



Sèrie 2

1.1

(1 punt)

El *prime time* és el període de temps durant el qual la majoria dels oients escolten la ràdio o els espectadors miren la televisió, és a dir, el moment en què la majoria de l'audiència consumeix els continguts dels mitjans audiovisuals. Aquesta franja horària acostuma a ser a la nit a la televisió, mentre que a la ràdio és durant el matí.

Les cadenes de ràdio o televisió aprofiten aquesta franja horària en què hi ha més espectadors per emetre les seves millors programacions i aconseguir que l'audiència en consumeixi el contingut. A més a més, en aquesta franja horària els mitjans acostumen a vendre els seus espais per a anunciants a un preu més elevat.

1.2.

(1 punt)

L'espot publicitari és la forma habitual de transmetre un missatge amb finalitat publicitària. Per tant, l'espectador sap en tot moment que allò que està veient és un anunci amb la intencionalitat última de vendre un producte o una idea.

En aquest sentit, l'espot publicitari és una eina comunicacional destinada a donar a conèixer un producte o servei amb la finalitat de persuadir o estimular la intenció de compra.

1.3.

(1 punt)

Les 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'estaticisme que defineixen el còmic.

La vinyeta és un requadre delimitat per línies que representa un instant de la història. És la representació pictogràfica del mínim espai i constitueix la unitat mínima del muntatge en el còmic.

Opció A

2.1.

(3 punts)

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 desenvolupar 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'ús abundant de terminologia pròpia de la matèria i la comprensió d'allò que es demana.

Com a context, Sandy Skoglund és una fotògrafa coneguda per dissenyar escenaris que transmeten un conjunt d'idees amb plantejaments que es poden situar entre l'art conceptual i el surrealisme. El que podríem creure que es tracta de manipulació per ordinador són objectes reals muntats en l'escenari pensat per l'artista.

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

Estructura dels elements que componen la imatge: s'ha de fer constar que la imatge il·lustra una unió desordenada d'éssers humans i animals, o simulacres d'aquests éssers, dins d'una sala d'estar perfectament definida pels contorns de les formes (seients) i línies de l'organització espacial (cortines, portes i quadres). Les dues figures humanes es troben situades en el terç superior de la imatge (regla dels tres terços). En aquest sentit, els seus caps són el punt de variació cromàtica de tota l'escena, fet que reforça l'atracció visual.

Valoració cromàtica: en aquesta fotografia, el que més destaca és l'ús del cromatisme. Hi ha un predomini dels colors fluorescents. El verd i el lila són colors secundaris que es complementen perfectament, i creen una sensació de desorientació onírica i perturbadora. El centre de l'escena sembla lleugerament il·luminat.

Les textures: la improbable textura del mobiliari (que imita la gespa) amb un segon conjunt de gossos que hi estan camuflats, juntament amb la textura llisa dels gossos de color lila, creen un contrast que (tal com passa amb l'ús dels colors) reforça aquesta sensació onírica i surrealista.



2.2.

(2 punts)

Es tracta d'un pla conjunt i d'una angulació normal. També es pot acceptar que s'identifiqui com a pla general si prenen com a referent la mida de la figura humana.

El pla conjunt és aquell en què hi ha més d'una persona i ens mostra a tots els personatges de l'acció. El personatge acostuma a aparèixer emmarcat en la seva geografia i ambient social, relacionat amb el seu context. Interessa el decorat, l'ambient i l'acció que es desenvolupa al pla. Pot tenir una funció narrativa i dramàtica, o estrictament descriptiva.

El pla general es fa servir per visualitzar completament els models i enquadra tots els elements de l'escena. Es correspon amb una distància social pública i el seu valor expressiu és de presentació i context. La funció més habitual del pla general és la funció descriptiva, ja que mostra un escenari determinat, un paisatge o una multitud.

En l'angulació normal utilitzem un angle en què ens situem pràcticament a l'altura dels ulls de la persona, per prendre una posició neutral davant seu.

Altres angulacions possibles poden ser: picat, contrapicat, nadir o zenital.

2.3.

(2 punts)

El pictorialisme és un moviment fotogràfic de pretensions artístiques que es desenvolupa a escala mundial entre finals de la dècada de 1880 i el final de la Primera Guerra Mundial. El nom del moviment deriva del terme anglès *picture* (imatge, quadre, pintura, fotografia). Cap a l'any 1910, el moviment arriba al seu punt àlgid i entra en un procés de decadència per l'esgotament de les seves propostes i els canvis socials, en què la seva reivindicació artística no té sentit. Després del final de la Primera Guerra Mundial, els seus principals autors abandonen el moviment davant l'empenta del nou realisme fotogràfic.

Els pictorialistes entenen la fotografia com una obra d'art, no com una forma de reproducció de la realitat. Imitant la pintura i l'escultura, els pictorialistes feien fotografies amb un toc artístic. Per aconseguir efectes sense nitidesa utilitzaven tècniques com el desenfocament. Les imatges borroses denotaven una gran influència de l'impressionisme. A l'hora de revelar, feien servir un paper especial i manipulaven la imatge amb carbons i tintes. Cada imatge era única. A més, destruïen el negatiu per apropar-se més al concepte d'obra d'art única.

Els principals representants de l'estètica pictorialista són Peter Henry Emerson, Henry Peach Robinson, Robert Demachy i Guido Rey.



Opció B

2.1.

(3 punts)

Es tracta de dibuixar una sèrie de nou dibuixos. S'ha de valorar que l'alumne hagi entès i sàpiga aplicar els tipus de plans demanats, els quals han d'estar correctament plasmats i identificats, bé amb el nom complet o amb les abreviatures habituals. Es valorarà la qualitat gràfica dels dibuixos i la coherència narrativa, és a dir, el fil conductor.

2.2.

(2 punts)

Río Bravo pertany al gènere cinematogràfic del *western*.

El *western* és un gènere típic del cinema nord-americà i, majoritàriament, està ambientat a l'antic Oest americà. Habitualment també s'utilitza l'expressió "pel·lícula de l'Oest" o "pel·lícula de vaquers".

Aquest gènere ha sabut mostrar les tensions entre l'individu i la comunitat; entre ramaders i agricultors; entre els indis, els colons i els militars, i entre l'oest rural i l'est urbà i industrial de la segona meitat del segle XIX.

El *western* barreja l'esperit d'aventura, les condicions complicades dels protagonistes i el caràcter violent que van acompanyar la colonització d'aquests territoris. En aquestes pel·lícules trobem gran quantitat d'arquetips: el xèrif, els *cowboys*, els indis, el setè de cavalleria, les caravanes, la diligència, el ferrocarril... També els arguments són recurrents: la guerra contra els indis, la febre de l'or, la conquesta de l'Oest... I una escenografia molt concreta: el desert i l'orografia pròpia de la zona.

Un dels actors més coneguts dins d'aquest gènere va ser John Wayne (protagonista de *Río Bravo*). Cap altre actor va representar aquest món com ell. Al fotograma d'aquesta pel·lícula es poden trobar part dels arquetips descrits abans, així com l'escenografia pròpia del gènere.



2.3.

(2 punts)

La càmera subjectiva ens mostra el que veu el subjecte, com si la càmera estigués als seus ulls. S'intenta posar l'espectador en la pell del subjecte. La càmera subjectiva (també es pot anomenar *pla subjectiu*) filma des del punt de vista personal. El públic viu l'acció de la pel·lícula com una experiència personal. L'espectador es col·loca dins de la pel·lícula i pot arribar a empatitzar amb un personatge de la pel·lícula, veient el que passa a través dels seus ulls. També s'implica l'espectador quan algú mira directament a la càmera, establint així una relació entre espectador i personatge.

Els exemples poden ser molt variats. Col·locar la càmera en una muntanya russa per a donar a l'espectador la sensació de vertigen, ser els ulls de l'assassí o percebre els moviments de càmera quan es puja una escala o quan el personatge corre.