



edu
CAC

QUIN XOU!

UNITAT DIDÀCTICA 5 | ENTRETENIMENT

INTRODUCCIÓ AL BLOC ENTRETENIMENT	3
DE QUÈ TRACTA AQUESTA UNITAT?	5
OBJECTIU COMPETENCIAL, ÀMBITS I DIMENSIONS	7
SEQÜÈNCIA D'ACTIVITATS	8
GUIA DE PROGRAMACIÓ	9
DESCRIPCIÓ DE LA SEQÜÈNCIA D'ACTIVITATS.....	11
SESSIÓ 1. M'AGRADA EL XOU.....	12
SESSIÓ 2. UN <i>REALITY</i> ÉS CULTURA?	15
SESSIÓ 3. PRESENTO EL MEU XOU!.....	18
MATERIALS COMPLEMENTARIS I D'AMPLIACIÓ.....	19

INTRODUCCIÓ AL BLOC ENTRETENIMENT

Benvinguts i benvingudes al bloc d'Entreteniment d'eduCAC. Aquest bloc està compost per:

- **Quatre unitats didàctiques (UD)**
- **Un projecte d'aula (PA):** pensat perquè l'alumnat pugui posar en pràctica la creació d'una història en format audiovisual
- **I tres tutorials:** que et guiaran en el procés de creació de l'audiovisual

<u>Quin xou!</u> <u>(UD5)</u>	<u>Personatges</u> <u>(UD6)</u>	<u>Jo sóc entreteniment</u> <u>(UD7)</u>	<u>Cinema, més que entreteniment (UD8)</u>
<u>Stories!</u> <u>(PA2)</u>	<u>Preproducció.</u> <u>Preparem el projecte</u>	<u>Producció.</u> <u>Gravem!</u>	<u>Postproducció.</u> <u>Editem!</u>

Els materials didàctics d'aquest bloc plantegen propostes a partir dels continguts que l'alumnat consumeix i produeix per entretenir-se. Cada docent haurà d'adaptar la proposta a un àmbit curricular concret. Els xous d'impacte, els influenciadors, les *stories* i les sèries s'observen i s'analitzen per tal de conèixer què hi ha al darrere i per reflexionar sobre els valors i els estereotips que transmeten. Alhora, els canals habituals que fa servir l'alumnat i els mateixos influenciadors serveixen d'excusa per replantejar continguts d'entreteniment i qüestionar el paper dels nous ídols. L'objectiu és que l'alumnat pugui consumir i produir d'una manera responsable i crítica els productes d'entreteniment.

Abans de començar fem un breu recorregut històric per l'entreteniment. Des dels nostres orígens, els éssers humans hem mostrat la **necessitat de crear, explicar i escoltar històries**. Si bé en un principi es narraven oralment i cara a cara, al llarg del temps hem anat desenvolupant la capacitat per explicar-les de moltes altres formes.

Primer vam aprendre a dibuixar-les per tal que tothom que les veiés en gaudís. Més endavant, la creació de l'escriptura va permetre que les poguéssim escriure per, després, llegir-les. Sense oblidar els trobadors i les *trobairitz*, així com els joglars medievals que viatjaven de poble en poble narrant i transmeten les gestes dels herois, les rondalles o poemes sobre amors i desenganys. L'aparició de la impremta va permetre que les històries escrites arribessin a moltíssima més gent i de noves maneres. I, més tard, vam poder transmetre-les enregistrant la veu a través d'invents com la ràdio. Finalment, des de l'aparició de la càmera i de la capacitat d'enregistrar imatges en moviment, l'ésser humà va arribar a un nou format de narració d'històries: els relats audiovisuals. Històries que, a través de la imatge i el so, ens permetrien endinsar-nos en mons desconeguts.

Pel·lícules llargues (**llargmetratges**), pel·lícules curtes (**curtmetratges**), **sèries**, **documentals**, **videoclips**, **vídeos**... Tots ells són exemples d'històries explicades a través del llenguatge audiovisual. I si bé és cert que la majoria d'històries audiovisuals que acostumem a veure estan gravades per professionals de l'àudio i el vídeo, actualment la tecnologia ha evolucionat per tal que tots tinguem **accés a recursos que ens permeten explicar històries en aquest format**. I així, cada cop més, mirem vídeos elaborats, per exemple, pels nostres contactes a les xarxes socials o per *youtubers* que no són professionals de la producció audiovisual.

Avui en dia, explicar una història a través d'aquest llenguatge és molt més fàcil que fa uns anys. Si abans es necessitaven molts recursos per aconseguir càmeres que permetessin gravar, la majoria de nosaltres, avui, tenim a l'abast **dispositius mòbils** que ens ho permeten fer.

- Els **telèfons intel·ligents**, les **tauletes** o les **càmeres compactes** han propiciat que realitzar històries a través del llenguatge audiovisual sigui molt més fàcil i econòmic.
- En aquesta democratització de l'audiovisual, l'entreteniment hi té un gran pes. Per exemple, aplicacions com [Instagram](#), [Snapchat](#), [Facebook](#) o [TikTok](#) incorporen la funcionalitat de crear històries audiovisuals o, com es coneixen popularment, **stories**. Una forma d'entreteniment fet per tots nosaltres que omple les nostres pantalles en el nostre dia a dia.
- A través d'aquestes noves eines ens entretenim els uns als altres i ens mostrem allò que fem diàriament. I així, tots ens hem convertit en **productors d'històries** que, tot i basar-se en la nostra vida, són el nostre entreteniment habitual.
- S'han convertit en una de les nostres principals vies **d'expressió, comunicació i relació**, obrint-nos la porta els uns als altres a formar part de les nostres vides.

Si voleu que el vostre alumnat aprengui a crear productes audiovisuals d'entreteniment amb contingut i criteri, trobareu totes les pautes necessàries en el [Projecte d'Aula 2-Stories!](#)

DE QUÈ TRACTA AQUESTA UNITAT?

Ens agrada que ens entretinguin, que ens facin desconnectar, que en algun moment del nostre dia a dia passem de viure la nostra realitat per submergir-nos en una altra. L'entreteniment audiovisual ens proporciona moltes maneres de fer-ho, i la telerealitat, els xous d'impacte o *reality shows*, com es coneixen popularment, és una d'elles.

Des de fa unes dècades, la indústria audiovisual produeix programes que transformen la realitat en un espectacle. En ells, persones pròximes a la nostra realitat hi participen per entretenir-nos amb la seva quotidianitat, amb grans èxits d'audiència. Però, en què es basa aquest èxit?

- És un format molt **més econòmic** que la ficció, perquè la trama la creen els mateixos participants.
- El programa es basa a **fer del fet quotidià un espectacle** per captar la nostra atenció.
- Explota elements com l'**autenticitat** i l'**aproximació al dia a dia**.
- Alimenta el **morbo** d'observar la vida dels altres sense ser-ne partícip directament.
- Són programes que ens permeten **identificar-nos**, o no, amb els personatges, i **posicionar-nos** en relació als nostres valors i emocions sobre els comportaments que veiem.
- En el format de concurs ens donen el poder de **controlar i jutjar**.
- **Els i les participants són la clau del format**, són escollits curosament per tal de garantir l'entreteniment.
- Els i les participants, tot i ser persones corrents, es troben amb unes **regles del joc** que els porten a límits que ens entretenen.

Tot i així, la realitat feta xou no s'allunya tant com sembla d'una sèrie o d'una pel·lícula perquè parteix d'un **espai** delimitat, unes **regles** preestablertes i uns **personatges** escollits a través d'un càsting. Cada cop més, els *reality* utilitzen les formes i les estructures narratives de la ficció. En aquest sentit, tant els personatges que participen en els *reality* com els presentadors, els col·laboradors o els membres del jurat representen un rol determinat i reflecteixen els **estereotips** que podem trobar en qualsevol ficció seriada o cinematogràfica. Res és aleatori, encara que intentin que la manipulació no sigui evident, i plantegen a l'espectador el joc d'esbrinar fins a quin punt allò que veu és real o està guionitzat.

La inspiració del format de telerealitat es pot situar en la novel·la de George Orwell **1984**, publicada l'any 1949, on es descriu una societat constantment vigilada sota les ordres d'un gran germà o *big brother*. La telerealitat comença a tenir espai a les gralles de televisió estatunidenques a l'inici dels setanta. Posteriorment, la pel·lícula **El show de Truman** (1998), on es narra com la vida d'una persona es retransmesa per un canal de televisió des del seu naixement, i com ell descobreix la farsa i s'enfronta a la realitat, canvia la percepció social sobre aquest tipus de programes.

Els xous d'impacte tracten temàtiques com ara **l'amor, l'èxit, la convivència, la millora personal o, fins i tot, l'esport i l'alimentació**. Amb els anys, han evolucionat i han sorgit formats amb trames de situacions extremes i conflictes. Alguns dels formats més habituals són:

- **Reality de convivència.** Son els primers que van sorgir i es basen en com persones, desconegudes entre elles, han d'intentar conviure sabent que n'hi haurà una de guanyadora. A alguns d'aquests se'ls hi afegeix el format de supervivència, on l'entorn en què conviuen comporta certes dificultats. Exemples: 'La isla de las tentaciones', 'Gran Hermano', 'Supervivientes', etc.
- **Talk show o espectacle de la paraula.** Programes en els quals una o diverses persones, normalment de fora del món de la televisió, son entrevistades i parlen de temes proposats per un presentador o presentadora. En alguns formats, els entrevistats expliquen experiències personals i s'organitza un debat entre ells. Exemples: 'La Resistencia', 'Latemotiv', 'Tot es mou', etc.
- **Dating show o programa de cites.** Posen l'amor a l'escenari i tenen l'objectiu de crear parelles, normalment a través d'un concurs amb les seves regles que impliquen uns certs missatges sobre què és l'amor (gelosia, competició, etc.). Exemples: 'First dates', 'Granjero busca esposa', etc.
- **Talent show o concurs de talents.** Programes que obren una porta a l'èxit a través de fer visibles talents i oferir premis de promoció professional, tot i que cada cop tendeixen més cap a l'espectacle i la narració d'històries de persones humils amb gran talent que aconsegueixen triomfar. Exemples: 'Euforia', 'El llop', 'La Voz', 'Oh Happy Day!', 'Tú sí que vales', 'Operación Triunfo', 'MasterChef', 'Joc de cartes', etc.
- **Coaching show.** Aquest format té com a objectiu inicial solucionar problemes i carències dels participants, per exemple com educar un fill rebel, com ensinistrar el gos, etc. De vegades, però, l'espectacle eclipsa aquesta voluntat. Exemples: 'El Mur', 'Hermano mayor', 'El encantador de perros', etc.

En els reality l'espectador participa en el desenvolupament de les situacions a través de la interacció. Tal com diu l'expert **Ferran Lalueza**, en els *reality* **l'espectador** esdevé un **"ésser omniscient que pot conèixer, controlar i jutjar l'actuació dels protagonistes del programa, i de vegades fins i tot pot contribuir a decidir la seva sort"**. L'espectador té un paper actiu a través de les **votacions** per missatges de text, les trucades o el seguiment a través de l'aplicació mòbil del programa. Amb les seves accions, l'espectador dona pistes sobre què és el que funciona, quins personatges criden més l'atenció, quines històries o comportaments indignen o emocionen i quines seran les subtrames que es desenvoluparan.

Més enllà dels *reality show*, nosaltres també som productors d'entreteniment, de vegades sense ser-ne conscients. Quan compartim la nostra vida a les xarxes socials, estem creant el nostre propi xou?

En aquesta unitat es proposa **partir de l'experiència del mateix alumnat** per entrar en els xous d'impacte que consumeix. A partir d'aquí es fan propostes per reflexionar i analitzar els xous d'impacte des de diverses perspectives: els estereotips que reflecteixen, els valors que s'hi promouen, com funcionen o quin és el rol que tenen els concursants, el jurat o el públic. La finalitat és facilitar recursos per poder **fer-ne un consum crític i responsable**.

DE QUÈ TRACTA AQUESTA UNITAT?

Ens agrada que ens entretinguin, que ens expliquin històries. La ficció en l'àmbit audiovisual, és a dir, el cinema i les sèries, ens permeten desconnectar i poder submergir-nos en altres realitats diferents de la nostra. Des de fa unes dècades, però, la televisió ha instaurat programes que s'intenten allunyar de la ficció i que transformen la realitat en un espectacle. Aquests nous formats, que també ens permeten entretenir-nos, són els anomenats xous d'impacte o telerealtat. Cal remarcar que aquests xous tenen un gran èxit, **però en què es basa aquest èxit?**

OBJECTIU COMPETENCIAL

Elaborar un pòster digital en grup sobre un xou d'impacte a partir de l'anàlisi dels elements d'aquest tipus de format (presentació a les xarxes socials, personatges i estereotips, valors que promouen...) per consumir i produir entreteniment d'una manera responsable i crítica.

ÀMBITS TRANSVERSALS	DIMENSIONS	COMPETÈNCIES
Digital	Comunicació interpersonal i col·laboració	C8. Realitzar activitats en grup tot utilitzant eines i entorns virtuals de treball col·laboratiu
	Ciutadania, hàbits, civisme i identitat digital	C9. Realitzar accions de ciutadania i desenvolupament personal utilitzant eines i recursos de la societat actual
Personal i social	Aprendre a aprendre	C3. Desenvolupar habilitats i actituds que permetin afrontar els reptes de l'aprenentatge al llarg de la vida
	Participació	C4. Participar a l'aula, al centre i a l'entorn de manera reflexiva i responsable

ÀMBITS DISCIPLINARS

- Àmbit lingüístic
- Àmbit social
- Àmbit tecnològic

GLOSSARI

- Xou d'impacte
- Formats audiovisuals

SEQÜÈNCIA D'ACTIVITATS

SESSIÓ 1 – M'AGRADA EL XOU

DESCRIPCIÓ DE LES ACTIVITATS¹

Activitat 1. Els xous d'impacte

Es reconeixen els elements que caracteritzen els xous d'impacte i es treballa sobre el seu funcionament per elaborar una definició i una anàlisi al respecte.

SESSIÓ 2 – UN REALITY ÉS CULTURA?

DESCRIPCIÓ DE LES ACTIVITATS

Activitat 2. Tipus de xous d'impacte

S'identifiquen i es classifiquen els diversos tipus de xou d'impacte segons la seva temàtica. Es llegeix un article sobre un xou d'impacte en concret, se'l compara amb altres i es reflexiona sobre els aprenentatges que pot generar i la influència de la temàtica.

Activitat 3. Hi ha estereotips als xous d'impacte?

Es planteja una anàlisi dels xous d'impacte a partir dels estereotips, dels valors i altres elements observables en fragments del programa 'Operación Triunfo'.

SESSIÓ 3 – PRESENTO EL MEU XOU!

DESCRIPCIÓ DE LES ACTIVITATS

Activitat 4. Els xous d'impacte son el reflex de la nostra societat? Reflexió final

Es visualitza un vídeo en el qual la influenciadora Juliana Canet dona la seva opinió sobre els xous d'impacte i, a partir de les seves afirmacions, es reflexiona sobre la nostra societat i els xous d'impacte.

Activitat 5. Fem una presentació multimèdia en grup

S'elabora un pòster digital en grup a partir d'un xou d'impacte consensuat per tot l'equip i es comparteix.

¹ Cada sessió està pensada per una durada aproximada de dues hores. En l'apartat 'Descripció de la seqüència d'activitats' trobareu tota la informació detallada i les pautes de cada activitat. Els textos que veureu marcats amb ombrejat van dirigits al docent i, a continuació, trobareu desenvolupada la proposta d'activitats per a l'alumnat.

GUIA DE PROGRAMACIÓ

UD5: Entreteniment. Quin xou!

Objectiu: Elaborar un pòster digital en grup sobre un xou d'impacte a partir de l'anàlisi dels elements d'aquest tipus de format (presentació a les xarxes socials, personatges i estereotips, valors que promouen...) per consumir i produir entreteniment d'una manera responsable i crítica.

Criteris	Indicador nivell 1 (satisfactori)	Indicador nivell 2 (notable)	Indicador nivell 3 (d'excel·lència)	Dimensions i Competències transversals	Continguts clau	Activitats
Elaborar un pòster digital en grup d'un xou d'impacte	Elabora el pòster digital i conté la informació sol·licitada (nom del xou, xarxes socials, personatge i formació, valors i propostes de canvi)	Elabora el pòster digital, conté la informació sol·licitada (nom del xou, xarxes socials, personatge i formació, valors i propostes de canvi) de manera exhaustiva	Elabora el pòster digital, conté la informació sol·licitada (nom del xou, xarxes socials, personatge i formació, valors i propostes de canvi) de manera exhaustiva i la contrasta amb d'altres programes	Digital Dimensió: ciutadania, hàbits, civisme i identitat digital C9. Realitzar accions de ciutadania i desenvolupament personal utilitzant eines i recursos de la societat actual Dimensió: comunicació interpersonal i col·laboració C8: Realitzar activitats en grup tot utilitzant eines i entorns virtuals de treball col·laboratiu	CC23. Ciutadania digital: tràmits, gestió, lleure i cultura C22. Entorns de treball i aprenentatge col·laboratiu	5

Criteris	Indicador nivell 1 (satisfactori)	Indicador nivell 2 (notable)	Indicador nivell 3 (d'excel·lència)	Dimensions i Competències transversals	Continguts clau	Activitats
Treballar en grup de manera respectuosa i col·laborativa	Treballa en grup amb respecte i fent la feina encomanada	Treballa en grup amb respecte i col·laborant amb la presa de decisions de les tasques encomanades	Treballa en grup amb respecte i col·laborant amb la presa de decisions de les tasques encomanades i ajuda a qui ho necessita	Personal i Social Dimensió: aprendre a aprendre	CC14. Habilitats i actituds per al treball en grup CC11. Característiques de la societat actual	1, 2, 3, 4, 5
Participar activament en els debats, reflexions i posades en comú a l'aula	Participa en les activitats de reflexió i posada en comú a l'aula	Participa en les activitats de reflexió i posada en comú a l'aula respectant el torn de paraula i fent aportacions al tema tractat	Participa en les activitats de reflexió i posada en comú a l'aula respectant el torn de paraula i fent aportacions rellevants al tema i tenint en compte les opinions dels altres	C3. Desenvolupar habilitats i actituds que permetin afrontar els reptes de l'aprenentatge al llarg de la vida Dimensió: participació		
Analitzar críticament el contingut i la posada en escena dels xous d'impacte	Enumera aspectes positius i d'altres que canviaria dels xous d'impacte treballats	Argumenta críticament el contingut i la posada en escena dels xous d'impacte treballats	Argumenta críticament el contingut i la posada en escena dels xous d'impacte treballats i els relaciona amb la vida quotidiana dels adolescents	C4. Participar a l'aula, al centre i a l'entorn de manera reflexiva i responsable		2, 3, 4, 5



edu
CAC

QUIN XOU!

UNITAT DIDÀCTICA 5 | ENTRETENIMENT

DESCRIPCIÓ DE LA SEQÜÈNCIA D'ACTIVITATS

SESSIÓ 1. M'AGRADA EL XOU

Activitat 1. Els xous d'impacte

En aquesta activitat es dona a conèixer l'origen dels xous d'impacte, es faciliten recursos per reconèixer els elements que els caracteritzen i entendre el seu funcionament. A partir del visionat de tres vídeos de tres programes: 'Quan arribin els marcians', 'Eufòria' i 'La Voz Kids' es plantegen preguntes per guiar el procés de reflexió de l'alumnat. En tots els casos s'indiquen els fragments en què s'ha de fixar l'alumnat.

1.1 La vida és així?

Què ens saps dels xous d'impacte? Has vist mai 'Eufòria', 'Joc de cartes', 'OT', 'Master chef' o 'La Voz'?

- Quin és el teu xou d'impacte preferit? Per què?
- La vida és tal com la veus en els xous d'impacte? Per què?
- Quan tu publiques en els teus perfils, estàs creant el teu propi reality? Què en penses?

Programa de TV	Data	Vídeo	Duració
Quan arribin els marcians	31/01/2019	<u>"Reality shows". La vida és així?</u>	13:20 min

Mira aquest vídeo i fixa't especialment en aquests fragments:

- Del minut 0:30 fins al minut 01:45.
- Del minut 02:50 fins al minut 04:00.
- Del minut 09:26 fins al minut 11:00.

Ara digues si les afirmacions que trobaràs a continuació són verdaderes (V) o falses (F).

- Els xous d'impacte intenten captar la nostra atenció fent un xou sobre fets quotidians.
- Són programes que ens permeten identificar-nos amb els concursants i compartir els seus sentiments.
- Els guionistes i productors dels *reality* creen escenaris i regles que els concursants han de seguir.
- La primera vegada que un *reality* ens va mostrar com seria el seguiment de la vida d'una persona *normal* en directe va ser a la pel·lícula "El show de Truman"
- Els concursants consensuen les normes del *reality*.
- Els i les participants, tot i ser persones corrents, es troben amb unes regles del joc que els porten a límits. Per això a vegades ploren, criden o insulten.
- A la novel·la '1984' George Orwell va imaginar una societat vigilada per càmeres sota l'autoritat d'un 'Big brother'.
- Aquesta idea de la novel·la del George Orwell va inspirar el *reality* Gran Hermano.
- Les escenes dels *reality* es difonen tal com s'han gravat, sense filtres.

- No hi cap guió previ, tot passa per casualitat.
- El format dels xou d'impacte és més econòmic perquè no has de pagar actors i actrius.

Finalment, elabora la teva definició sobre els xous d'impacte i comenta-la amb les companyes i companys.

- Les definicions que heu fet s'assemblen?

1.2 El camí cap a l'Eufòria?

Encara que no t'agradi cantar, segur que t'agrada la música. Si a més t'agraden els concursos, potser coneixes el *reality* 'Eufòria'. Et proposem que facis una ullada al web del programa i que tafanegis una estona tot el que hi ha. Però cal que t'ho miris tot amb el barret d'algú que es dedica a la producció audiovisual, vol crear un *reality* semblant i necessita saber com ho fa la competència per millorar-ho. Consulta aquests enllaços.

Programa de TV	Recurs	Enllaç
Eufòria	Web	https://www.ccma.cat/tv3/euforia/
	Instagram	https://www.instagram.com/euforiatv3/
	Twitch	https://www.twitch.tv/euforiatv3

Fes l'anàlisi seguint aquest guió:

- Què vol dir 'Eufòria'? Creus que està ben escollit el nom del xou?
- Penses que està ben estructurada la pàgina web? Per què?
- Hi trobes a faltar alguna cosa? Quina?
- Trobes encertat que hagin obert un canal de Twitch i un perfil d'Instagram? Per què?
- Fixat amb el jurat, els presentadors, i el cos de ball. Canviaries alguna cosa?

Programa de TV	Recurs	Vídeo
Eufòria	Personatges	https://www.ccma.cat/tv3/euforia/personatges/

Ara escull el personatge que més t'agradi i intenta conèixer-lo.

- Busca i revisa el seu perfil a les xarxes: les publicacions més recents són iguals a les que feia abans de formar part del concurs?
- Fixa't en la seva forma de parlar i la seva gestualitat: creus que és autèntica o fa un paper?
- Fixa't en com es relaciona amb els altres.
- Si tu fossis aquesta persona, com et sentiries en aquest moment?
- Quins recursos faries servir per estar relaxar-te, per mantenir la motivació, per no decaure?

Arribem al càsting final.

Programa de TV	Data	Vídeo	Duració
Eufòria	10/03/2022	La selecció final	46:40

- Creus que les imatges dels concursants quan ploren o s'emocionen estan ben triades?
- Com et sents quan les veus?
- La música de fons que acompanya el veredict del jurat et provoca algun sentiment?
- L'Estela diu que aquest concurs li *pot canviar la vida*. A què creus que es refereix?
- Quines qualitats creus que tenen els candidats i les candidates que han arribat a la selecció final?
- En el minut 23:00 els membres del jurat parlen sobre el risc que assumeixen els candidats i les candidates. A què creus que es refereix el jurat quan diu "Em flipa l'autenticitat de cadascú"?
- Què és per tu l'autenticitat?
- En què s'assembla aquest concurs amb altres de semblants com ara 'OT' o 'La Voz'?
- Hi trobes diferències?
- Creus que els personatges escollits reflecteixen la realitat o hi ha són estereotipats? (trobaràs una definició d'estereotip [aquí](#))

1.3 Què en saps de La Voz Kids?

En el vídeo que trobaràs tot seguit es fa un recull de les millors audicions del programa 'La Voz Kids' en diversos països com ara: Espanya, Bèlgica, Colòmbia, Alemanya i els Estats Units. Mira el vídeo, observa els elements que integren l'escenari, els personatges que hi intervenen, el jurat, la posada en escena, el presentador o la presentadora i contesta les preguntes.

Autoria	Data	Vídeo	Duració
La Voz Global	28/05/2020	Las mejores audiciones a ciegas de La Voz Kids	10:14 min

- Quants tipus de personatges pots identificar?
- Els membres del jurat què fan? En quin lloc estan?
- Quin paper creus que hi juga la família en aquests xous?
- Per què creus que el format és el mateix a tots els països?
- Investiga qui va crear la idea d'aquest xou i què vol dir tenir la franquícia dels drets d'emissió d'un programa (pots consultar la Viquipèdia i la pàgina web del programa 'La Voz Kids').

Finalment, elabora la teva definició sobre els xous d'impacte i comenta-la amb les companyes i companys.

- Les definicions que heu fet s'assemblen? En quins aspectes esteu d'acord? En quins no?
- Com faries el teu *reality*? Posa't en la pell d'un guionista que es presenta a una sessió de [pitching audiovisual](#) i defineix les línies mestres del teu xou d'impacte.

SESSIÓ 2. UN REALITY ÉS CULTURA?

Activitat 2. Tipus de xous d'impacte

En aquesta activitat es fa un abordatge dels xous d'impacte a partir de la seva inclusió, o no, com a part de la nostra cultura. Entendre com es fan, què hi ha al darrere i quins valors transmeten permet entretenir-se de manera plena i conscient.

Aquesta activitat aprofundeix en els tipus de xous d'impacte i proposa una reflexió a partir de la lectura d'un article sobre un xou anomenat 'El Puente', en el qual un grup de personatges molt diferents ha d'organitzar-se per fer un pont en un temps limitat: tres-cents metres en trenta dies. La història té un valor afegit: si són capaços de fer el pont, el que tingui més suport del grup haurà de decidir si el premi es comparteix o no i en quina proporció.

Els xous d'impacte (*reality show*) han evolucionat molt en els últims anys i cada vegada presenten situacions més extremes, més conflictes i més enfrontaments per tal de captar la nostra atenció. Els creadors d'aquest tipus de formats saben que ens agrada mirar què fan els altres, com cuinen, com canten o com busquen una parella, i exploten temes que ens interessin a totes les persones, com l'amor, l'èxit, la convivència, la millora personal... Per convertir-los en un xou. Tant si ens agraden com si no ens agraden tant, algunes persones pensen que els xous d'impacte han acabat formant part de la nostra cultura. Tu què en penses?

Hi ha molts tipus de xous d'impacte i constantment n'apareixen de nous. Aquí trobaràs un breu resum.

- **Reality de convivència.** Són els primers que van sorgir i es basen en com persones, desconegudes entre elles, han d'intentar conviure sabent que n'hi haurà una de guanyadora. A alguns d'aquests se'ls hi afegeix el format de supervivència, on l'entorn en què conviuen comporta certes dificultats.
- **Talk show o espectacle de la paraula.** Programes de debat on persones, normalment fora del món de la televisió, intervenen per explicar experiències personals.
- **Dating show o programa de cites.** Posen l'amor a l'escenari i tenen l'objectiu de crear parelles, normalment a través d'un concurs amb les seves regles que impliquen uns certs missatges sobre què és l'amor (gelosia, competició, etc.).
- **Talent show o concurs de talents.** Programes que obren una porta a l'èxit a través de fer visibles talents i oferir premis de promoció professional, tot i que cada cop tendeixen més cap a l'espectacle i la narració prototipada, com poden ser les històries de persones humils amb gran talent que aconsegueixen triomfar.
- **Coaching show.** Aquest format té com a objectiu inicial solucionar problemes i carències dels participants, per exemple com educar un fill rebel, com ensinistrar el gos, etc. De vegades, però, l'espectacle eclipsa aquesta voluntat.

2.1 Classifica els següents xous d'impacte segons la temàtica

Ja saps que en el món que vivim les coses passen molt de pressa, i potser quan facis aquesta activitat alguns dels xous ja no s'emeten, però pots buscar informació per saber de què tracten.

- | | | |
|------------------|---------------------|-------------------------|
| - Gran Hermano | - La Voz | - Joc de cartes |
| - Supervivientes | - Oh Happy Day! | - La casa de mis sueños |
| - Late motiv | - Tú sí que vales | - El jefe infiltrado |
| - La resistencia | - Operación Triunfo | - Persona Infiltrada |
| - First dates | - Tu cara me suena | |

2.2 Llegeix aquest article sobre un xou d'impacte

Llegeix aquest article sobre un xou d'impacte anomenat 'Treinta días para construir un puente' i digues quines són les diferències més destacables amb la resta de xous com ara 'OT' o 'Master chef'.

Publicació	Data	Article
Jot Down	-	<u>Treinta días para construir un puente</u>

- Creus que pots aprendre coses a partir d'un xou d'impacte? Quines?
- Penses que hauria d'haver-hi més concursos basats amb la col·laboració i la cooperació? Justifica'n la resposta.
- Si t'encarreguessin el disseny d'un xou d'impacte. Quina temàtica triaries? Per què?

Activitat 3. 'OT'. Hi ha estereotips als xous d'impacte?

Es proposa una anàlisi dels xous d'impacte a partir dels estereotips, dels valors i altres elements observables en fragments del programa 'Operación Triunfo'.

Tant els personatges que participen en aquests formats com els/les professionals que hi intervenen (presentadors, col·laboradors, jurats, etc.) semblen trets d'una pel·lícula i representen determinats **estereotips**. Res d'això és aleatori, atès que els qui pensen aquests programes saben què funciona, què atreu més a l'audiència i tenir personatges estereotipats com el progre, el bo, la guapa, el simpàtic, el llest o el *friki* garanteix l'èxit. Ara bé, sempre intenten que la manipulació no sigui massa evident i plantegen als espectadors el joc d'esbrinar fins a quin punt allò que veuen és real i fins a quin punt és ficció.

A continuació, mira tres fragments del vídeo de la Gala OT 2020 i omple el quadre que trobaràs a la pàgina següent:

Programa de TV	Data	Vídeo	Duració
TVE	03/06/2020	<u>Operación Triunfo 2020 – Gala 12</u>	2:49:48

Fragments per visualitzar:

- 00:03:25 a 00:08:00 Presentador i jurat
- 02:08:00 a 02:11:00 Estereotips. *Gemelos malotes*
- 02:36:00 a 02:39:00 Les imatges que han escollit volen provocar emocions a l'audiència

Nom del programa:	
Descripció del presentador	
Descripció del jurat	
Descripció del funcionament del programa	
Els concursants representen estereotips? Justifica'n el perquè	
Valors positius del programa	
Valors negatius del programa	
Missatges en relació a la temàtica que tracten (amor, èxit, talent, etc.)	
Quin és el guió?	

És important ser conscients dels **missatges** que transmeten, els **valors** que promouen i el fet d'utilitzar els **sentiments** i la **intimitat dels altres** per crear un espectacle. D'altra banda, cal ser conscients que de vegades nosaltres mateixos, els espectadors, contribuïm al fet que aquests programes siguin cada cop més exagerats. A través de les xarxes, els donem pistes de què funciona, quins personatges ens criden més l'atenció, quines històries o comportaments ens indignen o ens **emocionen**... I és que no hem d'oblidar que el **xou d'impacte és un programa d'entreteniment**, amb una finalitat de negoci, interessat a captar l'atenció de grans audiències. Per això, sovint, donen molt més valor al xou (incloent-hi debats insubstancials i conflictes primaris) que a la realitat. Si sabem tot això encara **gaudirem més i el nostre entreteniment serà molt millor**. Fins i tot podrem crear els nostres propis xous d'impacte.

SESSIÓ 3. PRESENTO EL MEU XOU!

Activitat 4. Els xous d'impacte són el reflex de la nostra societat? Reflexió final

Com a continuació de la sessió anterior, es proposa una reflexió sobre la nostra societat i els xous d'impacte a partir de les declaracions de la influenciadora Juliana Canet.

Els xous d'impacte son cada vegada més abundants a les graelles de televisió. Ens aporten alguna cosa bona? Només són entreteniment? Ens donen pistes sobre com és la nostra societat? Si fóssim criatures d'un altre planeta, podríem entendre el món mirant xous d'impacte? La Juliana Canet ens dona la seva opinió sobre aquest tema.

Mira aquest fragment del programa 'Tot es mou', concretament, del minut 01:30 al 04:36:

Programa de TV	Data	Vídeo	Duració
'Tot es mou' (TV3)	27/02/2020	Juliana Canet i els reality shows: un plaer culpable	04:54

La Juliana afirma que:

- Un *reality* és cultura
- S'acabarà estudiant
- Els *reality* son peces clau
- És important per conèixer la nostra societat

- Estàs d'acord amb la Juliana? Justifica la teva resposta.

Activitat 5. Fem una presentació multimèdia en grup

Aquesta activitat proposa l'elaboració d'un pòster digital en grup a partir d'un xou d'impacte consensuat per tot l'equip.

Ara que ja sabeu què és un xou d'impacte, els tipus que hi ha, els personatges i els estereotips que s'hi representen, seguiu les instruccions per fer un pòster digital.

Cada grup:

- Escolliu un xou d'impacte que s'estigui emetent i justifiqueu per què l'heu escollit.
- Busqueu la seva pàgina web, el canal de YouTube, el compte de Twitter i d'Instagram i anoteu la informació que considereu rellevant per la vostra presentació.
- Analitzeu un personatge: pot ser un/a concursant, un membre del jurat, el presentador o presentadora. Investigueu la seva trajectòria, què feia abans de participar en el xou, quina formació té i valoreu si encaixa dins d'algun estereotip.
- Analitzeu les valors que es transmeten i compareu-los amb els vostres.
- Anoteu dos aspectes del xou d'impacte que canviariéu.

Amb tota aquesta informació **elaboreu el pòster i compartiu-lo.**

MATERIALS COMPLEMENTARIS I D'AMPLIACIÓ

Recomanables per:

- Qui vulgui saber-ne més i aprofundir
- Treballs de recerca de batxillerat
- Treballs d'investigació sobre educació mediàtica, llenguatge audiovisual, etc.

Publicacions (articles, entrevistes, recerca, pàgines web...)

- **Article:** [Elements per estudiar la telerealtat a l'educació secundària](#)
Descripció: Article de Ramon Breu publicat a la revista 'Quaderns del CAC', amb propostes per treballar la telerealtat amb alumnat de secundària.
Aplicació: Documentació per al professorat, per tal de trobar propostes per aprofundir en tot allò treballat durant el desenvolupament de la unitat didàctica.
- **Article:** [Cómo se hace el càsting de un reality: miles de candidatos, psicólogos e improvisaciones con un sujetador](#)
Descripció: Article publicat a Espinof que exposa exemples concrets sobre com va ser el procés de càsting viscut per persones que van intentar entrar a participar en alguns dels xous d'impacte més populars dels últims anys.
Aplicació: Per aprofundir sobre la lògica del funcionament dels xous d'impacte.
- **Article:** [Netflix perfecciona sus 'realities'](#)
Descripció: Article de Natalia Marcos, publicat a *El País*, que exposa com Netflix ha incorporat també la telerealtat en el seu catàleg, aprofitant així un format que tradicionalment ha funcionat molt bé a la televisió, i donant-li noves possibilitats.
Aplicació: Per conèixer la singularitat de la telerealtat en les plataformes digitals d'*streaming*.
- **Article:** [Los motivos por los que OT ha seducido a los más jóvenes](#)
Descripció: Article d'Álvaro P. Ruiz de Elvia, publicat a *El País*, que repassa com 'Operación Triunfo' ha evolucionat i ha introduït nous formats per tal de connectar amb un públic nou, menor de 40 anys.
Aplicació: La lectura de l'article pot servir per veure com la televisió també intenta renovar-se per tal de connectar amb les noves audiències.
- **Article:** [El reality show fet política](#)
Descripció: Article d'Enric Hernández, publicat al diari *El Periódico*, en què es reflexiona sobre com els *reality shows* han tingut un impacte en altres àmbits de la nostra societat.
Aplicació: La lectura d'aquest article pot servir per orientar un debat. Podem utilitzar la frase que cita d'en Ferran Monegal: "el problema del *reality* és que s'ha d'inventar la realitat".

- **Estudi:** [Sota pressió: anàlisi de l'efecte de realitat en la telerealtat](#)
Descripció: Estudi de Mercè Oliva publicat a la revista *Comunicació: revista de recerca i anàlisi*, que repassa la història de la telerealtat i identifica els elements més característics d'aquest gènere televisiu.
Aplicació: Pot resultar especialment útil la lectura a l'aula de les conclusions (pàg.39-40).

- **Article:** [La Voz, más 'show' que 'talent'](#)
Descripció: Crítica de Darío Manrique al concurs de talents 'La Voz', publicada al diari *El País*, que inclou una reflexió sobre la quantitat de temps que es dedica a la música respecte al temps que es destina als conflictes, emocions, històries familiars, etc.
Aplicació: La lectura d'aquest article pot complementar la sessió 1, per veure un exemple i reflexionar sobre el que ens transmeten aquest tipus de programes.

- **Article:** [La comèdia dels talent shows](#)
Descripció: Article de Mònica Planas publicat al diari *Ara*, en què reflexiona sobre el rol dels jurats als concursos de talents i sobre els estereotips presents en aquest format televisiu.
Aplicació: La lectura d'aquest article pot complementar les activitats destinades a fixar-se amb el rol i les característiques dels jurats d'aquest tipus de programes.

- **Article:** [Reality shows, cada cop menys realitat i més xou](#)
Descripció: Article d'Aina Soley publicat al diari *Ara*, que tracta sobre l'evolució del gènere televisiu del *reality show* i com cerca noves fórmules per impactar l'espectador.
Aplicació: La lectura d'aquest article pot servir per obrir un petit debat a l'aula, a l'inici o al final de la unitat.

Audiovisuals (vídeos de YouTube, pel·lícules, reportatges, documentals, conferències...)

- **Programa TV:** [¿Qué es un 'cani' o una 'choni'? - Salvados](#)
Descripció: Mercè Oliva, doctora en Comunicació Social (UPF), explica en aquest vídeo del programa 'Salvados', de La Sexta, com els mitjans espanyols, a través dels *realities* i les sèries ajuden a consolidar els estereotips de la "choni" i el "cani" d'una manera que porta a estigmatitzar la classe obrera.
Aplicació: per reflexionar sobre l'impacte que generen els xous d'impacte en la cultura popular i en l'imaginari col·lectiu.

- **Vídeo:** [Tràiler del programa 'El Puente'](#)
Descripció: Tràiler d'un *reality show*, estrenat el 2017, que proposa un nou format amb fórmules estètiques i narratives més pròpies de la ficció.
Aplicació: Aquest tràiler, juntament amb els enllaços que trobareu en la mateixa unitat sobre aquest programa, pot ser útil per veure un exemple i reflexionar sobre com evoluciona el fenomen dels *reality shows* i com aquest tipus de format televisiu busca noves fórmules per sorprendre l'audiència.

▪ **Pel·lícula:** [Cinema Verité](#)

Descripció: Minisèrie dirigida per Robert Pulcini i Shari Springer Berman, que mostra el que passava darrere les càmeres mentre es gravava un dels primers *reality shows*: 'An American Family'.

Aplicació: La visualització d'aquest film pot complementar el treball proposat a la unitat didàctica, o actuar com a introducció a la temàtica en una sessió prèvia.

▪ **Documental:** [Los efectos perversos de los reality shows](#)

Descripció: Documental dirigit per Fernando Martín, emès a Canal Plus l'any 2005, sobre la història i la repercussió dels *reality shows*.

Aplicació: La visualització d'aquest documental ens pot ser útil per introduir la temàtica en una sessió prèvia al desenvolupament de les activitats proposades a la unitat didàctica.

▪ **Pel·lícula:** [El show de Truman](#)

Descripció: Pel·lícula de 1998 dirigida per Peter Weir i nominada a 3 Oscars. Aquest film narra la vida d'un home que, des del seu naixement, és enregistrat, sense saber-ho, per un programa televisiu de telerealtat anomenat 'The Truman Show'. Amb el temps, s'anirà adonant d'aquesta situació i intentarà fugir-ne.

Aplicació: La visualització d'aquest film pot complementar el treball proposat a la unitat didàctica, o actuar com a introducció a la temàtica en una sessió prèvia. Al web [Cine y valores](#) podeu trobar material didàctic per treballar aquest film a l'aula.

▪ **Programa TV:** [Quan arribin els marciàns | "Reality shows". La vida és així?](#)

Descripció: en aquest fragment de programa, de 13 minuts de durada, Peter Weir, director de la pel·lícula "El show de Truman", Alfred García, músic i personatge televisiu d'OT i Joan Burdeus, filòsof i crític de televisió parlen sobre la telerealtat.

Aplicació: la visualització d'aquest programa complementa les explicacions sobre com funcionen els *reality shows*, i també planteja què passa si posem la nostra vida en l'aparador de les xarxes.

edu
CAC

The logo consists of the word 'edu' in a bold, black, sans-serif font, positioned above the word 'CAC' in the same style. A large, thick, orange L-shaped graphic element is positioned around the text, with one corner at the top right and the other at the bottom left, framing the text.