

SÈRIE 1**Exercici 1**

(3 punts en total)

1.1. La *càmera subjectiva* és una tècnica que consisteix a mostrar mitjançant la càmera tot el que està veient el personatge. És a dir, la càmera mostra allò que observa l'actor, actua com si fossin els seus ulls. Tot i que és un recurs narratiu que es fa servir sovint al cinema, una de les poques pel·lícules rodades íntegrament amb càmera subjectiva és *La dama del lago* de Robert Montgomery, 1947.

(1 punt)

1.2. La principal diferència és que el guió original està creat per a ser narrat en llenguatge cinematogràfic i el guió adaptat neix d'un altre format narratiu, habitualment el literari i és traslladat al llenguatge cinematogràfic.

(1 punt)

1.3. En la narració audiovisual, quan s'estableix un pla, sempre es crea un espai oposat o confrontat que pot quedar fora de la visió de l'espectador o convertir-se en el pla següent i per tant rep el nom de *contraplà*, s'estableix així la dialèctica de la narració audiovisual de pla-contraplà.

(1 punt)

Exercici 2 (7 punts)

OPCIÓ A

2.1. Les redaccions poden ser molt diverses, per això es valorarà en la resposta la bona estructuració i exposició de les idees bàsiques i la capacitat de desenvolupament d'un discurs narratiu clar i sintètic en referència a l'anàlisi de la imatge. Dins de la valoració de la competència d'analitzar visualment la imatge, s'avaluarà positivament l'abundant utilització de terminologia pròpia de la matèria i la comprensió d'allò que es demana.

Els conceptes mínims que han d'estar presents a la redacció són:

-Estructura dels elements que componen la imatge: es tracta d'una estructura clàssica basada en la llei de terços. Observen una diagonal imaginària que marca un punt de fuga de la part inferior esquerra fins a la part superior dreta. En aquest eix es distribueixen els dos elements principals de la fotografia: primer, la persona estesa al llit i, immediatament després, la font de llum que sorgeix del fons. Al voltant d'aquests elements hi ha un bosc com a escenari de l'acció.

-Valoració cromàtica: es tracta d'una fotografia on el marró del bosc és el protagonista gairebé absolut, i fins i tot el cos humà es metabolitza amb la mateixa natura adquirint un color semblant, només trencat pel blanc de la llum de la claror del fons, el vermell dels branquillons, que metafòricament el fotògraf vol que associem amb venes del cos humà objecte de la transfusió de la natura a l'home, que dona títol a la imatge, i el verd de les fulles superiors dels arbres.

-Textures: Hi ha una textura dominant que són les fulles, les branques i en general tots els elements del bosc. Hi ha una segona textura més fina, representada pel llit i l'home que hi jeu, en què el capçal brilla en contrast amb la resta d'objectes de la fotografia. Juguen un paper important en una imatge que pràcticament no té cap aire, cap espai de descans, dins l'enquadrament.

(3 punts)

2.2. Segons Gerald Millerson al seu manual *Técnicas de realización y producción en televisión* (Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión. 1989) els moviments de càmera més comuns són:

- *Panoràmica horitzontal de seguiment
- *Panoràmica horitzontal de reconeixement
- *Panoràmica horitzontal interrompuda
- *Panoràmica horitzontal en escombrada
- *Panoràmica vertical (amunt o avall)
- *Tràveling *avante*
- *Tràveling *retro*
- *Tràveling transversal (cranc)
- *Moviment del braç d'una grua (*dolly*) estàtica
- *Moviment del braç d'una grua (*dolly*) mòbil

Podem afegir la panoràmica diagonal, els moviments amb *steady cam*, bases robotitzades i la grua de cap calent guiada amb *joystick*.

Els diferents exemples poden ser ben diversos: la sensació de nàusea que es pot resoldre amb una panoràmica horitzontal en escombrada a gran velocitat; sensació de pèrdua de coneixement amb una grua de braç mòbil caient a terra; emoció, expectació, augment de l'interès que s'aconsegueixen amb una panoràmica vertical cap amunt, en canvi la panoràmica vertical cap avall proporciona decepció, tristesa o examen crític; etc.

(2 punts)

2.3. Teleobjectiu: és un objectiu d'angle estret que permet seleccionar petites parts d'una imatge des d'una posició distant. En molts casos, sobretot en exteriors, quan l'objecte és molt lluny, és l'única forma d'aconseguir imatges nítides, per exemple, una regata des de la costa, un avió des de terra, o plans curts dels jugadors de futbol des de la banda.

Gran angular: és un objectiu de focus curt que proporciona una imatge amplificada de l'escena fins i tot amb la càmera molt a prop. El seu ús és òptim quan s'enregistren imatges en un espai molt reduït o ple de gent, en el qual l'operador no pot allunyar-se prou per obtenir imatges nítides amb una lent normal.

Macro: és un objectiu amb una distància focal molt curta. Està especialment dissenyat per enfocar correctament a una distància molt petita per aconseguir o bé ampliacions d'objectes molt petits o fotografies perfectes d'objectes petits a curta distància.

Zoom: és una lent de distància focal variable que es pot ajustar a voluntat per aconseguir la mida d'imatge desitjada sense interrompre la gravació i sense necessitat de moure la càmera. El seu gran avantatge és que es pot seleccionar ràpidament qualsevol angle de lent que es desitgi, de manera manual o automàtica. Un exemple de l'ús d'aquesta lent seria enregistrar una actuació musical fent-ne diversos plans sense parar la gravació i amb continuïtat narrativa.

(2 punts)

OPCIÓ B

2.1. Es tracta de dibuixar una sèrie de vuit vinyetes. S'ha de valorar que l'alumne ha entès i sap aplicar els tipus de plans demanats, els quals han d'estar correctament realitzats i identificats, bé amb el nom complet o amb les abreviatures habituals. Es valorarà la qualitat gràfica en la realització dels dibuixos i la continuïtat narrativa de la història demanada.

(3 punts)

2.2. Es valorarà la qualitat gràfica en la realització dels dibuixos així com la demostració que l'alumne ha entès i sap aplicar els termes demanats:

Globus: és el contenidor de les locucions dels personatges que parlen, la procedència dels quals s'indica amb una cua, ratlla o delta invertida dirigida a l'emissor de la locució inscrita.

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.

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

Ideograma: 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.

(2 punts)

2.3. El **fora de camp** és el terme que defineix l'acció que passa fora de la vista del lector, més enllà de la vinyeta dissenyada pel dibuixant. La seva funció narrativa consisteix a amagar conscientment alguna situació que l'autor no vol mostrar. El fora de camp pot provocar ansietat o portar a l'engany, fent pressuposar coses diferents de les que veritablement passen a l'acció. Es valorarà la qualitat gràfica en la realització de les vinyetes i la correcta representació del fora de camp.

(2 punts)