

SÈRIE 4**L'animació: dibuixos animats i animació d'objectes****Exercici 1 (3 punts)**

1.1. Zenital. Es tracta d'aquell pla pres des de la vertical del objecte filmat, usualment amb la utilització d'una grua o cap calent per la col·locació de la camera. (1 punt)

1.2. L'aire és l'espai buit que amb una funció narrativa determinada es deixa al voltant dels objectes/personatges que surten al fotograma de una pel·lícula. Per exemple quan un personatge camina cap a la dreta l'habitual és que l'aire el tingui en aquesta mateixa direcció, significant l'espai que encara li queda per recórrer. (1 punt)

1.3. Seqüència. Es tot fragment d'un guió on una acció determinada es desenvolupa de forma continuada sense interrupcions de temps ni canvi de lloc. Seria el conjunt d'accions que es desenvolupen en un mateix escenari sense que es trenqui la continuïtat. No confondre amb l'escena, que seria una unitat menor sense significat complet que conforma, de fet, la seqüència. (1 punt)

Exercici 2 (7 punts)**OPCIÓ A****2.1.**

*Tall: la més habitual, es tracta d'unir sense cap efecte dos fragments de pel·lícula.

*Encadenat: superposició de dues imatges diferents, una imatge es difumina al mateix temps que la següent es va definint.

*Fosa: desaparició total de la imatge fins un valor cromàtic uniforme, habitualment el negre.

*Cortineta: desplaçament horitzontal o vertical de la següent imatge que fa desaparèixer l'anterior.

*Escombrat: vertiginosa panoràmica que desenfoca el primer grup d'imatges i dona pas a un altre.

*Iris: simulació de desaparició de la imatge anterior pel tancament del diafragma de la camera.

2.2. Un exemple del que podrien contestar seria:

En una andana del tren veiem a una parella jove que es fa un petó, per tal d'avançar la historia deixant clar que es tracta dels mateixos personatges anys després, podem fer servir una transició del tipus **encadenat** cap a la escena d'una parella d'avis que es fan un petó a la mateixa andana. L'ús narratiu d'aquesta transició és l'expressió del pas del temps.

Evidentment les respostes es poden emmarcar en un ventall amplíssim, ja que estan totalment subjectes a la imaginació dels alumnes; l'important en aquest cas, però, no és tant la descripció d'una situació original sinó el correcte ús de la gramàtica audiovisual i el coneixement que l'alumne tingui d'aquestes eines.

OPCIÓ B

2.1. Els plans que han de dibuixar, han de respondre aproximadament als següents models:



Pla americà



Pla mig



Primer Pla



Pla detall

Es tracta que l'alumne identifiqui clarament els diferents tipus de plans que es fan servir en qualsevol narració audiovisual i sigui capaç de reproduir-los sense dubtes.

2.2. El salt d'eix consisteix en la inversió sobtada i injustificada de l'angle de visionat que té l'espectador de la pel·lícula; amb aquesta inversió la sensació que rep l'espectador és de desconcert, donat que es trenca la continuïtat espacial. En aquest cas es tracta només de situar als personatges a l'inrevés de com estan al fotograma, és a dir, com si estiguessin reflectits en un mirall.

Respecte a la falta de "racord", consisteix en la variació de qualsevol dels elements visuals que apareixen al fotograma, com ara fer desaparèixer alguna cosa, o afegir un element nou que en el pla anterior no hi era.

SÈRIE 1

LA IMATGE FIXA I LES IMATGES MÒBILS: NARRAR AMB IMATGES

Exercici 1 (3 punts)

1.1. Es tracta del procés de **compressió digital**, que suposa la reducció del número de bits normalment utilitzats per la captura, emmagatzematge o transmissió d'un arxiu. Un cop numeritzades les dades es suprimeix allò que és menys útil o menys significatiu de la senyal original i es guarda en suports digitals concrets, ja siguin targes de memòria, CDs, DVDs, DVix, etc. (1 punt)

1.2. Al mercat actual hi ha molts tipus de targes de memòria fotogràfiques, depenen normalment de les marques comercials que les posen al mercat. Els alumnes poden anomenar qualsevol de les següents: xD picture card (xD no corresponen a sigles, es un acrònim de les paraules "extreme digital"); SmartMedia Card (SMC); CompactFlash (CF); Secure Digital (SD); Multimedia Card (MMC); Mini SD; Memory Stick Pro; Memory Stick Duo; Magic Gate Memory Stick i Micro Drive. (1 punt)

1.3. Gran angular o "ull de peix" donat que la distància focal que ofereix aquest tipus d'òptica permet obtenir àmplies vistes a distàncies pròximes especialment a espais reduïts, a causa de la gran profunditat de camp que permet l'enfocament es menys crític. (1 punt)

Exercici 2 (7 punts)**OPCIÓ A**

2.1. Es tracta d'una **falta o trencament de raccord**, ja que el personatge de Tarzan rep una ferida que és perfectament visible als fotogrames 9 i 10, però que desapareix en fotogrames posteriors, de fet al 18 i 19, sense que hi hagi hagut temps per una possible curació. Es trenca la continuïtat i coherència visual de la historia. Valorem que siguin capaços de identificar l'error, de descriure clarament en què consisteix i determinin els números dels fotogrames on es perfectament visible l'errada. (2 punts)

2.2. Es poden citar els següents professionals implicats en el procés de producció i postproducció d'una pel·lícula indicats a continuació tal i com s'anomenen als títols de crèdits de qualsevol pel·lícula: (2 punts)

- Actors, que se solen dividir en dos grans grups, actors principals i actors de repartiment o secundaris. També es podrien citar els extres o figurants. Si la pel·lícula és d'acció s'inclouen els especialistes per rodar les escenes de risc i un coordinador d'especialistes.
- Director de casting, el que tria els actors i fa les proves d'interpretació per cada paper.
- Productor, és el responsable de la logística general de la pel·lícula, control econòmic i calendari de rodatge.
- Dissenyador de vestuari, especialment important en pel·lícules d'època, fa el disseny de la roba de tots els personatges.
- Dissenyador de producció, és el responsable de l'ambientació, decorats i atrezzo.
- Maquillador, qui fa el disseny de l'aspecte físic dels personatges, especialment important en adaptacions històriques, ciència-ficció, terror...

- Compositor de la banda sonora, responsable de la música.
- Director de so, responsable de l'ambientació sonora de la pel·lícula.
- Director dels títols de crèdit, fa el disseny complet i normalment la seva materialització.
- Editor, responsable del muntatge.
- Director de fotografia, és el responsable dels aspectes tècnics de la imatge (llum, color, contrast...)
- Guionista, autor de la història i dels diàlegs definitius.
- Director, responsable màxim de la filmació.

Aquests serien els professionals més importants, però n'hi ha molts més com ara:

Assistent del director, productor, actor, etc.	Cap d'efectes especials
Cap d'efectes sonors	Cap d'efectes visuals
Productors associats	Operadors de càmera
Ajudants d'operador de càmera	Director de segona unitat
Dibuixants de storyboard	Coreògrafs
Cap de marketing	Supervisor de postproducció
Informàtics	Músics
Perruquers	Sastres
Il·luminadors	Operadors de grua
Especialistes en steadycam	Mescladors de so
Conductors	Electricistes
Comptables	Fusters
Pintors	Mecànics
Jardiners	Armors
Ensinistradors d'animals	Catering
Responsables de localitzacions	I també els becaris i altres..

2.3. Els plans corresponen a la següent enumeració (3 punts):

f1 Pla general	f2 Primer Pla
f3 Pla general	f4 Pla americà o 3/4
f5 Pla general	f6 Pla mig
f7 Pla sencer	f8 Pla detall
f9 Primer pla	f10 Pla detall
f11 Pla general	f12 Primeríssim primer pla o pla detall
f13 Pla americà o 3/4	f14 Pla americà o 3/4
f15 Pla sencer	f16 Pla general
f17 Pla general	f18 Pla mig
f19 Pla mig	f20 Gran pla general

OPCIÓ B**2.1.**

A. Seqüència de dibuixos on es predeterminen els plans que s'enregistraran en el moment del rodatge. És una eina què de fet reproduceix sobre el paper el que aproximadament hauria de ser la pel·lícula un cop filmada i editada. (1 punt)

B. Procés de revelat del negatiu filmat al cinema. Pas previ al visionat, selecció i muntatge. (1 punt)

C. El muntatge és el procés d'ensamblament dels negatius positats, es tracta de juxtaposar les diferents seqüències filmades en ordre al guió previ per obtenir una narració coherent. (1 punt)

2.2.

Es tracta de veure la capacitat de l'alumne de conceptualitzar en imatges el que seria una seqüència, entenent per seqüència aquella sèrie d'imatges que constitueixen un conjunt amb significat complet. No és tant important dibuixar bé com saber transmetre la idea general de el que representa un duel: dues persones enfrontades, armades i esperant el moment d'enfrontar-se l'una amb l'altre. Pel que fa a l'ambientació de l'oest, han de ser capaços de recrear l'escenari de manera mínimament identificable. (4 punts)

Un exemple de les moltes maneres de resoldre-ho seria utilitzant alguns dels següents fotogrames:



2.3.

La resposta hauria de recollir que en general entenem per indústria cinematogràfica la infraestructura econòmica, tecnològica, humana i empresarial que sosté una producció estable de productes cinematogràfics destinada a un mercat concret. Un exemple clàssic de indústria cinematogràfica és el sistema d'estudis de Hollywood que va viure la seva època daurada durant les dècades dels anys 40 i 50, i que amb evidents modificacions ha continuat vigent fins avui dia. A nivell internacional altres indústries comparables per producció de films i nombre potencial d'espectadors són les de Hong- Kong (especialitzada en cinema d'arts marcial) i la de la Índia (coneguda com a Bollywood, responsable de la més alta producció de pel·lícules mundial i especialitzada en espectacles musicals). A nivell europeu, la indústria cinematogràfica està molt més vinculada a les administracions públiques i sobreviu en bona part per les subvencions i els drets de pantalla televisius.

La resposta també pot citar i desenvolupar els següents aspectes relacionats amb la indústria cinematogràfica:

- Platós permanents on situar els rodatges, com ara Cinecittà a Roma, Pinewood a Londres, etc.
- L'existència d'un star system que proporcioni primeres figures amb potencial atractiu per a l'espectador.
- Una xarxa de distribució i exhibició important.
- Uns canals de promoció i marketing permanents i consolidats: festivals, premis, mercats...
- Fonts de finançament consolidades: inversors privats, subvencions públiques, socis en altres camps de la indústria audiovisual.
- La existència d'una xarxa paral·lela de negoci vinculat: merchandasing, generació d'efectes especials i de so, videojocs, tecnologia audiovisual, etc.