

JOAQUIM  
MONTAÑÉS BLANCH

# CINEMAULA

CÀPSULA AUDIOVISUAL

## PER QUÈ AUDIOVISUALS?

Perquè és un recurs artístic i didàctic de primer ordre per a vehicular els coneixements en un projecte ABPA.



GENERALITAT  
VALENCIANA  
Conselleria d'Educació,  
Cultura i Esport

TOTS  
A UNA  
VELU



cefire  
Artísticoexpressiu

ABPA: APRENENTATGE BASAT EN PROJECTES ARTÍSTICS



"Direccio escenica"

"CINEMAULA: càpsula audiovisual"

Elaborat per Joaquim Montañés per al CEFIRE Artísticoexpressiu.

Subdirecció General de Formació del Professorat Conselleria d'Educació, Investigació, Cultura i Esport.

---

[1] <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

# ÍNDEX

---

01	//	INTRODUCCIÓ	4
02	//	10 CONSELLS IMPRESCINDIBLES	5
03	//	EL LENGUATGE AUDIOVISUAL	6
04	//	FER CINEMA A L'AULA: PREPRODUCCIÓ	12
05	//	FER CINEMA A L'AULA: RODATGE	15
06	//	FER CINEMA A L'AULA: EDICIÓ	16
07	//	CONCLUSIONS	18
08	//	BIBLIOGRAFIA I ALTRES RECURSOS	19

## 01 // INTRODUCCIÓ

Un projecte ABPA s'ha d'entendre com una **vivència educativa, cognitiva, sensitiva i emotiva** que tot i basar la seua raó de ser en el **procés**, pot tenir també com a propòsit construir un objecte, generar un producte o donar forma física a una idea o un sentiment per mitjà d'una diversitat de llenguatges, materials, eines i recursos, accions i fases que li donen sentit.

Quan el projecte treballa el cinema, la televisió o qualsevol activitat relacionada amb les arts audiovisuals, la possibilitat que acabe mostrant-se una pel·lícula fa aconsellable saber enfrontar-se al llenguatge, la tècnica i l'art que suposa elaborar-la.

El docent o equip docent que ha coordinat el projecte serà en la majoria d'ocasions qui haurà d'assumir el paper fonamental de direcció o coordinació de la pel·lícula, les pel·lícules, vídeos o materials audiovisuals en general

Aquesta càpsula vol introduir aspectes bàsics del cinema i l'audiovisuals des de les vessants **tècnica , ètica i estètica**, a més de la pedagògica.

En adquirir la responsabilitat última de mostrar davant d'un públic, s'ha d'intentar fer la pròpia **proposta audiovisual** buscant l'equilibri entre el o guió de partida i tota la resta d'elements que hi intervenen, mantenint el **rigor temàtic, tècnic**, i interpretatiu però evitant que la teoria i la tècnica coarte la llibertat creativa de xiquetes i xiquets, joves o persones adultes.

La **qualitat** i el **rigor estètic** han de ser criteris bàsics per afrontar el fer cinema.

El resultat òptim d'un film, ja siga de ficció, documental o auxiliar d'altres processos seria aquell que aconseguix adequar l'artefacte audiovisual comunicatiu que hem creat per a un determinat públic a les finalitats estètiques.

Començarem amb 10 consells imprescindibles per tenir en compte en l'audiovisual a l'aula. Després ens aproximarem a la vessant del llenguatge i la producció audiovisual, per acabar , novament,

**El cinema és art, cultura i llenguatge. Una eina imprescindible per entendre el món.**

L'òrgan amb el qual jo he comprés el món és **l'ull**.

**J.W.Goethe**  
*escriptor alemany*

El **cinema** és un dels tres llenguatges universals, els altres dos són les matemàtiques i la música.

**Frank Capra**  
*director americà*

El **cinema** és un compendi de totes les arts.

**George Méliès**  
*cinesta pioner*



Tràiler d'un material didàctic sobre llenguatge audiovisual

## 02 // 10 CONSELLS IMPRESCINDIBLES

Aprofitar les possibilitats expressives i comunicatives que ofereix l'aplicació de la comunicació audiovisual a la pràctica docent ha de passar necessàriament per proporcionar els coneixements teòrics i pràctics necessaris per poder crear les pròpies peces audiovisuals i alhora desenvolupar un esperit crític cap als propis missatges. Però abans, 10 consells imprescindibles.

### 1 Concebir el cinema com una ART

Art plàstic, visual i sonor (textures, matèries, llums, ritmes, harmonies i llengua)

### 2 Tindre cura de la qualitat de la imatge

Plasticitat, bellesa, comunicació, lluminositat, color, vitalitat...

### 3 Tindre cura de la qualitat del so

Audibilitat, absència de soroll. Comunicació sensorial.

### 4 Partir d'una idea o tema ben definit

Totes i cadascuna de les dimensions de la pel·lícula hauran de girar al voltant d'acomplir la idea.

### 5 La pel·lícula ha de tenir ritme

Els plans i les escenes s'han de connectar sempre amb tenint present el punt de vista de l'espectador.

### 6 Planificar bé el treball

Preproducció, producció i muntatge. Tres etapes ben clares siga quina siga la dimensió de la peça audiovisual.

### 7 Defensar el treball amb talent i entusiasme

Creure i crear.  
Cal demostrar com és de bo el que volem contar no què bo és el càmera, director, actors o editor.

### 8 Tractar el públic com a persones intel·ligents

Respecte per l'espectador.  
Cal servir-li el millor plat.

### 9 Ha de predominar el sentit comú

La bona voluntat no és prou.  
Ha d'estar ben planificat i organitzat.  
La recerca de la perfecció, l'emotivitat, la responsabilitat davant opinions, judicis o possible fracàs, poden produir angoixa, tensió o pèrdua de control en un treball en equip.  
Cal mantenir la calma.

### 10 L'edició de la pel·lícula és un acte artístic

El muntatge final també forma part de l'**ART**.  
La pel·lícula ha de ser una peça audiovisual artística plena i tancada.

**L'ART AUDIOVISUAL es un acte lúdic de comunicació entre persones, vehicle d'adquisició de coneixement, en el qual han de predominar el plaer i el goig de l'ACTE ARTÍSTIC COOPERATIU, i on el treball en equip i la comunicació són essencials.**

## 03 // EL LLENGUATGE AUDIOVISUAL

### El “text” cinematogràfic

Quan veiem una pel·lícula al cinema o a casa, rarament tenim dificultats per entendre el seu llenguatge de les imatges i els sons.

Som capaços de juntar les parts, les imatges independents, la narració fragmentada en un tot complet, seguir els arguments més enrevesats i sentir emocions

Mai hem estudiat cinema i en canvi sabem “llegir” les pel·lícules de la mateixa manera que d’infants hem après a parlar sense estudiar gramàtica.

Però si volem passar de ser simples espectadors a creadors, es a dir, a utilitzar el llenguatge cinematogràfic d’una forma activa que ens permeta “escriure” les imatges per poder entendre millor el món audiovisual en el qual vivim hem d’aprendre algunes nocions bàsiques de la seua “gramàtica”.

Qualsevol llenguatge és format per SIGNES, CODIS I CONVENCIONS. Elements encaminats a transmetre informació

Però els llenguatges als quals estem acostumats a estudiar, els verbals, les llengües ,transmeten la informació d’una manera molt diferent al llenguatge audiovisual creat amb l’invent del cinema. Veiem la diferència.

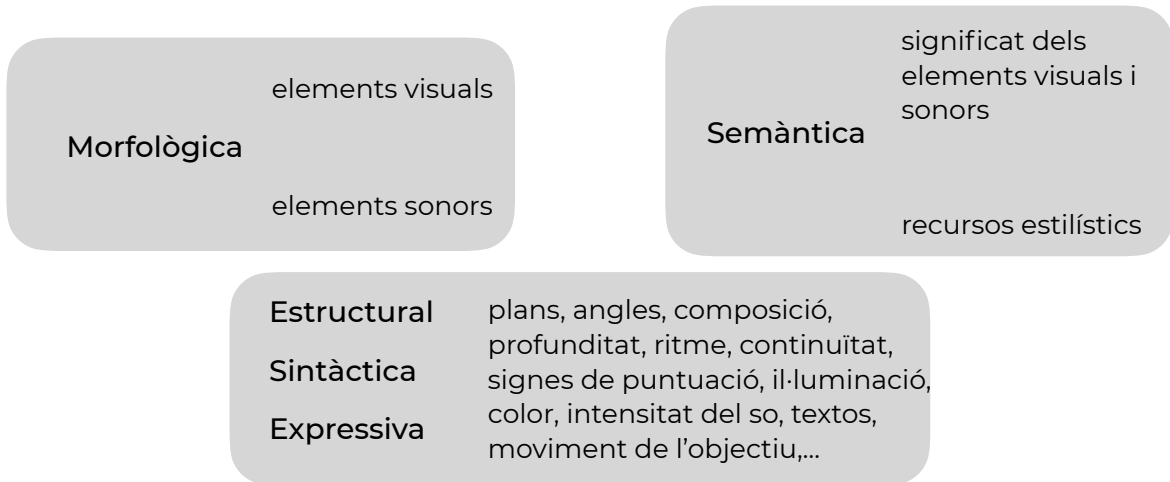


## 03 // EL LENGUATGE AUDIOVISUAL

El “text” cinematogràfic està constituït per unitats visuals i sonores que són percebudes simultàniament i de forma global per l'espectador que li acaba donant sentit.

Tot el que ix a la pantalla contribueix a caracteritzar el film. Res escapa a l'atenció del públic.

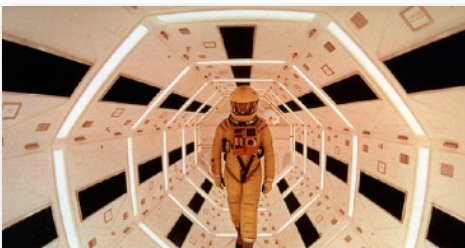
### Dimensions del llenguatge audiovisuals



### MORFOLOGICA

Elements visuals: les imatges.

elements bàsics: punts, línies, formes i colors.



2001, A Space Odyssey. [Stanley Kubrik](#) (1968)



Days of Heaven. [Terrence Malick](#) (1978)



### ESTRUCTURAL, SINTÀCTICA, EXPRESSIVA

La selecció de parts de la realitat

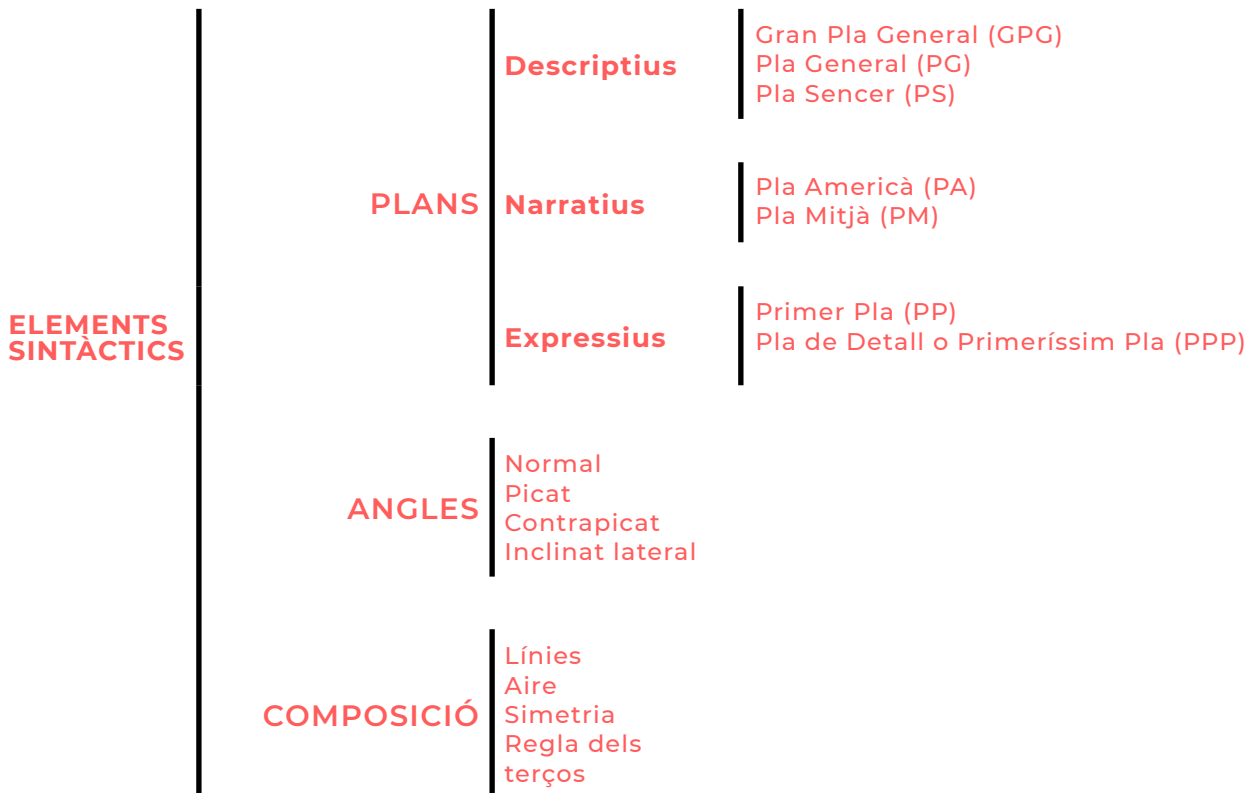
Darrere de la càmera sempre hi ha l'ull humà que opera. Decideix la distància i la inclinació de la càmera, és a dir tria.

L'acció de seleccionar la part de la realitat que es vol “retratar” és diu **ENQUADRAR** .

A l'enquadrament se l'anomena comunament **PLA**



## 03 // EL LENGUATGE AUDIOVISUAL



**PLANS DESCRIPTIUS** S'agafa la figura humana com a referència

Abasta una gran àrea. Veiem els personatges molt llunyans, llunyans o de cos sencer. Descriu l'espai on es desenvolupa l'escena



Gran Pla General (GPG)



Pla General (PG)



Pla Sencer (PS)

©Imatges estretes dels curts "HT22", "La intranquil·litat" i "L'inquíli" realitzats a l'IES la Vall d'Alba.



## 03 // EL LLENGUATGE AUDIOVISUAL

### PLANS NARRATIUS La figura humana com a referència

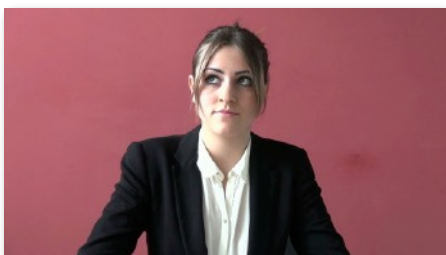
Plans mes propers. El cos de el personatge s'aprecia perfectament. Mostra a la perfecció l'acció que desenvolupen els actors. Són també molt expressius.



Pla Mitjà (PM)



Pla Americà (PA)

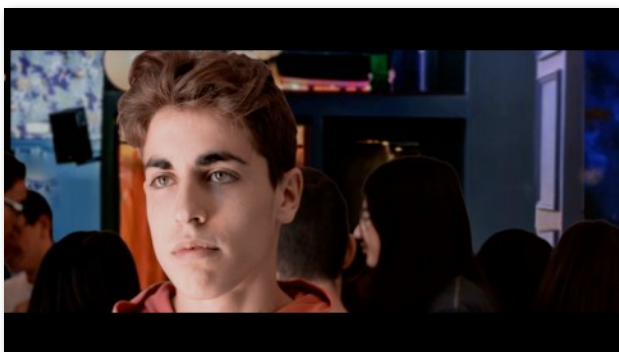


Pla Mitjà Curt (PMC)

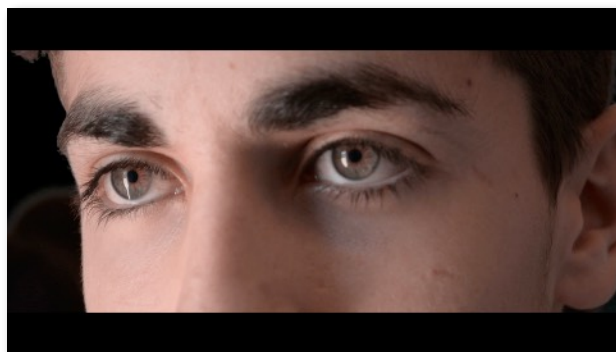
El PA és un pla mitjà, però una mica més ampliat fins al genoll dels personatges. Mostra la cara i les mans dels protagonistes, d'aquesta manera aconseguix un valor narratiu i expressiu. Aquest va ser el pla característic dels westerns, d'ací el nom PA, ja que permetia mostrar alhora, per exemple: la pistola i la cara dels personatges.

### PLANS EXPRESSIUS S'agafa el rostre humà com a referència

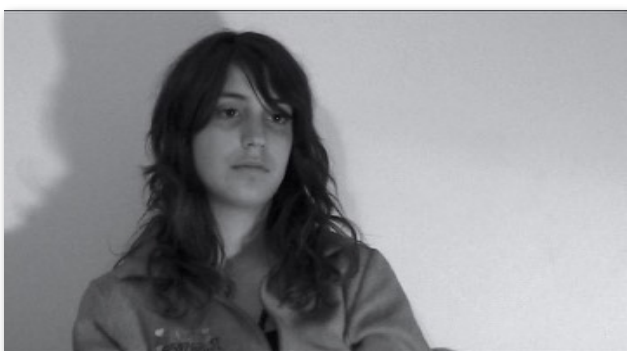
Mostra la cara del personatge. La càmera se situa molt a prop dels elements que registra. Té un valor expressiu, perquè apunta a subratllar les emocions i els sentiments dels personatges. Es fixa també en detalls molt concrets.



Primer Pla (PP)



Primeríssim Pla (PPP)



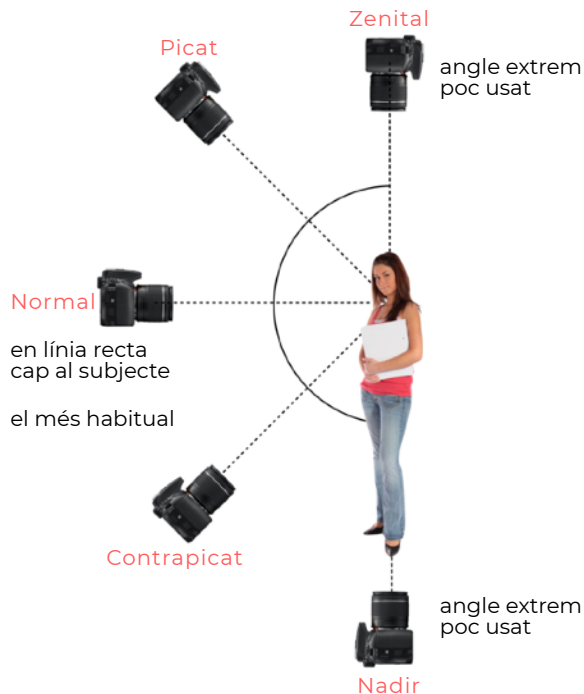
Primer Pla (PP)



Pla de Detall (PD)

## 03 // EL LENGUATGE AUDIOVISUAL

**ANGLES** Segons la posició de la càmera l'angle de l'objectiu captura els personatges. L'angle pot donar un valor expressiu a la imatge.



**Picat**

habitualment connoten inferioritat d'un personatge o intrusió de voyeur.



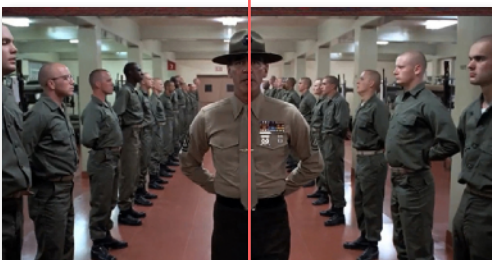
**Contrapicat**

habitualment connoten poder o superioritat d'un personatge

## COMPOSICIÓ

De entre els diferents patrons de composició en destacarem dos:

### Simetria



*Full Metal Jacket* Stanley Kubrik (1987)

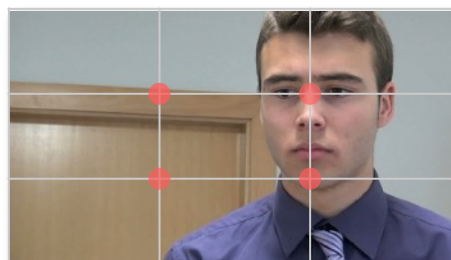


*Mystery Train* Jim Jarmush (1989)



Simetria en els films d'Stanley Kubrik

### Regla dels terços



És la regla més popular de composició. Consisteix a dividir la imatge en tres terços imaginaris, tant horitzontals com verticals. Quedarà dividida en 9 parts iguals, i els quatre punts d'intersecció d'aquestes línies són els que van a fixar els punts adequats per situar el centre, o centres, d'interès. D'aquesta manera estarem trencant amb la comuna costum de situar al nostre subjecte o element protagonista just al centre de l'enquadrament.



Regla dels terços en films de Harrison Ford

## 03 // EL LENGUATGE AUDIOVISUAL

### MOVIMENTS DE LA CÀMERA

#### Panoràmica

Consisteix en un moviment físic de la càmera sobre l'eix vertical o horitzontal. Normalment, la càmera està situada sobre un trípode i gira al voltant del seu eix. Té un gran valor descriptiu i també pot tenir valor narratiu.

#### Tràveling

Aquest moviment permet l'apropament, seguiment o allunyament respecte als objectes o subjectes. La càmera es trasllada per l'espai amb total llibertat. Moltes vegades es fa servir una espècie de via de tren, per la qual es desplaça una "vagoneta" en la qual viatgen la càmera i el seu operador.

#### Altres

Rotació, Steadycam, càmera al muscle Zoom i focus ( moviments òptics)...

### ELEMENTS EXPRESSIUS

#### El color en el cinema

Quan es tria deliberadament una paleta de colors ben escollida pot evocar l'estat d'ànim i establir el to de la pel·lícula. Consulta el document ["El color en el cinema"](#)

1. EL COLOR EN LA NARRACIÓ  
COM POT EL COLOR EXPLICAR UNA HISTÒRIA?

**ROIG**

AMOR  
PASSIÓ  
VIOLÈNCIA  
PERILL  
ANGOIXA  
PODER



1. EL COLOR EN LA NARRACIÓ  
COM POT EL COLOR EXPLICAR UNA HISTÒRIA?

**BLAU**

FRED  
SOLITUD  
CEREBRAL  
MELANCONIA  
PASSIVITAT  
CALMA






EL COLOR EN EL CINEMA  
PALETES DE COLORS

 [ampliació](#)

#### La música i el so

 [Document "El so en el cinema"](#)

#### La il·luminació

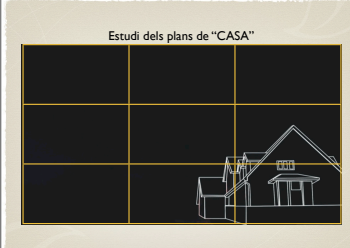
 [Vídeo sobre il·luminació bàsica](#)

#### Activitats

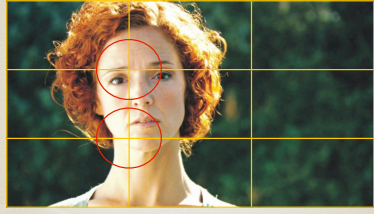
Visionat del curtmetratge ["Casa"](#) de Manuel Sanchez Muñoz (2006).

En 6:14 min. es poden descobrir la majoria dels elements explicats fins ací.


Estudi dels plans de "CASA"



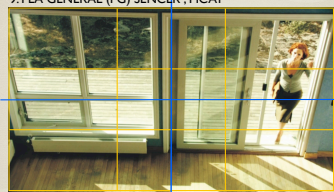
3. PRIMER PLA (PP) NORMAL



5. PLA MITJÀ (PM) NORMAL



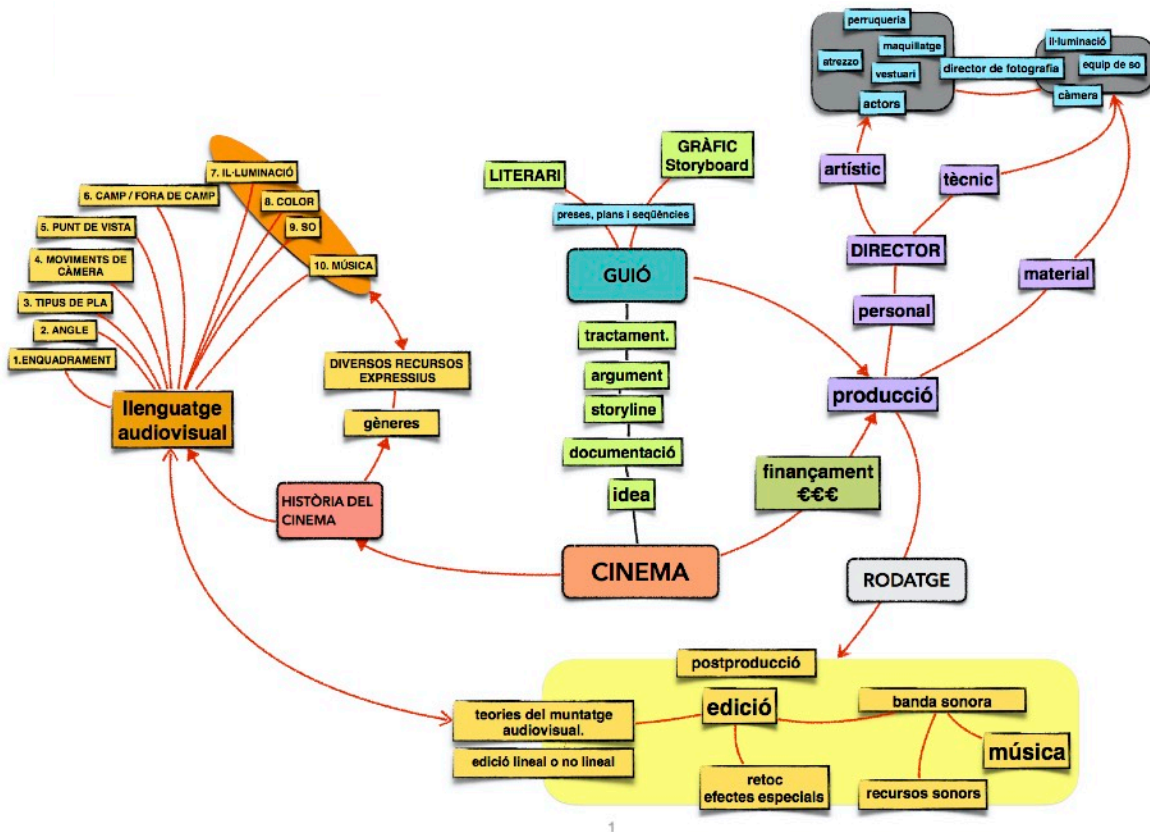
9. PLA GENERAL (PG) SENCER, PICAT



## 04 // FER CINEMA A L'AULA: preproducció

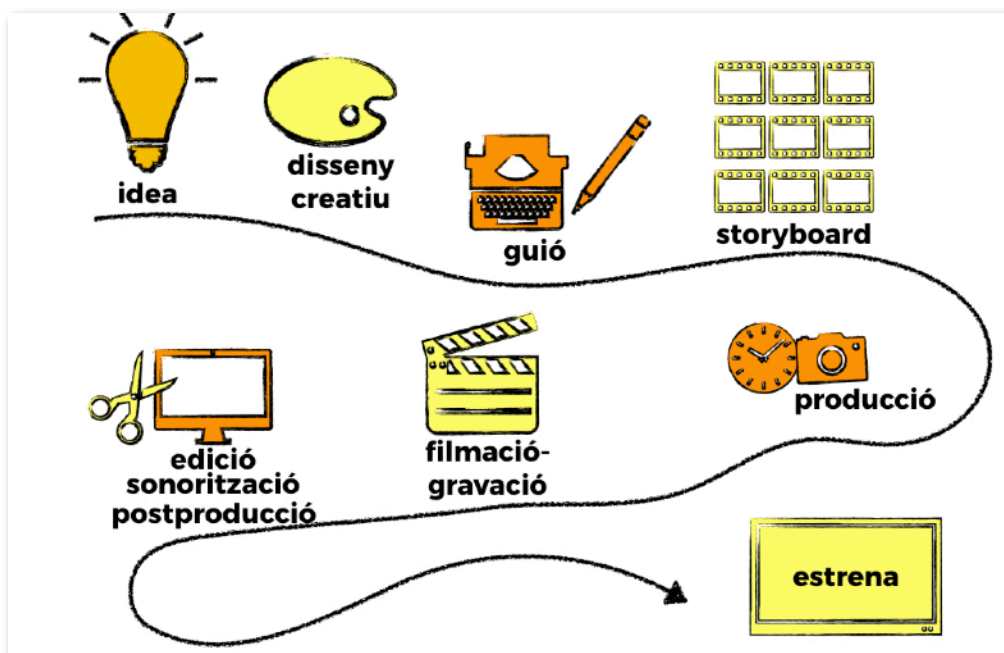
### ESQUEMA GENERAL

Qualsevol producció cinematogràfica ha de complir les fases d'aquest esquema.



Aquest esquema màxim es pot reduir en el cas del treball a l'aula en aquest altre

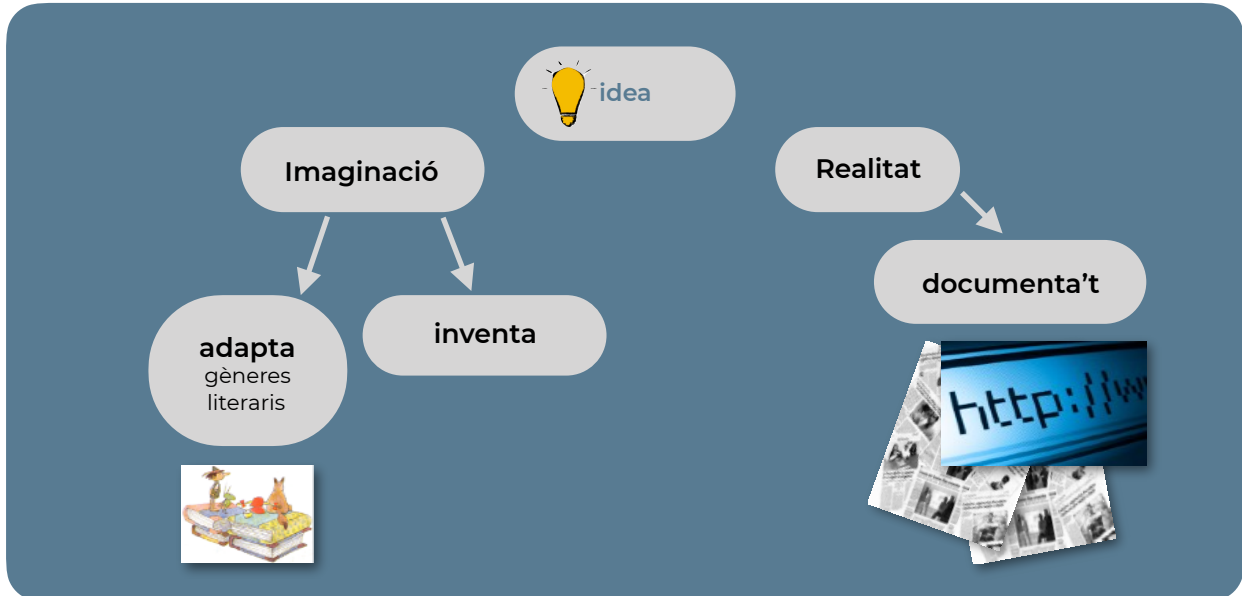
### La producció d'una pel·lícula o una peça audiovisual



## 04 // FER CINEMA A L'AULA: preproducció

### LA IDEA

Siga quin siga el projecte, fer una pel·lícula de ficció o documental, una peça que complementa un treball, etc, hem de partir d'una idea que ha de guiar el projecte audiovisual.



### EL GUIÓ

Un guió és un text en què s'exposa el contingut d'un film.

És la planificació o el croquis per a la pel·lícula o les imatges audiovisuals.

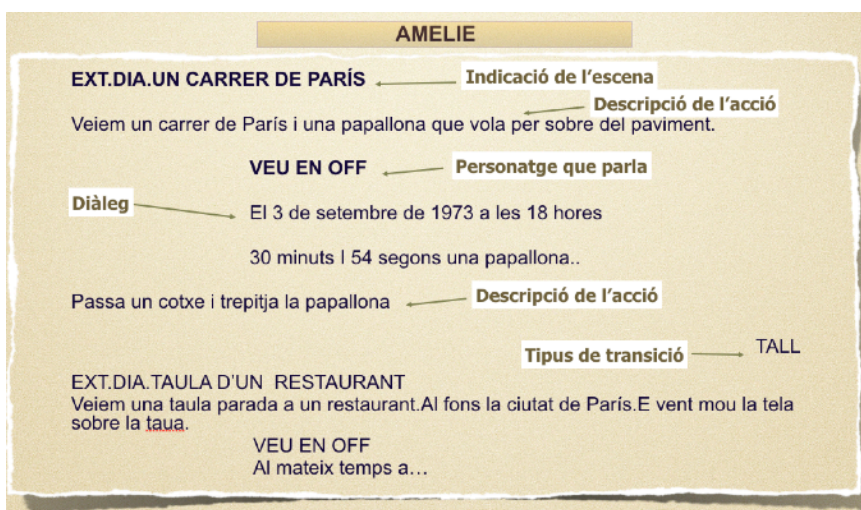
És molt important la manera en què aquesta informació és ordenada i construïda, ja que la clau que diferencia un guió òptim d'un que no ho és, està en això.

Ampliació "El guió"



**EL NOSTRE OBJECTIU HA DE SER NARRAR BÉ UNA BONA HISTÒRIA.**

**I PER FER AIXÒ ÉS IMPRESCINDIBLE UN GUIÓ**



Exemple d'estructura clàssica d'un guió literari.

El guió és com una maleta en la que hem ficat amb molta cura tot allò que després pot fer-nos falta. Però no és el viatge en ell mateix. El viatge és la pel·lícula que farem a continuació

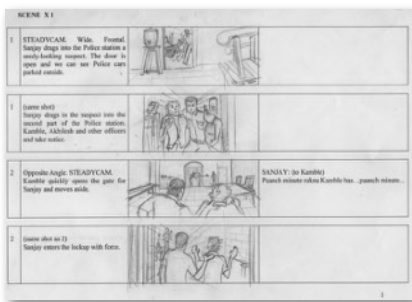
*Federico Fellini*

## 04 // FER CINEMA A L'AULA: preproducció

### El guió gràfic o storyboard

El guió GRÀFIC o STORYBOARD és la representació il·lustrada d'una pel·lícula abans de la seua realització. És un document tècnic format per un conjunt de vinyetes o d'il·lustracions mostrades en seqüència amb l'objectiu de

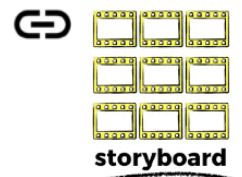
- servir de guia per entendre una història,
- previsualitzar una animació
- seguir l'estructura d'una pel·lícula en el RODATGE amb les vinyetes acompanyades generalment del text dels diàlegs o de la veu en off i d'altres anotacions tècniques relatives als efectes sonors o visuals.



Storyboard de "Amèlie"  
Jean Jacques Anaud  
(2001)



Storyboard de "Star Wars",  
George Lucas  
(1977)



Descobreix 15 storyboard de pel·lícules reconegudes de la història del cinema

### El guió tècnic

El guió tècnic té com a punt de partida el guió literari.

És on s'inclou tot el que està relacionat amb les instruccions de rodatge i on es detalla la imatge que es veurà, el so que se sentirà, el tipus de plans, la durada, els moviments de la càmera, els angles, els efectes, etc.

GUIÓ TÈCNIC				TÍTOL:.....	DIRECTOR/A:.....	GUIÓ.....	DURADA TOTAL.....				
SEQ.	ESC	PLA	TEMPS	IMATGE Què es veurà?				AUDIO Què se sentirà?			
				Descripció imatge	Pla	Ang.	Mov	Trans	Diàleg	Mús.	So
A	1	1	5"	Un carrer empedrat en perspectiva	PG	CPIC	-	TALL	<b>VEU EN OFF:</b> El 3 de setembre de 1973 a les 18 hores 30 minuts i 54 segons una papallona	Tiersen pista 1	Carrer
A	1	2	5"	<b>Una taula parada en un restaurant a una terrassa.</b> <b>Bufa el vent i tot es mou lleugerament</b>	PG cut	N	PAN	TALL	<b>VEU EN OFF:</b> ...al mateix temps en una altra part de París...		
A	1	3	10"	<b>Amèlie de perfil, gira la cara i mira a càmera</b>	PP	N	-	<b>FOSA A NEGRE</b>		↓	↓

## 05 // FER CINEMA A L'AULA: rodatge

### El rodatge

Es imprescindible establir un bon pla de rodatge que incloga:

- Data de rodatge
- Localització
- Personatges numerat ( i figuració desglossada)
- Interior / exterior
- Escenografia
- Decorat
- Escenes del guió detallades
- Necessitats de rodatge i transport

Localitzacions assegurades

Assajos amb els actors.

Material revisat

### Material mínim



**So:** gravadora o micròfons autònoms. és preferible gravar el so de manera independent a la imatge per aconseguir millor qualitat.

Cal insistir que el so és el 50% d'un producte audiovisual, li devem prestar la mateixa atenció que a la imatge.

### Aplicació de la teoria del llenguatge audiovisual

Malgrat tenir un guió escrit, un guió tècnic o storyboard elaborat minuciosament, el rodatge és el moment de posar en pràctica els conceptes del llenguatge explicats i d'altres que, per tenir especial importància a l'hora d'editar el material gravat, s'expliquen en l'apartat del muntatge.

Regles de continuïtat, regla dels 180° o "evitar el salt de l'eix", correspondència de les mirades, regla dels 30°, pla-contrapla, etc.

### EL TEMPS

**Durada del pla:** Actualment els plans més habituals solen durar entre 4 i 6 segons.

En el rodatge cal gravar molt més del que s'editarà.

Per la seua dificultat, cal evitar el **PLA SEQÜÈNCIA**, tot i que és un tipus de pla molt poderós narrativament si es fa bé. La càmera grava sense talls.

### Recomanacions per a una bona gravació

- Planificar bé el treball
- Preparació material
- Ús de trípode
- Gravar varietat de plans diferents
- Triar la màxima resolució
- Controlar la llum
- Cuidar el so

Si graveu amb un mòbil o tauleta sempre en HORIZONTAL



**Imatge:** una càmera de vídeo o un mòbil amb càmera de bona resolució, sempre amb trípode i un complement de llum.



Per saber més sobre "Il·luminació"


### EFFECTES ESPECIALS

#### CHROMAKEY:

Cal preveure en el rodatge els efectes de postproducció que es vulguen utilitzar en la pel·lícula.

## 06 // FER CINEMA A L'AULA: edició

### L'edició

L'edició predominant alhora de fer el muntatge d'una pel·lícula és l'anomenada **"edició de continuïtat"** . Amb ella l'ESPAI, EL TEMPS i la NARRACIÓ es construeixen a partir de centenars de fragments per crear un tot coherent, lògic i ininterromput.

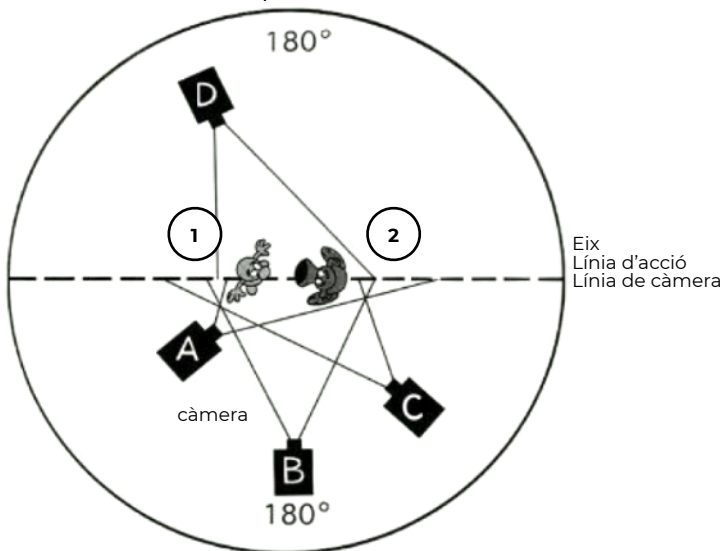
Es considera clàssic i conservador perquè és ordenat, coherent i estructurat. Però és la més adequada per començar.

### Regles del muntatge de continuïtat

- Eliminar redundàncies i economitzar.
- Mantenir la coherència espacial i temporal.
- Crear i mantenir relacions visuals i rítmiques.
- Amagar a l'espectador els recursos de construcció de la ficció.
- Ordenar els plans des del PG, Plans Mitjans fins a PP ( o a l'inrevés)

### Regla dels 180°

Cal tenir-la en compte tan a l'hora de rodar com d'editar.



càmera **D** Incorrecte. S'ha produït un salt de l'eix que desorienta l'espectador.



### Regla dels 30°

Per evitar salts, si tallem i canviem la càmera de lloc i fem els plans iguals (dos PM consecutius, per exemple), la posició ha de diferir més de 30°

### El cinema cobra vida en el muntatge

El cinema és forma i contingut i no es poden destriar l'una de l'altra.

#### Altres

-  [Correspondència de les mirades.](#)
-  [Pla-contrapla](#)



càmera **A** OK



càmera **B** OK



càmera **C** OK

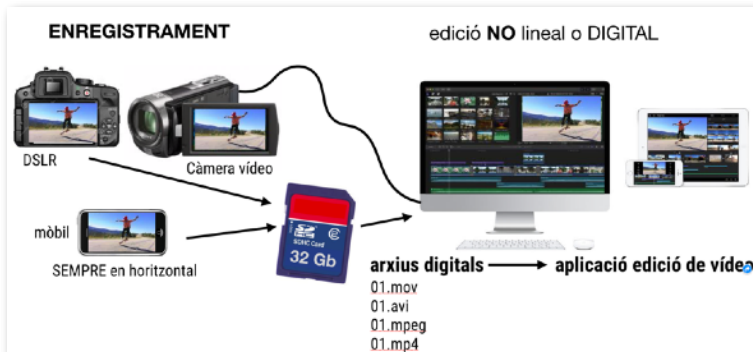
Encara que canvie el pla el personatge (1) sempre és a la dreta i el (2) sempre està a l'esquerra, la qual cosa dona coherència espacial i ajuda l'espectador a entendre l'acció.



## 06 // FER CINEMA A L'AULA: edició

### L'edició de vídeo

L'audiovisual actual es grava i s'edita en suports digitals.



### Programari per a l'edició de vídeo

Hi ha múltiples aplicacions informàtiques per tractar, editar i crear el producte final a partir de gravacions audiovisuals en suports digitals

Totes solen oferir en major o menor mesura o professionalitat funcions similars: gestió de pistes, edició, talls, mesclades, transicions, efectes, titulació,

Passat i present de l'edició

**edició lineal o analògica**  
fins la dècada dels 80

reproductor de vídeo      gravador de vídeo

**edició NO lineal o DIGITAL**

arxius digitals permet manipular lliurement cada presa, canviar l'ordre, modificar quadre a quadre, etc.

#### Aplicacions professionals \$\$

d'altres prestacions



#### Aplicacions professionals \$\$

bàsiques



#### Aplicacions gratuïtes

uniplataforma, bàsiques



#### Aplicacions gratuïtes

multiplataforma, bàsiques



#### SHOTCUT

Un bon exemple de programa d'edició gratuït bàsic, multiplataforma (Apple, Windows, Linux, Lliurex...)



Curs bàsic de SHOTCUT

<https://goo.gl/wLJfSW>



## 07 // CONCLUSIONS

---

Una pel·lícula és un procés de comunicació complex que per ser eficaç ha de contemplar la recepció que en farà l'espectador objectiu a qui cal considerar sempre abans de començar qualsevol projecte audiovisual.

El cinema, com totes les arts, és forma i contingut i no es poden destriar l'una de l'altra.

Quan fem servir l'art audiovisual, cal ser conscients que assumim entre d'altres la responsabilitat de contribuir a crear un gust.

És molt important cuidar quina estètica estem creant però també tenir en compte l'ètica de qualsevol creació:

**FILMAR no és només traduir en imatges les idees, sinó BUSCAR i PENSAR en l'acte mateix de fer una pel·lícula.**

No hi ha temes grans o petits. Qualsevol tema és susceptible de ser tractat amb grandesa.

Tant s'hi val la durada de la nostra peça o el gènere: clip musical, booktràiler, curtmetratge de ficció, curtmetratge documental, etc, tots s'han d'abordar des de la mateixa perspectiva.

Com passa amb qualsevol art, no s'aprèn a fer pel·lícules d'un dia per l'altre, i la iniciació cal enfocar-la freqüentant bons models d'audiovisuals.

Treballar l'audiovisual pot començar per triar un repertori de films **alternatius** al cinema, les sèries només de consum, que és l'única possibilitat que ara tenen la majoria dels infants.

Analitzar pel·lícules o fragments pot ajudar a conèixer el llenguatge audiovisual, però la finalitat principal no ha de ser comprendre, desxifrar, "llegir el film" sinó preparar a professorat i alumnat i a totes les persones en general, per a la pràctica creativa.

Podem aprofundir en les qüestions més tècniques, i entendre que fer cinema suposa una cadena d'operacions ( escriptura del guió, càsting , localitzacions, rodatge, muntatge d'imatge i so, mescles...) a priori més segmentada en el temps que la d'altres arts. Però des del que deia Leonardo Da Vinci, l'art és una "cosa mental", i el cinema és com les altres arts.

**Una pel·lícula és un TOT, no una mera successió de coses.**

Com en altres casos d'ABPA, fer una pel·lícula suposa un procés però acaba amb un objecte.

Posar en una balança si ha de pesar més o l'altre és un fals dilema, tan important és la implicació i l'avaluació de totes les tries que es fan durant l'elaboració d'un film o peça audiovisual com aconseguir un bon producte final.

La finalitat d'aquesta càpsula és simplement iniciar en un camí en el qual hi ha molt per aprofundir, però cal posar-se des del primer moment a fer, a veure , a imitar, a provar. La xarxa està plena de recursos. Si alguna cosa del que has vist en aquests apunts t'ha cridat l'atenció, indaga una mica més.

---

## 08 // BIBLIOGRAFIA I ALTRES RECURSOS

---

### Cinema i escola

---

Alonso, M., i Matilla L. (1989) Imágenes en libertad. Comunicación visual para la escuela activa. Madrid.: Nuestra Cultura.

Bergala, Alain. ( 2007 ) . La hipótesis del Cine. Pequeño tratado sobre la transmisión del cine en la escuela y fuera de ella. Barcelona: Ed. Laertes

Martínez Salanova, Enrique. <http://educomunicacion.es/cineyeducacion/salanova.htm>

### Esriptura de guions

---

Sanz-Magallón, Ana ( 2007 ) Cuéntalo bien. El sentido común aplicado a las historias. Madrid: Plot ediciones

Snyder, Blake. (2005) Save the cat. The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need. Londres: Michael Wiese Productions, 2005

### Anàlisi cinematogràfic

---

Zhou, Tony, Every frame a painting. <https://www.youtube.com/user/veryframeapainting>

### Llenguatge audiovisual

---

Batló, Espelt i Lorente-Costa (1985) Conèixer el cinema. Barcelona: Departament d'Ensenyament de la Generalitat de Catalunya.

Edgar, Robert. Marland, John. Rawle, Steven ( 2016 ) El lenguaje cinematográfico. Barcelona: Ed. Parramón

Franco, Fernando (2018) Narrativa y lenguaje cinematográfico, guía didáctica. [www.ecam.es](http://ecam.es)  
<http://ecam.es/media/GUIA-DIDACTICA-NARRATIVA-Y-LENGUAJE-CINEMATOGRAFICO.pdf>

Martínez Abadía, José. ( 1999) Manual básico de lenguaje audiovisual. México: Editorial Paidós.

Martínez Salanova, Enrique. <http://educomunicacion.es/cineyeducacion/salanova.htm>

### CURTMETRATGES

---

htt22 , <https://www.youtube.com/watch?v=Jm7M6o7Hq4I> (2015) 1r de Batxillerat IES la Vall d'Alba ( Castelló)

Documental de rodatge del film htt22 i altres curts ,[https://youtu.be/vUtO\\_t5w\\_3Q](https://youtu.be/vUtO_t5w_3Q) (2015) 1r de Batxillerat IES la Vall d'Alba ( Castelló)

### Projectes

---

Vergara Ramírez, J. J. (2015). Aprendo porque quiero. El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), paso a paso. Madrid: Ediciones SM