

## 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)

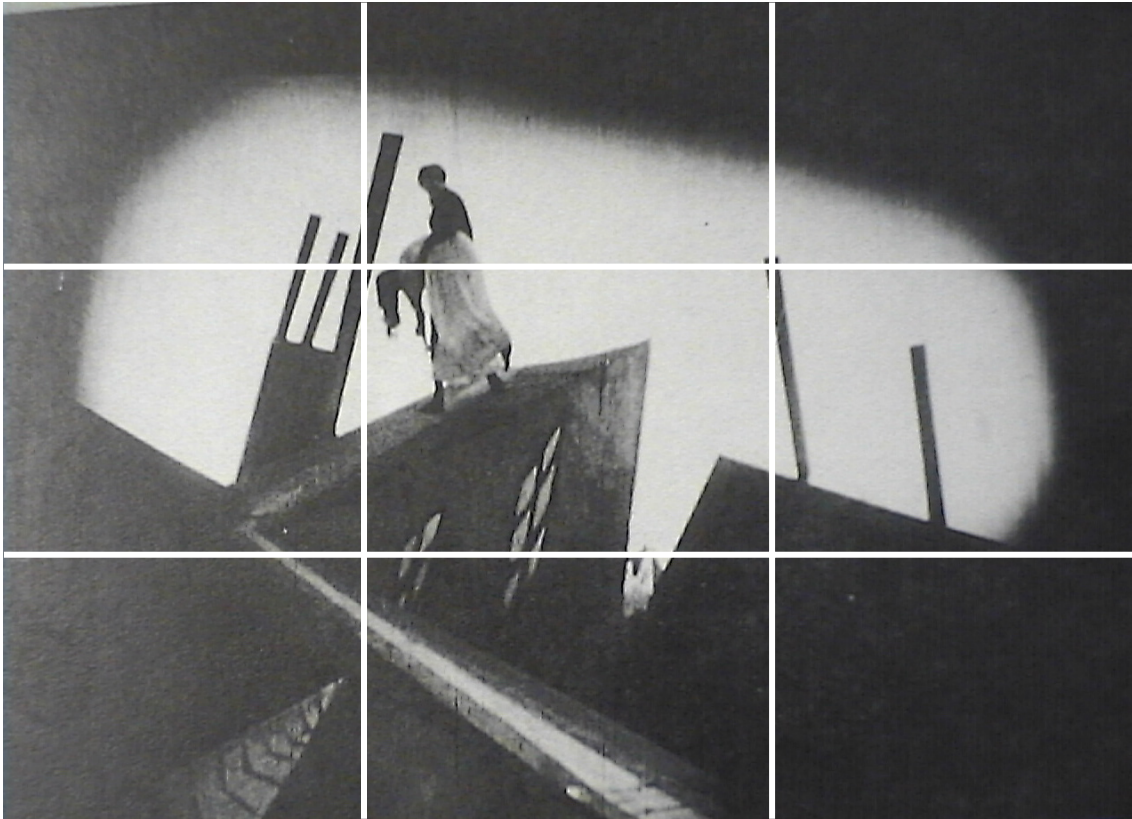
**1.2.** Anomenem *flash* (paraula anglesa que vol dir llampec) a l'aparell productor d'intensos impactes de llum utilitzat per il·luminar l'escenari d'una fotografia. Per extensió, també es denomina *flash* al propi cop de llum. Es fa servir quan les condicions lluminiques fan impossible la presa de 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 volgudament antirealista, aconseguida amb roba pintada,

- de manera inharmònica, 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)