

EXERCICI 2. [3 punts en total]

Hans Richter (1921). *Rhythmus 21*.

Nolan Bushnell i Ted Dabney (1972). *Pong*.

Es valora:

- Establir connexions entre els diferents àmbits de producció artística fins a l'actualitat.
- Memòria visual pel que fa als trets distintius de les dues obres.
- Identificar els autors i contextualitzar les seves aportacions en l'entorn social.
- Analitzar i interpretar les diverses formes d'expressió artística de diferents èpoques.
- L'ús de la terminologia adequada en l'estètica, la producció i la difusió de l'obra cultural.

Qüestió 2.1

[1,5 punts]



Al negatiu, hi veiem rectangles i quadrats de diferents mides i matisos i, per tant, la pel·lícula se centra en el moviment d'aquestes formes, en el ritme i la relació que s'estableix entre elles a través del moviment. Aquest **ús de formes geomètriques** centra l'interès en el ritme visual i s'oposa als models narratius heretats del teatre i la literatura de la indústria del cinema clàssic; és a dir, aquestes produccions no requerien mostrar una realitat concreta, atès que **la bellesa estava en la contemplació** de les imatges, més enllà del significat que poguessin tenir. Abandona el que és figuratiu i el que és obvi. Es tracta de **cinema abstracte** (*cinéma pur* o cinema absolut), perquè no hi ha figures ni subjectes que captin l'atenció. Els elements com **la línia, el punt, el pla, el color**, la geometria, la composició i el material es converteixen en **els protagonistes**, perquè **renuncia a la compressió psicològica**, i opta definidament per purs ritmes òptics de formes geomètriques elementals. Aquest cinema contemplatiu era un **reflex de la mateixa avantguarda històrica** que convida els espectadors a contemplar, a investigar què hi ha darrere de l'expressió visual de l'obra.

Qüestió 2.2.

[1 punt]



El cinema de Hans Richter descobria la seva **eficàcia semàntica en la síntesi**, en la relació de contrastos i analogies, en la creativitat del joc rítmic dels signes. L'espectador havia **d'aprendre a veure** la bellesa d'una imatge i les seves **connexions amb altres imatges**, sense preocupar-se de conèixer significats intel·lectuals o literaris. Eren tan atractius els aspectes visuals exposats pel cinema abstracte, que aquesta avantguarda cinematogràfica ha aconseguit mantenir-se al llarg de la història. Per exemple, en llargmetratges animats com *Fantasia* (1940) de Disney i, a la dècada del 1960, **el videoart es va inspirar en el cinema abstracte** per a les seves creacions. En el cas particular dels videojocs, aquesta influència es pot apreciar des dels primers moments de la indústria com és el cas de *Pong* (1972), un joc que consistia només en un fons negre, en què lliscaven dos rectangles i un petit quadrat, molt a l'estil del curtmetratge *Rhythmus 21* (1921). És un videojoc "abstracte" pel seu **èmfasi en la mecànica de joc "pur" per sobre del contingut narratiu** i temàtic. A diferència dels jocs de rol o d'aventures, en què les històries i els personatges impulsen l'acció, en el videojoc *Pong* s'eliminen històries detallades i gràfics realistes del disseny i es prioritza l'estratègia per sobre dels elements representatius. **Abandona el que és figuratiu**, perquè no hi ha figures ni subjectes que captin l'atenció. El joc no necessita mostrar una realitat concreta per la compressió psicològica. Els seus **gràfics bidimensionals bàsics, els objectius senzills** i una paleta de colors moderada són els que eviten distreure's i ens centren en el nucli del joc.

OBSERVACIÓ:

- No es tindrà en compte l'opinió d'estar d'acord, o no, perquè el que es valora és l'opinió crítica i els fonaments de l'argumentació a través dels seus trets fonamentals.
- Els terços de segle i també les dècades es consideraran correctes per datar les aportacions artístiques.
- L'alumnat pot combinar grafismes o microdibuixos amb el text per desenvolupar la proposta.