



# Evaluación para el Acceso a la Universidad

Convocatoria de 2019

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 A

**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. Explica desde el punto de vista expresivo, los cuatro elementos o recursos sonoros que aparecen en una banda sonora.**

#### El sonido y la continuidad narrativa

El sonido es una especie de “**cemento**” que une los **planos sucesivos** de imagen en el **montaje** de una escena. El simple juego de **plano-contra plano** de una **conversación** no sería lo mismo si no tuviese como soporte la **continuidad** que le da el **sonido**. Un **cambio brusco** del sonido o su **desaparición** o **aparición** repentinas, actúan como toque de atención ante un **cambio en el desarrollo narrativo** de la escena. Incluso “**cabalgar**” (o prolongar) un **sonido** o música en el comienzo de la **secuencia siguiente** hace mucho más **fluida** la **transición**.

En un plano general de una fiesta el ruido es estrepitoso y ensordecedor, en cambio, cuando el plano se acerca a los dos personajes protagonistas, el ruido decae para que la conversación sobresalga. Gracias al sonido podemos **acelerar** una **secuencia** demasiado **larga**, **inducir** una **sensación** o incluso **conseguir** un **efecto narrativo** que sería imposible sin él. Por ejemplo un grito de terror en off mientras vemos una imagen apacible de una ancianita dormida, nos provoca un escalofrío haciéndonos percibir que en realidad está muerta.

La utilización de los distintos **recursos sonoros** resulta imprescindible para la continuidad narrativa de cualquier escena audiovisual. Éstos son los siguientes:

**1- El silencio** se utiliza para organizar los contenidos audiovisuales, siendo un **instrumento de separación**. Por ejemplo, cuando el silencio se instaura después de una conversación o después de un final feliz. Se usa también para **expresar información simbólica** como muerte, suspenso, angustia, etc. Por ejemplo, el grito en escena de una persona, que luego se detiene y se produce un silencio, es interpretado por el espectador con todo el dramatismo identificándolo con la muerte.

#### 2- La palabra desempeña una **doble función**:

- **Informativa:** como soporte de parte de la **información argumental**. Desde el punto de vista técnico podemos distinguir entre la **voz en off** y los **diálogos**. La primera se corresponde con todo sonido que pertenece a alguien que no se encuentra en escena. Esta voz puede ser **objetiva** (un narrador omnisciente) o **subjativa** (un monólogo interior). Los diálogos e incluso los monólogos pueden ser en **directo** (cuando se graban sincrónicamente durante el rodaje) o **doblados** (cuando tras el rodaje, se realiza en el estudio una posterior grabación que habrá de ser “encajada” en el montaje final).
- **Expresiva:** los diálogos transmiten las **emociones de los personajes** y crean relaciones significativas para el desarrollo de la película. Los recursos principales que se utilizan son:



## Evaluación para el Acceso a la Universidad Convocatoria de 2019

Materia: **CULTURA AUDIOVISUAL**

- **Plano/ contra plano.** La cámara enfoca a quién está hablando.
- **“Sound Flow”.** (Sonido fluido) La cámara enfoca a quién escucha mientras el otro personaje habla.
- **Encabalgamiento de sonido** (ya sean palabras u otros sonidos) El sonido de la escena siguiente se anticipa y monta con la anterior.

### **3- Los efectos sonoros y sonidos ambientales**

**Los efectos sonoros** son sonidos producidos por la acción de todo tipo de **artefactos, animales, vehículos, disparos, explosiones, truenos** personajes fantásticos o reales y elementos de la naturaleza. Se incluye los sonidos diseñados especialmente. Le aportan **realismo, dramatismo o espectacularidad**. Se registran con el sonido directo, pero adicionalmente suelen grabarse en el estudio para lograr el efecto deseado. Son narrativamente **redundantes** con la imagen, pero pueden tener valor narrativo propio.

Los **sonidos ambientales** pertenecen a un **entorno** y lo definen espacialmente. Como la ciudad, el **bosque**, un **río**, el **mar**, etc. Frecuentemente se construyen a partir de la adición de elementos, buscando el equilibrio dinámico, tonal y espacial. Ofrecen **realismo, verosimilitud** y **profundidad**, pero también pueden formar parte de la narrativa.

**4- La música** tanto si se produce en directo y forma parte de la escena (diegética) como si se añade en el estudio de grabación (extradiegética) desempeña diferentes **funciones**:

- Música como sintonía, para la identificación de un elemento de la narración audiovisual (personaje, producto, película...)
- Ambientar las épocas y los lugares en los que transcurre la película.
- Crear el tono y la atmósfera de la película.
- Acelerar o retardar el ritmo según la acción que acontezca
- Sustituir diálogos innecesarios.
- Mediante la técnica del **leitmotiv** se atribuye a cada personaje o acción un tema musical que se repite cada vez que aparece.
- Dar importancia a un personaje en una acción.
- Estimular el recuerdo de una acción anterior

## **2. Explica los géneros y subgéneros televisivos**

### **GÉNEROS TELEVISIVOS**

En general, predominan los programas de **entretenimiento** y de **información**, puesto que la **formación** queda relegada dentro de las parrillas actuales a horarios marginales.

Con respecto a los **formatos** de programas, existe cierta tendencia a la hibridación siendo el formato magazine uno de los más representativos. Un ejemplo de formato híbrido sería “Operación Triunfo” o “La Voz”, donde combinan gala musical, concurso y reality chows.



# Evaluación para el Acceso a la Universidad

Convocatoria de 2019

Materia: CULTURA AUDIOVISUAL

Los principales géneros televisivos son:

## INFORMATIVOS

- **Telediario:** programa informativo por excelencia, ocupa la franja más importante y aunque son caros de producir, llevan el peso de la credibilidad e imagen de una cadena. Dentro del telediario hay dos secciones con gran peso y se presentan como bloques autónomos, son: el tiempo y los deportes.
- **Ediciones especiales:** eventos deportivos, políticos, etc. Ejemplos: “Juegos Olímpicos”, “Sesiones parlamentarias”.
- **Opinión:** tertulias, debates. Ej. “La Clave”, “Al Rojo Vivo”. “Jugones”
- **Reportajes de actualidad:** Reportajes con mayor amplitud de la noticia donde se abordan temas de actualidad. Ej. “Informe Semanal”, “Callejeros”

## Formativos: CULTURALES/DIVULGATIVOS

- **Documental:** Reportaje de cierto carácter informativo pero no necesariamente de actualidad. Ej. Documentales de National Geographic, “Al filo de lo imposible”, “Documentos TV”
- **Musicales:** Programas para divulgar la música. Ej. “Aplauso”, “La Hora Musa”
- **Educativos:** pueden estar asociados a un programa de educación formal y reglada. Ej. “That's English”, el curso de inglés en televisión, “Barrio Sésamo”
- **Otros formativos:** programas especializados en libros, arte, cocina, viajes, etc. Ej. “Paginados”, “Metrópolis”, “Con las manos en la masa”

## ENTRETENIMIENTO

- **Magazines:** engloba géneros diversos y sirve como formato contenedor. Ej. “La mañana”, “Espejo público”
- **Galas:** con actuaciones musicales, de humor, etc. Ej. “Escala en HIFI”, “Festival de Eurovisión”, “Sábado Noche”
- **Concursos:** de azar, de méritos, etc. Ej. “Pasa palabra”, “123”, “Saber y Ganar”, “El precio Justo”
- **Talk-shows:** El espectáculo de la palabra. Son programas de entrevistas y de testimonios en el plató. Ej. “El diario de Patricia”. “Lo que necesitas es amor”, “Directísimo”
- **Tele realidad o Reality-shows:** Espectáculo de la realidad, consiste en televisar la situación de un grupo de personas. Ej. “Gran Hermano”, “Supervivientes”

## FICCIÓN

- **Series:** con tramas específicas por capítulo y tramas continuadas. Ej. “Verano Azul” “Cuéntame”, “Cristal”
- **Tv movies:** películas producidas específicamente para televisión. No se estrenan en cine.
- **Cine:** películas que se emiten en televisión después de un tiempo de explotación comercial.

**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 pásalo al cuadernillo de

## Evaluación para el Acceso a la Universidad Convocatoria de 2019

**Materia: CULTURA AUDIOVISUAL**

respuestas. (0.25 cada relación correcta, **2 puntos** en total)

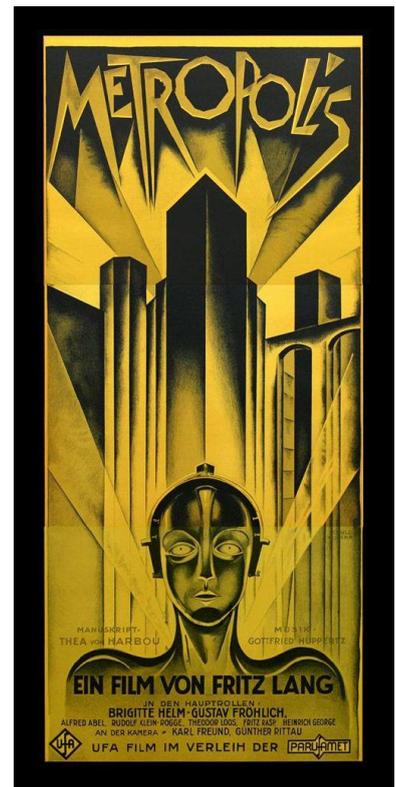
- |                             |   |                       |
|-----------------------------|---|-----------------------|
| 1. Realizador               | → | A. Share              |
| 2. Televisión equipo humano | → | B. Connotativo        |
| 3. Índice de Audiencia      | → | C. Televisión         |
| 4. Cuota de Pantalla        | → | D. Regidor            |
| 5. Emisora generalista      | → | E. Prohibido          |
| 6. Publicidad subliminal    | → | F. Los 40 principales |
| 7. Radio formula            | → | G. Rating             |
| 8. Denotativo               | → | H. Onda cero          |

### C - Ejercicio práctico (hasta 4 puntos)

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

- Encuadre: Tipo de plano y angulación.
- Iluminación y textura.
- Composición según nivel de equilibrio
- Composición según nivel de simetría
- Composición según nivel de iconicidad
- Composición según nivel de sencillez
- Composición según nivel de originalidad.
- Composición según nivel de monosemia.
- Focos de la imagen: principal y secundarios.

Cartel publicitario de la película Metrópolis, Heinz Schulz-Neudamm 1926



	<b>Denotativamente</b>	<b>Connotativamente</b>
Encuadre: Tipo de plano y angulación.	El encuadre es vertical, por el formato exterior y acentuado por las formas de la imagen. El tipo de plano es un gran plano general, si se atiende al encuadre del edificio o un primer plano abierto si consideramos la cabeza del robot como objeto del encuadre. Angulación del robot normal y contrapicado en los edificios, donde	Según argumentación.

## Evaluación para el Acceso a la Universidad Convocatoria de 2019

### Materia: CULTURA AUDIOVISUAL

	podemos ver claramente el interior de los arcos.	
Iluminación y textura.	Iluminación clave media o alta por la cantidad de iluminación recreada por los proyectores de luz. Según el origen y la dirección de la luz determinamos que es nadir o contrapicada, para marcar el carácter expresionista del cartel. Texturas determinadas por los haces de luces donde se mezcla el vapor y la luz para marcar el aspecto futurista de la imagen..	Según argumentación.
Composición según nivel de equilibrio	Composición equilibrada	Según argumentación.
Composición según nivel de simetría	Composición totalmente simétrica, exceptuando pequeños detalles de los edificios y el texto "metrópolis" aunque se refuerza la simetría poniendo la o centrada en el eje vertical.	Según argumentación.
Composición según nivel de iconicidad	Nivel medio de abstracción, más acentuado en los edificios que carecen de elementos (ventanas, cornisas) que denoten cualquier realismo. El robot sería más icónico. Al tratarse de un cartel bicolor, es un cartel poco icónico.	Según argumentación.
Composición según nivel de sencillez	Según argumentación.	Según argumentación.
Composición según nivel de originalidad.	Según argumentación.	Según argumentación.
Composición según nivel de monosemia.	Según argumentación. Si se determina su polisemia, en el análisis connotativo tienen que aparecer varias interpretaciones, fruto de esta polisemia.	Según argumentación.
Focos de la imagen: principal y secundarios.	El foco principal sería la cara del robot que aparece en el cartel, determinada por los recorridos visuales verticales de los edificios, los haces de luz en diagonal así como la tipografía del título que como flechas señala a la cabeza. Como focos secundarios, según argumentación podemos considerar a los edificios y al título de la película..	Según argumentación.

El apartado connotativo se evalúa positivamente siempre que sea coherente con lo planteado en el apartado denotativo.

---



## Evaluación para el Acceso a la Universidad Convocatoria de 2019

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, 2 puntos cada pregunta contestada correctamente. Total del ejercicio 4 puntos)**

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

### LOS EFECTOS EN LA HISTORIA DEL CINE Y LA TV: EL TRUCAJE, LA DOBLE EXPOSICIÓN, LA NOCHE AMERICANA, EL CROMA.

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.



## Evaluación para el Acceso a la Universidad Convocatoria de 2019

**Materia: CULTURA AUDIOVISUAL**

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, "Jasón y Los argonautas" en 1963, y "Duelo de titanes" en 1981.

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 américaine*, 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.

### **DEL MATTE PAINTING AL CROMA.**

Norman Dawn es considerado padre del matte painting. La idea surgió a raíz de una fotografía de su casa, en la que quiso tapar los postes de teléfonos con árboles, y utilizando su gran habilidad con el



## Evaluación para el Acceso a la Universidad Convocatoria de 2019

**Materia: CULTURA AUDIOVISUAL**

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 croma 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”

2. Cuando hablamos de audiencia en televisión: ¿Cuál es la diferencia entre el índice de audiencia y la cuota de pantalla o, utilizando anglicismos, la diferencia entre el rating y el share?

**¿Cuál es la diferencia entre el índice de audiencia y la cuota de pantalla o entre el Rating y el Share?**

El índice de audiencia o “rating” es la cantidad de hogares que están viendo un canal o programa en específico, del **total de la población**.

Es decir, si 3 de 10 hogares sintonizan un canal, podemos decir que ese canal tiene un rating igual a 30 %.

La cuota de pantalla o “Share” es la cantidad de hogares que están viendo un canal o programa en específico, del **total de televisores encendidos**.

Es decir, si tomamos los mismos 3 hogares pero sólo 6 de los 10 televisores están encendidos, podemos decir que ese canal tiene un share de 50 %. Dato más favorable que el índice de audiencia.

A los programadores les interesa más conocer cuál es su cuota de pantalla o qué parte del pastel se están comiendo más que conocer cómo es de grande al pastel.



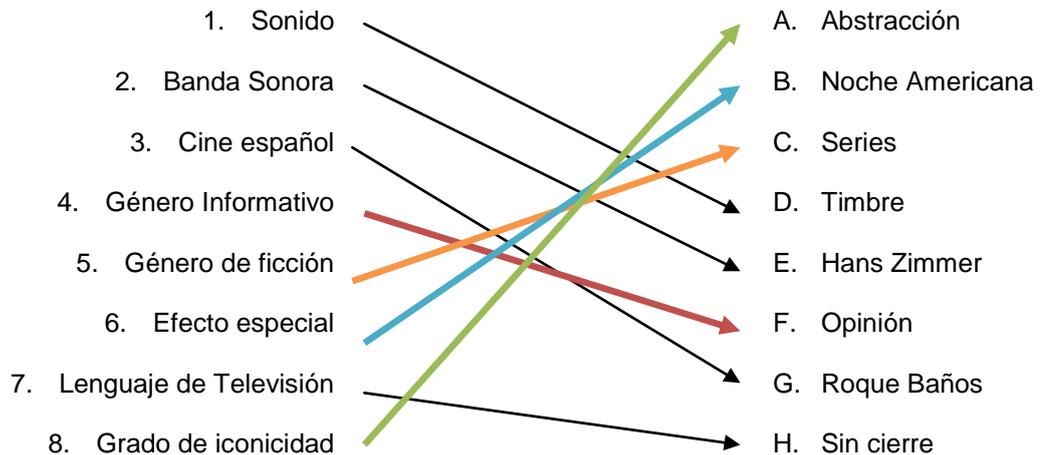
## Evaluación para el Acceso a la Universidad Convocatoria de 2019

Materia: CULTURA AUDIOVISUAL

Los programadores, con la información de las audiencias, diseñan una parrilla de programas para que les sea rentable su emisión, programando programas de poco coste en los momentos de baja audiencias y programando los programas de gran coste en los momentos de máxima audiencia para conseguir una mayor rentabilidad en espacios publicitarios.

**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 pásalo al cuadernillo de respuestas. (0.25 cada relación correcta, **2 puntos** en total)



### C - Ejercicio práctico (hasta 4 puntos)

A partir del texto propuesto, se pide realizar un **guión técnico** audiovisual de una secuencia con un mínimo de 8 y un máximo de 10 planos donde se indicará el contenido del plano (narración de lo que ocurre en el plano) tipo de plano empleado, angulación y movimiento de cámara si lo hubiese y argumentación del porqué de cada decisión tomada. Y banda sonora de toda la secuencia. Siguiendo la tabla de ejemplo, puedes utilizar la tabla o hacerlo en otro formato, también puedes prescindir del plano 0.

El único condicionante a tu total libertad de expresión es que **no aparezca ninguna voz en off**

Texto de la novela “El reinado de Witiza” de F. García Pavón. 1968

*“Pon fin abrió sus ojos miopes y quedó fijo en Plinio.*

*— ¿Me reconoce, maestro? — le preguntó con sorna a la vez que ocultaba la pistola tras la espalda—. Soy Manuel González, alias Plinio, el Jefe de la Guardia Municipal de Tomelloso. Don Lupercio, después de un momento de perplejidad, se incorporó brioso y quedó sentado en la cama mirando a unos y otros con cierto esfuerzo. Don Lotario, muy fino él, tomó las gafas que estaban sobre la mesilla y se las encajó al administrador.*

*—Ea, ya estamos todos despiertos —dijo Plinio que a la hora de la acción siempre se sentía*



## Evaluación para el Acceso a la Universidad Convocatoria de 2019

**Materia: CULTURA AUDIOVISUAL**

*bromista...—. Hala, vístase rápido que nos vamos de viaje. A devolvemos la mercancía.*

Número de plano	Contenido	Encuadre: tipo de plano, angulación y movimiento de cámara	Argumenta cada decisión tomada en el encuadre	Banda sonora. Textos efectos o música
0	Se ve un cielo con muchas nubes y una casa solitaria en una noche cerrada. Se enciende la luz en la pequeña ventana de la casa.	Plano: Gran plano general Angulación: Contra picada. Movimiento: Panorámica vertical de arriba debajo de las nubes a la ventana	El GPG para situar la secuencia, contrapicado para ver mucho cielo y situar el punto de vista bajo. La panorámica para llevar el foco a la ventana	Música rítmica que anuncia un desastre. Se oye el sonido del viento en primer plano sonoro.
2				

Del desarrollo del guion técnico se valora la argumentación y el cumplimiento de todos los apartados que se piden, así como la explicación oportuna de los planos y angulación elegidos y su coherencia con la historia. Así como la utilización de los términos apropiados en cada apartado: tipos de plano, angulaciones, movimientos de cámara y los usos del sonido diegético y extradiegético dentro de la banda sonora.