



CULTURA AUDIOVISUAL II

Después de leer atentamente el examen, responda cinco apartados cualesquiera a elegir entre los doce que se proponen en las seis preguntas.

TIEMPO Y CALIFICACIÓN: 90 minutos. Todos los apartados se calificarán con un máximo de 2 puntos.

El estudiante deberá indicar la agrupación de apartados que responderá. La selección de apartados deberá realizarse conforme a las instrucciones planteadas, no siendo válido seleccionar apartados que sumen más de 10 puntos, ni agrupaciones de apartados que no coincidan con las indicadas, lo que puede conllevar la anulación de algún apartado que se salga de las instrucciones.

- Visionado de un Fragmento de la película *Blancanieves* (2012)
- Visionado del Spot publicitario contra la violencia de género (2021)

PREGUNTA 1

1.1. La película que tomamos como referencia toma lugar en Sevilla y sus alrededores en la década de los años veinte del siglo pasado (inspirada en el cuento de los Hermanos Grimm). En este fragmento cobra importancia la adecuación de la música y los sonidos a las intenciones expresivas y comunicativas.

Nombra y desarrolla los efectos narrativos del sonido.

1.2. Vamos a servirnos de este fragmento que acabamos de ver donde se aprecia el enorme trabajo llevado a cabo por los muchos profesionales que intervienen en una película.

- Enumera, al menos, dos de las categorías profesionales que intervienen en el rodaje de la película y explica brevemente sus funciones básicas.

- Nombra y explica con toda precisión dos efectos visuales digitales que aparezcan o no en el fragmento seleccionado.

PREGUNTA 2

2.1. El fragmento seleccionado nos muestra la magnífica secuencia de la corrida de toros donde Carmen espera en el centro del ruedo al toro, que sale corriendo hacia ella, aunque al llegar a su altura se queda parado mientras ella llora, también parada, recordando los momentos pasados con su padre.

Trata de modificar las sensaciones de esta escena con los recursos que consideres oportunos (otra música, diálogos, etc.), cambiando el ambiente de angustia por otro tipo de sensación. Explica detalladamente tu propuesta.

2.2. Dibuja en tres viñetas, tres planos cinematográficos que aparecen en el fragmento utilizado. Debes explicar los siguientes aspectos técnicos: tipo de plano, angulación de cámara, movimiento de cámara, personajes, diálogos y sonido.



PREGUNTA 3

3.1. Responde a los siguientes conceptos y cuestiones razonando las respuestas:

- Banda sonora
- Master clip
- Bins
- Clip

3.2 Pasemos a la radio. Aunque hay emisoras donde la música es la gran protagonista, cierto es que la música ocupa el segundo lugar, tras la palabra, ya que tiene el poder de facilitar una gran multiplicidad de sensaciones. Nombra y explica las diferentes funciones que la música cumple en la radio.

PREGUNTA 4

4.1. El spot persigue transmitir la sensación de miedo que experimentan las mujeres en una situación de violencia de género. Identifica a través de qué recursos audiovisuales (música, imagen, texto) se pretende transmitir miedo y explica cómo lo hacen.

4.2. En el spot publicitario, ¿cómo es la relación que se establece entre la música, la imagen y el texto? ¿hay complementariedad? ¿existen puntos de sincronía? Si es así, ¿dónde podemos observarlos?

PREGUNTA 5

5.1. ¿Qué funciones publicitarias podemos identificar en el spot? Explica, al menos, dos de ellas justificando la respuesta.

5.2. ¿Cómo adaptarías el spot a una campaña de Internet manteniendo los objetivos que persigue y el mensaje? Plantea para ello un esquema o guion y razona tu propuesta.

PREGUNTA 6

6.1. En el spot publicitario el sonido juega un papel fundamental para la creación del mensaje. Explica qué cualidades del sonido contribuyen a crear la sensación de miedo en la banda sonora del spot.

6.2. En el lenguaje audiovisual del spot aparecen imágenes, efectos y tipos de plano que nos recuerdan al género cinematográfico de suspense (thriller). ¿Qué referencias de este tipo encuentras en el anuncio? Detállalas y explica su relación con el mensaje que pretende transmitir el spot.