

SÈRIE 4

Exercici 1 (3 punts)

1.1. El Plató de televisió és la zona de l'estudi on s'enregistren les gravacions o es fan les transmissions en directe. És una àrea tancada on s'instal·len els decorats i on treballen els artistes, actors, presentadors o convidats. Dintre del plató és on hi ha les càmeres de televisió. (1 punt)

1.2. El control de realització és l'espai físic on es col·loca l'equip de realització del programa i des de on surten les ordres de caràcter tècnic a l'emissió o l'enregistrament del programa. És on es troben els monitors i les taules que controlen aspectes tecnològics com ara el so, la llum, o la barreja d'imatges. (1 punt)

1.3. L'emissió en diferit és aquella que es produeix quan s'enregistra un fet o esdeveniment tal i com succeeix en temps real i s'emet hores després sense editar-lo. L'exemple més característic són els esdeveniments esportius o musicals sobre els que la cadena no té drets d'emissió en directe però sí de remissió a posteriori. (1 punt)

Exercici 2 (7 punts)

OPCIÓ A

2.1. (2 punts)

L'el·lipsi és l'eliminació de temps morts innecessaris a través d'un trencament sobtat de la línia d'espai i de temps que l'espectador/lector accepta com a lògic. En el cas d'aquesta pàgina de còmic, Picanyol fa servir clarament dues el·lipsi, entre la vinyeta 4 i la 5 quan el personatge passa d'un interior a un carrer, i entre la vinyeta 8 a la 9 quan el noi passa del carrer a una casa.

2.2. (2 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. En el cas de la vinyeta 3 el primer pla pot correspondre a la cara del senyor que cau o la del home que es sorprèn i el pla detall, qualsevol element del dibuix. El pla zenital de la vinyeta 5 ha de portar la perspectiva a la verticalitat absoluta, amb la qual cosa només veurem la copa de l'arbre i els caps-cossos de les persones que caminen pel carrer.

2.3. (3 punts)

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. En aquesta pàgina només hi ha línies cinètiques en les vinyetes 1, 2, 3 i 4, i corresponen als moviments de braços dels personatges i la representació de la caiguda.

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 del 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. En aquesta pàgina hi ha tres tipus de ideogrames: les gotes que expressen sorpresa de les vinyetes 3 i 9; els llampecs que expressen ira de la vinyeta 4; i els signes d'admiració que reforcen la idea de perplexitat a les vinyetes 3 i 9.

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. En aquesta pàgina de còmic trobem el riure de la vinyeta 1 i el so del cop de la caiguda de la vinyeta 3.

OPCIÓ B

2.1. (4 punts)

Es tracta del moviment surrealista, que provinent de la poesia i de les arts plàstiques en el camp cinematogràfic, manté molts dels seus elements: creació al marge de tot principi estètic i moral, la fantasia onírica, l'humor cruel, l'erotisme líric, la confusió deliberada de diferents espais i temps. Els directors adscrits al cinema surrealista el van utilitzar per escandalitzar una societat burgesa a la que consideraven mesquina i sòrdida. Els realitzadors surrealistes van atorgar a les imatges un valor en sí mateixes recurrent a les foses, els accelerats, la càmera lenta, o les unions arbitràries entre pla i seqüències. Entre les pel·lícules més destacades hi ha: Retorn a la raó (Man Ray), Entreacte (René Clair), La caracola i el clergue (Germaine Dulac i Antonin Artaud), El gos andalús (Luis Buñuel i Salvador Dalí), La somrient Madame Beudet (Germaine Dulac), Cor fidel (Jean Epstein), La edat d'or (Luis Buñuel i Salvador Dalí), etc.

2.2. (3 punts)

El **fora de camp** és el terme que defineix l'acció que passa fora de la vista de l'espectador, més enllà de l'enquadrament espacial decidit pel realitzador. Té una funció narrativa clara ja que amaga conscientment algunes situacions que el director no vol mostrar, provoca ansietat a l'espectador, o el porta a engany fent-lo pressuposar coses diferents a les que realment passen. Un exemple de l'ús del fora de camp potser l'agonia i mort d'un personatge dins una casa de la que només veiem la façana.

El **Muntatge en paral·lel** fa referència a la tècnica d'edició consistent en la presentació de dues accions que succeeixen al mateix temps i es mostren fragmentades i alternativament per tal de crear un ritme narratiu determinat. Les accions en paral·lel poden o no convergir en una acció comuna. Un exemple són els preparatius d'un noi i una noia pel seu casament.

La **veu en off** cinematogràfica és un recurs de reforç narratiu consistent a explicar de manera verbal però no presencial, es a dir a un àudio superposat, determinades situacions que fan avançar la història. La veu en off acostuma a ser un personatge que ha viscut la història i la narra en passat, fins i tot un mort, però també pot ser un narrador omniscient sense presència física en la història. Per exemple un net que explica les vivències del seu avi.