

SÈRIE 2**Exercici 1 (3 punts)**

1.1. Un pixel és la unitat més petita d'una imatge digital, de fet són petits quadrats que es disposen l'anomenat mapa de bits. Es defineix pel seu color i brillantor. (1 punt)

1.2. Indicant a més resolució la fotografia tindrà millor qualitat perquè els pixels seran més petits i concentrats, es fa servir menys paper, la fotografia és més petita. A menys resolució (menys pixels per polsada) la fotografia s'imprimirà més gran però amb pitjor qualitat. (1 punt)

1.3. Fals. La profunditat de camp fa referència al marge de distància pel qual els objectes fotografiats apareixen nítids. Es part de la necessitat de l'ajustament del focus de la càmera, operació que s'ha de fer tant a la fotografia digital com a l'analògica. (1 punt)

Exercici 2 (7 punts)**OPCIÓ A**

2.1. Es tracta de veure la capacitat de l'alumne de conceptualitzar en imatges el que seria una pàgina de còmic, entenent aquesta com una sèrie d'imatges que constitueixen un conjunt amb significat complet. L'alumne ha de ser capaç de fer entendre al lector la història proposada només llegint les vinyetes demanades. No és tant important dibuixar bé com saber transmetre la idea general de la història proposada: el robatori d'una casa frustrat per un gos. És important saber fer servir correctament el llenguatge del còmic, així es valorarà positivament qualsevol ús d'elements narratius propis d'aquest mitjà, com ara línies cinètiques, onomatopeies, metàfores visuals, ideogrames, distorsió de la realitat visible, grandària i distribució de les vinyetes amb intenció comunicativa, textures o il·luminació. (3 punts)

2.2. Les línies cinètiques són artificis gràfics que simbolitzen la mobilitat dels personatges i dels objectes. És un recurs per resoldre la manca de moviment i l'estatisme que defineixen el còmic. Una línia de punts o de petites ratlletes indiquen per exemple l'espai que recorre un personatge quan salta d'un trampolí, una línia en forma de molla que surt dels peus d'un personatge indica velocitat o caiguda, una línia darrera d'un personatge indica que aquest camina.

Els ideogrames o les metàfores visuals són petits dibuixos que es fan servir per a substituir conceptes abstractes tals com amor, dolor, son, odi... Per exemple, l'amor es simbolitza amb cors al voltant del personatge enamorat, l'odi amb serps i llampecs que surten dels ulls, la son amb un tronc de fusta, una idea amb una bombeta que s'encén, o el dolor amb estrelles que giren al voltant del cap. (2 punts)

2.3. L'entintador és la persona encarregada de passar a tinta els dibuixos originals aportats pel dibuixant, que acostumen a estar fets a llapis. A més, una vegada s'han acolorit les pàgines entinten també les línies cinètiques.

El rotulador és l'encarregat d'escriure en el còmic els diàlegs i onomatopeies de les obres. Acostumen a ser professionals molt preuats caracteritzats amb un tipus de lletra que arriba a identificar-se amb el dibuix. (2 punts)

OPCIÓ B

2.1. Els diferents plans que es podrien dibuixar haurien de correspondre aproximadament a la següent sèrie de fotogrames. Tot i que la qualitat de les següents imatges és molt baixa serveixen per il·lustrar els tipus de plans demanats.



Pla americà

Pla mitjà

Primer pla

Primeríssim primer pla

El pla detall podria ser qualsevol detall de la imatge, el barret, un ull, la boca, etc.

Pel que fa als plans zenital i contra-picat es tracta de fer el dibuix que representi el tir de càmera (la perspectiva) des de l'aire i el que estaria arran de terra.

És important que respectin l'enquadrament de cada fotograma i que tots siguin de la mateixa grandària (2 punts).

2.2. Cinerama: inventat l'any 1952 és un sistema de projecció caracteritzat per una gran pantalla corbada que oferia una imatge aparentment única però que en realitat estava formada per tres imatges juxtaposades procedents de tres projectors que funcionaven a la vegada. L'exemple més conegut és *La conquesta de l'oest* rodada per J. Ford, H. Hathaway y G. Marshall (1962).

Imax: Inventat l'any 1967 per un grup de cineastes canadencs es tracta d'un potent projector per a pantalla gegant que utilitza pel·lícula de 70 mm. però en desfilada horitzontal en lloc de vertical a la velocitat convencional de 24 fotogrames per segon. Això permet la major grandària de fotograma possible: 70 x 50 mm. Amb aquest sistema s'aconsegueix projectar en pantalles de 27 metres d'alt sense perdre nitidesa. Evidentment això requereix una sala de projecció especialment gran amb els seients ubicats sobre una grada inclinada 25 graus. Una pel·lícula recent en format Imax és la premiada *El misteri del Nil*, del català Jordi Llompart.

3D: Sistema inventat l'any 1939 però que no es va comercialitzar fins al 1959. Es tracta de filmar la mateixa escena amb dues càmeres sincronitzades i fer la projecció de la pel·lícula de forma simultània però amb una distorsió física o mecànica que requereix d'unes ulleres

especials per la correcta visió de la imatge provocant la sensació en l'espectador de veure en tres dimensions, és a dir amb sensació de profunditat. Tot i que és un sistema que no ha tingut gaire èxit al cinema comercial de tant en tant es produeix algun títol, fonamentalment orientat al mercat infantil, com pot ser la recent *Les aventures de Shark Boy i Lava Girl* de Robert Rodríguez.

(3 punts)

2.3. Exceptuant al director i a les actrius, ja citats a l'enunciat de la pregunta, l'alumne pot enumerar molts altres professionals implicats en el procés de producció i postproducció de la pel·lícula. Pel tipus de fotograma els que estan més involucrats directament en aquest serien:

- Dissenyador de producció, és el responsable de l'ambientació, decorats i atrezzo.
- Dissenyador de vestuari, especialment important en pel·lícules d'època, fa el disseny de la roba de tots els personatges.
- Director de fotografia, és el responsable dels aspectes tècnics de la imatge (llum, color, contrast...)
- Maquillador, qui fa el disseny de l'aspecte físic dels personatges.
- Director de so, responsable de l'ambientació sonora de la pel·lícula.
- Compositor de la banda sonora, responsable de la música.
- Il·luminadors

Aquests serien els professionals més importants, però n'hi ha molts més com ara:

Director de càsting, el que tria els actors i fa les proves d'interpretació per cada paper.

Productor, és el responsable de la logística general de la pel·lícula, control econòmic i calendari de rodatge.

Director dels títols de crèdit, fa el disseny complet i normalment la seva materialització.

Editor, responsable del muntatge.

Guionista, autor de la història i dels diàlegs definitius.

Assistent del director, productor, actor, etc.

Cap d'efectes especials

Cap d'efectes sonors

Cap d'efectes visuals

Productors associats

Operadors de càmera

Ajudants d'operador de càmera

Director de segona unitat

Dibuixants de storyboard

Coreògrafs

Cap de marketing

Supervisor de postproducció

Informàtics

Músics

Perruquers

Sastres

Operadors de grua

Especialistes en steadycam

Mescladors de so

Conductors

Electricistes

Comptables
Fusters
Pintors
Mecànics
Jardiners
Armers
Ensinistradors d'animals
Catering
Responsables de localitzacions
I també els becaris...

Per donar la resposta per bona s'han de citar un mínim de dues de les categories principals ja ressenyades. La resta poden estar incloses en el llistat de professionals que formen part de la confecció del film. (2 punts)

SÈRIE 1**Exercici 1** (3 punts)

1.1. La nit americana és una tècnica cinematogràfica que consisteix en rodar una escena de dia aplicant un filtre especial per a que un cop revelada la pel·lícula doni la impressió de que es tracta d'una escena nocturna. En el cinema en blanc i negre s'aconseguia amb un filtre vermell i amb una exposició baixa, en el cinema en color es fa amb filtres blaus. La principal motivació per a utilitzar la nit americana és l'estalvi de costos econòmics i el principal problema que provoca és la dificultat d'amagar les ombres produïdes pel sol. Hi ha directors que han fet de la necessitat virtut i han aconseguit veritables demostracions artístiques amb l'ús d'aquesta tècnica com ara Alfred Hitchcock a *Vertigo* o a *Atrapa a un lladre*. (1 punt)

1.2. Les dues tècniques serveixen per acostar o allunyar una imatge de l'espectador. Però mentre que el *travelling* ho fa amb el moviment físic de la càmera desplaçada sobre uns rails, el *zoom* utilitza l'òptica interna de la càmera amb un objectiu especial d'òptica variable que de manera manual o mecànica permet delimitar la grandària d'imatge desitjada. (1 punt)

1.3. Una elipsi cinematogràfica és una tècnica narrativa que consisteix en alterar la continuïtat temporal per permetre avançar la història en funció de les necessitats del guió. L'elipsi es pot resoldre en el muntatge amb una fosa a negre, un encadenat, una cortineta o qualsevol tipus de transició, o es pot fer més evident si el salt temporal implica més que uns minuts o hores, per exemple amb un plano que mostri com canvia el paisatge a través d'una finestra, com passen les fulles d'un calendari o com es succeeixen les portades d'un diari. (1 punt)

Exercici 2 (7 punts)**OPCIÓ A**

2.1. La relació que es demana pot versar al voltant dels aspectes següents:

- Identificació de l'obra: autor, títol, època, data, país, emplaçament...
- Nivell denotatiu (s'inclou tot allò que tothom pugui reconèixer o descriure de manera objectiva i similar).

Com és la imatge: fotografia, fotograma, collage fotogràfic... Mides, material de suport, procediment d'execució.

Recursos tècnics que es puguin deduir (en la presa i en la posterior manipulació).

Elements del llenguatge visual i plàstic: forma, mida, color, textura.

Valors estructurals. Organització de l'espai: enquadrament-planificació, indicadors de profunditat-perspectiva, posició d'elements, composició.

Il·luminació: direcció, intensitat, efecte...

És una imatge representativa?, quin és el tema?, pertany a algun gènere establert?, quin grau d'iconicitat (representació-abstracció) té?

A quin estil, moviment, escola, grup o tendència artística podria pertànyer.

- Nivell connotatiu (s'inclouen els significats de cadascun dels elements que formen la imatge per poder arribar a descobrir el significat del conjunt).

Quins valors expressius transmet en relació amb els elements del llenguatge, en relació amb els materials i tècniques, en relació amb l'estructura compositiva, en relació amb el significat temàtic...

Valors semàntics i expressius: en quin context es produeix la imatge, quina funcionalitat/s comunicativa/es compleix, quines sensacions, idees i/o significats simbòlics transmet, records i associacions que provoca, presència de símbols culturalment establerts, conclusions...

2.2. (5 punts)

Es valorarà la capacitat d'anàlisi visual de les imatges proporcionades.

Es previsible que l'alumne/a no podrà desenvolupar – o ho farà d'una manera hipotètica o intuïtiva- els aspectes que no es puguin deduir d'un anàlisi purament visual o dels quals no se li proporciona informació (per exemple, el nivell connotatiu d'anàlisi). 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 l'abundant utilització de terminologia pròpia de la matèria i parcialment, encara que les anàlisis no siguin del tot precises.

A tall de referència i context:

Es tracta de la que es considera una de les fotografies bèl·liques més famoses de la història. Se la coneix com "El milicià mort", la va prendre Robert Capa al front de Còrdova a començaments de la Guerra Civil i la va publicar la revista francesa *Vu* el 23 de setembre de 1936.

Es tracta d'una fotografia en blanc i negre i és un clàssic exemple de fotoperiodisme, ja que recull una acció sense que hi hagi una planificació prèvia.

El desenfocament és una de les característiques d'aquesta fotografia ja que malgrat restar-li nitidesa li dona una impactant sensació de moviment. L'única part de la fotografia que apareix enfocada és la cama esquerra del milicià. La fotografia va ser presa amb un angular de 35mm o un objectiu normal de 50mm, la qual cosa fa pensar que Robert Capa va fer servir un diafragma poc tancat.

Elements morfològics:

- El centre d'interès formal el representa el milicià mort, encara que no coincideix amb el centre geomètric de la foto.
- Predominen les línies obliqües que dirigeixen la nostra mirada i convergeixen sobre el milicià.
- Respecta a la textura s'observa molt de gra, que pot ser conseqüència d'un mal revelat o, segurament, per la ampliació d'un porció determinada del negatiu (que no s'ha conservat). Poden diferenciar a més diverses textures en l'anàlisi de la roba del milicià o fins i tot en la comparativa dels diferents espais.
- Es poden diferenciar fins a quatre termes espacials diferents: el primer correspon a la cama dreta del milicià i està situat a pocs metres de la càmera, el més llunyà inclou el cel, com a "decorat" acompanyat de les últimes muntanyes. Entre aquests dos espais

n'hi ha dos més: un format pel terreny pel que caminava el milicià i un altre consecutiu que representen les muntanyes més pròximes.

- La il·luminació es pot aventurar natural, ja que la escena pertany a una batalla en camp obert, i no hem d'oblidar que es tracta d'un referent del fotoperiodisme sense preparació prèvia. La llarga ombra del milicià fa suposar que el sol estava baix, i que per tant la fotografia es podria haver fet a primeres hores del matí o últimes hores de la tarda, en tot cas no hi ha cap il·luminació artificial.

En aquesta fotografia té un paper important el concepte de fora de camp, ja que la postura del milicià fa suposar que acaba de ser tocat per una bala enemiga en aquell mateix moment. Fora de camp trobaríem l'autor del tret i també el lloc cap a on corria el milicià en el moment de ser abatut.

Els valors semàntics que la fotografia ens proposa fan referència a un temps simbòlic: al moment de la mort a qualsevol guerra. La fotografia ens aporta informació com a document periodístic, que ha esdevingut històric, però a la vegada té una gran carrega de a-temporalitat, que la converteix en una icona de la guerra.

Estem davant d'una fotografia que amb el temps ha esdevingut mítica: una imatge d'acció congelada en el temps.

OPCIÓ B

2.1. L'alumne ha de dibuixar dues sèries de tres dibuixos cadascuna, respectant el format televisiu, es a dir, tots els dibuixos han de tenir una forma (3:4 o 6:9) i una mida similar. No s'ha de valorar tant la qualitat dels dibuixos com la demostració que l'alumne ha entès i sap aplicar els tipus de plans que donen continuïtat a l'acció. A sota de cada dibuix l'alumne ha d'identificar correctament de quin tipus de pla es tracta, bé amb el nom complet o amb les abreviatures habituals: GPG zenital, PG, PM, PA contra-picat, PP, PD.

Per la primera proposta es considera correcte d'utilització de: un gran pla general que mostri l'abast de la manifestació (podria ser un pla zenital), un pla general que abasti la capçalera mostrant la pancarta principal i els seus portadors, d'altres plans oberts i generals sobre la manifestació, tot i que es consideraria correcte un pla detall si està ben justificat, per exemple un pla detall d'un cartell o pancarta reivindicativa.

Per la segona proposta en canvi, es considera correcta l'ús de: plans curts i de detall que mostrin el procés del trencament de l'ou, parts del pingüí, atenció dels veterinaris o instrumental del laboratori. Es possible que vulguin fer un pla referencial del zoo, la qual cosa és correcte. (4 punts)

2.2. Els objectius que es poden fer servir a la realització televisiva són:

- Objectiu normal, que permet captar imatges amb un angle de visió similar a la forma de veure d'un ull humà. La representació de la perspectiva és natural i els objectes apareixen a la mateixa grandària que a simple vista.
- Teleobjectiu, fan més estret l'angle de visió, per la qual cosa el pla abasta una porció del nostre camp visual menor que a simple vista, es té la sensació de acostament del objecte.
- Els objectius de gran angle o grans angulars, produeixen una reducció de la grandària de les imatges, ja que abasten un camp més ample que el del ull humà. Donen la sensació d'allunyament.
- El zoom, es un objectiu de longitud focal variable que permet variar la distància focal sense perdre l'enfocament. Regula al moment la grandària de la imatge sense que calgui moure la càmera o canviar l'objectiu. Es el més utilitzat.
- L'ull de peix, cobreix un camp focal molt ampli, de més de 150°. Com no té cap tipus de correcció s'observa tot com si estigués corbat o fos circular.
- L'objectiu macro, especialment dissenyat per treballar a distàncies molt curtes. Permet enregistrar objectes o detalls de grandària molt reduïda.

Els exemples poden ser molts variats i han de respondre a la utilització concreta de cada objectiu, per exemple un macro per la captació de imatges de la talla d'un diamant. (3 punts)