

Evaluación para el Acceso a la Universidad

Curso 2019/2020

Materia: CULTURA AUDIOVISUAL

Criterios de corrección

APARTADO I

A - Ejercicio de preguntas abiertas de desarrollo. Elegir una entre las dos opciones (puntuación máxima del ejercicio hasta 2 puntos)

1. **Explica los tipos de emisora de radio según su financiación y según su programación.**

Según su financiación:

- Emisoras de carácter comercial: Propiedad de empresas privadas. Aquella que programa sus contenidos creando espacios radiofónicos que sustentan económicamente a través de la publicidad.** Se dividen en emisoras generalistas y radio fórmulas. Es de vital importancia en este tipo el departamento dedicado a conseguir anunciantes y a elaborar cuñas publicitarias, patrocinios y publicidad indirecta.
- Emisoras de carácter público: Propiedad del estado. Evitan los planteamientos comerciales y atienden a las preferencias de la audiencia y están mantenidas por los Presupuestos Generales del Estado.** En España está a cargo de Radio Nacional de España y sus ramificaciones según géneros. Pueden ser estatales, autonómicas y municipales.

Según su programación:

- Emisoras generalistas o convencionales: Programación convencional cuya pauta clásica se traduce en la parrilla con división de contenidos de distintos géneros según la hora del día.** Cadena Ser, Onda Cero, RNE

Emisoras especializadas: Se subdividen en dos grupos:

1. Radio fórmulas: Esquema de contenidos repetitivo de forma secuencial. Los 40 principales, Rock FM. Cadena Dial

2. Temáticas: Comparables en su estructura a la generalista responden a contenidos integrados en un área concreta de información (social, político, religioso, etc.). Radio María, Radio Marca, R5 Noticias

Emisoras de programación mixta: combinación de los dos modelos anteriores.

Explicación de los diferentes tipos hasta 1,5 puntos (0,25 cada uno)

Ejemplificación hasta 0,5 puntos



Evaluación para el Acceso a la Universidad

Curso 2019/2020

Materia: MAYÚSCULAS

Criterios de corrección

2. Cita y explica cuatro efectos utilizados en la historia del cine y la televisión.

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

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.

MATTE PAINTING *el efecto tradicional consiste en enmascarar una parte del marco para luego rellenarla con pinturas, de tal forma que lo pintado simule formar parte del decorado.*

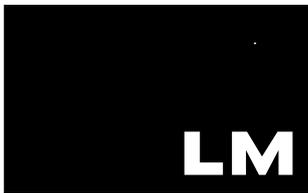
EL CROMA. *Es una técnica que consiste en extraer un color de la imagen (usualmente el verde o el azul) y reemplazar el área que ocupaba ese color por otra imagen o video, de este modo nos ahorramos mucho en decorados y efectos "reales".*

MORPHING. *(Cambiar de forma) Que consiste en la metamorfosis de un elemento gráfico a otro, de forma que partiendo de una imagen se llega a otra, transformando por ejemplo un rostro.*

CAPTURA DE MOVIMIENTO. *Su antecedente es la rotoscopia y consiste en digitalizar movimientos reales para dar vida a objetos o personajes. Se puede grabar a un personaje realizando una acción para capturarlo y convertirlo en 3D.* El actor lleva un traje con pequeños marcadores LED, para reproducir así los movimientos de forma exacta. Un ejemplo de esta técnica lo podemos ver en la saga del Señor de los anillos, concretamente en el personaje de Gollum. También se usa para la creación de videojuegos.

ESCENOGRAFÍA VIRTUAL. *Consiste en la creación de decorados generados por ordenador que permiten su intersección en escenarios reales.* Muy usado en la actualidad en televisión. La característica principal y que le diferencia de otras técnicas como el croma es que permite los movimientos de cámara en tiempo real, siguiendo a los personajes o cambiando de perspectiva como si se tratase de un escenario real. Actualmente se usa mucho esta técnica en publicidad y en algunas retransmisiones deportivas.

Explicación de los diferentes efectos hasta 2 puntos (0,5 cada uno)



Evaluación para el Acceso a la Universidad

Curso 2019/2020

Materia: MAYÚSCULAS

Criterios de corrección

B - Ejercicio de preguntas semiabiertas. Elegir cuatro entre las ocho opciones (puntuación máxima del ejercicio hasta 2 puntos)

1. Cuando hablamos de imágenes, el grado de parecido con la realidad es el denominado grado de iconicidad (0,5 puntos)
2. La ley General de comunicación audiovisual establece que está prohibida toda aquella publicidad encubierta y que utilice técnicas subliminales (0,5 puntos)
3. Podríamos definir “share” como cantidad de hogares que están viendo un canal o un programa específico del total de televisores encendidos (0,5 puntos)
4. Las TV movies son películas producidas específicamente para televisión. (0,5 puntos)
5. Podríamos decir que entretener/informar/educar son dos de las posibles finalidades fundamentales de la televisión. (0,5 puntos)
6. La persona que gestiona el material grabado, selecciona, descarta y compone un producto audiovisual se denomina montador. (0,5 puntos)
7. La persona encargada de asegurar la continuidad entre tomas, iluminación y conservación de elementos de decorado se llama script o secretario de rodaje. (0,5 puntos)
8. La conjunción de los diálogos, los unidos y la música de cualquier obra audiovisual da como resultado la banda sonora. (0,5 puntos)



Evaluación para el Acceso a la Universidad

Curso 2019/2020

Materia: MAYÚSCULAS

Criterios de corrección

C - Ejercicio de pregunta de opción múltiple. Elegir una entre las dos opciones (puntuación máxima del ejercicio hasta 2 puntos)

OPCIÓN A

1	<i>Sonido</i>	<i>A</i>	<i>Fragmentado</i>	1	F
2	<i>Banda sonora</i>	<i>B</i>	<i>Clave baja</i>	2	C
4	<i>Cine español</i>	<i>C</i>	<i>Ennio morricone</i>	3	E
4	<i>Género entretenimiento</i>	<i>D</i>	<i>Redundante</i>	4	G
5	<i>Lenguaje televisivo</i>	<i>E</i>	<i>José nieto</i>	5	A
6	<i>Voz en off</i>	<i>F</i>	<i>Volumen</i>	6	H
7	<i>Iluminación</i>	<i>G</i>	<i>Saber y ganar</i>	7	B
8	<i>Original</i>	<i>H</i>	<i>Sonido extradiegético</i>	8	D

OPCIÓN B

1	<i>Tele-realidad</i>	<i>A</i>	<i>Cadena dial</i>	1	C
2	<i>Sonido</i>	<i>B</i>	<i>Rating</i>	2	D
3	<i>Emisora generalista</i>	<i>C</i>	<i>Gran Hermano</i>	3	E
4	<i>Grado de iconicidad</i>	<i>D</i>	<i>Timbre</i>	4	H
5	<i>original</i>	<i>E</i>	<i>Cadena ser</i>	5	G
6	<i>Índice de audiencia</i>	<i>F</i>	<i>John Williams</i>	6	B
7	<i>Tiburón</i>	<i>G</i>	<i>redundante</i>	7	F
8	<i>Radio fórmula</i>	<i>H</i>	<i>pictograma</i>	8	A



Evaluación para el Acceso a la Universidad

Curso 2019/2020

Materia: MAYÚSCULAS

Criterios de corrección

APARTADO II. Elegir una entre las dos opciones.

OPCIÓN A - Ejercicio de pregunta abierta

A partir del texto propuesto, se pide realizar un **guion técnico** audiovisual de una secuencia con un mínimo de 6 y un máximo de 12 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. Además, se le añadirá la banda sonora de toda la secuencia (anotación de que existe diálogo si lo hubiera, efectos sonoros, música extradiegética... así como otros recursos que se consideren oportunos).

Sigue la estructura de la tabla de ejemplo.

Nº de plano.	Contenido del plano.	Encuadre: Angulación, tipo de plano y movimiento de cámara.	Argumenta cada decisión tomada en el encuadre.	Banda sonora: textos, efectos o músicas.

Este ejercicio no tiene una única solución, depende del desarrollo que haga el examinando, aunque a grandes rasgos y como criterio de corrección, se tendrá en cuenta:

- La utilización de sonidos diegéticos que tienen que ver con el entorno donde se desarrolla la acción (sonidos ambientales).
- La utilización de diferentes planos sonoros en los sonidos que proceden de la interacción de los personajes, los objetos...
- Nombrar efectos sonoros procedentes de la manipulación de objetos y los planos sonoros en los que se producen.
- Posible utilización del silencio.
- Utilización de planos descriptivos para situar la escena. (todos sentados alrededor...).
- Utilización de algún plano narrativo que ayude a visualizar y presentar al personaje. (Mark, Pablo y Alba...)
- Utilización de planos expresivos para mostrar estados emocionales del personaje. (bailar torpes y vergonzosos, risa cómplice, abrazar a su chico...)
- Posibles movimientos de cámara que ayuden a los planos descriptivos, narrativos o a las acciones del personaje.
- Diferentes angulaciones que ayuden a la comprensión de la acción.
- Coherencia en el desarrollo del guion.
- Claridad en la exposición.



Evaluación para el Acceso a la Universidad

Curso 2019/2020

Materia: MAYÚSCULAS

Criterios de corrección

OPCION B - Ejercicio de pregunta abierta

1. **De los tres fotogramas que aparecen señalados en rojo, indica el tipo de plano, angulación e iluminación, así como movimiento de cámara si lo hubiere.**

- a. Plano nº1. Plano conjunto, angulación normal, iluminación lateral izquierda, contrastada, clave baja.
- b. Plano nº2. Plano general, angulación normal, iluminación lateral izquierda, contrastada, clave media.
- c. Plano nº3. Plano medio corto, angulación normal, iluminación lateral izquierda, contrastada, clave media. Movimiento de cámara panorámica horizontal.

Movimiento de cámara 0,5 puntos

Resto cada fallo -0,25

2. **Ejercicio de creación de elementos sonoros. Visualiza la escena que se narra y crea una ambientación sonora para la misma, teniendo en cuenta los siguientes parámetros y aplicando los que creas oportunos: sonidos Diegéticos y/o extradiegéticos, silencios, efectos sonoros, diálogos, cabalgados de sonido, sound-flow, música y planos sonoros. Utiliza estos términos en la redacción de tu respuesta**

Esta parte del ejercicio no tiene una única solución, depende del desarrollo que haga el examinando, aunque a grandes rasgos y como criterio de corrección, se tendrá en cuenta:

- La utilización de sonidos diegéticos/extradiegéticos que estén en consonancia temporal con la escena que se muestra.
- La utilización de diferentes planos sonoros en los sonidos que proceden de la interacción de los personajes, los objetos...
- Las variaciones en la intensidad de los sonidos.
- Nombrar efectos sonoros procedentes de la manipulación de objetos, personajes... y los planos sonoros en los que se producen.
- Cabalgados de sonido, sound-flow
- Diálogos de personajes
- Uso expresivo del silencio
- Coherencia y claridad en la exposición.

Hasta 2 puntos