

SÈRIE 2

Exercici 1 (3 punts)

1.1. Diafragma, que mesura la quantitat de llum que passa per l'objectiu mentre l'Obturador és obert, i l'Obturador que regula el temps d'exposició, temps durant el qual entra llum a l'aparell per impressionar la pel·lícula a la càmera analògica o el sistema electrònic, xip, de la càmera digital. (1 punt)

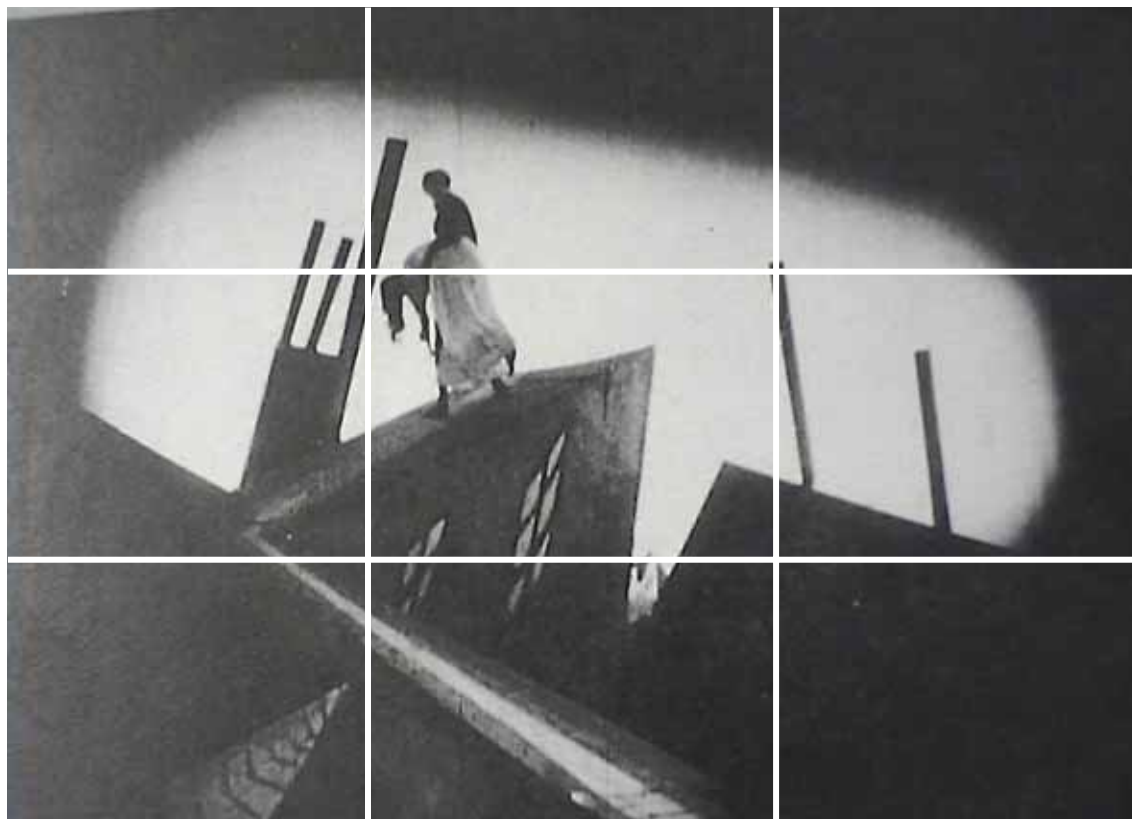
1.2. Anomenem *flash* (paraula anglesa que vol dir llampec) a l'aparell productor d'intensos impactes de llum utilitzat per il·luminar l'escenari d'una fotografia. Per extensió, també es denomina *flash* al propi cop de llum. Es fa servir quan les condicions lluminiques fan impossible la presa de la fotografia, o en fotografia creativa per alterar les condicions d'il·luminació natural. (1 punt)

1.3. El **macro** és un tipus de lent d'angle ample que serveix per enfocar i fer fotografies amb detall d'objectes molt petits i es fa servir per exemple a la fotografia d'insectes, de joies o d'experiments de laboratori. El **teleobjectiu** és un tipus de lent d'angle estret que serveix per enfocar i fer fotografies d'objectes situats en una posició distant de la càmera i es fa servir sobretot quan la càmera no es pot acostar a l'objecte per impediments com ara les dificultats del terreny, el perill o les mesures de seguretat, per exemple la fotografia de fauna salvatge o el seguiment de famosos. La diferència entre tots dos és l'angle de la lent. (1 punt)

Exercici 2 (7 punts)

OPCIÓ A

2.1. El "pes visual" es basa en la distribució dels objectes dins del fotograma en funció al seu pes, tal i com es col·locarien en una balança. El concepte de pes es pren en un sentit de taca o massa, i també com el del volum i el pes que intuïtivament associem a cada element. En aquest fotograma el pes visual el representen els edificis que fan de suport de la imatge. El concepte de pes en aquesta imatge està directament relacionat amb l'aplicació de la "Llei de terços". Aplicar la Llei de terços consisteix en dividir el fotograma amb dues línies imaginàries horitzontals paral·leles i equidistants i dues de verticals de les mateixes característiques. Així obtenim el nucli d'atenció visual de la imatge, que en aquest cas coincideix amb el final de la ruta de fugida del personatge que porta a la noia. D'aquesta manera comprovem com la línia cinètica del terrat neix a la base de l'objecte de major pes visual i ens porta directament a la secció central de la divisió segons la Llei de terços del fotograma. (3 punts)



2.2. "Amb antecedents a la pintura i connectat a les avantguardes l'expressionisme alemany va portar a les pantalles un món interior tortuós que es reflectia en imatges d'alt contrast, la distorsió de les quals reforçava un univers de malson". Aquesta definició de José Agustín Mahieu es correspon exactament amb l'estètica que predomina en el fotograma mostrat.

Les principals característiques del expressionisme alemany que estan presents en aquesta imatge son:

- Predomini de les ombres sobre la llum, l'atmosfera bromosa i ombrívola que caracteritza la tradició mítica i fantàstica del univers d'aquesta corrent de cinema.
- Les perspectives esgarrades, tal i com es pot veure amb la ruta de fugida o el perfil impossible de les taulades.
- Decorats gòtics que accentuen la sensació d'amenaça que emmascara tota la posada en escena. En aquest cas concret el decorat de formes dentades i agudes en recorden aquestes formes gòtiques en les que el expressionisme alemany es recreava estèticament.
- Il·luminació artística i creativa, on els blancs i negres violents configuren la confusió i l'angoixa que viuen els personatges. Pel que fa a il·luminació es pot remarcar també que l'expressionisme fa servir un sistema totalment artificial i antinatural, fugim del realisme d'altres corrents cinematogràfiques europees contemporànies.
- Posada en escena volgutament antirealista, aconseguida amb roba pintada, de manera inharmonica, contravenint totes les regles de la perspectiva.

- L'ús de la diagonal que a l'expressionisme era la posició adequada a un món inestable i en continua fugida de la realitat. Es veu clarament en el nostre exemple en el camí erràtic i en zig-zag que segueixen els personatges.
- La mateixa aparença dels actors, gaire bé fantasmagòrica, més caricatura que personatges reals, vestits i maquillats de manera estranya i de forma exagerada. Els personatges acaben convertits en una forma abstracta més que es confon amb el decorat.

D'aquesta exhaustiva relació cal que els alumnes identifiquin i descriguin aplicats al fotograma un mínim de tres característiques per que la resposta es doni per correcte. (2 punts)

2.3. Es tracta de que l'alumne faci una proposta personal creativa de l'ús de les tècniques cinematogràfiques expressionistes adaptades en aquest cas a la caracterització d'un personatge. El dibuix haurà de reflectir clarament com a mínim una d'aquestes tècniques: el predomini de les ombres, una perspectiva forçada, un maquillatge exagerat, una caracterització gòtica o grotesca, un vestuari fantasmagòric, o qualsevol de les altres característiques que han estat ressenyades a les correccions del punt 2.2. de la opció B. (2 punts)

OPCIÓ B

2.1. 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. En aquesta vinyeta les línies cinètiques indiquen el moviment de les pilotes que cauen i reboten sobre Miguelito. El **globus**, també anomenat *bocadillo* en castellà, *ballon* en anglès, és el contenidor de les locucions dels personatges que parlen, la procedència dels quals s'indica amb una cua, ratlla o delta invertit dirigit a l'emissor de la locució inscrita. En aquesta vinyeta el globus conté el "*¡Socorro!*" que crida el personatge de Miguelito. (2 punts)

2.2. La **onomatopeia** és la representació gràfica de la traducció fonètica d'un so determinat en el còmic. Al llarg de la història del còmic les onomatopeies més comuns s'han anat consensuant a través d'autors i països, de manera que s'han convertit en un llenguatge gairebé universal. Per aquesta vinyeta concreta es podria fer servir el "boing" de les pilotes que boten, i en representació del cops que rep el personatge solucions como ara "puf", "paf" o "pam". El "*¡Socorro!*" de Miguelito no és cap onomatopeia, és un globus de diàleg, ja que no correspon a cap representació gràfica d'un so. (2 punts)

2.3. L'alumne ha de dibuixar un total de vuit vinyetes, quedant clar que l'última és la de mostra i ha de reproduir la mateixa. 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, tot respectant els plans demanats. (3 punts)

SÈRIE 5**Exercici 1** (3 punts)

1.1. La profunditat de camp és el marge de distància per el qual els objectes apareixen nítids, més lluny o més a prop d'aquest marge l'objecte fotografiat estarà desenfocat. (1 punt)

1.2. La imatge surt cremada per la doble exposició a la llum, la del sol i la de la neu, si no fem servir cap mena de filtre, el mètode per evitar aquest efecte és tancar el diafragma, impeditint l'entrada de la llum. (1 punt)

1.3. Sí, en el moment d'enregistrar les fotografies digitals hi ha l'opció d'enregistrament en blanc i negre, fins i tot en sèpia. També és possible fer l'impressió en monocrom, tot i que no es pregunta la possibilitat de imprimir-les sinó d'enregistrar-les. (1 punt)

Exercici 2 (7 punts)

OPCIÓ A

2.1. (4 punts)

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 demanats. És important que tal i com es demana es respecti el format televisiu, ja sigui en 3:4 o 6:9, es a dir, els dibuixos han de ser tots de la mateixa mida.

Com exemple les imatges podrien ser:



Primerisim primer pla

Primer pla

Pla detall

Al pla general s'hauria de veure tot el plató d'informatius, i al zenital les figures vistes des de dalt.

Les funcions narratives dels diferents plans són:

Primerisim primer pla: serveix per emfatitzar un sentiment expressat pel personatge. En informatius televisius rarament es fa servir.

Primer pla: serveix per donar proximitat del personatge amb l'espectador sense aïllar-lo del seu context. En informatius televisius es pot fer servir discrecionalment en la presentació de notícies de molta importància.

Pla detall: serveix per destacar la importància narrativa d'un objecte. En informatius televisius s'ha fet servir en comptades ocasions per mostrar amb definició algun objecte que excepcionalment un presentador pot tenir a la mà amb interès periodístic i intenció de ensenyar-lo clarament al telespectador. A Catalunya trobem un exemple històric en l'ocasió que Salvador Alsius va mostrar un xec que havia rebut com a "premi" per un reportatge i a continuació el va destruir davant de les càmeres.

Pla general: serveix per contextualitzar el personatges en el seu entorn i mostrar a l'espectador tot l'escenari en el qual es desenvolupa l'acció. En informatius es fa servir per mostrar tot el plató, sobretot al principi i final d'un noticiari, i en ocasions durant el seu decurs per indicar un canvi de secció o donar pas a un presentador especialitzat, com ara el d'esports.

Pla zenital: serveix com el general per contextualitzar els personatges i el seu entorn, però amb la particularitat que al ser un pla fet des de l'aire ens mostra la seva disposició sobre l'escenari permetent que l'espectador es pugui fer una composició de lloc tridimensional. En informatius es un pla que té un valor bàsicament estètic ja que serveix per ensenyar tot el plató a la vegada que contextualitza els presentadors al seu entorn. També es fa servir com a signe de puntuació per canviar de seccions o finalitzar l'informatiu.

2.2. (3 punts)

El **Prime time** és un terme anglès que s'utilitza en programació per parlar del conjunt d'emissions de la graella que cobreix la franja horària principal de la nit i que correspon a l'hora de màxima audiència televisiva. A Catalunya el Prime time es considera que comença a partir de les 21:00 i coincideix amb els informatius de vespre.

El **Croma-key** és un terme anglès que fa referència a la pantalla totalment blava o verda davant de la qual se superposen els mapes de la previsió meteorològica o del trànsit, i on es situarà el presentador especialitzat que n'ha d'informar.

El **Moiré** es un terme francès que fa referència a l'efecte òptic que provoquen determinat teixits estampats, a ratlles o quadres que a certa distància de la càmera provocant un efecte de distorsió, sembla com si les ratlles vibressin, els colors es creuessin i perden definició.

OPCIÓ B

2.1. (2 punts)

Un pla picat es correspon amb una posició de la càmera elevada sobre l'alçada de l'ull i denota que el personatge es dèbil, vulnerable i fràgil; un pla contrapicat es correspon amb una posició de la càmera per sota de l'ull i inclinada cap a munt i denota força, potència, triomf o seguretat del personatge. En aquest cas es tracta clarament d'un pla contrapicat donat que es veu al personatge des de sota amb una perspectiva inferior.

2.2. (2 punts)

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

-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, dibuix, cartell... Mides, material de suport, procediment d'execució.

Recursos tècnics que es puguin deduir en la realització 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...

- 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...

2.3. (3 punts)

Es valorarà la capacitat d'anàlisi visual de la imatge proporcionada, el desenvolupament dels aspectes relacionats en l'apartat anterior i la corresponent argumentació.

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 del còmic.

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

A tall de referència i context:

Nivell denotatiu: es tracta d'un vinyeta de còmic. La seva forma es rectangular amb una orientació en vertical. Ens mostra en pla general contrapicat l'acció del personatge principal, en aquest cas el superheroi Spiderman. És un dibuix ple de colors, tant per el que fa al personatge com al fons d'edificis que l'envolten.

Dels seus valors estructurals es poden destacar que es tracta d'una composició clàssica, construïda al voltant d'un element central, el rostre del superheroi; que al seu voltant els edificis de línees rectes en fuga són indicadors de profunditat-perspectiva i donen una impactant impressió de vertigen ajudant a reforçar una

imatge de poder i velocitat; que el personatge es presenta en moviment amb tot el seu cos preparat per l'acció i la musculatura tensa, disposat en un triangle que facilita la lectura de la imatge i aconseguix dotar d'equilibri tota la composició; i que la il·luminació es correspon amb una nit de lluna plena representada amb la gama cromàtica de colors taronges i complementada amb les finestres il·luminades dels edificis del fons.

- Nivell connotatiu: El pla contrapicat és el millor recurs per presentar el personatge en una actitud triomfant a punt de fer valdre les seves virtuts com a superheroï que el situen per damunt de la resta de mortals i que li atorguen una superioritat que la perspectiva del dibuix fa evident, presentant-lo com una mena de gegant al nivell dels altíssims gratacels que serveixen de fons a les seves aventures. En aquesta vinyeta el rostre emmascarat del superheroï i els seus ulls són l'epicentre d'una imatge que representa l'instant congelat d'un moment d'acció desenfrenada. La il·luminació aparentment natural (la lluna) es transformada pel dibuixant en un element totalment artificial posat al servei dels seus interessos narratius. Evidentment, si la situació fos real, amb la llum nocturna al seu darrera el personatge es veuria als ulls del lector completament a les fosques, en canvi, la tècnica dels autors posa en focus aquells elements que precisament convé destacar per reforçar les característiques sobrenaturals d'Spiderman: els seus ulls i la seva arma principal, el raig de teranyines.