

MATERIA: IMAGEN

INSTRUCCIONES GENERALES Y VALORACIÓN

Estructura: Esta prueba presenta dos opciones (A y B); sólo puede hacerse una de ellas, no estando permitido realizar apartados de opciones distintas.

Puntuación: El primer ejercicio consta de tres preguntas con un máximo de un punto por pregunta (tres puntos), en el segundo ejercicio se puede alcanzar cuatro puntos y en el tercero, hasta tres.

Tiempo: La duración máxima de la prueba será de dos horas.

Opción A

Ejercicio primero

1. Entre los diferentes recursos utilizados en el lenguaje de la imagen cinematográfica, los fundidos representan uno de los más utilizados a lo largo de la historia del cine. Indique todos los que conozca y explique con claridad sus diferentes aplicaciones narrativas para articular aspectos espaciales y temporales. Razone sus respuestas y diferencie los tipos de fundidos que propone. Si lo considera, exponga algún ejemplo.
2. ¿A qué se llama plano picado y plano contrapicado?
3. ¿En el ámbito de la imagen, para qué sirve un escáner?

Ejercicio segundo

Se le proporciona la fotografía "Retrato de Manolo Millares", de Juan Dolcet. Proceda a analizar la imagen fotográfica propuesta, considerando los siguientes aspectos:

- Elementos formales y compositivos.
- Factores temporales y espaciales.
- Recursos técnicos e iluminación.
- Contenido y mensaje.

Ejercicio tercero

Dispone usted de una sola videocámara y no tiene posibilidad de editar posteriormente la cinta. Debe grabar una secuencia en vídeo consistente en la recreación de un juego de pelota (baloncesto, tenis, etc. a su elección); para ello debe servirse de diferentes planos. ¿Cómo realizaría técnicamente la grabación? Dibuje un *storyboard* especificando: tipo de plano, movimientos de

cámara, dirección de la pelota, banda sonora o cualquier elemento que considere relevante para la comprensión de su idea. No se valorará la calidad gráfica de los dibujos aunque sí su claridad visual, encuadre, composición de la imagen, etc.

Opción B

Ejercicio primero

1. La estabilidad de la imagen cinematográfica en la realización de un *travelling* depende, fundamentalmente, entre otros, de uno de los siguientes factores técnicos:

- a) El formato de la película.
- b) El tipo de soporte para la cámara.
- c) La intensidad de la iluminación de la escena.

Explique breve y claramente la opción elegida como correcta.

2. En el ámbito digital, ¿cuántos colores es capaz de representar un monitor de color de 8 bits?

- a) 16 colores
- b) $8 \times 3 = 24$ colores
- c) $2^8 = 256$ colores.

3. De entre las siguientes opciones, elija la que se corresponda adecuada y lógicamente, con un planteamiento viable según el clásico esquema del triángulo de iluminación:

- a) Dos fuentes de luz principal en el mismo eje y una fuente para luz de relleno.
- b) Una fuente de luz principal, una fuente de contra luz y otra de relleno.
- c) Dos fuentes de contra luz en el mismo eje y una fuente de luz de efecto.

En el caso que corresponda, se le pide que explique y razone la opción elegida, así como los motivos por los que descartó las otras dos opciones.

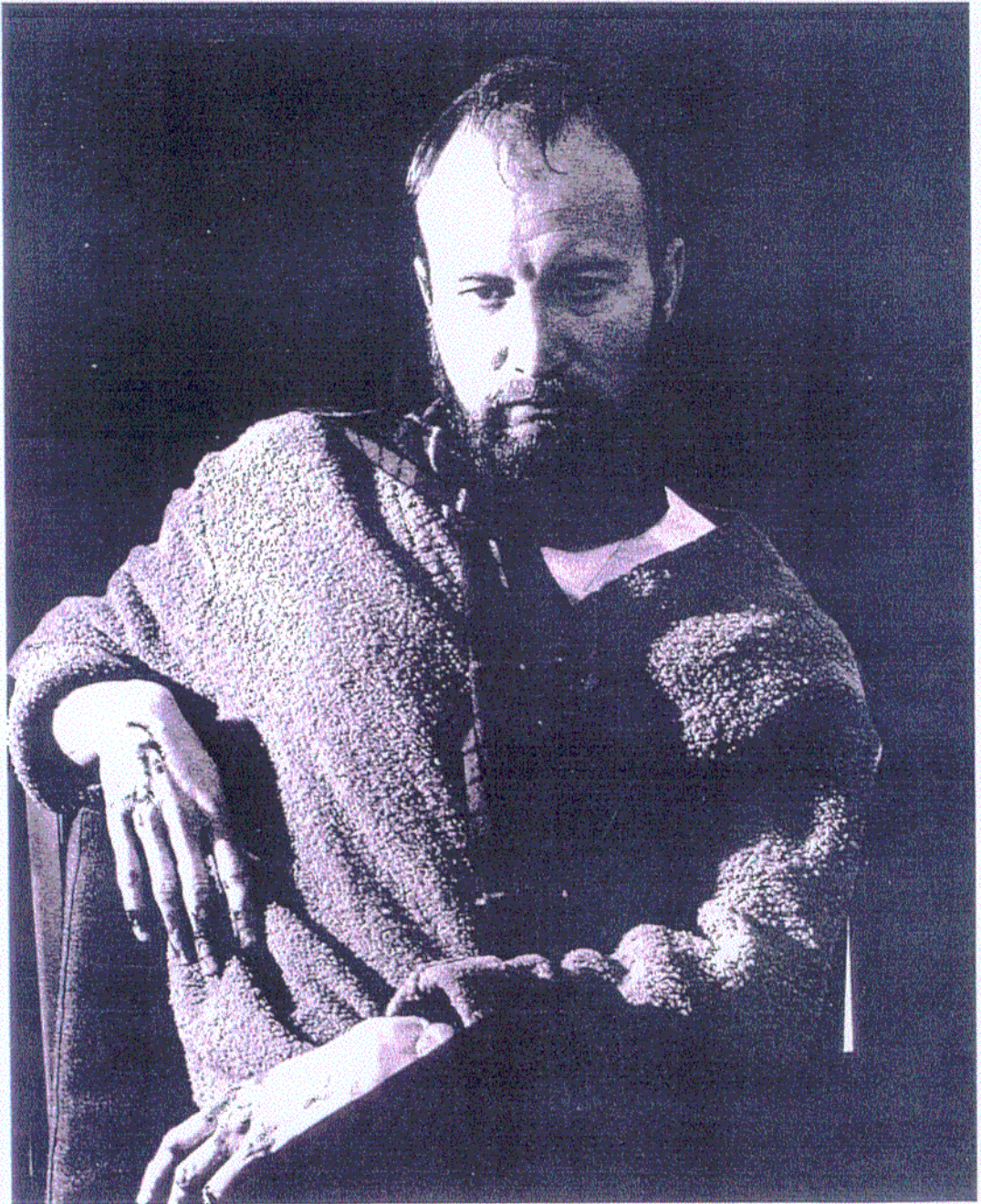
Ejercicio segundo

Se le proporciona una página de una historieta de **Garfield**. Proceda a analizar y considerar los siguientes aspectos:

- Contenido.
- Relación entre imagen y texto.
- Distintos recursos del texto que se aprecian en las viñetas.
- Factores temporales.
- Planificación.
- Relación de las metáforas, onomatopeyas e imágenes cinéticas.

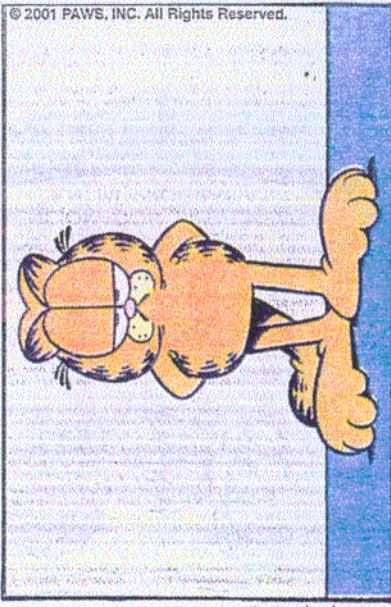
Ejercicio tercero

Se va a retransmitir en directo y por televisión la entrevista a un político. Usted es el realizador o la realizadora y dispone de tres cámaras para ello. Dibuje la planta del escenario o plató, el emplazamiento del mobiliario, la posición de los dos personajes, situación y tipo de micrófonos y la ubicación y el área de desplazamientos de cada una de las tres cámaras. Dibuje por medio de un *storyboard* los cinco primeros planos de la entrevista señalando con qué cámara se ha realizado cada uno de los planos explicando el porqué de su elección, (tenga en cuenta que no se debe ver nunca una cámara en pantalla). No se valorará la calidad gráfica de los dibujos aunque sí su claridad.

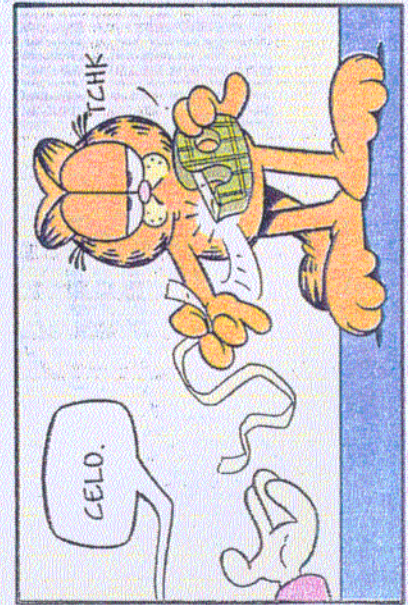
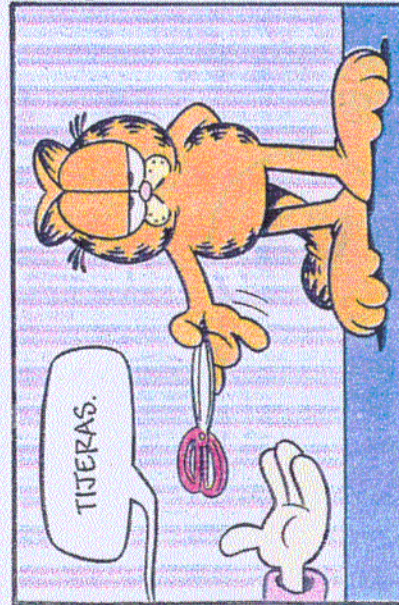
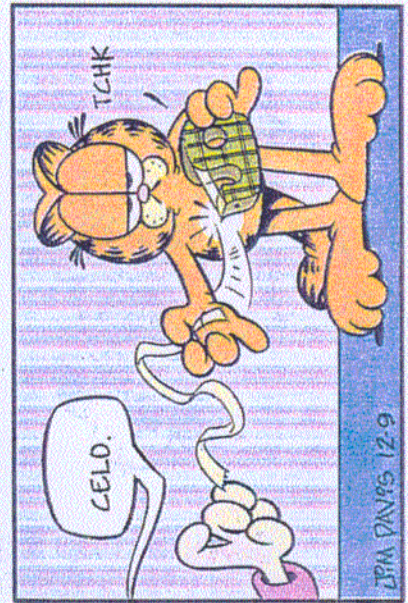
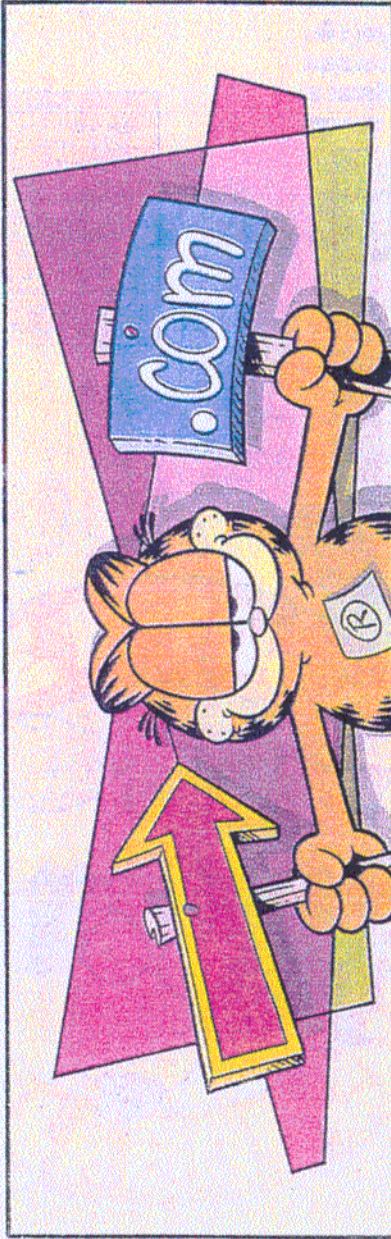
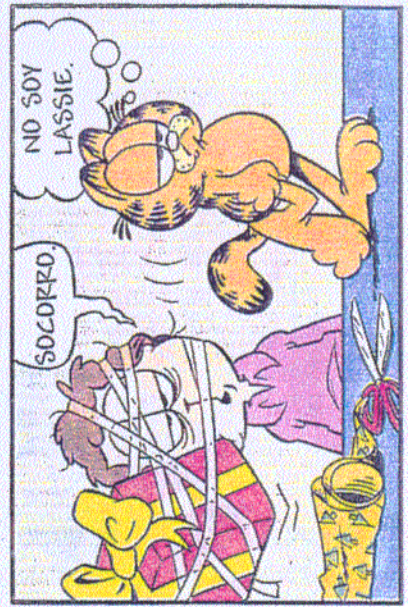
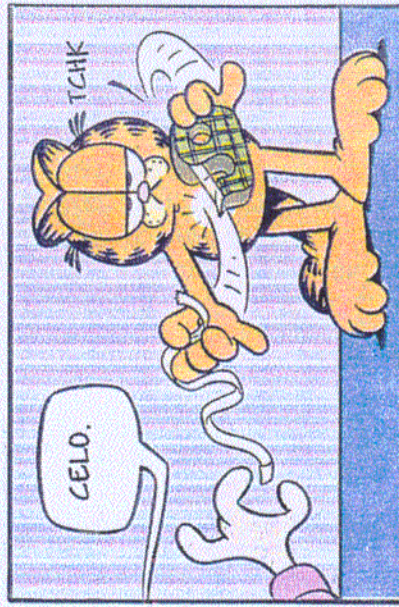


Manolo Millares

Opción A. Ejercicio segundo.



Diseñ. en España por Ana Mar



Distributed by Universal Press Syndicate