7 de Cinema

Director's book Guía didáctica







Col·lecció Tomàs Mallol

ÍNDICE

Presentación.	5
Cómo funciona este set	8
Sala 1. Técnica. ¿De qué está hecho el séptimo arte?	13
Sala 2. Creatividad. ¿Cómo se narran las historias?	35
Sala 3. ¡Acción! ¿Quién está detrás de las películas?	59
Club 7 de Cinema	79
Material complementario	84

Presentación

El cine es parte esencial de la cultura contemporánea y, también, de nuestras vidas: vemos películas porque nos gustan las historias, porque nos entretienen y nos emocionan, pero también porque nos enseñan cómo es el mundo, porque nos hacen reflexionar y, en definitiva, porque nos hacen aprender y crecer como personas.

En la era de la información y de la sociedad audiovisual las imágenes tienen un papel preponderante en la transmisión de contenidos e, incluso, en la relación entre las personas, especialmente en el caso de las generaciones más jóvenes.

A pesar de todo ello, ni la cultura cinematográfica ni la cultura audiovisual, en su sentido más amplio, tienen espacio en el currículo educativo, y tan solo un pequeño porcentaje de docentes incluyen estas materias en las actividades de aula.

La Filmoteca de Catalunya y el Museo del Cine – Colección Tomàs Mallol hace años que abrimos las puertas a la comunidad educativa porque creemos firmemente que se debe incorporar la cultura audiovisual a los programas de enseñanza y que es en la formación de los más jóvenes donde se encuentra el futuro de la cultura. Con el objetivo de dar un paso más allá en esta tarea divulgativa, y de favorecer que el cine pueda entrar en las aulas de toda Cataluña, nace el proyecto 7 de Cinema.

7 de Cinema es una iniciativa que impulsamos conjuntamente para acercar la cultura cinematográfica al público escolar y fomentar entre las generaciones más jóvenes la afición por el séptimo arte. Por ello, la propuesta educativa que aquí presentamos parte de los siguientes objetivos:

- Integrar la cultura cinematográfica dentro del currículo educativo y reivindicar la importancia de la alfabetización audiovisual entre los jóvenes.
- Dotar a los docentes de herramientas y materiales que les permitan incluir la cultura cinematográfica en la programación de aula.
- Ofrecer a los alumnos la posibilidad de conocer desde dentro qué es y cómo se gesta el cine.
- Formar nuevas generaciones de espectadores y espectadoras sensibilizados con la importancia de preservar el cine como parte esencial de la cultura.

¡Esperamos que disfrutéis de la experiencia!

PRESENTACIÓN

LA FILMOTECA DE CATALUNYA

Desde el año 1981, la Filmoteca de Catalunya es la institución pública encargada de conservar, documentar y difundir el patrimonio fílmico dentro de nuestro país. Desde sus dos edificios, la sede del Raval, en Barcelona, y el Centro de Conservación y Restauración, en el Parque Audiovisual de Terrassa, *la Filmo* (como se conoce popularmente) se ocupa de las siguientes funciones:

- Conservar, restaurar y estudiar el patrimonio cinematográfico de Cataluña. Esta actividad tiene lugar en el Centro de Conservación y Restauración de Terrassa.
- Documentar y coleccionar la producción gráfica, cultural e industrial sobre el mundo del cine. En la Biblioteca del Cine del Raval se concentra la colección de libros, revistas, archivos gráficos, películas, bandas sonoras y aparatos de cine más completa de Cataluña.
- Difundir la cultura y la obra cinematográfica entre el conjunto de la sociedad. Esta tarea se lleva a cabo mediante una programación de novecientas sesiones anuales, una sala de exposiciones dedicada al cine, varias ediciones sobre la historia del cine catalán y los programas educativos de la Filmoteca.

Se pueden consultar todas las actividades de la Filmoteca, así como los programas educativos anuales, en la web filmoteca.cat y en nuestros perfiles de Facebook y Twitter.





MUSEO DEL CINE - COLECCIÓN TOMAS MALLOL

En 1998 se inaugura en Girona el primer museo del cine del Estado, con la exposición de la Colección Tomàs Mallol, adquirida por el Ayuntamiento de Girona. Esta colección es una de las más importantes a escala europea de precine y sobre los primeros años del séptimo arte.

Desde su nacimiento hasta ahora, toda la actividad del Museo del Cine tiene como misión favorecer la difusión y el estudio de la historia de la imagen en movimiento y del cine. Esta labor la lleva a cabo a través de las siguientes acciones:

- ➤ La conservación, el estudio, la interpretación y la exposición permanente de la Colección Tomàs Mallol y de otras colecciones u objetos que se puedan adquirir.
- ➤ La organización de actividades y la puesta a disposición de servicios que permitan la interacción con los visitantes y usuarios del museo.

Se pueden consultar todas las actividades del Museo del Cine, así como los programas educativos anuales, en la web museudelcinema.cat y en nuestros perfiles de Facebook, Twitter, YouTube e Instagram.



Cómo funciona este set

ESTRUCTURA DEL SET

Este set ofrece una experiencia lúdica, cultural y educativa sobre el mundo del cine a través de un recorrido por el proceso creativo y técnico que supone la producción de una película.

El material que compone el set se estructura en tres unidades didácticas:

- Sala 1. Técnica. ¿De qué está hecho el séptimo arte? En esta unidad descubriremos cuáles son los formatos y los soportes del cine y cómo influyen los materiales y las técnicas empleadas en el resultado de la producción, poniendo el foco en la técnica analógica.
- > Sala 2. Creatividad. ¿Cómo se narran las historias? A lo largo de esta unidad analizaremos las características narrativas, estilísticas y formales que definen los géneros y subgéneros del cine.
- Sala 3. ¡Acción! ¿Quién está detrás de las películas? A lo largo de esta unidad aprenderemos cómo trabaja un equipo de rodaje, qué tipos de profesionales intervienen en la producción de una película y de qué tareas se encargan.

ESTRUCTURA DE LAS UNIDADES

Cada unidad está formada por cuatro actividades de distinta índole. Aunque son independientes unas de otras, en conjunto forman un recorrido y un proceso de aprendizaje gradual y constructivo que parte de la observación y culmina con la experimentación.

- **01. Actividad de reflexión.** Actividad de acercamiento a la temática y de movilización de conocimientos previos. El objetivo es que el alumnado reflexione sobre cuestiones preliminares a partir de su experiencia.
- **02. Actividad de análisis.** Se plantean actividades de análisis o de manipulación de fragmentos audiovisuales o de otros materiales cinematográficos. El objetivo es que el alumnado descubra de forma activa y experimental los conceptos teóricos de la unidad.
- 03. Actividad de creación. Propuesta de trabajo en la que los alumnos deben aplicar, de un modo práctico y creativo, los conceptos técnicos que plantea la unidad. Se trata de actividades de expresión artística directamente relacionadas con la producción cinematográfica.

04. Cinefórum. Se plantea, como conclusión del proceso de aprendizaje, un coloquio en torno a una cuestión —en ocasiones controvertida— relacionada con la temática de la unidad. El cinefórum siempre parte del visionado de uno o varios fragmentos audiovisuales, que permiten dar pie al debate.

¿A QUIÉN SE DIRIGE?

Si bien el enfoque de los contenidos y el planteamiento de las actividades permiten que este material se pueda emplear en un abanico de edades y niveles académicos bastante amplio, el set está especialmente concebido para los niveles educativos de ESO y Bachillerato.

Por lo tanto, en esta guía didáctica, se ofrece la correspondencia curricular y el desglose de competencias de estos dos ciclos. En este sentido, se ha tenido en cuenta el marco de referencia existente en el momento de la publicación de este material (31 de enero de 2016): Decreto 187/2015, para la ESO, y Decreto 142/2008, para el Bachillerato.

¿CÓMO SE UTILIZA?

7 de Cinema se ha diseñado para que la experiencia educativa se pueda vivir de maneras muy diversas y el material se adapte a grupos clase, realidades de aula y disponibilidades temporales muy distintas.

- Los materiales tienen un enfoque práctico y un espíritu lúdico, y están diseñados para que el alumnado adopte un papel activo y participativo en su proceso de aprendizaje.
- Todas las unidades didácticas son independientes, por lo que se puede trabajar solo una, sin necesidad de haber desarrollado otras.
- Todas las actividades son independientes, es decir, no es necesario haber llevado a cabo previamente el resto de actividades de la misma unidad.
- ➤ Los guiones de trabajo de las actividades incluyen una breve presentación y las instrucciones para su desarrollo, por lo que las puede dirigir tanto el docente como el alumnado.

CÓMO FUNCIONA ESTE SET

PROPUESTAS DE ITINERARIO

La independencia de los contenidos permite, además, construir diferentes itinerarios didácticos, lo que puede ser muy útil para adaptar el material a los intereses del grupo o a las disponibilidades temporales. Proponemos algunos de estos itinerarios, de mayor a menor dedicación temporal:

Versión original: todas las unidades didácticas completas.

Recomendamos este itinerario para quien quiera participar en una inmersión completa en el universo cinematográfico que propone 7 de Cinema, trabajando los contenidos desde diferentes aproximaciones y combinando las actividades más reflexivas con las más prácticas.

Director's cut: las actividades de creación (03) de cada unidad.

Proponemos este itinerario para quien, a pesar de disponer de menos tiempo, se quiera centrar en el aspecto práctico y proponer al alumnado actividades de creación y expresión directamente relacionadas con los oficios cinematográficos.

Especial para cinéfilos: las actividades de reflexión (01) y análisis (02) de cada unidad didáctica.

Sugerimos este itinerario para quien quiera llevar a cabo una rápida aproximación al universo cinematográfico mediante una cata de cada una de las líneas temáticas que trabaja el set y con actividades de observación y análisis que no exigen una dedicación temporal excesiva.

Butaca crítica: las actividades de cinefórum (04) de cada unidad.

Recomendamos este itinerario a los que quieran reflexionar sobre el cine como fenómeno cultural y por medio de un formato como el cinefórum, que combina el visionado de fragmentos cinematográficos con el coloquio o debate.

No obstante, sea cual sea el itinerario elegido, recomendamos repasar, en primer lugar, todos los materiales y la guía didáctica, para tener una perspectiva global de la temática y elegir, así, los elementos que puedan ser más adecuadas para la dinamización.

¿QUÉ MATERIALES ENCONTRAMOS EN EL SET?

SALA 1. Técnica. ¿De qué está hecho el séptimo arte?

- Cuatro guiones de trabajo: fichas con las propuestas de actividad.
- **>** Lata del Centro de Conservación y Restauración:
 - Rollo de película de 35 mm.
 - · Ejemplares sin catalogar.
 - Ejemplar en mal estado.
 - Ejemplar en descomposición.
 - Muestrario de soportes analógicos.
 - Guantes de algodón.

SALA 2. Creatividad. ¿Cómo se narran las historias?

- > Cuatro guiones de trabajo: fichas con las propuestas de actividad.
- ➤ La Cartelera: selección de pósteres de películas icónicas de cada género.
- Attrezzo: caja con un objeto representativo de cada género: cinta militar (acción), parche de pirata (aventuras), microchip (ciencia ficción), gafas de fiesta (comedia), nota de despedida (drama), piedra filosofal (fantasía), bolsa de plástico y pinzas (cine negro), boa (musical), cuchillo de plástico (suspense), araña de plástico (terror), estrella de sheriff (wéstern).

SALA 3. ¡Acción! ¿Quién está detrás de las películas?

- Cuatro guiones de trabajo: fichas con las propuestas de actividad.
- Claqueta.
- **>** Acreditaciones del equipo 7DC Producciones.

Extras

➤ Club 7 de Cinema: caja con cápsulas de reflexión.

CÓMO FUNCIONA ESTE SET

Materiales para el profesorado

- Director's book. Guía didáctica: documento de orientación para el profesorado.
- > Cineteca: memoria USB que contiene fragmentos de película.

Iconografía utilizada

La siguiente tabla recoge el significado de los iconos utilizados en los diferentes materiales del set.

ICONO	SIGNIFICADO		
	Actividad de reflexión		
Actividad de análisis			
	Actividad de creación		
\bigcirc	Actividad de cinefórum		
Fragmentos de películas			

SALA 1

TÉCNICA

¿DE QUÉ ESTÁ HECHO EL SÉPTIMO ARTE?

¿De qué está hecho el séptimo arte?

FICHA DIDÁCTICA DE LA UNIDAD

Esta unidad ofrece una aproximación a la cinematografía desde una perspectiva tecnológica, ya que repasa los formatos y soportes de película más relevantes que se han empleado para hacer cine desde sus orígenes hasta la actualidad. Asimismo, permite al alumnado reflexionar sobre la repercusión que tienen los aspectos tecnológicos en el resultado de la producción y en la experiencia que vive el público.

Objetivos didácticos

- Identificar las características formales y estilísticas de los tipos de soporte más relevantes de la historia del cine analógico (70 mm; 35 mm; 16 mm; 9,5 mm; super 8) y digital.
- Reconocer y valorar aspectos de la evolución tecnológica en la industria cinematográfica y el papel que jugaron en ella sus pioneros.
- Aprender a valorar la riqueza artística de formatos y soportes menos actuales, como los empleados en el cine en blanco y negro o en el cine mudo.
- Reflexionar de forma crítica sobre el uso de la tecnología digital y la pervivencia de los formatos de película analógicos.

Temporización

El tiempo aproximado necesario para llevar a cabo las actividades se indica en la ficha didáctica correspondiente.

Material necesario

Los materiales del set que se necesitan para el desarrollo de esta unidad son los siguientes:

- Guiones de trabajo de las actividades.
- Lata del Centro de Conservación y Restauración.
- Cineteca
- Muestrario de soportes analógicos.

Áreas curriculares

La siguiente tabla recoge la correspondencia curricular de las áreas que guardan relación con los contenidos de la unidad y las actividades propuestas.

Educación Secundaria	Ámbito lingüístico: Lengua Catalana y Literatura		
Obligatoria	Ámbito matemático: Matemáticas		
	Ámbito social: Ciencias Sociales		
	Ámbito artístico: Educación Visual y Plástica, Música		
	Ámbito de cultura y valores: Cultura y Valores Éticos		
	Ámbito digital		
Bachillerato	Cultura Audiovisual		
	Historia del Arte		
	Historia del Mundo Contemporáneo		
	Lengua catalana		

15

Competencias

El siguiente listado recoge las competencias propias de cada ciclo educativo que se trabajan a lo largo de las actividades.

EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

EDUCACION SECUNDARIA OBLIGATORIA				
Ámbito lingüístico	Obtener información, interpretar y valorar textos orales de la vida cotidiana, de los medios de comunicación y del mundo académico, incluyendo los elementos prosódicos y no verbales.			
	Utilizar estrategias de interacción oral de acuerdo con la situación comunicativa para iniciar, mantener y terminar el discurso.			
	Implicarse activa y reflexivamente en interacciones orales con una actitud receptiva y dialogante.			
Ámbito matemático	Utilizar conceptos, herramientas y estrategias matemáticas para resolver problemas.			
	Utilizar el razonamiento matemático en entornos no matemáticos.			
Ámbito social	Analizar las manifestaciones culturales y relacionarlas con sus creadores y con la época donde se sitúan, para interpretar las diversas cosmovisiones y su propósito.			
	Valorar el patrimonio cultural como herencia recibida del pasado, para defender su conservación y favorecer que las generaciones futuras se lo apropien.			
	Interpretar que el presente es producto del pasado, para comprender que el futuro es fruto de las decisiones y acciones actuales.			

	<u> </u>		
Ámbito artístico	Mostrar hábitos de percepción reflexiva y abierta de la realidad sonora y visual del entorno natural y cultural.		
	Utilizar estratégicamente los elementos de los lenguajes visual, musical y corporal para analizar las producciones artísticas.		
	Componer una creación audiovisual con elementos de los lenguajes artísticos utilizando herramientas y técnicas propias de cada ámbito.		
	Valorar con respeto y sentido crítico las producciones artísticas en sus contextos y funciones.		
	Disfrutar de las experiencias y creaciones artísticas como fuente de enriquecimiento personal y social.		
	Valorar con respeto y sentido crítico las producciones artísticas en sus contextos y funciones.		
Ámbito de cultura y valores	Captar las dimensiones éticas de los grandes relatos literarios y de las obras artísticas.		
Ámbito digital	Seleccionar, configurar y programar dispositivos digitales según las tareas que se quieran realizar.		
	Construir nuevo conocimiento personal mediante estrategias de tratamiento de la información con el soporte de aplicaciones digitales.		

BACHILLERATO

Ámbito de lenguas	Competencia en gestión y tratamiento de la información.		
Humanidades y ciencias sociales	Competencia social y cívica.		
Artes, Historia	Competencia en comunicación lingüística y audiovisual.		
del Arte	Competencia artística y cultural.		
	Competencia en la sensibilidad estética.		
	Competencia en la dimensión temporal de las manifestaciones artísticas.		
	Competencia en la observación, el análisis y la interpretación de las obras de arte.		

MARCO TEÓRICO

1. Breve historia de la película analógica

Hoy en día la mayoría de las obras cinematográficas se producen mediante tecnología digital. Con la llegada del cine digital a partir de los años noventa del siglo XX se redujo el gasto económico de la filmación, mejoró la calidad del sonido y actualmente ya solo hay un pequeño disco duro para guardar y distribuir el archivo de la última producción audiovisual. No obstante, antes de la expansión del mundo digital y del imperio del píxel, las bobinas de película eran las encargadas de llevar la magia a los cines.

Los antecedentes: las cronofotografías

Durante la segunda mitad del siglo XIX eran habituales las técnicas que daban movimiento, aunque limitado, a las imágenes. Entre estas técnicas destacaba la cronofotografía, que era capaz de dotar a las imágenes de movimiento natural y proyectarlas en una pantalla. Sin embargo, uno de los principales problemas de estas primeras proyecciones de cronofotografías era el tipo de soporte donde se registraban las imágenes, que limitaba la duración de la imagen proyectada.

Los orígenes: el celuloide

En 1887 nació el soporte de película definitivo del cine moderno y profesional. Con esta aportación, imagen y movimiento quedaron unidos para siempre y se inició un arte, el séptimo arte.

La primera generación de soportes de películas del cine moderno se producía a base de celuloide (nitrato de celulosa); por ello, las cintas de película son también conocidas con el nombre de celuloides.

La evolución de los materiales

El elevado coste de producción del celuloide y el hecho de ser un material muy inflamable hicieron que se iniciara una carrera para mejorar la seguridad de las películas y para buscar nuevos materiales.

En 1908 se comercializó la primera película de acetato incombustible, pero se requirieron decenios para perfeccionarlo y sustituir definitivamente el filme de nitrato de celulosa. Finalmente, en 1940 el triacetato de celulosa desplazó al nitrato de celulosa, y en la década de los cincuenta se generalizó su uso. Este material suponía un gran avance en la seguridad, pero era extremadamente frágil y se rompía con facilidad.

A partir de los años noventa se popularizó el uso del poliéster, más estable y resistente al paso de los años que el triacetato. Pero este nuevo material también presentaba una desventaja importante: la película era tan resistente que, en caso de quedar obstruida en la cámara o en el proyector, en vez de romperse podía causar daños en el equipo de proyección.

A pesar de la constante evolución y las mejoras introducidas a lo largo del tiempo, el principio en el que se basa la tecnología del cine analógico ha sido el mismo durante los últimos cien años, y las propiedades y funciones básicas de las cámaras, los proyectores y las películas no han variado sustancialmente desde finales del siglo XIX.



El celuloide (acetato de celulosa) es un material muy inflamable, ya que entra en combustión al superar los 150 °C, y las lámparas de proyección llegaban fácilmente a altas temperaturas. Por eso, eran muy habituales los incendios en salas de cine y en archivos cinematográficos. En 1897, durante una proyección cinematográfica en el Bazar de la Charité de París, se produjo un terrible incendio que provocó la muerte de 121 personas, la mayoría pertenecientes a la alta sociedad parisina. Este hecho tuvo un gran impacto internacional y aceleró la búsqueda de materiales más seguros.

La incorporación del sonido

Aunque el cine es un arte plenamente visual, la música y el sonido han sido desde sus inicios elementos imprescindibles. Incluso en el cine mudo la música jugaba un papel destacable, ya que las películas se proyectaban en las salas con el acompañamiento de un piano o de una orquesta que interpretaba la música al ritmo de las imágenes de la pantalla.

El primer largometraje sonoro y con diálogo sincronizado, The Jazz Singer (El cantante de jazz, Alan Crosland, 1927), fue precisamente un musical.

Aparte del carácter lúdico que puede tener la música en un filme, como en el caso de los musicales, el uso de este elemento tiene un alcance mucho más amplio y determinante. La música y los efectos sonoros influyen en nuestra percepción de las imágenes: una misma escena nos puede hacer sentir miedo, tristeza o intriga según las notas que la acompañen. La música es, por lo tanto, un elemento clave para que una escena exprese unas emociones concretas o para reforzar el significado de las imágenes.

Del blanco y negro al color

Reproducir las imágenes en color también fue una de las grandes búsquedas de los pioneros del cine. Para llevar los colores a las pantallas las primeras producciones cinematográficas se pintaban a mano, con un resultado poco realista pero verdaderamente artístico. Esta técnica continuó hasta el inicio de los años treinta, cuando ya se estaban desarrollando otros métodos con resultados más efectistas, como añadir filtros de colores a los proyectores.

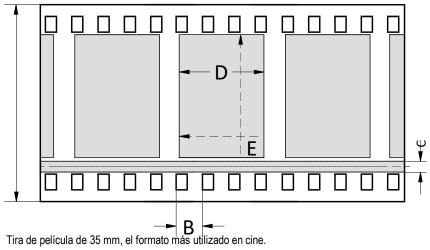
El punto de inflexión lo encontramos con la llegada del tecnicolor en el año 1934. Este sistema de tres bandas de color (rojo, verde y azul) confería un aspecto real al cromatismo de las películas y convenció a los grandes estudios de Hollywood, que utilizaron esta tecnología para grabar algunas de sus superproducciones más conocidas.

La aportación del color en las películas va más allá de la necesidad de plasmar el realismo en las pantallas. Las texturas de los colores en una escena determinada y la paleta totalmente personal e identificable de algunos cineastas son ejemplos de la utilización del color como un elemento más del lenguaje cinematográfico, capaz de añadir simbolismo y significado a las historias.



Un gran ejemplo del alto grado de complejidad que podía llegar a adquirir la técnica del coloreado manual lo encontramos en la película *Gli ultimi giorni di Pompei (La ciudad castigada*, Carmine Gallone y Amleto Palermi, 1926).

2. Estructura de una película



- A. Ancho: se expresa en mm (35 mm, 16 mm, 9,5 mm, etc.).
- B. Perforaciones: son necesarias para arrastrar la película dentro de la cámara, las máquinas de procesado y los proyectores.
- C. Banda sonora: espacio donde se graba el sonido, que puede ser óptico o magnético.
- D. Área de la imagen: espacio donde se graba la imagen.
- E. Relación de aspecto o aspect ratio: es la proporción entre el ancho y el alto de una imagen. La proporción estándar para la película de 35 mm y 4 perforaciones es la conocida como 1.37:1 o Academy ratio (horizontal: vertical).

Fotograma: cada una de las imágenes impresas en la tira. El número de fotogramas por segundo que se visualizan determina la sensación de movimiento en el espectador.



El cine analógico crea una ilusión: las imágenes que vemos vivas y en movimiento en las pantallas son, en realidad, fotografías estáticas. Este sistema se basa en un principio descubierto en el siglo XIX por el que una serie de fotografías estáticas registradas a gran velocidad y luego proyectadas a la misma velocidad son percibidas por el cerebro humano como una imagen en movimiento. Esta velocidad puede variar según el número de fotogramas por segundo (FPS): en el cine mudo es de 16-18 FPS y en el cine sonoro, de 24 FPS. El cine digital, en cambio, capta las imágenes y las transforma en información, datos expresados en dígitos.

Los tipos de película más relevantes

A lo largo de la historia del cine se han utilizado diferentes tipos de película.

Es importante distinguir entre dos conceptos distintos: uno es el soporte, es decir, la parte sobre la que se registra la imagen y que puede estar formada por distintos materiales (nitrato de celulosa, poliéster, etc.), y el otro es el formato, es decir, el conjunto de características técnicas (ancho, relación de aspecto, etc.) asociado a los diferentes tipos de película y que a menudo se confunde con el ancho de la película.

70 mm	35 mm	16 mm	9,5 mm	8 mm	super 8
Películas estándar		Películas de pequeño formato o subestándar			
Ámbito profesional		Ámbito doméstico			



El tipo de película utilizado determina tres elementos: la cámara con la que se graba la película, el proyector que se utiliza en la sala, así como el aspecto y las dimensiones de la imagen que vemos en pantalla. La elección de un tipo de película u otro depende, sobre todo, de cuestiones económicas y artísticas. Por ejemplo, el super 8 registra con bastante realismo los espacios interiores, pero con la luz exterior las imágenes se vuelven algo azuladas. Esta variabilidad en el color y en la textura de la imagen es el motivo por el que algunos cineastas tienen predilección por una película u otra, y también es el argumento que esgrimen algunos directores que, a pesar de la fuerte irrupción del cine digital, todavía prefieren utilizar las películas analógicas.

El largo camino de la cámara al proyector

El procedimiento que se sigue desde que la película se extrae de la cámara hasta que llega una copia al cine puede variar según el tipo de película utilizado. En el caso del estándar de 35 mm, se pasa por estas fases:

- 1. Se etiqueta cada fragmento de película para identificar correctamente el metraje.
- 2 Se revela la película en el laboratorio mediante una serie de tratamientos químicos. El material que se obtiene es el negativo original de la película.
- Se obtiene una copia en positivo de la película. Este proceso se denomina positivado y
 permite obtener una imagen similar a la que vemos en la realidad (positivo).
- 4. La primera copia, llamada *copión*, sirve de guía para ver un montaje aproximado de lo que será la película final.
- 5. Además del copión, también se obtiene una copia de trabajo idéntica al copión pero que incorpora el sonido.
- 6. Una vez que están listos tanto el copión como la copia de trabajo, se modifica el montaje y el sonido en el negativo original.

7. Del negativo original montado se hace una copia en positivo (interpositivo) y, sobre esta, una copia en negativo (internegativo), que servirá para obtener las diferentes copias de proyección.

3. ¿Analógico versus digital?

Con la irrupción de la tecnología digital, el modo de hacer y ver cine ha cambiado más en unas décadas de lo que lo ha hecho en más de cien años de historia del celuloide. El cine digital ha aportado a la industria tres grandes ventajas:

- Resistencia: la película analógica se deteriora con el paso del tiempo, ya que se raya, se fisura y se rompe con mayor facilidad.
- Comodidad: el formato digital ocupa mucho menos espacio y pesa menos, ya que en un disco duro se pueden guardar muchas horas de metraje. Esto simplifica el proceso de rodaje y de distribución.
- Reducción de costes: los gastos y los esfuerzos de logística son menores en la distribución de una película digital.

En cuanto a la calidad de la imagen, la oposición digital-analógico genera todavía mucho debate. Aunque actualmente el grado de resolución y nitidez en imagen y sonido digitales es más alto que el que ofrece el sistema analógico, la calidad artística y estética no debe medirse únicamente a partir de estos indicadores.

Para muchas personas, las texturas del sonido y de la imagen analógicos suponen un valor añadido respecto al sistema digital. Tanto es así que se ha llegado a crear un formato de vídeo digital, llamado 24p, para imitar el aspecto visual del 35 mm.

Algunos cineastas todavía prefieren filmar usando película por razones artísticas e incluso técnicas, ya que el nivel de resolución obtenido con el 70 mm (e incluso el 35 mm) solo se puede equiparar al digital de altas prestaciones (5-6K). Además, por el momento, el celuloide sigue siendo la mejor manera de conservar las películas, porque no sabemos si la información digital perdurará.

Es indudable que los milímetros han dejado paso a los píxeles, pero seguramente es demasiado pronto para considerar obsoletas las bobinas de celuloide.

FICHA DIDÁCTICA DE LA ACTIVIDAD 01

"EL MATERIAL DEL QUE ESTÁN HECHOS LOS SUEÑOS"

Temporización

Entre 15 y 30 minutos.



Materiales

Materiales incluidos en el set: lata del Centro de Conservación y Restauración. Otros materiales no incluidos en el set: papel y bolígrafo.

Orientaciones metodológicas

Se trata de una actividad introductoria que tiene por objeto la movilización de los conocimientos previos del alumnado sobre el cine analógico y la presentación de los materiales que se utilizarán en esta unidad. Por ello, en función del tiempo que se quiera dedicar, las preguntas se pueden responder con mayor o menor profundidad.

La primera parte de la actividad se puede dinamizar de distintos modos: tal y como está planteado el enunciado o bien llevando a cabo el ejercicio de manera colectiva, proponiendo que algunas personas dibujen en la pizarra los iconos a medida que el resto del grupo los vaya proponiendo.

En la segunda y en la tercera parte de la actividad es importante dejar un espacio de tiempo suficiente para que todos los alumnos puedan aportar sus hipótesis sobre las preguntas planteadas. Puede ser una buena solución recogerlas en la pizarra para irlas contrastando y evaluando hasta que se llegue a la respuesta correcta.

Solucionario

- Algunos de los iconos utilizados en todo el mundo para representar el universo cinematográfico son:
 - Relacionados con el cine como fenómeno cultural: tique de entrada a la sala, butaca de sala de cine, estatuilla de los Óscar, estrellas, etc.
 - Relacionados con el proceso de producción: claqueta, cámaras, silla de dirección, latas, tiras de celuloide, etc.
- Las latas y las tiras de película son iconos emblemáticos del cine analógico. Las latas se utilizan para almacenar y conservar los rollos de película.
- Los metros de película necesarios pueden variar según el tipo de película. En el caso del sistema analógico estándar (35 mm con cuatro perforaciones y 24 fotogramas por segundo), se necesitan 27,43 metros por cada minuto. Por lo tanto, para una pieza de 60 minutos necesitaríamos 1.645 metros de película. En una lata como la del set caben aproximadamente 300 metros de película. Es decir, necesitaríamos casi seis latas para guardar un metraje de 60 minutos.

FICHA DIDÁCTICA DE LA ACTIVIDAD 02

"CINE DE LOS SENTIDOS"

Temporización

Entre 30 minutos y 1 hora.



Materiales

Materiales incluidos en el set: lata del Centro de Conservación y Restauración, Cineteca.

Otros materiales no incluidos en el set: sistema de proyección de vídeos, papel y bolígrafo.

Orientaciones metodológicas

Esta actividad es fundamentalmente sensorial. Su objetivo es que el alumnado pueda tocar, oír y oler los materiales y que, a través de esta experimentación, descubra los primeros conceptos técnicos sobre el cine analógico y los grandes hitos en la evolución técnica del cine.

Solucionario

En la práctica, las ventajas del soporte digital respecto al analógico son principalmente estas tres: resistencia, comodidad y costes. Para muchas personas las texturas sonoras y granuladas de la película analógica tienen un valor más alto que el de la nitidez. Véase el apartado "¿Analógico versus digital?" del marco teórico de esta unidad.

El celuloide (nitrato de celulosa) es un material altamente inflamable que ponía en peligro las salas de cine y los almacenes donde se guardaban las copias, por lo que fue sustituido por otros materiales. Véase el apartado "La evolución de los materiales" del marco teórico de esta unidad.

Hay numerosas películas que recogen escenas sobre incendios de proyectores, archivos y salas de cine: la propia *Nuovo Cinema Paradiso* (*Cinema Paradiso*, Giuseppe Tornatore, 1988) o *Inglourious Basterds* (*Malditos bastardos*, Quentin Tarantino, 2009) son algunos ejemplos de ello. Se pueden encontrar en la Cineteca.

- ➤ La tira "Ejemplar en descomposición" desprende olor a vinagre porque está afectada por el síndrome del vinagre, una degradación que, con el paso del tiempo, afecta a numerosas películas que no se han conservado adecuadamente. Cuando entra en descomposición, el triacetato de celulosa forma ácido acético; por ello, las tiras desprenden este olor a vinagre.
- **>** El audio *Cinema 1946* recoge un sonido mítico del cine analógico, el del proyector, sustituido por los insonoros equipos de proyección informática.

FICHA DIDÁCTICA DE LA ACTIVIDAD 03

"UN DÍA EN EL ARCHIVO CINEMATOGRÁFICO"

Temporización

Entre 1 hora y 1 hora 30 minutos.



Materiales

Materiales incluidos en el set: lata del Centro de Conservación y Restauración, Cineteca.

Otros materiales no incluidos en el set: sistema de proyección de vídeos, papel y bolígrafo.

Orientaciones metodológicas

Antes de empezar esta actividad es necesario explicar al alumnado cuáles son los diferentes tipos de película y cuál es la estructura de una banda de película. Véase el apartado "Estructura de una película" del marco teórico de esta unidad.

Para ayudar al alumnado a reconocer la clase de tira que examinan, deben anotar sus características y compararlas con las de los fragmentos del "Muestrario de soportes analógicos". Cuando todo el mundo haya identificado a qué tipo de película corresponde su tira, se puede establecer una ronda de presentación de soportes de película, donde cada grupo deberá explicar al resto de la clase las características técnicas y la historia de la película con la que ha trabajado.

Solucionario

La correspondencia de tiras es la siguiente: 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.

FICHA DIDÁCTICA DE LA ACTIVIDAD 04

"CINEFÓRUM: ¿ANALÓGICO O DIGITAL?"

Temporización

Entre 1 hora y 1 hora 30 minutos.



Materiales

Materiales incluidos en el set: Cineteca.

Otros materiales no incluidos en el set: sistema de proyección de vídeos, papel y bolígrafo.

Orientaciones metodológicas

El coloquio planteado en este cinefórum es adecuado para todos los niveles educativos, ya que las emociones y los sentimientos que nos transmiten la música y el color son, podríamos decir, universales. Por otra parte, se trata de un debate interesante para desmontar tópicos y prejuicios entre los jóvenes, que muchas veces no muestran interés por el cine clásico, mudo o en blanco y negro. Si se dispone de tiempo, puede ser interesante ver la película *The Artist* (Michel Hazanavicius, 2011) completa para romper estos prejuicios y, al mismo tiempo, generar un debate más enriquecedor. En la Cineteca se puede encontrar un fragmento de esta película.

En ciclos educativos superiores es aconsejable aprovechar el debate para introducir hilos argumentales sobre la aceptación poco crítica de las nuevas tecnologías en la sociedad y la pervivencia de la tecnología analógica, en los aspectos creativo y práctico, tanto en el cine como en otros ámbitos culturales (lectura, arte, etc.).

Solucionario

La música y los efectos sonoros influyen en nuestra percepción de las imágenes: una misma escena nos puede hacer sentir miedo, tristeza o intriga según las notas que la acompañen. La música expresa y multiplica el significado de las imágenes. Por otra parte, las bandas sonoras originales (BSO) son un elemento clave en una película y algunas se acaban consagrando tanto o más que el propio film.

- ➤ El nombre de la banda sonora y el género de la película se indican en el nombre de los archivos de las pistas de audio de la Cineteca.
- Los colores multiplican la viveza de la escena, aportan realismo y aumentan la sensación de inmersión en el filme. En *The Grand Budapest Hotel (El Gran Hotel Budapest*, Wes Anderson, 2014), obra galardonada por la mejor dirección artística en distintos certámenes, la fotografía tiene una importancia capital y es uno de los elementos más brillantes de la película, donde el juego de colores ayuda a crear esa estética sensible y nostálgica que el filme posee.
- The Artist fue una producción muy aclamada por crítica y público. La obra reivindica un género totalmente en desuso no solo en cuanto a nuevas producciones, sino también por el escaso consumo que se hace de cine clásico de estas características. En una sociedad donde los productos audiovisuales (películas, series, videoclips, etc.) cada vez son más estimulantes tanto en lo que respecta al sonido como a la imagen, hay que volver a aprender a disfrutar del ritmo y el lenguaje de este tipo de producciones. The Artist o Blancanieves (Pablo Berger, 2012) demuestran al público actual que el color y la voz no son imprescindibles para contar una buena historia.
- ➤ En el cine mudo hay muchísimos elementos clave que ayudan a suplir la ausencia de diálogo: el guion, el ritmo, el plano, la secuencia, los cortes, los gags, la música y, por supuesto, el trabajo actoral (movimiento, expresión corporal y expresión facial).
- ➤ En el filme *The Sweetest Sound* (Alan Berliner, 2001), el sonido del tecleo es utilizado tanto para remarcar algunos cambios de escena como para reforzar el ritmo de la película.

SALA 2

CREATIVIDAD

¿CÓMO SE NARRAN LAS HISTORIAS?

¿Cómo se narran las historias?

FICHA DIDÁCTICA DE LA UNIDAD

En esta unidad se llevará a cabo una aproximación al cine desde la perspectiva del contenido, para analizar qué son los géneros, es decir, cómo se explican las historias. Los alumnos podrán conocer, así, las características principales de los géneros más icónicos y, al mismo tiempo, reflexionar en torno a los límites de los géneros y la frontera entre ficción y realidad en el cine.

Objetivos didácticos

- Identificar los principales géneros de la tradición cinematográfica y reconocer las características fundamentales de cada uno de ellos.
- Guionizar escenas cinematográficas de acuerdo con los mecanismos narrativos, formales y estilísticos de un género determinado.
- Tomar conciencia del papel del cine en la construcción de la realidad y en la formación del bagaje cultural de las personas.
- Reflexionar sobre el juego entre realidad y ficción que nos hacen vivir las películas, así como ser capaces de identificar los mecanismos narrativos que construyen este juego.

Temporización

El tiempo aproximado necesario para llevar a cabo las actividades se indica en la ficha didáctica correspondiente.

Material necesario

Los materiales del set que corresponden a esta unidad son los siguientes:

- Guiones de trabajo de las actividades.
- La Cartelera.
- Caja Attrezzo.
- Cineteca.

Áreas curriculares

La siguiente tabla recoge la correspondencia curricular de las áreas que guardan relación con los contenidos de la unidad y las actividades propuestas.

Educación Secundaria Obligatoria	Ámbito lingüístico: Lengua Catalana y Literatura
	Ámbito social: Ciencias Sociales
	Ámbito artístico: Educación Visual y Plástica, Música
	Ámbito de cultura y valores: Cultura y Valores Éticos
	Ámbito digital
Bachillerato	Cultura Audiovisual
	Historia del Arte
	Historia del Mundo Contemporáneo
	Lengua catalana

Competencias

El siguiente listado recoge las competencias propias de cada ciclo educativo que se trabajan a lo largo de las actividades.

EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

	EDUCACION SECUNDARIA OBLIGATORIA	
Ámbito lingüístico	Obtener información, interpretar y valorar textos orales de la vida cotidiana, de los medios de comunicación y del mundo académico, incluyendo los elementos prosódicos y no verbales.	
	Producir textos orales de tipología diversa con adecuación, coherencia, cohesión y corrección lingüística, utilizando los elementos prosódicos y no verbales pertinentes.	
	Utilizar estrategias de interacción oral de acuerdo con la situación comunicativa para iniciar, mantener y terminar el discurso.	
	Implicarse activa y reflexivamente en interacciones orales con una actitud receptiva y dialogante.	
Ámbito social	Analizar las manifestaciones culturales y relacionarlas con sus creadores y con la época donde se sitúan, para interpretar las diversas cosmovisiones y su propósito.	
	Valorar el patrimonio cultural como herencia recibida del pasado, para defender su conservación y favorecer que las generaciones futuras se lo apropien.	
	Interpretar que el presente es producto del pasado, para comprender que el futuro es fruto de las decisiones y acciones actuales.	

Ámbito artístico	Mostrar hábitos de percepción reflexiva y abierta de la realidad sonora y visual del entorno natural y cultural.
	Disfrutar de las experiencias y creaciones artísticas como fuente de enriquecimiento personal y social.
	Interpretar y representar creaciones con formas bidimensionales y tridimensionales, estáticas y en movimiento.
	Valorar con respeto y sentido crítico las producciones artísticas en sus contextos y funciones.
Ámbito de cultura y valores	Captar las dimensiones éticas de los grandes relatos literarios y de las obras artísticas.
	Identificar los aspectos éticos de cada situación y dar respuestas adecuadas y preferentemente innovadoras.
	Analizar críticamente el entorno (natural, científico-tecnológico, social, político, cultural) desde la perspectiva ética, individual y colectivamente.
Ámbito digital	Buscar, contrastar y seleccionar información digital adecuada para el trabajo que se quiere realizar, considerando diversas fuentes y medios digitales.
	Construir nuevo conocimiento personal mediante estrategias de tratamiento de la información con el apoyo de aplicaciones digitales.
	Participar en entornos de comunicación interpersonal y publicaciones virtuales para compartir información.

BACHILLERATO

Ámbito de lenguas	Competencia en gestión y tratamiento de la información.
Humanidades y ciencias sociales	Competencia social y cívica.
Artes, Historia	Competencia en comunicación lingüística y audiovisual.
del Arte	Competencia artística y cultural.
	Competencia en la sensibilidad estética.
	Competencia en la dimensión temporal de las manifestaciones artísticas.
	Competencia en la observación, el análisis y la interpretación de las obras de arte.

MARCO TEÓRICO

1. ¿Es posible clasificar las historias?

Originalmente, la narrativa cinematográfica bebía de la tradición literaria, concretamente de las fuentes clásicas, por lo que la tragedia y la comedia fueron los primeros géneros del cine. Con el paso del tiempo, el cine ha evolucionado hasta construir un universo narrativo propio, hasta forjar un canon que acoge una multitud compleja de géneros y subgéneros.

El género de una película viene determinado por el tema tratado, el estilo y el tono de la narración o el tipo de emociones que genera en el público.

La clasificación de las películas en géneros no es tarea fácil, y a menudo genera controversias y disparidad de opiniones entre los propios especialistas. Sin embargo, las etiquetas permiten, tanto a los cineastas como al público, compartir y reconocer unos códigos y unas convenciones.



En el Hollywood clásico de los años treinta y cuarenta, las películas de género vivieron su momento álgido. Dentro de una industria cinematográfica regida por los grandes estudios, el género respondía perfectamente a las necesidades de producción: obtener la máxima rentabilidad de los actores contratados, los decorados o el vestuario y facilitar la difusión y comercialización de los filmes. Pero también respondía a las demandas de un público que, en un contexto marcado por el belicismo, en las salas buscaba, sobre todo, una vía de escape.

La primera división: ¿realidad o ficción?

La primera división que encontramos a la hora de categorizar una película corresponde a si se trata de una aproximación a la historia desde la ficción o si se pretende reproducir la realidad con la máxima fidelidad posible. Siguiendo este criterio, las películas se dividen en cine documental y cine de ficción. Sin embargo, cuando hablamos de los grandes géneros cinematográficos nos referimos, en realidad, a los (sub)géneros de las películas de ficción.



El cine documental también es un gran grupo que reúne todo un amplio abanico de contenidos, de intencionalidades (información, propaganda, educación, investigación, etc.) y de géneros (documental histórico, etnográfico, de denuncia, científico, etc.).

2. Los grandes géneros de la ficción

Acción

Originalmente, la acción era un componente de otros géneros como el de aventuras, el suspense o el wéstern, pero el éxito de algunas películas donde este elemento tenía un papel central lo elevó a la categoría de género.

En este tipo de cine, el argumento está supeditado a las secuencias, a menudo sin interrupciones, llenas de acción trepidante y constantemente alimentada (persecuciones, explosiones, tiroteos, luchas, etc.). No hay intención de ofrecer al espectador margen para la reflexión o la insinuación, ni de tratar tramas sutiles, sino que el objetivo es proporcionar un espectáculo explícito.

Los personajes suelen ser humanos excepcionales que luchan sin dudas ni complejos contra todo aquello que amenace su persona o su causa, a menudo enfrentados a un enemigo estereotipado y arquetípico que encarna los valores del mal.

Formalmente son películas de planos cortos, imágenes contrastadas, colores saturados y con una gran presencia de efectos especiales acentuados a menudo por una música contundente.

Aventuras

Podríamos considerar algunos de los géneros y subgéneros, como el cine de acción, el wéstern, el cine bélico o el de capa y espada, ramificaciones del género de aventuras.

Los argumentos de este género cinematográfico guardan mucha semejanza con la estructura de los cuentos tradicionales: un personaje principal inicia un viaje para cumplir una misión que le ha sido encomendada, ya sea la exploración de un territorio, la búsqueda de una persona, de un objeto, o la venganza de una injusticia. Durante el proceso, el protagonista tendrá que enfrentarse a mil pruebas y obstáculos (que encarnan la lucha entre el bien y el mal) y demostrará su heroicidad y bondad a los ojos del mundo.

El cine de aventuras tiene una marcada intención lúdica y pretende proporcionar al público el máximo entretenimiento. Por ello, la acción y la ambientación en un marco geográfico o histórico exótico (la selva, África, los Mares del Sur, la época moderna o medieval, etc.) son elementos clave de este género.

Ciencia ficción

La categoría de la ciencia ficción puede cubrir un amplio abanico de producciones cinematográficas que a menudo comparten características de otros géneros, como la fantasía, el terror o el cine de aventuras.

La ciencia ficción se caracteriza por la (supuesta) base científica de sus tramas y ambientaciones. Las historias de ciencia ficción se pueden ubicar tanto en el presente del planeta Tierra como en el espacio exterior (el cosmos, planetas y galaxias lejanos, civilizaciones desconocidas, etc.) y el tiempo futuro.

Los temas más habituales son la conquista del espacio, el contacto con formas de vida extraterrestre (amiga o enemiga) o la reflexión sobre los lados más oscuros de los avances científicos: mutaciones humanas o animales, la catástrofe atómica, el miedo a una sociedad tiranizada por máquinas u otros tipos de distopía.

Comedia

La comedia quiere provocar en el espectador la risa o, cuanto menos, la sonrisa, y para ello pone el foco en lo absurdo del comportamiento humano.

Este género suele recoger los vicios, costumbres y hábitos de personajes arquetípicos que encarnan comportamientos sociales universales (el avaro, el mentiroso, el torpe, el pícaro, etc.). Mediante la caricatura y la deformación plantea situaciones con las que el público se puede sentir identificado, pero siempre desde una posición moral superior.

Aunque encontramos una gran diversidad de temas, personajes y diferentes estilos de hacer comedia, algunos de los más habituales son los siguientes:

- Comedia romántica: gira en torno a enredos amorosos y relaciones de pareja.
- Comedia burlesca: se basa en la sucesión de gags con abundancia de caídas, golpes y lanzamiento de objetos. Por esta razón también es conocida con el nombre de slapstick, literalmente, 'golpe de bastón'.

Parodia: imitación cómica, o incluso ácida, de situaciones conocidas por el público o de películas anteriores.

Drama

El drama persigue hacerse eco de los grandes conflictos y preocupaciones con las que el ser humano se enfrenta a lo largo de su vida. Por eso siempre trata temas de gran trascendencia (el sentido de la vida, el destino, la muerte, etc.) y con una carga psicológica y emocional muy fuerte (por ejemplo, la pérdida del amor, la venganza o la relación con los demás).

La historia dramática parte siempre de un conflicto que los personajes tendrán que superar a lo largo del filme y que pondrá de manifiesto sus luchas psicológicas y emocionales.

Esta lucha genera en el público sentimientos como la empatía, el miedo, la conmoción, la desaprobación o la solidaridad.

Fantasía

Los argumentos del género fantástico se basan en fenómenos inexplicables, que van más allá de las leyes de la física y la realidad.

Las historias pueden estar ambientadas en mundos mitológicos, legendarios o imaginarios, pero también en universos identificables en los que se introducen elementos mágicos o extraordinarios.

El personaje más habitual es el héroe o la heroína, un personaje que vive una experiencia mística en la que debe recurrir a poderes o habilidades sobrenaturales para hacer frente a los peligros que se le presentan. Otros personajes habituales son príncipes, princesas o seres sobrenaturales como hadas, semidioses, enanos o elfos.

Los límites del género fantástico con el género de terror y la ciencia ficción son notablemente difusos: una película fantástica donde el elemento inexplicable tiene una base científica se convierte en una película de ciencia ficción; por otra parte, cuando estos fenómenos sobrenaturales quieren causar miedo en los espectadores nos encontramos ante un filme de terror.

Cine negro

El cine negro, también conocido como *film noir*, comparte elementos con otras ramas del cine criminal, como el cine policial o de gánsteres.

Sin embargo, es un género con unos rasgos definitorios fuertes y diferenciados que comparte con el género literario del mismo nombre. Normalmente, el protagonista principal es un detective privado, un periodista o un policía que actúa al margen de la ley para resolver un crimen. Esta investigación lo acabará conduciendo a ambientes violentos y decadentes donde tendrá que lidiar con otros personajes de dudosa moral, como el de la *femme fatale* (una mujer tan atractiva como peligrosa), para sobrevivir y conseguir su objetivo.

La trama de las películas de este género suele ubicarse en los bajos fondos de las ciudades, en espacios nocturnos y habitados por gente conflictiva.

Musical

El musical es uno de los géneros más fácilmente identificables, ya que posee unas características absolutamente propias que lo desmarcan del resto: la música, las canciones y las coreografías de baile desempeñan un papel predominante en este género y son un recurso clave en la narración.

El musical está intimamente relacionado con el teatro por su voluntad de espectáculo y entretenimiento. Por este motivo, aunque puede recoger argumentos muy diversos, suele tratar temas como la búsqueda del amor, el éxito o la popularidad desde un punto de vista positivo y alegre.

Los protagonistas de los musicales, que a veces ya son estrellas del mundo de la música o de la danza, son fáciles de identificar, ya que son los que interpretan las canciones.

Suspense

Las películas de suspense, o *thrillers*, no se centran en un tema concreto, ya que el suspense no es una temática, sino un modo de aproximarse a las historias y de tratarlas. Sin embargo, la tradición ha forjado dos corrientes fundamentales: el *thriller* político, con investigaciones, conspiraciones y denuncias de temática política, y el *thriller* psicológico, donde el conflicto entre los personajes se centra en la rivalidad, la ambigüedad moral o las obsesiones.

Los thrillers supeditan el guion y los aspectos formales del lenguaje cinematográfico a la creación de un clima de angustia, expectación y emoción. Se evita la sorpresa repentina, se mantiene a los espectadores informados (más que los protagonistas de la película) de lo que pasará y la tensión se prolonga prácticamente hasta el final, con un desenlace que suele ser dramático.

En el cine de suspense, la música y los efectos sonoros tienen una importancia capital, ya que ayudan a crear el clima de tensión y a provocar angustia en el espectador.

Terror

En el cine de terror, las temáticas, los argumentos y las ambientaciones pueden ser muy variados, pero la esencia se reduce siempre a la lucha entre el bien y el mal.

El mal puede representarse bajo formas muy variadas: fuerzas maléficas (diablos, brujas), seres sobrenaturales (fantasmas, espíritus), muertos vivientes (vampiros y zombis), monstruos humanos de carácter psicológico (el asesino en serie, el genio del mal, el psicópata, etc.) y monstruos de carácter fisiológico (por ejemplo, el hombre lobo o seres nacidos de un experimento científico).

Son frecuentes los espacios cerrados, oscuros y húmedos, así como los espacios físicos que pueden evocar misterio (antiguos hospitales abandonados o ruinas de edificios de épocas pasadas).

En los aspectos formales abundan las imágenes oscuras, ángulos de cámara sorprendentes, las tonalidades saturadas y azuladas, así como una banda sonora que suele ser estridente y que ayuda a marcar el ritmo de las secuencias y a acentuar los sobresaltos de la pantalla.

Western

Este género, durante muchos años el más puramente norteamericano, narra la conquista del Oeste de los Estados Unidos.

Se trata de un género con rasgos fácilmente identificables y lleno de personajes arquetípicos: la época es normalmente la segunda mitad del siglo XIX, los años de la conquista del Oeste y la fiebre del oro; el lugar, los Estados Unidos (normalmente su frontera en expansión hacia el océano Pacífico); los personajes más característicos son el *cowboy*, el *sheriff* y sus ayudantes, el bandido, los nativos norteamericanos, el pionero o el justiciero.

Los temas suelen ser los desplazamientos (en caravanas, a caballo, en tren o en diligencia), la venganza, y el enfrentamiento entre los pioneros anglosajones y la población nativa americana, o entre los malhechores y los bandoleros con la justicia. A la vez, también son el pretexto para tratar aspectos de la condición humana (valores como la amistad, la valentía y la cobardía, la solidaridad o la ecología) en un mundo sin leyes establecidas, todavía en formación.

FICHA DIDÁCTICA DE LA ACTIVIDAD 01

"UN LENGUAJE UNIVERSAL"

Temporización

Entre 30 minutos y 1 hora.



Materiales

Materiales incluidos en el set: caja Attrezzo, Cineteca. Otros materiales no incluidos en el set: sistema para la proyección de vídeos, papel y bolígrafo.

Orientaciones metodológicas

Se trata de una actividad introductoria para la movilización de los conocimientos previos sobre los contenidos que plantea la unidad. Esta movilización surge de la reflexión sobre la experiencia directa del alumnado como espectadores, y mediante el análisis de sus preferencias cinematográficas.

Si se quiere llevar a cabo la actividad en menos tiempo, se recomienda iniciarla directamente en la tercera parte y movilizar los conocimientos de los alumnos mediante la caja Attrezzo, ya que los objetos son representativos de los cánones y las convenciones de cada género, a la vez que nos sirven para conectar con el imaginario cinematográfico.

Solucionario

La siguiente tabla contiene la correspondencia entre géneros y objetos de la caja Attrezzo y un ejemplo de película de cada género. Se pueden visionar fragmentos de todas las películas de la tabla en la Cineteca.

GÉNERO	OBJETO	PELÍCULA
Acción	Cinta militar	The Terminator (Terminator, James Cameron, 1985)
Aventuras	Parche de pirata	Pirates of the Caribbean: The Curse of the Black Pearl (Piratas del Caribe. La maldición de la Perla negra, Gore Verbinski, 2003)
Ciencia ficción	Microchip	The Matrix (Matrix, Lilly y Lana Wachowski, 1999)
Comedia	Gafas de fiesta	Magic in the Moonlight (Magia a la luz de la luna, Woody Allen, 2014)
Drama	Nota de despedida	The Impossible (Lo imposible, J. A. Bayona, 2012)
Fantasía	Piedra filosofal	Twilight (Crepúsculo, Catherine Hardwicke, 2008)
Cine negro	Bolsa de plástico y pinzas	The Maltese Falcon (El halcón maltés, John Huston, 1941)
Musical	Воа	Into the Woods (Rob Marshall, 2015)
Suspense	Cuchillo de plástico	North by Northwest (Con la muerte en los talones, Alfred Hitchcock, 1959)
Terror	Araña de plástico	The Blair Witch Project (El proyecto de la bruja de Blair, Daniel Myrick y Eduardo Sánchez, 1999)
Wéstern	Estrella de sheriff	The Searchers (Centauros del desierto, John Ford, 1956)

FICHA DIDÁCTICA DE LA ACTIVIDAD 02

"DESCIFRAR CÓDIGOS PARA CONSTRUIR MENSAJES"

Temporización

Entre 1 y 2 horas.



Materiales

Materiales incluidos en el set: Cartelera, Cineteca.

Otros materiales no incluidos en el set: sistema para la proyección de vídeos, papel y bolígrafo.

Orientaciones metodológicas

El objetivo de esta actividad es profundizar en el análisis de los cánones y las convenciones de los grandes géneros cinematográficos.

La actividad se puede dinamizar de muchos modos, dependiendo de cómo se quiera gestionar el grupo y del tiempo que se quiera invertir en el desarrollo de esta. En una versión más rápida, se puede llevar a cabo colectivamente, comentando los carteles (de la Cartelera) y las escenas (de la Cineteca) de forma espontánea con todo el grupo clase. En una versión más pausada, se puede dividir la clase en grupos para analizar individualmente cada uno de los carteles y la escena correspondiente, y posteriormente presentar las conclusiones ante el resto de la clase.

Solucionario

- Los carteles de películas siguen unos cánones gráficos que intentan transmitir la esencia del filme y el género en el que se enmarca. Los colores, el tipo de elementos que aparecen, la tipografía y los taglines ('frases llamada') empleados son indicadores del género del filme.
- ➤ La siguiente tabla recoge la correspondencia entre películas y géneros de los filmes propuestos en la Cartelera. Para el análisis de la escena, véase el apartado "Los grandes géneros de la ficción" del marco teórico de esta unidad.

GÉNERO PELÍCULA

Acción	Mad Max: Fury Road (Mad Max: Furia en la carretera, George Miller, 2015)
Aventuras	Indiana Jones and the Temple of Doom (Indiana Jones y el templo maldito, Steven Spielberg, 1984)
Ciencia ficción	Interstellar (Christopher Nolan, 2014)
Comedia	Little Miss Sunshine (Pequeña Miss Sunshine, Jonathan Dayton y Valerie Faris, 2006)
Drama	Amour (Amor, Michael Haneke, 2012)
Fantasía	The Hobbit: The Desolation of Smaug (El hobbit: La desolación de Smaug, Peter Jackson, 2013)
Cine negro	A Touch of Evil (Sed de mal, Orson Welles, 1958)
Musical	West Side Story (Amor sin barreras, Jerome Robbins, Robert Wise, 1961)
Suspense	Nightcrawler (Dan Gilroy, 2014)
Terror	Psycho (Psicosis, Alfred Hitchcock, 1960)
Western	True Grit (Valor de ley, Ethan y Joel Coen, 2010)

FICHA DIDÁCTICA DE LA ACTIVIDAD 03

"MIL HISTORIAS EN UNA"

Temporización

Entre 2 y 3 horas.



Materiales

Materiales incluidos en el set: Caja Attrezzo.

Otros materiales no incluidos en el set: papel y bolígrafo.

Orientaciones metodológicas

Es recomendable iniciar la actividad leyendo el titular de la noticia sobre el hallazgo arqueológico y analizando las características del formato periodístico mediante preguntas como las siguientes: ¿cómo se narran los hechos en una noticia? Este texto ¿se caracteriza por la objetividad o por la subjetividad? A partir de esta reflexión podemos enlazar con el concepto central de la actividad: el cine de ficción no narra las historias desde la objetividad, sino desde una perspectiva concreta. Estas perspectivas son múltiples, y, por lo tanto, una misma historia puede dar lugar a infinitas historias.

Para llevar a cabo la actividad, sería interesante dividir la clase en once grupos, ya que así contaremos con tantos como géneros y objetos de la caja Atrezzo: acción, aventuras, ciencia ficción, comedia, drama, fantasía, cine negro, musical, suspense, terror y wéstern.

Si se quiere reducir el tiempo invertido en la actividad, se puede acortar el rato dedicado a la redacción del guion, de forma que se convierta en un ejercicio de creatividad e improvisación muy dinámico, aunque también puede asignarse como tarea en horas no lectivas. Sin embargo, hay que tener en cuenta que puede ser muy interesante dejar tiempo a los alumnos para que preparen el guion y la representación, o incluso el vestuario, una pequeña escenografía y otros efectos que quieran incluir. En este caso, sería muy recomendable que grabaran las escenas en vídeo.

Si se desea compartir los resultados de esta actividad, estos se pueden enviar a filmoteca.serveiseducatius@gencat.cat y a educacio@museudelcinema.cat y los publicaremos en nuestros blogs (https://filmotecaescoles.blog.gencat.cat y https://museucinemaeducacio.wordpress.com/).

Solucionario

> Actividad de solución abierta.

FICHA DIDÁCTICA DE LA ACTIVIDAD 04

«Cinefórum: ¿REALIDAD O FICCIÓN?»

Temporización

1 hora aproximadamente.



Materiales

Materiales incluidos en el set: Cineteca.

Otros materiales no incluidos en el set: sistema para la proyección de vídeos, papel y bolígrafo.

Orientaciones metodológicas

A diferencia de los cinefórums del resto de unidades, este cinefórum tiene una estructura doble que pretende reflejar justamente la dualidad realidad y ficción. El objetivo es, por un lado, analizar cuáles son las fronteras y las conexiones entre la realidad y la ficción en el cine y, por otro, reflexionar sobre en qué medida el cine modula la realidad, crea tendencias e influye en las conductas.

Para el apartado "Cuando la realidad entra en la ficción" es recomendable proyectar los fragmentos de películas que se pueden encontrar en la Cineteca sin proporcionar información previa, para que los alumnos formulen sus hipótesis y experimenten en primera persona las trampas y los límites entre realidad y ficción que plantean las películas.

La segunda parte, "Cuando la ficción entra en la realidad", es una buena oportunidad para trabajar la educación en valores y el espíritu crítico, así como para conectar con la experiencia y la cultura adolescente. El cine ejerce una gran influencia entre el público infantil y juvenil, y es en estas etapas vitales, la infancia y la adolescencia, cuando se forman los valores, se seleccionan los referentes y se forja la personalidad del individuo.

Como siempre, la actividad de cinefórum ofrece distintas posibilidades de dinamización: se puede llevar a cabo un visionado y comentario colectivo o bien se puede pedir a los alumnos que, por grupos, consensuen una opinión y luego la pongan en común con el resto de la clase.

Solucionario de "Cuando la realidad entra en la ficción"

- ➤ El sol del membrillo (Víctor Erice, 1992) y Roma, città aperta (Roma, ciudad abierta, Roberto Rossellini, 1945) son películas de ficción que conectan en gran medida con la realidad. La primera, sin embargo, es una obra de difícil catalogación, ya que el director propone un juego en el que ficción y realidad aparecen totalmente mezclados. Esto hace que también se pueda considerar una película documental. Sin embargo, si desconociéramos que el pintor y los personajes que aparecen en la película no son actores, ¿podríamos pensar que es una ficción convencional? Y, por otra parte, ¿no nos puede ayudar Roma, città aperta a conocer y a comprender la realidad de la capital italiana durante la ocupación nazi igual o mejor que un documental?
- [REC] (Jaume Balagueró, 2007) es una película de terror que juega con los elementos narrativos y formales del periodismo para simular una historia real (el estilo de informativo-crónica, el personaje de la reportera, la utilización de la cámara, etc.). Se inscribe en la corriente del falso documental, un marco muy utilizado en el cine de terror. Esta corriente cuenta con obras tan conocidas como The Blair Witch Project (El proyecto de la bruja de Blair, Eduardo Sánchez y Daniel Myrick, 1999).
- Nanook of the North (Nanuk, el esquimal, Robert Flaherty, 1922) se considera el primer documental de la historia del cine. Sin embargo, las intervenciones y modificaciones de la realidad que se incorporaron sobre el rodaje son muy numerosas y hacen que a la cinta le falte neutralidad: el documental no muestra la realidad actual de la familia, sino un modo de vida pasado del pueblo inuit. Muchas situaciones son simuladas tanto con respecto a las acciones (el personaje acaba interpretando) como a los escenarios reconstruidos (se construyó un iglú más grande para el rodaje, ya que el espacio de los iglús reales no permitía grabar planos interiores). Esta modificación de la realidad puede pasar por alto si el espectador la desconoce, y en este caso nos podemos plantear si no es más veraz un filme de ficción como Roma, città aperta que Nanook of the North.

- The Act of Killing (Joshua Oppenheimer, 2012) es un documental que rompe absolutamente la relación entre realidad y ficción. El mecanismo de ficción que construye el director para explicar los hechos, y que afecta a los propios protagonistas, consigue que la verdad sea, irónicamente, más verdadera. Este juego genera un ejercicio narrativo absolutamente sorprendente que multiplica el impacto emocional en el espectador y que nos permite plantear, en el marco de esta actividad, una pregunta: ¿la ficción puede lograr que la realidad sea más verdadera?
- ➤ El falso documental es un subgénero cinematográfico en el que se presenta una historia de ficción como si se tratara de una historia real. A escala narrativa y formal, utiliza los códigos y los mecanismos del documental para presentar los hechos, lo que genera la ambigüedad y el juego propio de este subgénero. Algunos ejemplos son *This Is Spinal Tap* (Rob Reiner, 1984), *I'm Still Here* (Casey Affleck, 2010) y *Tren de sombras* (José Luis Guerín, 1997)

Solucionario de "Cuando la ficción entra en la realidad"

- ▶ Jean Fontaine lucía en Rebecca (Rebeca, Alfred Hitchcock, 1940) una chaqueta de punto de estilo campesino como símbolo de su carácter humilde. La película y la chaqueta tuvieron tanto éxito que la venta de esta prenda se disparó e, incluso, se designó en el mercado hispano con el mismo nombre de la protagonista: rebeca. Otros casos similares en la historia del cine son el de Clark Gable, que en 1934 provocó una crisis entre los fabricantes de ropa interior masculina al aparecer sin camiseta interior en It Happened One Night (Sucedió una noche, Frank Capra, 1934); o el de Marlon Brando, que diecisiete años más tarde, en 1951, volvió a poner de moda la camiseta, pero esta vez como pieza exterior: la camiseta se convertiría, así, en un símbolo de la informalidad y la rebeldía en A Streetcar Named Desire (Un tranvía llamado deseo, Elia Kazan, 1951). También James Dean causó una auténtica revolución en 1955 al elevar la cazadora (pieza utilizada por los cazadores) a ropa de culto entre los jóvenes.
- No sería justo afirmar que el cine o la publicidad construyen desde cero los estereotipos sociales, ya que, como se ha dicho, beben de la realidad. Sin embargo, sí contribuyen peligrosamente a la consolidación y perpetuación de estos estereotipos. Así, a lo largo de la historia, el cine (especialmente el comercial, el made in Hollywood o el de Disney) nos ha enseñado reiteradamente hombres héroes, mujeres esposas, chicas objeto, modelos familiares y opciones sexuales homogéneas. Aunque buena parte del cine actual ya ha superado estos estereotipos, el sexismo sigue siendo uno de los problemas más anquilosados en la industria, como demuestran estudios y estadísticas recientes.

- ➤ El cine también tiene una dimensión didáctica y divulgativa, y en ocasiones actúa como herramienta de sensibilización social y cultural enseñándonos historias contra el racismo, la lucha de clases, la xenofobia, la violencia de género o la discriminación por orientación sexual. La homosexualidad, por ejemplo, fue censurada durante décadas y, aunque en los cincuenta y sesenta tenía su espacio en los circuitos de cine europeo e independiente, no fue hasta la década de los setenta cuando se empezaron a recoger los primeros retratos respetuosos de la homosexualidad y el lesbianismo en Hollywood. En el 2005, con *Brokeback Mountain* (Ang Lee, 2005), la industria estadounidense normalizó "oficialmente" la visión de la homosexualidad en una película que tuvo una notable repercusión mediática y social.
- Las películas también nos ayudan a conocer el mundo, descubrir culturas, entender el pasado y reflexionar sobre la sociedad en la que vivimos. El cine nos ofrece la posibilidad de ver y sentir a través de los ojos de otras personas o personajes, y genera en nosotros empatía con su experiencia. Películas como Persepolis (Persépolis, Marjane Satrapi y Vincent Paronnaud, 2007), por ejemplo, tienen este poder informativo, didáctico y casi aleccionador.

SALA 3 ¡ACCIÓN!

¿QUIÉN ESTÁ DETRÁS DE LAS PELÍCULAS?

¿Quién está detrás de las películas?

FICHA DIDÁCTICA DE LA UNIDAD

En esta unidad nos convertiremos en un equipo de rodaje y descubriremos cómo se produce una película: qué personas trabajan en ella, cómo es su proceso, cómo se organiza un rodaje y cómo se coordina un equipo de producción.

Objetivos didácticos

- Identificar a los profesionales que participan en la producción de una película y saber en qué consiste su trabajo.
- Conocer el proceso de producción de una película desde que se escribe el guion hasta que se proyecta en las salas.
- Reflexionar acerca de la situación en la que se encuentra la industria del cine, y sobre cómo las prácticas de consumo y otros factores pueden afectar al desarrollo y al futuro de esta industria.
- Tomar conciencia de la necesidad de preservar el cine y el legado cinematográfico como parte integrante de nuestra identidad social y cultural.

Temporización

El tiempo aproximado necesario para llevar a cabo las actividades se indica en la ficha didáctica correspondiente.

Material necesario

Los materiales del set que corresponden a esta unidad son los siguientes:

- Guiones de trabajo de las actividades.
- Claqueta.
- Acreditaciones del equipo 7DC Producciones.
- Cineteca.

Áreas curriculares

La siguiente tabla recoge la correspondencia curricular de las áreas que guardan relación con los contenidos de la unidad y las actividades propuestas.

Educación Secundaria Obligatoria	Ámbito lingüístico: Lengua Catalana y Literatura
	Ámbito social: Ciencias Sociales
	Ámbito artístico: Educación Visual y Plástica
	Ámbito digital
Bachillerato	Cultura Audiovisual
	Historia del Arte
	Historia del Mundo Contemporáneo
	Lengua catalana

Competencias

El siguiente listado recoge las competencias propias de cada ciclo educativo que se trabajan a lo largo de las actividades.

EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA

Ámbito lingüístico	Obtener información, interpretar y valorar textos orales de la vida cotidiana, de los medios de comunicación y del mundo académico, incluyendo los elementos prosódicos y no verbales.	
	Producir textos orales de tipología diversa con adecuación, coherencia, cohesión y corrección lingüística, utilizando los elementos prosódicos y no verbales pertinentes.	
	Utilizar estrategias de interacción oral de acuerdo con la situación comunicativa para iniciar, mantener y terminar el discurso.	
	Implicarse activa y reflexivamente en interacciones orales con una actitud receptiva y dialogante.	
Ámbito social	Analizar las manifestaciones culturales y relacionarlas con sus creadores y con la época donde se sitúan, para interpretar las diversas cosmovisiones y su propósito.	
	Valorar el patrimonio cultural como herencia recibida del pasado, para defender su conservación y favorecer que las generaciones futuras se lo apropien.	
	Interpretar que el presente es producto del pasado, para comprender que el futuro es fruto de las decisiones y acciones actuales.	

Ámbito artístico	Mostrar hábitos de percepción reflexiva y abierta de la realidad sonora y visual del entorno natural y cultural.
	Disfrutar de las experiencias y creaciones artísticas como fuente de enriquecimiento personal y social.
	Interpretar y representar creaciones con formas bidimensionales y tridimensionales, estáticas y en movimiento.
	Valorar con respeto y sentido crítico las producciones artísticas en sus contextos y funciones.
Ámbito digital	Seleccionar, configurar y programar dispositivos digitales según las tareas que se quieran realizar.
	Utilizar las aplicaciones de edición de textos, presentaciones multimedia y tratamiento de datos numéricos para la producción de documentos.
	Utilizar las aplicaciones básicas de edición de imagen fija, sonido e imagen en movimiento para producciones de documentos digitales.
	Construir nuevo conocimiento personal mediante estrategias de tratamiento de la información con el soporte de aplicaciones digitales.
	Participar en entornos de comunicación interpersonal y publicaciones virtuales para compartir información.
	Organizar y utilizar un entorno personal de trabajo y aprendizaje con herramientas digitales para desenvolverse en la sociedad del conocimiento.

BACHILLERATO

Ámbito de lenguas	Competencia en gestión y tratamiento de la información
Humanidades y ciencias sociales	Competencia social y cívica
Artes, Historia del Arte	Competencia en comunicación lingüística y audiovisual
	Competencia artística y cultural
	Competencia en la sensibilidad estética
	Competencia en la dimensión temporal de las manifestaciones artísticas
	Competencia en la observación, el análisis y la interpretación de las obras de arte

MARCO TEÓRICO

1. Los oficios del cine

Detrás de un filme se esconde el trabajo colectivo de muchos profesionales. Esto es lo que permite convertir una idea en una obra de arte. Hasta llegar ahí, por el camino han quedado muchísimas horas de trabajo, a veces años enteros, jornadas de rodaje interminables bajo el sol y bajo la lluvia, noches sin dormir y largas sesiones de trabajo en equipo.

Películas de bajo presupuesto o grandes producciones, cortometrajes o largometrajes; sea cual sea el formato y el tipo de película, siempre se requiere la labor coordinada de un grupo de profesionales: es la gran familia que construye una obra cinematográfica.

En el siguiente listado aparecen los oficios más representativos del mundo del cine. Sin embargo, hay que tener en cuenta que, según el tipo de producción y el contenido de la película, pueden intervenir técnicos especialistas de numerosas disciplinas. Asimismo, no debemos olvidar que en el cine de animación y el cine digital intervienen técnicos como ilustradores, diseñadores gráficos, diseñadores 3D, animadores multimedia, etc.

Guionista: es la persona que escribe la historia, lo que se denomina guion literario.

Director o directora: es quien se encarga de convertir el guion en una obra audiovisual. Dirige el equipo de creativos y técnicos durante la fase de preproducción, producción y posproducción.

Productor/a: es la persona que gestiona y coordina los recursos humanos, técnicos y económicos de la película desde el principio hasta el fin. Suele tener en su equipo ayudantes de producción que controlan determinados aspectos del rodaje (materiales, *catering*, equipo de actores y actrices, transporte, etc.). En ocasiones, hay dos figuras de producción: la persona que financia la película y la persona que coordina la producción.

Director/a de arte: se encarga de definir la estética, la escenografía y la ambientación visual de la película. Trabaja codo a codo con el director y el director de fotografía. También dependen de esta figura otras áreas como localizaciones, vestuario, peluquería y maquillaje.

Director o directora de fotografía: define todo lo relacionado con la imagen, como la composición, planos, encuadres, iluminación, etc. De esta persona depende todo el equipo de técnicos de grabación, es decir, los operadores de cámara, iluminadores, etc.

Operador/a de cámara: es el filmador principal en un rodaje. A menudo cuenta con el apoyo de ayudantes de cámara, de iluminación, etc.

SALA 3. ¡ACCIÓN! ¿QUIÉN ESTÁ DETRÁS DE LAS PELÍCULAS?

Localizador/a: es la persona que busca los espacios y los paisajes en que se grabarán las escenas.

Director/a de casting: es la persona que selecciona a los actores y las actrices y define el reparto de papeles.

Actores y actrices: interpretan los papeles y los personajes creados por el guionista. Se denominan actores y actrices principales los que tienen un papel relevante en la película, y actores y actrices de reparto los que interpretan papeles secundarios.

Dobles o especialistas: sustituyen a los actores y las actrices en escenas de riesgo o físicamente complejas.

Responsable de efectos especiales o FX: se encarga de producir los efectos especiales de la película (climáticos, mecánicos, pirotécnicos, visuales, etc.). Puede coordinar, además, el trabajo de los dobles.

Responsable de vestuario: diseña y selecciona el vestuario de todos los personajes que aparecen en la película. Trabaja en coordinación con la dirección de arte y los responsables de maquillaje y peluquería.

Responsables de maquillaje y peluquería: se encargan de caracterizar a los personajes a través del maquillaje y el peinado.

Secretario/a de rodaje o script person: vela por que las escenas tengan continuidad y coherencia y no haya errores de peinado, vestuario o ubicación de los objetos en una escena que se ha grabado en momentos diferentes. Los errores de este tipo se denominan *errores de raccord* o *continuidad*.

Diseñador/a de sonido: es la persona que se encarga de diseñar y registrar los sonidos y los efectos que componen la ambientación sonora de la película.

Músico/a: es quien compone la música de una película o quien se encarga de seleccionar las canciones que formarán parte de la banda sonora original (BSO).

Montador o montadora: se ocupa de editar y montar el material grabado durante el rodaje hasta obtener la versión final de la película.

Distribuidor/a: se encarga de distribuir y comercializar la película en salas de todo el mundo.

Exhibidor/a: gestiona las salas de cine donde se proyectan las películas.

Taquillero/a: es la persona que vende las entradas en las taquillas del cine.

Proyeccionista: es quien se encarga de proyectar la película en las salas de cine, ya sea en formato analógico o en formato digital.

Los **títulos de crédito** son el espacio donde se reconoce el trabajo de todos los profesionales que han participado en la producción de la película.



En los **créditos iniciales** se citan los nombres principales del reparto y del equipo de producción; en los **créditos finales** aparecen todos los nombres de las personas que han intervenido de un modo u otro en la realización de la película.

En la historia del cine hay algunos casos de créditos iniciales que, por sí solos, son considerados una obra artística (véase el apartado "Material complementario" de esta guía didáctica para más información).

2. Fases en la producción de una película

Preproducción

En esta primera etapa se organiza y se planifica la obra cinematográfica. Se inicia con tres figuras clave: el guionista, el director y el productor. El guionista y el director se encargan de definir los aspectos creativos de la película, es decir, en qué tipo de filme se quiere convertir artísticamente el guion literario. Paralelamente, el productor se ocupa de la organización y la planificación de todos los aspectos que tienen que ver con el apartado económico (presupuestos), los recursos técnicos (materiales) y los recursos humanos (profesionales).

Durante esta fase también se incorporan muchos otros profesionales que deben preparar su trabajo: el director y el director de fotografía preparan el guion técnico (texto que traduce el guion literario en planos, escenas y secuencias); el director de *casting* debe seleccionar el reparto y los intérpretes seleccionados deben prepararse el papel; se han de buscar las localizaciones, tiene que definirse el estilo de vestuario, se debe pensar en qué efectos visuales y sonoros se querrán utilizar, etc.

En definitiva, todos los responsables de área acaban formando parte de la fase de preproducción. Pero, incluso, también se incorporan en esta etapa algunos profesionales de posproducción o exhibición, ya que en la preproducción también se diseñan algunos aspectos de las fases siguientes y, por lo tanto, hay que contar con el apoyo y el criterio de estos profesionales.

Se trata de una fase fundamental, ya que de una buena planificación y preparación dependerá que el rodaje —y el resto de fases— se pueda llevar a cabo con éxito y minimizando imprevistos y posibles problemas.

Producción

Es la fase del rodaje. Durante las sesiones de rodaje, el director es la figura clave que coordina el trabajo técnico y creativo del resto de profesionales y se encarga de que el material rodado se corresponda con lo que se había previsto. También son claves durante esta fase el productor, el director de fotografía (que coordina a los operadores de cámara y a los técnicos de luz), los intérpretes (y sus dobles), los responsables de maquillaje, peluquería y vestuario, los especialistas en FX y el secretario de rodaje o *script*.

En algunos casos, la figura del guionista pasa a segundo plano o incluso desaparece en esta fase.

Posproducción

Durante esta etapa, se edita y se monta la película: se ajusta y se retoca la imagen, se ajusta y se edita el sonido, se introducen los efectos y se monta el material. Las figuras clave de esta fase son, por lo tanto, el montador, el diseñador de sonido y los diseñadores y animadores de efectos 2D o 3D. Además, también intervienen en ella el director de fotografía y el director de arte y, sobre todo, el director. La figura del productor, como ya se ha indicado, está presente durante todo el proceso y, por lo tanto, también puede supervisar algunos aspectos de esta etapa.

En el cine digital, especialmente en grandes superproducciones, esta fase llega a tener una importancia similar a la del rodaje, ya que muchos de los escenarios, elementos y efectos que vemos en pantalla se han diseñado digitalmente en la fase de posproducción.

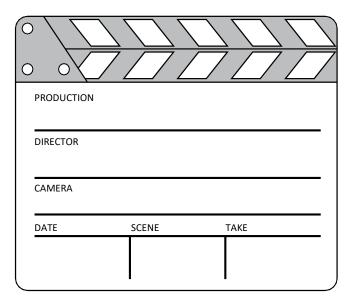
Exhibición

Esta fase es esencialmente comercial. Generalmente, en la fase de preproducción, el productor ya pacta con el distribuidor el circuito de exhibición (a qué salas y en qué fechas estará la obra en cartel) y qué campañas de marketing y promoción se llevarán a cabo.

En los cines —exhibidores— trabajan diferentes tipos de profesionales, aunque dos de ellos son esenciales y, al mismo tiempo, icónicos: los taquilleros y los proyeccionistas.

3. La claqueta, la herramienta de trabajo de los cineastas

En un rodaje hay muchísimo material, pero una de las herramientas emblemáticas e indispensables en la filmación de una película es la claqueta. Esta sirve para anotar la información de la escena que se grabará y, además, para indicar con un aviso sonoro que empieza la grabación. El sonido de la claqueta es, al mismo tiempo, una señal imprescindible para que el montador sepa dónde empieza y dónde termina una toma, y para que verifique que la imagen y el sonido están sincronizados correctamente.



Production: título de la producción.

Director: nombre de la persona que dirige el filme.

Camera: nombre del director de fotografía o del operador de cámara principal.

Date: día de la grabación.

Scene: número de la escena grabada.

Take: número de la toma grabada.

FICHA DIDÁCTICA DE LA ACTIVIDAD 01

"BEHIND THE SCREEN"

Temporización

Entre 15 y 30 minutos.



Materiales

Materiales incluidos en el set: claqueta, Cineteca.

Otros materiales no incluidos en el set: sistema de proyección de vídeos, papel y bolígrafo.

Orientaciones metodológicas

El objetivo de esta actividad es movilizar los conocimientos previos del alumnado sobre el proceso de producción de una película: qué profesionales intervienen en ella, cómo se desarrolla el proceso de la película y cuáles son sus fases.

Probablemente, en relación con la primera y la segunda pregunta, la mayoría de profesiones y nombres citados se referirán a los universalmente reconocidos actores, actrices, directores y directoras. Este resultado puede ser una buena excusa para poner de manifiesto que muchas de las profesiones del cine son "invisibles" a pesar de ser fundamentales, y un buen mecanismo para explicar los objetivos de la unidad.

Si se considera oportuno, se puede dinamizar la actividad proyectando el clip de *The Lord of the Rings:* The Return of the King (El señor de los anillos: El retorno del rey, Peter Jackson, 2003) de la Cineteca. A raíz de este vídeo, se pueden formular preguntas enfocadas a que los alumnos analicen qué acciones se han debido llevar a cabo (y, por lo tanto, qué profesiones han intervenido en estas acciones) para poder rodar la escena: ¿quién se encarga de buscar a los actores y a las actrices? ¿Están en un plató o en un escenario? ¿De dónde salen estas criaturas fantásticas? Fijaos en el aspecto de los personajes: ¿cómo se consigue que parezcan guerreros? ¿Qué tipos de sonidos podéis identificar?

También se puede conducir toda la actividad a partir del trabajo con la claqueta, ya que se puede introducir este elemento desde el principio y analizar los campos que contiene y el uso que se hace de ella para ir deduciendo las distintas profesiones.

Solucionario

- Las dos primeras partes de esta actividad son de respuesta abierta.
- En esta actividad, el docente debe dar un golpe seco con la claqueta para intentar que los alumnos adivinen a qué corresponde el sonido. Para más información sobre la claqueta, véase el apartado "La claqueta, la herramienta de trabajo de los cineastas" del marco teórico de esta unidad.

FICHA DIDÁCTICA DE LA ACTIVIDAD 02

"GRAN EQUIPO, GRAN PROYECTO"

Temporización

Entre 1 y 2 horas.



Materiales

Materiales incluidos en el set: acreditaciones del equipo 7DC Producciones, Cineteca. Otros materiales no incluidos en el set: sistema de proyección de vídeos, papel y bolígrafo.

Orientaciones metodológicas

Las acreditaciones del equipo 7DC Producciones tienen dos caras: en la cara A aparece el nombre de la profesión y una definición convencional de sus tareas, y en la cara B encontramos una descripción del oficio en clave de enigma. Esto permite dinamizar la actividad de dos formas: bien leyendo la definición enigmática, bien interpretando con mímica el rol asignado.

Para la dinamización de la tercera parte de la actividad, es recomendable formular preguntas que ayuden al alumnado a ordenar el proceso y ubicar en este las profesiones. Por ejemplo:

- Fase de preproducción: ¿qué figura es la primera pieza de todo el proceso? ¿Qué otras dos figuras son necesarias para poner en marcha la maquinaria cinematográfica? ¿Qué otras cuestiones deben planificarse antes de que se inicie el rodaje, y, por lo tanto, qué profesiones se han de sumar a esta fase?
- > Fase de producción: ¿qué figura se encarga de dirigir esta fase? ¿Qué aspectos decide y a qué personas supervisa? ¿Qué pieza es clave en el ámbito técnico y artístico? ¿Sin qué profesionales no habría escena? ¿A qué profesionales necesitan estos? ¿Qué otras figuras participan en esta fase?

- > Fase de posproducción: ¿Qué profesional se encarga de convertir en una única pieza todo el material rodado? ¿Qué tipos de efectos se deben introducir en esta fase?
- > Fase de exhibición: ¿Qué tipo de figura o empresa se encarga de que la película llegue a todo el mundo? ¿Qué hace posible que nos sentemos en una butaca a ver el filme?

Solucionario

- La primera y la segunda actividad tienen su respuesta en la propia tarjeta de acreditación.
- Para la resolución de la tercera pregunta, véase el apartado "Fases en la producción de una película" del marco teórico de esta unidad.

FICHA DIDÁCTICA DE LA ACTIVIDAD 03

"DIRECTOR'S CUT"

Temporización

Entre 2 y 4 horas.



Materiales

Materiales incluidos en el set: Cineteca.

Otros materiales no incluidos en el set: sistema de proyección de vídeos, ordenadores con software de edición de vídeo.

Orientaciones metodológicas

El objetivo de esta actividad es poner en práctica las habilidades creativas y técnicas de dos oficios, el de guionista y el de montador.

La edición se puede llevar a cabo fácilmente con los programas básicos de edición de vídeo que incluyen los sistemas operativos comunes: MovieMaker (Windows), iMovie (Apple). Sin embargo, también hay otros editores como el Pinacle Studio, o incluso algunos gratuitos en línea, como WeVideo o la versión de prueba de WonderShare Filmora.

En caso de que se quiera reducir el tiempo destinado en el aula a la edición, esta se puede planificar como tarea externa al centro y reservar el espacio de clase para proyectar y comentar las versiones.

En la Cineteca se encuentra un ejemplo de tráiler del film *Her* (Spike Jonze, 2013) y fragmentos de vídeo que pueden servir de inspiración para el trabajo del alumnado como guionistas o montadores.

Solucionario

Actividad de respuesta abierta.

FICHA DIDÁCTICA DE LA ACTIVIDAD 04

«CINEFÓRUM: ¿ARTE EN PELIGRO DE EXTINCIÓN?»

Temporización

Entre 30 minutos y 1 hora.



Materiales

Materiales incluidos en el set: Cineteca.

Otros materiales no incluidos en el set: sistema de proyección de vídeos, papel y bolígrafo.

Orientaciones metodológicas

El cinefórum "¿Arte en peligro de extinción?" plantea un debate de actualidad sobre un tema controvertido: las formas de consumo de la cultura y las prácticas ilegales como la piratería. Es importante dinamizar el debate con el fin de ayudar a los alumnos a reflexionar sobre la repercusión de sus prácticas, pero también hay que tener en cuenta, con el fin de no herir sensibilidades, que puede haber realidades personales muy diferentes. Por ello, es interesante plantear la penúltima pregunta del guion de trabajo en relación con los hábitos colectivos y no tanto con los individuales.

Para concluir la actividad de una manera más lúdica, se puede reconvertir la última actividad en un ejercicio de creatividad colectiva en el que se invite a los alumnos a diseñar los cines del futuro.

Solucionario

Según un estudio del Observatorio de la piratería y los hábitos de consumo de contenidos digitales publicado el 14 de marzo de 2015, el 90 % del consumo cultural en línea es ilegal. El mismo estudio señala que el 87,94 % de los contenidos culturales consumidos en línea, en el Estado español, durante el 2014 fueron ilegales, y el 38 % de este porcentaje corresponde al cine, el sector más afectado (con 877 millones de filmes consumidos de manera ilegal, lo que convierte a España en uno de los países con más descargas ilegales del mundo).

SALA 3. ¡ACCIÓN! ¿QUIÉN ESTÁ DETRÁS DE LAS PELÍCULAS?

Las estadísticas de consumo de cine en España durante los últimos años muestran un descenso muy importante de público en las salas: de los 143,93 millones de espectadores del 2004 a los 77 millones del 2013. Entre las causas más importantes se encuentran el aumento de las descargas ilegales, los efectos económicos de la crisis y la subida del IVA cultural al 21 %. De hecho, 2013 fue bautizado como el *annus horribilis* del cine español, con un descenso muy negativo de todos los indicadores: rodajes, estrenos, espectadores, recaudación de taquilla e inversión pública. Ante esta situación, como se refleja en *La pantalla herida* (Luis María Herrández, 2014) el sector reclama medidas, ayudas y conciencia social para garantizar su supervivencia.

Pero no todo son noticias negativas. Cada vez más surgen iniciativas que fomentan el consumo de cine desde nuevas prácticas, como el caso de los "videoclubs en línea" (Filmin o Netflix) o las promociones económicas (Fiesta del Cine). Asimismo, las instituciones que nos dedicamos a la promoción del cine ofrecemos programaciones a precios reducidos, como es el caso de la Filmoteca de Catalunya o la programación de tarde del Museo del Cine de Girona.

Club 7 de Cinema

Club 7 de Cinema

FICHA DIDÁCTICA DEL RECURSO

Este contenido es un recurso adicional que se puede trabajar tanto al principio como al final de la experiencia, ya que está concebido para generar reflexiones sobre qué es el cine y qué nos aporta como personas y como sociedad. Por lo tanto, puede ser útil tanto para introducir el set en el aula como para llevar a cabo una actividad de clausura de la experiencia.

Objetivos didácticos

- ➤ Reflexionar sobre el acto de hacer cine y disfrutar de este arte desde una perspectiva artística, social y comunicativa.
- Tomar conciencia de que el cine es una parte esencial de la cultura contemporánea.
- Conocer algunas de las películas más importantes de la historia del cine y despertar el interés del alumnado por los clásicos del séptimo arte.
- Tomar conciencia de la necesidad de preservar el cine y el legado cinematográfico.

Temporización

El tiempo global que se prevé para la realización de este contenido es de entre 1 y 2 horas, aproximadamente.

Material necesario

Los materiales del set que corresponden a este recurso son los siguientes:

> Caja Club 7 de Cinema

Orientaciones didácticas

La caja Club 7 de Cinema contiene pequeñas cápsulas de reflexión e inspiración cinematográfica que plantean preguntas para la autorreflexión sobre nuestro vínculo con el cine.

Las propuestas de reflexión planteadas en el Club 7 de Cinema se pueden complementar con actividades de expresión escrita, como la redacción de críticas cinematográficas y de textos de opinión en distintos canales, como pueden ser las redes sociales o un blog de clase.

Si se desea compartir los resultados de esta actividad, estos se pueden enviar a filmoteca.serveiseducatius@gencat.cat o a educacio@museudelcinema.cat y los publicaremos en nuestros blogs (https://filmotecaescoles.blog.gencat.cat y https://museucinemaeducacio.wordpress.com).

MARCO TEÓRICO

Somos seres cinematográficos

El ser humano es un ser narrativo. Nos gusta escuchar historias y nos gusta explicarlas. Al principio, lo hacíamos de forma oral alrededor de una hoguera y, cuando nació la escritura, empezamos a recogerlas por escrito sobre distintos tipos de soporte.

Pero, además de narrativos, también somos seres visuales. Y siempre hemos tenido necesidad de representar el mundo con imágenes. Desde las primeras pinturas en las paredes de las cuevas hasta la fotografía, hay muchísimos siglos de diferencia, pero la esencia se mantiene constante: las imágenes nos han permitido dejar testimonio de lo que nos rodea y, también, comunicarnos con los demás, expresar sentimientos o dar vida a nuestras pulsiones artísticas.

Cuando en el siglo XIX se pasó de la imagen fija a la imagen en movimiento, se abrió la puerta a un nuevo lenguaje, aquel en el que confluyen definitivamente el ser narrativo y el ser visual y que nos permite contar historias a través de imágenes que tienen vida.

Club 7 de Cinema

El cine es joven, pero, en poco más de cien años, se ha convertido en uno de los pilares de la cultura moderna. A las artes clásicas cultivadas durante milenios se sumó, a finales del siglo XIX, un séptimo arte que tiene una capacidad muy poderosa de atraer públicos, de fascinar y de emocionar.

Al cine debemos gran parte de nuestro imaginario, de nuestros referentes e, incluso, de nuestro lenguaje. Y a las películas vinculamos grandes recuerdos (recuerdos de infancia, de familia, de amistad, etc.), y muchas emociones, porque el cine nos hace reír, llorar o pasar miedo, pero también nos hace reflexionar, nos ayuda a entender a los demás y el mundo en que vivimos.

El cine es, por lo tanto, parte indisoluble de nuestra vida, y, por ello, conocer y entender el cine y la cultura cinematográfica es entendernos a nosotros mismos y entender, también, la sociedad de nuestro tiempo. Así pues, además de seres narrativos y seres visuales quizás también podríamos decir que somos seres cinematográficos.

Material complementario

BIBLIOGRAFÍA

- 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.) 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.). 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 (dir.). El cine, Larousse, 2009.
- Paolella, 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 Press, 1998.
- Schweinitz, Jörg. Film and stereotype. A challenge for Cinema and Theory, Columbia University Press, 2011.
- Seger, Linda; Whetmore, Edward J. Cómo se hace una película. Robinbook, 2004.
- Sellés, Magdalena. *El documental*, Editorial UOC, 2007.

MATERIAL COMPLEMENTARIO

- Sánchez-Biosca, Vicente. El montaje cinematográfico. Teoría y análisis. Paidós Comunicación, 86. Cine, Paidós, 2003.
- 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.

ARTÍCULOS DE LA RED

- Cerca del 90% del consumo cultural 'online' es ilegal, según un informe. El País, 10 de marzo del 2015.
- Informe 2014 del Observatorio de piratería y hábitos de consumo de contenidos digitales, marzo del 2015.
- Los otros oficios del cine, www.elmundo.es, 5 de febrero del 2014.
- Divida la película: 100 títulos de crédito que merecen un vistazo, www.jotdown.es, 2012.

PORTALES WEB

- <www.museudelcinema.cat/cat/educacio.php>
- <www.filmoteca.cat/web/serveis-educatius>
- https://filmotecaescoles.blog.gencat.cat
- > https://museucinemaeducacio.wordpress.com
- <www.dracmagic.cat>
- <www.abaoaqu.org>
- > <www.federaciocatalanacineclubs.cat>
- > <www.modiband.com>

- > <www.escolagavina.cat>
- > <www.cinehistoria.com>
- > <www.cineparaleer.com>
- > <www.filmhistoria.com>
- > <www.aulamedia.org/wordpress>
- <www.fiafnet.org>
- <www.filmcare.org/about_film>

MÁS INFORMACIÓN

En la Biblioteca del Cine de la Filmoteca se puede acceder a libros, revistas, DVD y otras obras en consulta y préstamo gratuitos para docentes.

En el Instituto de Estudios del Museo del Cine se puede acceder a libros, revistas, DVD y otras obras en consulta y préstamo gratuitos para docentes.

Los Servicios Educativos de la Filmoteca de Catalunya y el Museo del Cine ofrecemos, durante el curso escolar, distintos talleres, actividades y visitas guiadas relacionadas con el contenido de 7 de Cinema. Se pueden consultar nuestras webs para la programación de este curso:

www.museudelcinema.cat/cat/educacio.php 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

Es un proyecto conjunto de los Servicios Educativos de:







Diseñado y producido por:

