

SÈRIE 4**Exercici 1** (3 punts)

2.1. El *feed back* és el procés de compartir observacions, preocupacions i suggeriments per part de l'audiència amb una cadena de televisió. Aquest procediment és força complex atès que es pot produir en directe, amb la participació de l'espectador al programa (en plató, telefònicament o amb missatges en pantalla), per correu electrònic o postal, amb el telèfon d'atenció a l'audiència o en les enquestes de satisfacció que encarreguen les empreses audiovisuals per conèixer les reaccions dels espectadors davant determinats programes. (1 punt)

2.2. Un *canal de televisió generalista* és el que ofereix en la seva graella tot tipus de gèneres televisius i temàtiques diferents; un *canal de televisió especialitzat* és el que només emet en la seva graella un tipus de temàtica concreta, tot i que pot oferir-la en diferents gèneres. La seva principal diferència consisteix en l'oferta temàtica: el canal generalista ofereix tot tipus de temàtiques i el canal especialitzat només una.

Una altra diferència és el públic al qual s'adrecen: el canal generalista busca captar tot tipus d'audiència, sense distinció de sexe o edat i el canal especialitzat s'adreça només a un tipus de públic concret amb interessos determinats en funció de la seva edat o sexe. Així per exemple TV3, Televisió de Catalunya, és un canal generalista amb temàtiques variades: esports, notícies, sèries de televisió, programes d'humor, etc, i Teledporte és un canal especialitzat que només ofereix la temàtica esportiva, amb retransmissions en directe, programes magazine, informatius, etc. (1 punt)

2.3. Els *gèneres televisius* són els diferents models de programes que trobem en la programació o graella televisiva. Tot i que els diferents teòrics fan servir diferents nomenclatures i terminologies per fer menció a aquests, els més comuns són: informatius, infantils, juvenils, esportius, telesèries, concursos, magazines, entrevistes, debats, tele-realitat, religiosos i retransmissions en directe. (1 punt)

OPCIÓ A

2.1. (4 punts)

Es valorarà la capacitat d'anàlisi visual de la imatge proporcionada i la corresponent argumentació. És previsible que l'alumnat no podrà desenvolupar – o ho farà d'una manera hipotètica o intuïtiva- els aspectes que no es puguin deduir d'una anàlisi purament visual o dels quals no se li proporciona informació. Cal pressuposar també que l'alumnat d'aquesta matèria pot no haver tingut una formació sistemàtica o completa sobre la Història de la Fotografia.

Es valorarà molt positivament la utilització de terminologia pròpia de la matèria, encara que l'anàlisi no sigui del tot precís.

A tall de referència i context:

-ordre de lectura i recorreguts visuals; un possible ordre de lectura basat en la llei de terços ens portaria a resseguir la diagonal de la imatge de l'extrem superior dret fins a l'extrem inferior esquerre. Fent això seguiríem la silueta del futbolista fins a un dels punts de major pes visual que podem identificar com la bota del futbolista i la seva trajectòria cap a la pilota. Un altre ordre de lectura també correcte estaria basat en la divisió en tres franges horitzontals: en la franja central recauria tot el pes visual d'una lectura tant vàlida d'esquerra a dreta com de dreta a esquerra.

-estructura dels elements que componen la imatge; la imatge la formen quatre elements: el cel, la terra, el futbolista i la pilota. El cel i la terra conformen el fons de la imatge i gairebé es confonen en una difuminada línia de l'horitzó. Són, de fet, el marc irreal i incorpori on vola la imatge del futbolista. El jugador esdevé un personatge mític, dotat d'unes portentoses ales, que sorgeixen de la seva esquena com feixos de llum i li permeten volar. Finalment la pilota com un petit astre dotat de llum pròpia esdevé l'objectiu de tota l'acció i de tota la força continguda i congelada en l'instant captat del moviment del futbolista.

-valoració cromàtica; l'autor de la fotografia supedita la seva opció cromàtica a la realització del encàrrec que ha de resoldre: la mitificació de la selecció nacional de futbolistes del Camerun. El color verd de l'uniforme, doncs, domina la paleta de colors que l'artista utilitza. Valorarem que els alumnes destaquin l'ús de les diferents games i tonalitats del color verd, diferenciant entre el verd del cel, el de la terra, el de l'equipació i el verd semitransparent de les ales.

-textures; són quatre les textures que destaquen: la gespa compacta i molt sòlida, el cel ennuvolat eteri i dispers, que envolten el protagonista absolut de la fotografia; l'àngel format per la unió del futbolista, representat en una imatge realista, i de les ales, representades com a pura energia lluminosa que sembla sorgir del no res per donar-li una força i una aparença sobrehumanes.

2.2. (3 punts)

Es tracta d'un muntatge digital. El muntatge de l'escena es crea juxtaposant elements reals, prèviament fotografiats mitjançant l'ajuda de programes informàtics de retoc de la imatge fotogràfica, com ara els més habituals *photoshop* o *paintshop-pro*. El resultat és una imatge formada per components verídics però que ens mostren una escena totalment fictícia i que contradiu les lleis físiques, com és que un home pugui volar, significat simbòlic de la fotografia. La manipulació digital a més crea un element totalment irreal com són les grans ales brillants que converteixen al jugador en un àngel. Ens trobem davant d'una composició que ens remet, en certa forma, a la mitologia que dotava de poders sobrenaturals als éssers humans i els convertia en èmuls dels déus, com vol l'artista representar als jugadors de la selecció de Camerun: herois capaços de grans proeses i dignes d'admiració.

(3 punts)

OPCIÓ B

2.1. (4 punts)

La representació gràfica del pas del temps que fa servir Pablo Alaudell en aquesta pàgina és l'ús d'un mateix enquadrament en les sis primeres vinyetes que recreen les diferents fases d'una acció aparentment banal com seria la lectura d'un diari i beure una cervesa. Aquestes sis primeres vinyetes tendeixen a alentir el pas del temps en l'acció mostrada per tal de subratllar el dramatisme de la història.

En el dibuix de la seva proposta de breu història original, s'ha de valorar que l'alumnat ha entès i sap aplicar en la demostració del recurs gràfic de pas del temps. La varietat de recursos que es poden fer servir són molt diversos, des de l'ús d'un salt enrere o salt endavant, una metàfora visual –com un ventilador de sostre, metàfora molt estesa en el univers del còmic- una el·lipsi, una transició biològica o paisatgística, etc.

2.2. (3 punts)

Onomatopeia: és la representació gràfica de la traducció fonètica d'un so determinat en el llenguatge del còmic. Al llarg de la història d'aquest art les onomatopeies més comuns s'han anat consensuant en el seu ús a través d'autors i països, de manera que s'han convertit en un llenguatge gairebé universal.

Globus: contenidor de les locucions dels personatges que parlen, la procedència dels quals s'indica amb una cua, ratlla o delta invertit dirigida a l'emissor de la locució inscrita. Quan en lloc d'una ratlla la indicació es fa amb petits puntets, es dona per establert que el personatge està pensant; també es poden fer d'altres signes gràfics per indicar crits, xiuxiués, etc.

Línies cinètiques: són artificis gràfics que simbolitzen la mobilitat dels personatges i dels objectes en les vinyetes. És un recurs per resoldre la manca de moviment i l'estatisme que defineixen el còmic.

En la pàgina reproduïda de *La torre Blanca*, només es fan servir els recursos de l'onomatopeia i del globus; no es fa servir la línia cinètica.