autèntica revolució el 1955 en elevar la caçadora (peça emprada pels caçadors) a roba de culte entre els joves.
- No seria just afirmar que el cinema o la publicitat construeixen des de zero els estereotips socials perquè, com s'ha dit, beuen de la realitat. Tanmateix, sí que contribueixen perillosament a la consolidació i perpetuació d'aquests estereotips. Així, al llarg de la història, el cinema (especialment el comercial,



---

el made in Hollywood o el de Disney) ens ha ensenyat reiterativament homes-heroi, dones-esposa, noies-objecte, models familiars i opcions sexuals homogènies. Tot i que bona part del cinema actual ja ha superat aquesta fase, el sexisme continua sent un dels problemes més anquilosats en la indústria, com demostren estudis i estadístiques recents.

- El cinema també té una dimensió didàctica i divulgativa, i en ocasions actua com a eina de sensibilització social i cultural ensenyant-nos històries contra el racisme, la lluita de classes, la xenofòbia, la violència de gènere o la discriminació per orientació sexual. L'homosexualitat, per exemple, va ser censurada durant dècades i, tot i que als 50 i 60 tenia el seu espai als circuits de cinema europeu i independent, no va ser fins la dècada dels 70 quan es començaren a recollir els primers retrats respectuosos de l'homosexualitat i el lesbianisme a Hollywood. El 2005, amb *Brokeback Mountain* (Ang Lee, 2005), la indústria nord-americana normalitza «oficialment» la visió de l'homosexualitat en una pel·lícula que va tenir una notable repercussió mediàtica i social.
- Les pel·lícules també ens ajuden a conèixer el món, descobrir cultures, entendre el passat i reflexionar sobre la societat en què vivim. El cinema ens dona la possibilitat de veure i sentir a través dels ulls d'altres persones, generant empatia amb la seva experiència. Pel·lícules com *Persepolis* (*Persèpolis*, Marjane Satrapi, Vincent Paronnaud, 2007), per tant, tenen aquest poder informatiu, didàctic i gairebé alligador.

---

---

# SALA 3

**ACCIÓ!**

**QUI FA LES PEL·LÍCULES?**

# Qui fa les pel·lícules?

## FITXA DIDÀCTICA DE LA UNITAT

En aquesta unitat ens convertim en un equip de rodatge i descobrim com es produeix una pel·lícula: quines persones hi treballen, com és el procés, com s'organitza un rodatge i com es coordina un equip de producció.

### Objectius didàctics

- Identificar els professionals que participen en la producció d'una pel·lícula i saber en què consisteix la seva feina.
- Conèixer el procés de producció d'una pel·lícula des que s'escriu el guió fins que es projecta a les sales.
- Reflexionar sobre la situació en què es troba la indústria del cinema i com les pràctiques de consum i altres factors poden afectar el desenvolupament i el futur d'aquesta indústria.
- Prendre consciència de la necessitat de preservar el cinema i el llegat cinematogràfic com a part integrant de la nostra identitat social i cultural.

### Temporització

El temps aproximat necessari per dur a terme les activitats s'indica a la fitxa didàctica corresponent.

### Material necessari

Els materials del set que corresponen a aquesta unitat són:

- Guions de treball de les activitats
- Claqueta
- Acreditacions Equip 7DC Produccions
- Cineteca

## Àrees curriculars

La taula següent recull la correspondència curricular de les àrees que tenen relació amb els continguts de la unitat i les activitats proposades.

|  |   |
|--|---|
| <b>Educació Secundària Obligatòria</b> | Àmbit lingüístic: Llengua catalana i literatura |
|  | Àmbit social: Ciències socials                  |
|  | Àmbit artístic: Educació visual i plàstica      |
|  | Àmbit digital                                   |
| <b>Batxillerat</b>                     | Cultura audiovisual                             |
|  | Història de l'art                               |
|  | Història del món contemporani                   |
|  | Llengua catalana                                |

## Competències

El llistat següent recull les competències pròpies de cada cicle educatiu que es treballen al llarg de les activitats.

### EDUCACIÓ SECUNDÀRIA OBLIGATÒRIA

|                         |   |
|-------------------------|---|
| <b>Àmbit lingüístic</b> | Obtenir informació, interpretar i valorar textos orals de la vida quotidiana, dels mitjans de comunicació i del món acadèmic, i els elements prosòdics i no verbals.                    |
|                         | Produir textos orals de tipologia diversa amb adequació, coherència, cohesió i correcció lingüística, emprant-hi els elements prosòdics i no verbals pertinents.                        |
|                         | Emprar estratègies d'interacció oral d'acord amb la situació comunicativa per iniciar, mantenir i acabar el discurs.  |
|                         | Implicar-se activament i reflexiva en interaccions orals amb una actitud receptiva i dialogant.   |
| <b>Àmbit social</b>     | Analitzar les manifestacions culturals i relacionar-les amb els seus creadors i amb l'època on se situen, per interpretar-ne les diverses cosmovisions i la finalitat que persegueixen. |
|                         | Valorar el patrimoni cultural com a herència rebuda del passat, per defensar-ne la conservació i afavorir que les generacions futures se l'apropriïn.                                   |
|                         | Interpretar que el present és producte del passat, per comprendre que el futur és fruit de les decisions i accions actuals.   |

|                       |  |
|-----------------------|--|
| <b>Àmbit artístic</b> | Mostrar hàbits de percepci3 reflexiva i oberta de la realitat sonora i visual de l'entorn natural i cultural.                              |
|                       | Gaudir de les experiències i creacions artístiques com a font d'enriquiment personal i social.   |
|                       | Interpretar i representar creacions amb formes bidimensionals i tridimensionals, estàtiques i en moviment.                                 |
|                       | Valorar amb respecte i sentit crític les produccions artístiques en els seus contextos i funcions.   |
| <b>Àmbit digital</b>  | Seleccionar, configurar i programar dispositius digitals segons les tasques que es vulguin realitzar.                                      |
|                       | Utilitzar les aplicacions d'edici3 de textos, presentacions multi-mèdia i tractament de dades numèriques per a la producci3 de documents.  |
|                       | Utilitzar les aplicacions bàsiques d'edici3 d'imatge fixa, so i imatge en moviment per a produccions de documents digitals.                |
|                       | Construir nou coneixement personal mitjançant estratègies de tractament de la informaci3 amb el suport d'aplicacions digitals.             |
|                       | Participar en entorns de comunicaci3 interpersonal i publicacions virtuals per compartir informaci3.                                       |
|                       | Organitzar i utilitzar un entorn personal de treball i aprenentatge amb eines digitals per desenvolupar-se en la societat del coneixement. |

## BATXILLERAT

|                                      |   |
|--------------------------------------|---|
| <b>Àmbit de Llengües</b>             | Competència en gestió i tractament de la informació                     |
| <b>Humanitats i ciències socials</b> | Competència social i cívica   |
| <b>Arts, Història de l'art</b>       | Competència comunicativa lingüística i audiovisual                      |
|                                      | Competència artística i cultural  |
|                                      | Competència en la sensibilitat estètica                                 |
|                                      | Competència en la dimensió temporal de les manifestacions artístiques   |
|                                      | Competència en l'observació, anàlisi i interpretació de les obres d'art |

## MARC TEÒRIC

## I. Els oficis del cinema

Darrere d'un film s'amaga el treball col·lectiu de molts professionals. Això és el que permet convertir una idea en una obra d'art. Entremig, hi ha moltíssimes hores de feina, a vegades anys sencers, jornades de rodatge interminables sota el sol i sota la pluja, nits sense dormir i moltes sessions de treball en equip.



---

Pel·lícules de baix pressupost o grans produccions, curtmetratges o llargmetratges, sigui quin sigui el format i el tipus de pel·lícula, sempre és necessària la feina coordinada d'un grup de professionals: és la gran família que construeix una obra cinematogràfica.

En el llistat següent apareixen els oficis més representatius del món del cinema. Tanmateix, cal tenir en compte que, segons el tipus de producció i el contingut de la pel·lícula, hi poden intervenir tècnics especialistes de nombroses disciplines. Així mateix, no hem d'oblidar que en el cinema d'animació i el cinema digital hi intervien tècnics com il·lustradors, dissenyadors gràfics, dissenyadors 3D, animadors multimèdia, etc.

**Guionista:** és la persona que escriu la història, el que s'anomena *guió literari*.

**Director/a:** és qui s'encarrega de convertir el guió en una obra audiovisual. Dirigeix l'equip de creatius i tècnics durant la fase de preproducció, producció i postproducció.

**Productor/a:** és la persona que gestiona i coordina els recursos humans, tècnics i econòmics de la pel·lícula des del principi fins al final. Acostuma a tenir en el seu equip ajudants de producció que controlen aspectes determinats del rodatge (materials, càtering, equip d'actors i actrius, transport, etc.). En ocasions, hi ha dues figures de producció: la persona que finança la pel·lícula i la persona que coordina la producció.

**Director/a d'art:** s'encarrega de definir l'estètica, l'escenografia i l'ambientació visual de la pel·lícula. Treballa colze a colze amb el director i el director de fotografia. També depenen d'aquesta figura altres àrees com localitzacions, vestuari, perruqueria i maquillatge.

**Director/a de fotografia:** defineix tot el que té a veure amb la imatge, com la composició, plànols, enquadraments, il·luminació, etc. D'aquesta persona depèn tot l'equip de tècnics de gravació, és a dir, els operadors de càmera, il·luminadors, etc.

**Operador/a de càmera:** és el filmador principal en un rodatge. Sovint té el suport d'ajudants de càmera, d'il·luminació, etc.

**Localitzador/a:** és la persona que busca els espais i els paisatges en què es gravaran les escenes.

**Director/a de càsting:** és la persona que selecciona els actors i les actrius i defineix el repartiment de papers.

**Actors i actrius:** interpreten els papers i els personatges creats pel guionista. S'anomenen *actors* i *actrius principals* els que tenen un paper rellevant a la pel·lícula i *actors* i *actrius de repartiment* els que interpreten papers secundaris.

**Dobles o especialistes:** substitueixen els actors i les actrius en escenes de risc o físicament complexes.

**Responsable d'efectes especials o FX:** s'encarrega de produir els efectes especials de la pel·lícula (climàtics, mecànics, pirotècnics, visuals, etc.). Pot coordinar també la feina dels dobles.

**Responsable de vestuari:** dissenya i selecciona el vestuari de tots els personatges que apareixen a la pel·lícula. Treballa en coordinació amb la direcció d'art i els responsables de maquillatge i perruqueria.

**Responsables de maquillatge i perruqueria:** s'encarreguen de caracteritzar els personatges a través del maquillatge i el pentinat.

**Secretari/ària de rodatge o *script person*:** vetlla perquè les escenes tinguin continuïtat i coherència i no hi hagi errors de pentinat, vestuari o ubicació dels objectes en una escena que s'ha gravat en moments diferents. Les errades d'aquest tipus s'anomenen *errors de raccord* o *continuïtat*.

**Dissenyador/a de so:** és la persona que s'encarrega de dissenyar i enregistrar els sons i els efectes que componen l'ambientació sonora de la pel·lícula.

**Músic/a:** és qui compon la música d'una pel·lícula, o qui s'encarrega de seleccionar les cançons que formaran part de la banda sonora (BSO).

---

**Muntador/a:** s'ocupa d'editar i muntar el material enregistrat durant el rodatge fins a obtenir la versió final de la pel·lícula.

**Distribuïdor/a:** és qui s'encarrega de distribuir i comercialitzar la pel·lícula a sales d'arreu del món.

**Exhibidor/a:** és qui gestiona les sales de cinema on es projecten les pel·lícules.

**Taquiller/a:** és la persona que ven les entrades en les taquilles del cinema.

**Projeccionista:** és qui s'encarrega de projectar la pel·lícula a les sales de cinema, ja sigui en format analògic o en format digital.

---

Els **títols de crèdit** és l'espai on es reconeix la feina de tots els professionals que han participat en la producció de la pel·lícula.



Als **crèdits inicials** se citen els noms principals del repartiment i de l'equip de producció; als **crèdits finals** apareixen tots els noms de les persones que han intervingut d'una manera o altra en la realització de la pel·lícula.

A la història del cinema hi ha alguns casos de crèdits inicials que per si sols són considerats una obra artística (vegeu l'apartat «Material complementari» d'aquesta guia didàctica per a més informació).

---

## 2. Fases en la producció d'una pel·lícula

### Preproducció

En aquesta primera etapa s'organitza i es planifica l'obra cinematogràfica. S'inicia amb tres figures clau: el guionista, el director i el productor. El guionista i el director s'encarreguen de definir els aspectes creatius de la pel·lícula, és a dir, en quin tipus de film es vol convertir artísticament el guió literari. Paral·lelament, el productor s'ocupa de l'organització i planificació de tots els aspectes que tenen a veure amb l'apartat econòmic (pressupostos), els recursos tècnics (materials) i els recursos humans (professionals).

Durant aquesta fase també s'incorporen molts altres professionals que han de preparar la seva feina: el director i el director de fotografia preparen el guió tècnic (text que tradueix el guió literari en plans, escenes i seqüències); el director de càsting ha de seleccionar el repartiment, i els intèrprets seleccionats s'han de preparar el paper; s'han de cercar les localitzacions, cal definir l'estil de vestuari, pensar quins efectes visuals i sonors es voldran utilitzar, etc.

En definitiva, tots els responsables d'àrea acaben formant part de la fase de preproducció. Però, fins i tot, alguns professionals de postproducció o exhibició, ja que a la preproducció també es dissenyen alguns aspectes de les fases següents i, per tant, cal comptar amb el suport i el criteri d'aquests professionals.

Es tracta d'una fase fonamental, ja que d'una bona planificació i preparació dependrà que el rodatge —i la resta de fases— es pugui dur a terme amb èxit i minimitzant imprevistos i possibles problemes.

### Producció

És la fase del rodatge. Durant les sessions de rodatge, el director és la figura clau que coordina el treball tècnic i creatiu de la resta de professionals i s'encarrega que el material rodat es correspongui al que s'havia previst. També són claus durant aquesta fase el productor, el director de fotografia (coordinant

---

els operadors de càmera i els tècnics de llum), els intèrprets (i els seus dobles), els responsables de maquillatge, perruqueria i vestuari, els especialistes en FX i el secretari de rodatge o *script*.

En alguns casos, la figura del guionista passa a segon pla o fins i tot desapareix en aquesta fase.

### **Postproducció**

Durant aquesta etapa, s'edita i es munta la pel·lícula: s'ajusta i es retoca la imatge, s'ajusta i s'edita el so, s'introdueixen els efectes i es munta el material. Les figures clau d'aquesta fase són, per tant: el muntador, el dissenyador de so i els dissenyadors i animadors d'efectes 2D o 3D. A més a més, també hi intervenen el director de fotografia i el director d'art i, sobretot, el director. La figura del productor, com ja s'ha dit, està present durant tot el procés i, per tant, també pot supervisar alguns aspectes d'aquesta fase.

En el cinema digital, especialment en grans superproduccions, aquesta fase arriba a tenir una importància similar a la del rodatge, ja que molts dels escenaris, elements i efectes que veiem en pantalla s'han dissenyat digitalment en la fase de postproducció.

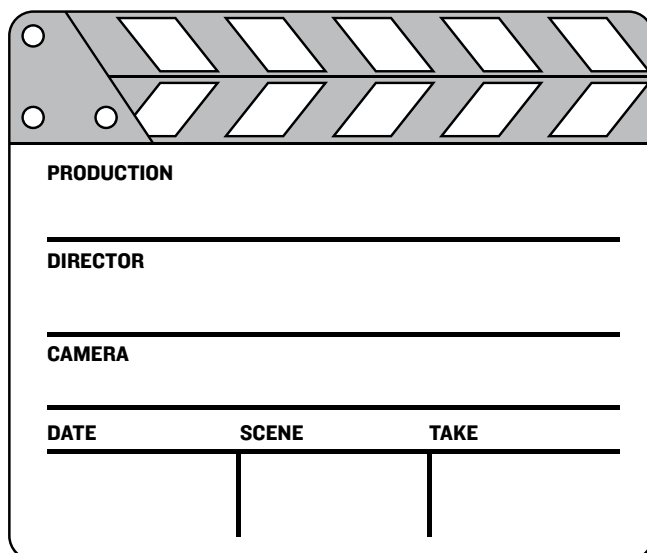
### **Exhibició**

Aquesta fase és essencialment comercial. Generalment, en la fase de preproducció, el productor ja pacta amb el distribuïdor el circuit d'exhibició (a quines sales i en quines dates estarà l'obra en cartell) i quines campanyes de màrqueting i promoció es faran.

Als cinemes —exhibidors— hi treballen diferents tipus de professionals, tot i que dos d'ells són essencials i, alhora, icònics: els taquillers i els projeccionistes.

### 3. La claqueta, l'eina de treball dels cineastes

En un rodatge hi ha moltíssim material, però una de les eines emblemàtiques i indispensables en la filmació d'una pel·lícula és la claqueta. Aquest estri serveix per anotar la informació de l'escena que es gravarà i també per marcar amb un avís sonor que comença la gravació. El so de la claqueta és, alhora, un senyal imprescindible perquè el muntador sàpiga on comença i on acaba una presa, i verifiqui que la imatge i el so estan sincronitzats correctament.



**Production:** títol de la producció.

**Director:** nom de la persona que dirigeix el film.

**Camera:** nom del director de fotografia o de l'operador de càmera principal.

**Date:** dia de la gravació.

**Scene:** número de l'escena gravada.

**Take:** número de la presa gravada.

---

## FITXA DIDÀCTICA DE L'ACTIVITAT 01

### «BEHIND THE SCREEN»

#### Temporització

Entre 15 i 30 minuts.



#### Materials

Materials inclosos en el set: claqueta, Cineteca.

Altres materials no inclosos en el set: sistema de projecció de vídeos, paper i bolígraf.

### Orientacions metodològiques

L'objectiu d'aquesta activitat és mobilitzar els coneixements previs de l'alumnat sobre el procés de producció d'una pel·lícula: quins professionals hi intervenen, com és el procés i quines fases segueix.

Probablement, en la primera i segona pregunta, la majoria de professions i noms citats faran referència als universalment reconeguts actors, actrius, directors i directores. Aquest resultat pot ser una bona excusa per posar de manifest que moltes de les professions del cinema són «invisibles» tot i ser fonamentals, i un bon mecanisme per explicar els objectius de la unitat.

Si es considera necessari, es pot dinamitzar l'activitat projectant el clip de *The Lord of the Rings: The Return of the King* (*El senyor dels anells: El retorn del rei*, Peter Jackson, 2003) de la Cineteca. Arran d'aquest vídeo, es poden formular preguntes dirigides per tal que els alumnes analitzin quines accions s'han hagut de fer (i per tant quines professions hi han intervingut) per poder rodar l'escena: «Qui s'encarrega de buscar els actors i les actrius?» «Estan en un plató o en un escenari?» «D'on surten aquestes criatures fantàstiques?» «Fixeu-vos en l'aspecte dels personatges. Com s'aconsegueix que semblin guerrers?» «Quins tipus de sons podeu identificar?».



---

També es pot conduir tota l'activitat a partir del treball amb la claqueta, ja que es pot introduir aquest element des del principi i analitzar els camps que conté i l'ús que se'n fa per anar deduint les diferents professions.

### **Solucionari**

- Les dues primeres parts d'aquesta activitat són de resposta oberta.
- Per a aquesta activitat, el docent ha de fer un cop sec amb la claqueta per intentar que els alumnes endevinin a què correspon el so. Per a més informació sobre la claqueta, vegeu l'apartat «La claqueta, l'eina de treball dels cineastes» del Marc Teòric d'aquesta unitat.

## FITXA DIDÀCTICA DE L'ACTIVITAT 02

### «GRAN EQUIP, GRAN PROJECTE»

#### Temporització

Entre 1 i 2 hores.



#### Materials

Materials inclosos en el set: acreditacions Equip 7DC Produccions, Cineteca.

Altres materials no inclosos en el set: sistema de projecció de vídeos, paper i bolígraf.

### Orientacions metodològiques

Les Acreditacions Equip 7DC Produccions tenen dues cares: a la cara A trobem el nom de la professió i una definició convencional de les seves tasques, i a la cara B veiem una descripció de l'ofici en clau d'enigma. Això permet dinamitzar l'activitat de dues maneres: o bé llegint la definició enigmàtica o bé interpretant amb mímica el rol assignat.

Per a la dinamització de la tercera part de l'activitat, és recomanable formular preguntes que ajudin l'alumnat a ordenar el procés i ubicar-hi les professions. Per exemple:

- Fase de preproducció: Quina figura és la primera peça de tot el procés? Quines dues altres figures són necessàries per engegar la maquinària cinematogràfica? Quines altres qüestions s'han de planificar abans que comenci el rodatge, i, per tant, quines professions s'han de sumar a aquesta fase?
- Fase de producció: Quina figura s'encarrega de dirigir aquesta fase? Quins aspectes decideix i a quines persones supervisa? Quina peça és clau a nivell tècnic i artístic? Sense quins professionals no hi hauria escena? A quins professionals necessiten aquests? Quines altres figures entren en aquesta fase?

- 
- Fase de postproducció: Quin tipus de professional s'encarrega de convertir en una única peça tot el material rodat? Quin tipus d'efectes s'han d'introduir en aquesta fase?
  - Fase d'exhibició: Quin tipus de figura o empresa s'encarrega de fer possible que la pel·lícula arribi arreu del món? Què fa possible que ens asseiem en una butaca a veure el film?

### **Solucionari**

- La primera i segona activitat tenen la resposta en la mateixa targeta d'acreditació.
- Per a la resolució de la tercera pregunta, vegeu l'apartat «Fases en la producció d'una pel·lícula» del Marc Teòric d'aquesta unitat.

## FITXA DIDÀCTICA DE L'ACTIVITAT 03

### «DIRECTOR'S CUT»

#### Temporització

Entre 2 i 4 hores.



#### Materials

Materials inclosos en el set: Cineteca.

Altres materials no inclosos en el set: sistema de projecció de vídeos, ordinadors amb software d'edició de vídeo.

### Orientacions metodològiques

L'objectiu d'aquesta activitat és posar en pràctica les habilitats creatives i tècniques de dos oficis, el de guionista i el de muntador.

L'edició es pot fer fàcilment amb els programes bàsics d'edició de vídeo que inclouen els sistemes operatius comuns: MovieMaker (Windows), iMovie (Apple). Tanmateix, també hi ha d'altres editors com el Pinnacle Studio, o fins i tot alguns gratuïts en línia, com WeVideo o la versió de prova de WonderShare Filmora.

En cas que es vulgui reduir el temps destinat a l'aula, l'edició es pot fer com a tasca externa al centre i reservar l'espai de classe per projectar i comentar les versions.

A la Cineteca trobareu un exemple de tràiler del film *Her* (Spike Jonze, 2013) i fragments de vídeo que poden servir d'inspiració pel seu treball de guionistes o muntadors.

### Solucionari

- Activitat de resposta oberta.

## FITXA DIDÀCTICA DE L'ACTIVITAT 04

### «CINEFÒRUM: ART EN PERILL D'EXTINCIÓ?»

#### Temporització

Entre 30 minuts i 1 hora.



#### Materials

Materials inclosos en el set: Cineteca.

Altres materials no inclosos en el set: sistema de projecció de vídeos, paper i bolígraf.

### Orientacions metodològiques

El cinefòrum «Art en perill d'extinció?» planteja un debat d'actualitat sobre un tema controvertit: les formes de consum de la cultura i les pràctiques il·legals com la pirateria. És important dinamitzar el debat per tal d'ajudar els alumnes a reflexionar sobre la repercussió de les seves pràctiques, però també cal tenir en compte, per no ferir sensibilitats, que poden haver-hi realitats personals molt diferents. Per això, és interessant plantejar la penúltima pregunta del guió de treball en relació amb els hàbits col·lectius i no tant amb els individuals.

Per concloure l'activitat d'una manera més lúdica, es pot reconvertir l'última activitat en un exercici de creativitat col·lectiva on es convidi l'alumnat a dissenyar els cinemes del futur.

### Solucionari

- Segons un estudi de l'Observatori de la pirateria i els hàbits de consum de continguts digitals publicat el 14 de març de 2015, el 90 % del consum cultural en línia és il·legal. El mateix estudi assenyala que el 87,94 % dels continguts culturals consumits *online* a Espanya durant el 2014 van ser il·legals, i el 38 % d'aquest percentatge correspon al cinema, el sector més afectat (amb 877 milions de films consumits de manera il·legal, xifra que converteix l'Estat espanyol en un dels països amb més descàrregues il·legals del món).

Les estadístiques de consum de cinema a Espanya durant els últims anys mostren un descens molt important de públic en les sales: dels 143,93 milions d'espectadors de 2004 als 77 milions de 2013. Entre les causes més importants es troben l'augment de les descàrregues il·legals, els efectes econòmics de la crisi i la pujada de l'IVA cultural al 21 %. De fet, el 2013 va ser batejat com l'*annus horribilis* del cinema espanyol, amb un descens molt negatiu de tots els indicadors: rodatges, estrenes, espectadors, recaptació de taquilla i inversió pública. Davant d'aquesta situació, com es reflecteix a *La pantalla herida* (Luis María Herrández, 2014) el sector reclama mesures, ajudes i consciència social per garantir la seva supervivència.

Però no tot són notícies negatives. Cada cop més sorgeixen iniciatives que fomenten el consum de cinema des de noves pràctiques, com el cas dels «videoclubs online» (Filmin o Netflix) o les promocions econòmiques (Festa del cine). També les institucions que ens dediquem a la promoció del cinema oferim programacions a preus reduïts, com és el cas de la Fimoteca de Catalunya o la programació de vespres del Museu del Cinema de Girona.

---

# Club 7 de Cinema

# Club 7 de Cinema

## FITXA DIDÀCTICA DEL RECURS

Aquest contingut és un recurs addicional que es pot treballar tant al principi com al final de l'experiència, ja que està concebut per generar reflexions sobre què és el cinema i què ens aporta com a persones i com a societat. Per tant, pot ser útil tant per introduir el set a l'aula com per fer una activitat de cloenda de l'experiència.

### Objectius didàctics

- Reflexionar sobre l'acte de fer cinema i gaudir d'aquest art des d'una perspectiva artística, social i comunicativa.
- Prendre consciència que el cinema és una part essencial de la cultura contemporània.
- Conèixer algunes de les pel·lícules més importants de la història del cinema i despertar l'interès de l'alumnat pels clàssics del setè art.
- Prendre consciència de la necessitat de preservar el cinema i el llegat cinematogràfic.

### Temporització

El temps global que es preveu per a la realització d'aquest contingut és d'entre 1 i 2 hores aproximadament.

### Material necessari

Els materials del set que corresponen a aquest recurs són:

- Capsa Club 7 de Cinema



---

## Orientacions didàctiques

La capsa Club 7 de Cinema conté petites càpsules de reflexió i inspiració cinematogràfica que plantegen preguntes per a l'autoreflexió sobre el nostre vincle amb el cinema.

Les propostes de reflexió plantejades al Club 7 de Cinema es poden complementar amb activitats d'expressió escrita, com la redacció de crítiques cinematogràfiques i de textos d'opinió en canals diversos, com poden ser les xarxes socials o un blog de classe.

Si voleu compartir els resultats d'aquesta activitat els podeu enviar a **filmoteca.serveiseducatiu@gencat.cat** o **educacio@museudelcinema.cat** i els publicarem als nostres blocs (<http://filmotecaescoles.blog.gencat.cat/> / <https://museucinemaeducacio.wordpress.com>).

## MARC TEÒRIC

### Som éssers cinematogràfics

L'ésser humà és un ésser narratiu. Ens agrada escoltar històries i ens agrada explicar-les. Al principi de tot, ho fèiem de manera oral al voltant d'una foguera i, quan va néixer l'escriptura, vam començar a recollir-les per escrit sobre diferents tipus de suport.

Però, a més de narratius, també som éssers visuals. I sempre hem tingut necessitat de representar el món amb imatges. De les primeres pintures a les parets de les coves a la fotografia, hi ha moltíssims segles de diferència, però l'essència es manté constant: les imatges ens han permès deixar testimoni d'allò que ens envolta, i també comunicar-nos amb els altres, expressar sentiments o donar vida a les nostres pulsions artístiques.

Quan al segle XIX es va passar de la imatge fixa a la imatge en moviment, es va obrir la porta a un nou llenguatge, aquell en què conflueixen definitivament l'ésser narratiu i l'ésser visual i que ens permet explicar històries a través d'imatges que tenen vida.

El cinema és jove, però, en poc més de 100 anys, ha esdevingut un dels pilars de la cultura moderna. A les arts clàssiques cultivades durant mil·lennis es va sumar a finals del segle XIX un «setè art» que té una capacitat molt poderosa d'atraure públics, de fascinar i d'emocionar.

Al cinema devem bona part del nostre imaginari, dels nostres referents i, fins i tot, del nostre llenguatge. I a les pel·lícules hi tenim vinculats grans records (records d'infantesa, de família, d'amistat...), i moltes emocions, perquè el cinema ens fa riure, plorar o passar por, però també ens fa reflexionar, ens ajuda a entendre els altres i el món en què vivim.

El cinema és, per tant, part indissoluble de la nostra vida, i, per això, conèixer i entendre el cinema i la cultura cinematogràfica és entendre'ns a nosaltres mateixos, i entendre també la societat del nostre temps. És per això que, a banda d'éssers narratius i éssers visuals, potser també podríem dir que som éssers cinematogràfics.

---

---

# Material complementari

## BIBLIOGRAFIA

- Adelman, Kim. *Cómo se hace un cortometraje. Ma Non Troppo*, Robin Cook, 2004.
- Altman, Rick. *Los géneros cinematográficos*, Paidós, 2000.
- Arnaud, Marc. *Faire un film en vidéo ou en cinéma*, Buchet/Chastel, Pierre Zech, 1995.
- Balló, Jordi. *Conèixer el cinema*, Generalitat de Catalunya, Departament d'Ensenyament, 1985.
- Bordwell, David, Thompson, Kristin. *El arte cinematográfico*, Paidós, 1995.
- Chion, Michel. *El cine y sus oficios*, Cátedra, 1992.
- Costa, Antonio. *Saber ver el cine*, Paidós, 1988.
- Cousins, Mark. *Historia del cine*, Blume, 2005.
- Deleuze, Gilles. *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine I*, Paidós Comunicación 16. Cine, Paidós, 2003.
- Eisenstein, S. *Teoría y técnica cinematográficas*, Rialp Libros de Cine, 1957.
- Enticknap, L. *Moving image technology. From zoetrope to digital*, Wallflower Press, 2005.
- Fernández Colorado, Luis; Cardona Arnau, Rosa; Gallego Christensen, Jennifer; Rus Aguilar, Encarnación; Del Amo, Alfonso (coord. Ed.). *Los soportes de la cinematografía 1*, Filmoteca Española, Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales - Ministerio de Educación y Cultura, 1999.

- 
- García Fernández, Emilio C; Sánchez González, Santiago. *Guía histórica del cine. 1895-2001*, Editorial Complutense, 2002.
  - Grant, Barry Keith (coord ed.). *Film Genre Reader*. University of Texas Press, 1986.
  - Gubern, Román. *Historia del cine*, Anagrama, 2014.
  - Gutiérrez San Miguel, Begoña (coord.). *Oficios del cine*, Ocho y Medio, 2004.
  - Hurbis-Cherrier, M. *Voice & Vision. A creative approach to narrative film and DV production*, Elsevier, 2007.
  - Martínez-Salanova Sánchez, Enrique. *Aprender con el cine, aprender de película*. Grupo Comunicar Ediciones, 2002.
  - Mérida de San Román, Pablo; Induráin Pons, Jordi (direcció ed.). *El cine*, Larousse ed., 2009.
  - Paoella, Roberto. *Historia del cine mudo*, Editorial Universitaria de Buenos Aires, 1967.
  - Pinel, Vincent. *Los géneros cinematográficos*, Robinbook, 2009. Romaguera, Joaquim; Riambau, Esteve; Lorente-Costa, Joan.
  - *El cinema a l'escola*, EUMO Editorial, 1986.
  - Rossell, D. *Living Pictures. The origins of the movies*, State University of New York, 1998.
  - Seger, Linda; Whetmore, Edward J. *Cómo se hace una película*. Robinbook, 2004.
  - Schweinitz, Jörg. *Film and stereotype. A challenge for Cinema and Theory*, Columbia University Press, 2011.
  - Sellés, Magdalena. *El documental*, Editorial UOC, 2007.

- Sherman, E. *Frame by Frame (El cine paso a paso)*, Íxia llibres, 1992.
- Talens, Jenaro; Zunzunegui, Santos (Coord.). *Orígenes del Cine. Historia General del Cine, Vol I*, Cátedra, 1998.
- Winston Dixon, Wheeler (ed.). *Film Genre 2000. New Critical Essays*, State University of New York Press, 2000.
- Sánchez-Biosca, Vicente, *El montaje cinematográfico. Teoría y análisis*. Paidós Comunicación 86. Cine, Paidós, 2003.

## **ARTICLES DE LA XARXA**

- *Cerca del 90% del consumo cultural 'online' es ilegal, según un informe*. *El País*, 10 de març del 2015.
- *Informe 2014 del Observatorio de Piratería y hábitos de consumo de contenidos digitales*, març del 2015.
- *Los otros oficios del cine*, [www.elmundo.es](http://www.elmundo.es), 5 de febrer del 2014.
- *Olvida la película: 100 títulos de crédito que merecen un vistazo*, [www.jotdown.es](http://www.jotdown.es), 2012.

## **PORTALS WEB**

- [www.museudelcinema.cat/cat/educacio.php](http://www.museudelcinema.cat/cat/educacio.php)
- [www.filmoteca.cat/web/serveis-educatius](http://www.filmoteca.cat/web/serveis-educatius)
- <https://filmotecaescoles.blog.gencat.cat>
- <https://museucinemaeducacio.wordpress.com>
- [www.dracmagic.cat](http://www.dracmagic.cat)
- [www.aboaqu.org](http://www.aboaqu.org)
- [www.federaciocatalanacineclubs.cat](http://www.federaciocatalanacineclubs.cat)
- [www.modiband.com](http://www.modiband.com)

- 
- [www.escolagavina.cat](http://www.escolagavina.cat)
  - [www.cinehistoria.com](http://www.cinehistoria.com)
  - [www.cineparaleer.com](http://www.cineparaleer.com)
  - [www.filmhistoria.com](http://www.filmhistoria.com)
  - [www.aulamedia.org/wordpress](http://www.aulamedia.org/wordpress)
  - [www.fiafnet.org](http://www.fiafnet.org)
  - [www.filmcare.org/about\\_film](http://www.filmcare.org/about_film)

## **MÉS INFORMACIÓ**

A la Biblioteca del Cinema de la Filmoteca disposeu de llibres, revistes, DVD i altres obres en consulta i préstec gratuïts per a docents.

A l'Institut d'estudis del Museu del Cinema disposeu de llibres, revistes, DVD i altres obres en consulta i préstec gratuïts per a docents.

**Els Serveis Educatius de la Filmoteca de Catalunya i el Museu del Cinema us oferim, durant el curs escolar, diversos tallers, activitats i visites guiades relacionades amb el contingut de 7 de Cinema. Consulteu les nostres webs per la programació d'aquest curs:**

**[www.museudelcinema.cat/cat/educacio.php](http://www.museudelcinema.cat/cat/educacio.php)**

**[www.filmoteca.cat/web/serveis-educatius](http://www.filmoteca.cat/web/serveis-educatius)**

---



---

***No art passes our conscience in the way a film does, and goes directly to our feelings, deep down into the dark rooms of our souls.***

**Ingmar Bergman**

---

# 7 de Cinema

És un projecte conjunt dels Serveis Educatius de:



**FilmoTeca**  
de Catalunya



Museu del Cinema  
Col·lecció Tomàs Mallol

Dissenyat i produït per:

**edu**  
**xar**  
**xa**



