

Instrucciones: Lee con tranquilidad los enunciados y responde a las preguntas de forma clara y precisa, aportando cuantos ejemplos consideres oportunos.

PROPUESTA A

A - Ejercicio de preguntas abiertas de desarrollo, escribe todo lo que sepas sobre los dos siguientes temas (puntuación máxima, 2 puntos cada pregunta contestada correctamente. Total del ejercicio 4 puntos)

1. Explica cada una de las cuatro características técnicas del sonido: Intensidad, Tono, Timbre y Duración.

Características técnicas del sonido:

- 1) **INTENSIDAD:** Es el volumen de sonido, la cantidad de sonido y provoca la diferencia entre el sonido fuerte y suave. Se mide en decibelios. Podemos oír desde 1 a 120 decibelios.



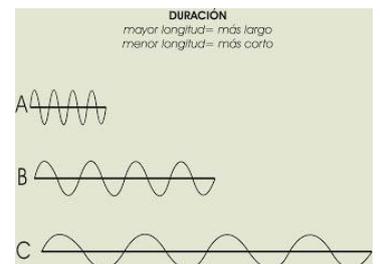
- 2) **TONO:** Es la afinación del sonido que nos permite diferenciar un sonido agudo de uno grave. El tono se mide en Herzios. Oímos desde el sonido más grave de 20 hz., hasta el máximo agudo de 20.000 Hzs



- 3) **TIMBRE:** El matiz sonoro que hace diferente dos sonidos de una misma intensidad y tono. Nos indica la fuente del sonido.

Esta cualidad nos permite distinguir los diferentes instrumentos.

- 4) **DURACIÓN** es el tiempo durante el cual se mantiene un sonido, está determinada por la longitud, que indica el tamaño de una onda, que es la distancia entre el principio y el final de una onda completa (ciclo); según esto podemos decir que por duración los sonidos pueden ser largos o cortos.



2. Explica los efectos especiales y de trucaje que se realizan en el momento del rodaje o producción audiovisual.

A lo largo de la historia del cine y la televisión se han utilizado multitud de efectos visuales con el objetivo de asombrar, reducir la peligrosidad o disminuir los costes de representación de algunas escenas. Hoy en día asociamos la creación de los efectos especiales a la utilización de programas de edición digital, pero esta circunstancia solo se da a partir del desarrollo de los ordenadores en los años 70. Mucho antes, ya existía la creación de todo tipo de efectos. En este apartado, haremos un recorrido histórico por los más importantes.

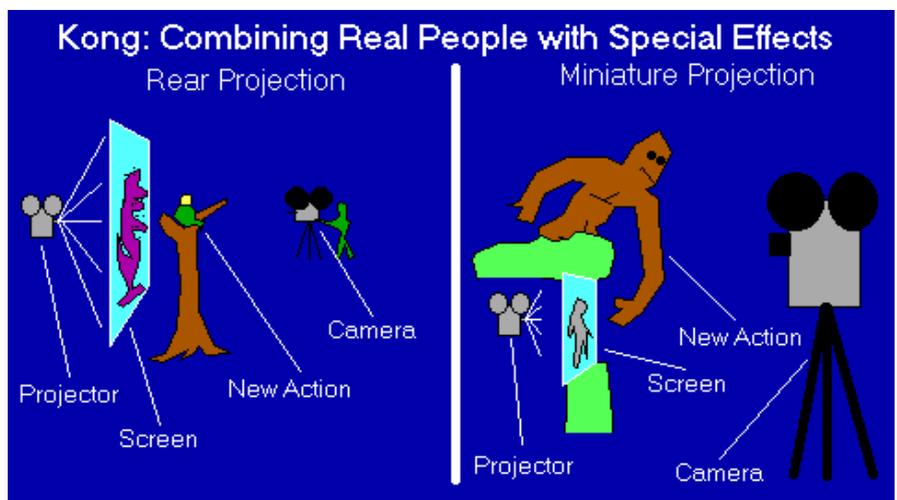
Uno de los principales cambios que progresivamente se produjeron, fue la separación entre efectos **especiales y efectos visuales**. El primero, se encasilló en una labor directa de producción, delimitada en elementos de mecánica, escenografía o pirotecnia. Por ejemplo la recreación de una escena de lluvia o una explosión. El segundo, los efectos visuales, ha absorbido los efectos ópticos originales adaptándolos a la postproducción digital por ordenador.

EL TRUCAJE.

Tras la aparición del arte cinematográfico, la mayoría de los trucos y efectos especiales se formaron gracias a una coexistencia entre cine y animación. La aportación de ésta a los efectos visuales al principio de siglo es incuestionable.

George Méliés descubre por accidente la técnica de sustitución, que consiste en detener la filmación e introducir un cambio repentino, creando efectos sorprendentes para el espectador. La usa por primera vez de forma consciente en "Escamoteo de una dama" en 1896. Pero gracias a su fantasía y su afán por crear mundos mágicos, no solo se limitó a usar esta técnica, sino que empleó efectos de todo tipo como fundidos, sobre impresiones, cámara acelerada, dobles exposiciones, coloreado de fotogramas, uso de maquetas, etc. **Por ello, es considerado el verdadero padre de los efectos especiales.** Entre la inmensa filmografía de Méliès cabe destacar "Viaje a la luna" en 1902, donde conjuga y emplea de forma magistral todas estas técnicas.

Otro de los pioneros en el trucaje es **Segundo de Chomón**, donde mezcla la animación stop motion con otros trucos en obras como "The Haunted Hotel" en 1907 o "El hotel eléctrico" en 1908. Años después, **Willis O'Brien** continuó el trabajo de sus predecesores, muy influido por Starewitch creando "Mundo perdido" (1925). Después trabajará en "King Kong" (1933), cuyo estreno causó un gran

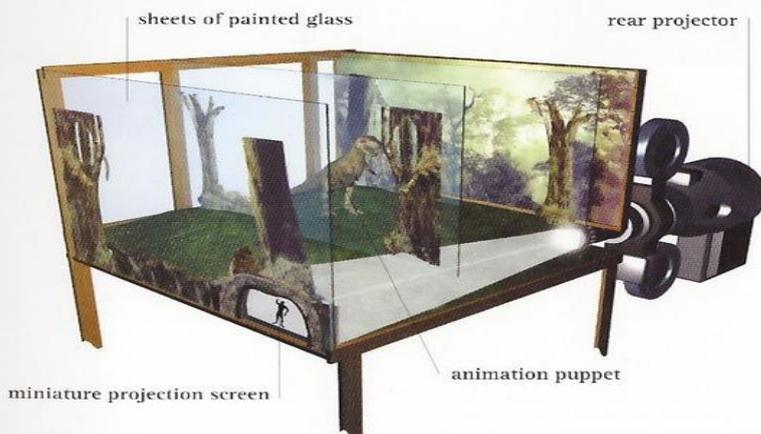


revuelo social.

Willis O'Brien consigue fusionar en películas como King Kong animación e imagen real gracias a la aplicación de retroproyecciones con la pantalla de transparencia. Con este invento, se unían monstruos animados con la técnica del stop motion a producciones con actores que podían interactuar con ellos.

Ray Harryhausen encontró su inspiración en los mundos de Willis O'Brien y comenzó a experimentar imitando las técnicas empleadas en King Kong en sus primeros cortos. Fue el inicio de una prolífica carrera llena de películas donde recreaba criaturas míticas y fantásticas como "El monstruo de tiempos remotos" en 1953, "Simbad y la princesa" en 1958, "Jason y Los argonautas" en 1963, y "Duelo de titanes" en 1981.

FIGURE 3 MINIATURE REAR PROJECTION



En todas estas películas se combina ya con gran maestría imagen real con seres animados stop motion, gracias a técnicas como la retroproyección antes citada o la llamada dynamation, término acuñado por el propio Harryhausen.

Más tarde, se usarían también los denominados Animatics, que son maquetas o muñecos robotizados, que pueden realizar determinados movimientos, usados por ejemplo en "Jurassic Park" (1993) o "Alien, el octavo pasajero" (1979).

LA DOBLE EXPOSICIÓN.

La sobre impresión o doble exposición, consiste en obtener imágenes superpuestas, una encima de la otra, grabando la escena dos veces en el mismo negativo. Se tapa el fotograma en el negativo antes de grabar la escena, para después volver a grabarla tapando la parte restante. Ambas aparecían combinadas cuando se revelaba la cinta. Su uso se basa en la creación de imágenes imposibles e inquietantes, una representación del paso del tiempo o deseos y anhelos ocultos. Ejemplo de esta técnica es "El amanecer" (1927) de F.W. Murnau, donde inteligentemente mostró los sueños de sus protagonistas mediante sobre exposiciones.

LA NOCHE AMERICANA.

La noche americana es una técnica fotográfica empleada en el cine y que consiste en simular la noche mientras se rueda de día. El resultado es que la imagen parece estar tomada de noche a la luz de la luna.

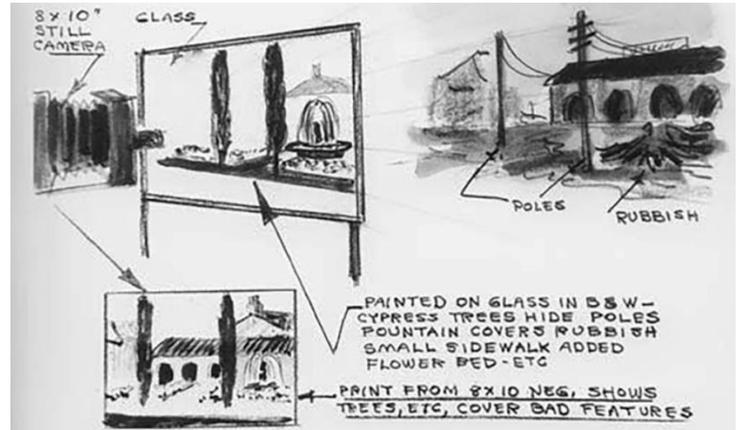
Esta técnica, que también da nombre a la famosa película del director francés François Truffaut *La nuit americaine*, fue desarrollada en Estados Unidos y utilizada en la industria del cine durante décadas, especialmente cuando las películas para filmación no permitían registrar imágenes en condiciones de poca luz y las zonas de rodaje necesitaban estar profusamente iluminadas, lo que hacía implanteable rodar en penumbra.

Evaluación para el Acceso a la Universidad Convocatoria de 2018

Materia: CULTURA AUDIOVISUAL

DEL MATTE PAINTING AL CHROMA KEY.

Es considerado padre del matte painting Norman Dawn. Todo surgió a raíz de una fotografía de su casa, en la que quiso tapar los postes de telégrafos con árboles, y utilizando su gran habilidad con el pincel, los dibujó en un cristal delante de la cámara antes de hacer la fotografía. Años después dirigió sus primeras películas aplicando esta técnica a la perfección, reconstruyendo edificios y partes del entorno en las escenas. El concepto del



“matte painting” refiere a que la pintura debe ser opaca, no tener brillo, para ser lo más creíble y verosímil.

Por lo tanto, el efecto del matte painting tradicional consiste en enmascarar una parte del marco para luego rellenarla con pinturas, de tal forma que lo pintado simule formar parte del decorado.

Desde la década de los 40 a los 80 se usó el matte painting prácticamente en todas las producciones.

Una de las últimas escenas rodada en matte painting tradicional en una gran producción, fue realizada por la compañía “Matte World Digital” para “Titanic” (1997), en concreto el barco de rescate en las escenas finales de la película. Se combinó con el amanecer pintado

digitalmente, la acción en directo del agua y elementos generados por ordenador.

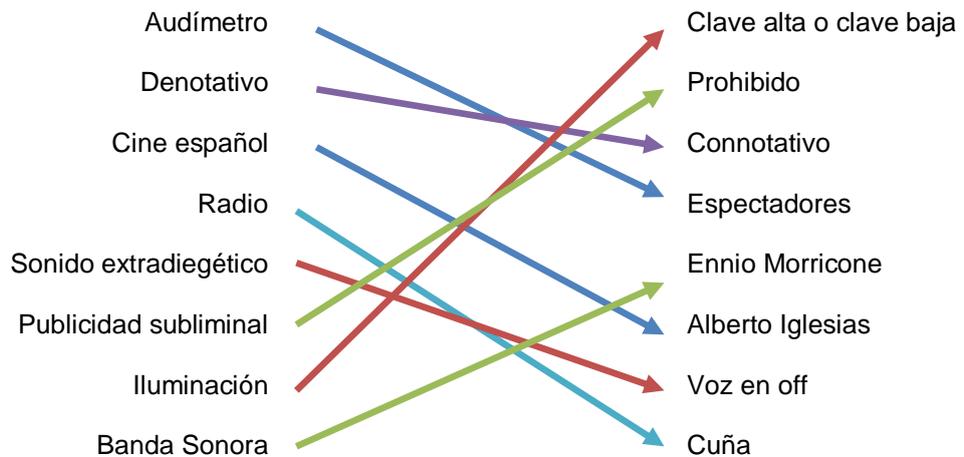
Pese a que el término matte continúa haciendo referencia a los fondos en una toma de acción en vivo, creados para ser posteriormente sustituidos por otros, el matte painting ha evolucionado al chroma key. El croma. Es una técnica que consiste en extraer un color de la imagen (usualmente el verde o el azul) y reemplazar el área que ocupaba ese color por otra imagen o video, de este modo nos ahorramos mucho en decorados y efectos “reales”



Evaluación para el Acceso a la Universidad Convocatoria de 2018

Materia: CULTURA AUDIOVISUAL

B- Ejercicio de preguntas de opción múltiple. Relaciona los siguientes 8 conceptos del campo audiovisual con su respectiva pareja.
Consejo; hazlo primero a lápiz y cuando tengas la total seguridad de que es correcto márcalo con bolígrafo.
(0.25 cada relación correcta, **2 puntos** en total)



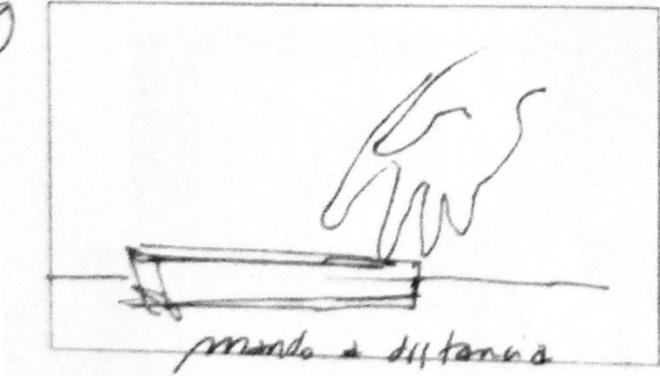
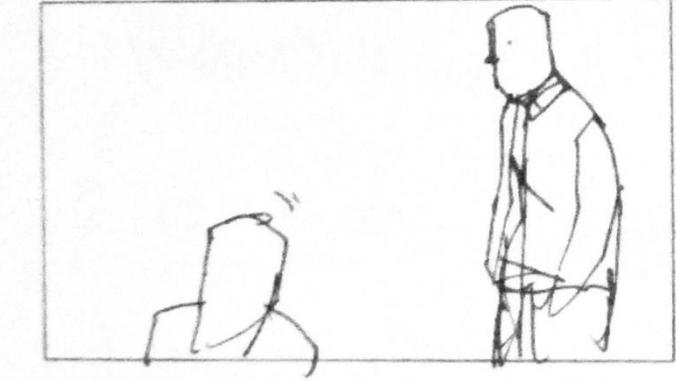
C - Ejercicio práctico (hasta 4 puntos)

Completa los huecos vacíos de la tabla de ocho planos de una supuesta planificación de rodaje, utilizando la información existente. Puedes hacer los dibujos del guión gráfico (Storyboard) con el nivel de detalle que consideres oportuno, se valorará que sea correcto el plano, la angulación y la iluminación. Utiliza lapiceros o bolígrafos para resolverlo.

Evaluación para el Acceso a la Universidad Convocatoria de 2018

Materia: CULTURA AUDIOVISUAL

| Descripción del plano | Guión grafico (Storyboard) | Tipo de plano | Angulación | iluminación |
|--|--|--|--|--------------------------|
| Ana sube, cansada los últimos peldaños antes de llegar a su casa en la 6ª planta | | EN FUNCIÓN DE LO QUE SE DIBUJE EN EL PLANO | Picado extremo, casi cenital | Contrastada, luz puntual |
| Ana entra en casa |  | PRIMER PLANO ABIERTO DE ANA, O PLANO MEDIO CERRADO | Normal | General |
| Cuelga la chaqueta en el perchero | | EN FUNCIÓN DE LO QUE SE DIBUJE EN EL PLANO | EN FUNCIÓN DE LO QUE SE DIBUJE EN EL PLANO | General |

| Descripción del plano | Guión grafico (Storyboard) | Tipo de plano | Angulación | iluminación |
|---|---|--|------------|-------------|
| Su amiga Bea está viendo la televisión y saluda a Ana |  | PRIMER PLANO DE BEA | NORMAL | General |
| Toma el mando a distancia para apagar la televisión |  | PLANO DETALLE | NORMAL | General |
| |  | PLANO MEDIO ABIERTO DE X, O AMARICA NO CERRADO | NORMAL | General |



**Evaluación para el Acceso a la Universidad
Convocatoria de 2018**

Materia: CULTURA AUDIOVISUAL

| Descripción del plano | Guión grafico (Storyboard) | Tipo de plano | Angulación | iluminación |
|-----------------------|----------------------------|------------------------|--------------|--|
| | | Primer plano de Bea | Normal | Lateral |
| | | Plano entero o general | Contrapicado | EN FUNCIÓN DE LO QUE SE DIBUJE EN EL PLANO |

Dibujos del director Fernando León de Aranoa, pertenecientes a la planificación de sus películas Princesas 2005 y Amador 2010

La descripción de los plano dibujados no se califica es para entender mejor el dibujo, Se calificará con 0,6 puntos cada plano dibujado y con 0,2 puntos cada elemento del encuadre a completar.



Evaluación para el Acceso a la Universidad Convocatoria de 2018

Materia: CULTURA AUDIOVISUAL

Instrucciones: Lee con tranquilidad los enunciados y responde a las preguntas de forma clara y precisa, aportando cuantos ejemplos consideres oportunos.

PROPUESTA B

A - Ejercicio de preguntas abiertas de desarrollo, escribe todo lo que sepas sobre los dos siguientes temas (puntuación máxima, hasta 2 puntos cada pregunta contestada correctamente. Total del ejercicio 4 puntos)

1. Define y explica las tres partes de cualquier producción audiovisual: pre-producción, producción o rodaje y post-producción

Cualquier producción audiovisual se divide en tres partes, a saber:

1. **Pre-producción:** Abarca del momento en que se plantea la idea hasta que empieza la grabación.
2. **Producción: (RODAJE).** En esta etapa se realizan los registros y grabaciones.
3. **Post-producción:** Esta etapa consiste en la preparación y sistematización del material registrado/producido, a partir de la selección de las tomas grabadas que servirán para la edición y montaje del audiovisual.

Señalando someramente el equipo que intervine en cada fase y sus funciones.

Pre-producción

EQUIPO DE PRODUCCIÓN:

- **PRODUCTOR PROMOTOR:**

Inicia el proyecto, compra derechos y reúne medios financieros.

- **DIRECTOR DE PRODUCCIÓN:**

Estudia el proyecto a realizar en una fase de pre-producción y realiza un presupuesto aproximado. Planificación, organización, Programación y gestión.

- **PRODUCTOR EJECUTIVO / PRODUCTOR:**

Selecciona guión y está coordinando todo el proyecto para que la idea se cumpla. Puede ser el JEFE DE PROYECTO, asistido por el director de producción y colaborando con el director/realizador.

- **GUIONISTA**

Prepara el guión literario que será la base de texto para construir el producto audiovisual

EQUIPO DE REALIZACIÓN:



Evaluación para el Acceso a la Universidad Convocatoria de 2018

Materia: CULTURA AUDIOVISUAL

- **REALIZADOR de televisión o DIRECTOR DE CINE**

Gestión de índole técnica y/o artística de la producción. Se encarga de la elaboración del guión técnico, coordinación de ensayos, puesta en escena, rodaje, montaje, edición y sonorización de la producción.

- **AYUDANTE DE DIRECCIÓN / REALIZACIÓN:**

Puente entre el director o realizador y el equipo de producción.

Plan de rodaje, organización del escenario, horarios de los actores, coordinar a los auxiliares de dirección.

- **REGIDOR DE PLATÓ DE TV:**

Un tipo de ayudante de realización. Media entre realizador y personal en plató. Organización en plató.

- **SCRIPT / SECRETARIO DE RODAJE:**

Gestión de la acción y diálogos. Asegurar continuidad (*raccord*) entre tomas, aparición de actores, continuidad en la iluminación, conservación de elementos de decorado para que no haya incoherencias. Informes de seguimiento de la producción: partes de cámara, sonorización, montaje, etc.

Dirección Artística y de fotografía

- **DIRECTOR ARTÍSTICO o ESCENÓGRAFO:**

Creación de la puesta en escena y conjunto plástico general. Trabaja con el director o, realizador y el productor. Dentro del departamento artístico nos encontramos con los diseñadores de vestuario (Figurista) diseñadores de caracterización y maquillaje...

- **DIRECTOR de FOTOGRAFÍA**

Creación de la iluminación de la película. Es el jefe del equipo técnico: iluminadores, cámaras puesta en escena y conjunto plástico general. Trabaja con el director, realizador y productor.

Fase de producción o rodaje

CÁMARAS/ILUMINACIÓN:

- **CAMARÓGRAFOS:**

Gestiona calidad de la imagen tomada por la cámara (emulsión, tono fotográfico, brillo, contraste, iluminación específica, etc.), supervisado por el director de fotografía.

GESTIÓN IMAGEN /SONIDO:

- **INGENIERO DE SONIDO:**

Estudia guión técnico para colocar micrófonos (microfonista)

ESCENOGRAFÍA:

- **GAFFER o Técnico de Iluminación:**

Jefe de electricidad y tramoya (conjunto de maquinaria y equipo utilizado para montar o desmontar una escena). Se trata de una persona que debe aportar las soluciones técnicas requeridas.



Evaluación para el Acceso a la Universidad Convocatoria de 2018

Materia: CULTURA AUDIOVISUAL

- **JEFE DE EFECTOS ESPECIALES:**

Coordina el trabajo de los técnicos en efectos especiales (como el armero, por ejemplo).

CARACTERIZACIÓN

- **ENCARGADO DE VESTUARIO:**

Confecciona y gestiona los modelos diseñados por el figurinista y todo lo relacionado con el vestuario de la producción.

PERSONAL ARTÍSTICO:

- **DIRECTOR DE REPARTO:**

Coordina la búsqueda de actores por agencia o casting

- **ACTORES:**

Actores protagonistas, secundarios, etc. (presentadores y locutores en TV)

- **FIGURANTES:**

Salen en el rodaje pero no tienen un papel interpretativo.

- **DOBLES DE ACCIÓN / RODAJE:**

Dobles de actores en situaciones de riesgo o cuando no requiere que aparezca su cara.

Fase de post - Producción

MONTAJE IMAGEN / SONIDO:

- **MONTADOR:**

Gestiona todo el material grabado, seleccionando, descartando y componiendo el producto audiovisual.

- **DIRECTOR DE DOBLAJE:**

Coordina el trabajo de doblaje.

2. Define y explica las fases de un guión de radio y los elementos que puedan aparecer.

EL GUIÓN EN LA RADIO

A la hora de redactar un texto para el medio radio debemos prestar gran atención al hecho de que estamos escribiendo para ser oídos, es decir, el mensaje debe crear la sensación de ser contado, no de ser leído. Necesitamos un cambio de mentalidad a la hora de elaborar el mensaje radiofónico.

Podemos distinguir las siguientes fases en su elaboración:

- **Idea:** germen del programa, descrito brevemente y que aporta la energía e intencionalidad que harán de motor para el desarrollo del programa posterior.
- **Pauta:** escalón anterior a la escritura del guión final. Este paso debe reflejar ya una planificación de tiempos grosso modo que iremos ajustando según avancemos en el desarrollo del guión.



Evaluación para el Acceso a la Universidad Convocatoria de 2018

Materia: CULTURA AUDIOVISUAL

- **Escaleta:** una vez incluidos todos los contenidos y todas las necesidades humanas y técnicas necesarias, escribimos la escaleta para contar con un listado real, esquemático y fácil de ver a primera vista, de todos los contenidos la duración de los mismos y el momento en que se incluyen.
- **Guión de continuidad o guión:** es la relación secuencial, cronológica y jerárquica de los contenidos y exigencias del programa que pretendemos llevar a cabo.

Estructura y elementos que aparecen en un guión de radio

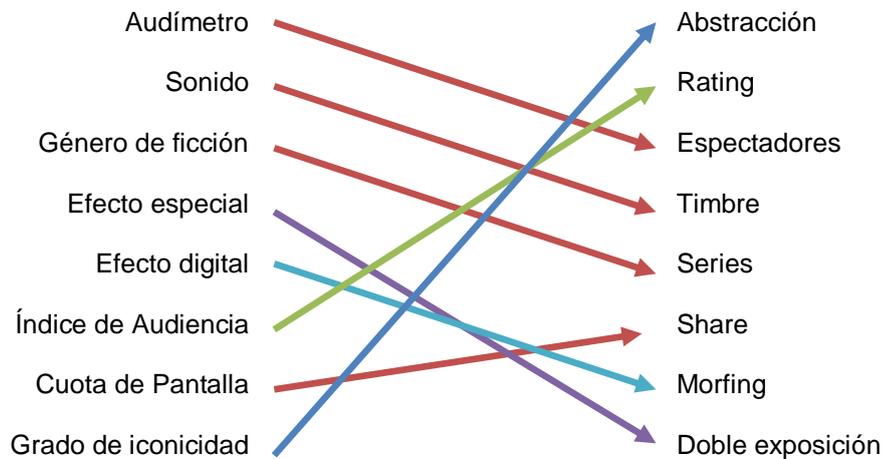
- **Sintonía:** es el distintivo de apertura y cierre de un programa a base de notas musicales, una música concreta o sonidos de diferente naturaleza que, combinados o no, permiten al oyente identificar el programa.
- **Careta:** no es la sintonía general del programa, sino una especie de sintonía para bloques o secciones del mismo, siempre fija, que incluye además información sobre la pieza concreta que se va a emitir.
- **Indicativo:** Es un recordatorio informativo, de escasa duración, a través de la palabra, sobre la emisora que estamos oyendo o el programa en emisión, o ambos datos, e incluso señales horarias.
- **Entradilla:** pequeño texto donde el locutor introduce al oyente en el contenido o contenidos que va a escuchar a continuación. Funciona a modo de presentación o de sumario.
- **Sección:** cada uno de los bloques o fragmentos que componen la continuidad del programa y, que por sí mismos constituyen una unidad de información sonora completa.
- **Cuñas:** inserciones que funcionan como promoción de contenidos. Suelen incorporar un montaje sonoro, con palabra, música y efectos, dramatizados o no, que no superan los treinta segundos.
- **Golpes musicales:** acentúan o recalcan algún tipo de intervención o información. Anuncian la llegada de un colaborador habitual, subrayan la importancia de un titular, destacan una frase o marcan el final de algo, con menor o mayor carga dramática.
- **Cortinilla:** como su nombre indica, cumple la función de correr o descorrer una cortina entre una información y otra. Es una especie de punto y aparte, muy breve.
- **Sketch:** pequeña pieza dramatizada, creado para enriquecer o ilustrar un programa o una sección y que puede constituir por sí misma una unidad de información completa y redonda.

Evaluación para el Acceso a la Universidad Convocatoria de 2018

Materia: CULTURA AUDIOVISUAL

B- Ejercicio de preguntas de opción múltiple. Relaciona los siguientes 8 conceptos del campo audiovisual con su respectiva pareja.

Consejo; hazlo primero a lápiz y cuando tengas la total seguridad de que es correcto márcalo con bolígrafo. (0.25 cada relación correcta, **2 puntos** en total)



C - Ejercicio práctico (hasta 4 puntos)

Análisis de imagen propuesta. Analizando **denotativa y connotativamente** solo **cuatro de los diez** puntos, con el mayor desarrollo posible, que aparecen a continuación:

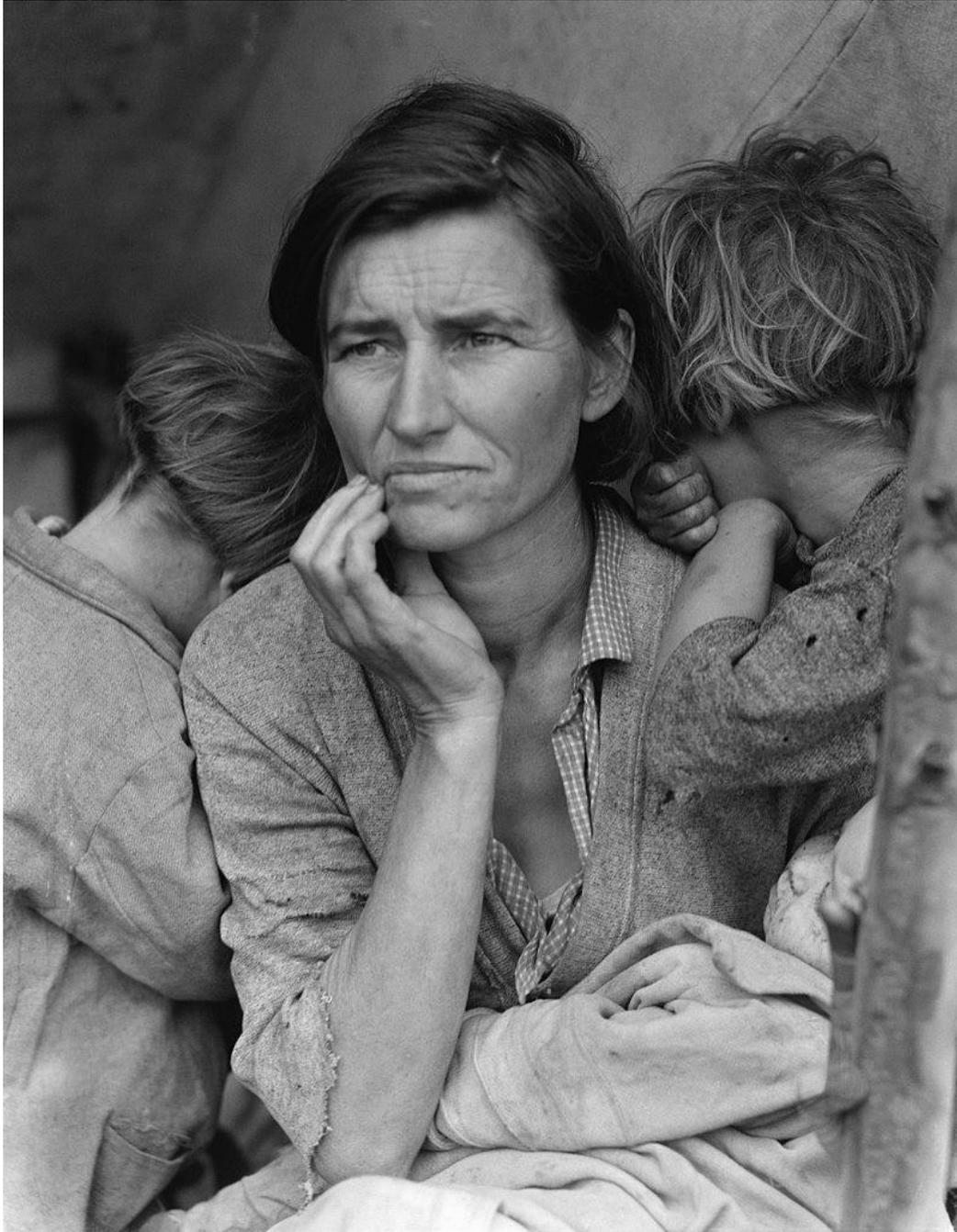
1. Encuadre: Tipo de plano y angulación.
2. Función del texto y tipografía.
3. Iluminación y textura.
4. Composición según nivel de equilibrio
5. Composición según nivel de simetría
6. Composición según nivel de iconicidad
7. Composición según nivel de sencillez
8. Composición según nivel de originalidad.
9. Composición según nivel de monosemia.
10. Focos de la imagen: principal y secundarios.

**Evaluación para el Acceso a la Universidad
Convocatoria de 2018**

Materia: CULTURA AUDIOVISUAL

Instrucciones: Lee con tranquilidad los enunciados y responde a las preguntas de forma clara y precisa, aportando cuantos ejemplos consideres oportunos.

Fotografía: Madre Migrante de Dorothea Lange 1936



Serán válidas las argumentaciones que tengan una explicación razonada, tanto en el valor denotativo como en el connotativo.

El marco denotativo general sobre el que se establecen todas las matizaciones posibles, es el siguiente:



Evaluación para el Acceso a la Universidad Convocatoria de 2018

Materia: CULTURA AUDIOVISUAL

Instrucciones: Lee con tranquilidad los enunciados y responde a las preguntas de forma clara y precisa, aportando cuantos ejemplos consideres oportunos.

1. Encuadre: Tipo de plano y angulación.

Plano medio de la madre y angulación normal.

2. Función del texto y tipografía.

No hay. Sería valido con señalarlo y darle un significado coherente.

3. Iluminación y textura.

Habría que señalar la textura de los diferentes ropajes, el tejido del fondo y objeto desenfocado del primer término a la derecha, el pelo y el rostro de la madre. La iluminación es natural, general, nada contrastada.

4. Composición según nivel de equilibrio

Según argumentación

5. Composición según nivel de simetría

La composición es claramente asimétrica

6. Composición según nivel de iconicidad

Al ser una fotografía documental tiene un alto grado de iconicidad aun siendo en blanco y negro.

7. Composición según nivel de sencillez.

Según argumentación

8. Composición según nivel de originalidad.

Según argumentación

9. Composición según nivel de monosemia.

Según argumentación, si determina que se polisémica ha de aportar diferentes significados.

10. Focos de la imagen: principal y secundarios.

Los recorridos visuales nos llevan, sobre todo con el brazo y mano de la mujer, al rostro y los ojos de la madre como foco principal junto con las cabezas giradas de los dos niños siendo los niños los focos secundarios o formando parte del foco principal y, finalmente el recorrido visual nos lleva al bebé del regazo.

Cada elemento analizado tiene que tener claramente diferenciado su parte denotativa y su parte connotativa.