



Azterketa honek bi aukera ditu. Haietako bati erantzun behar diozu.

Ez ahaztu azterketako orrialde bakoitzean kodea jarri behar duzula.

Aukera bakoitzak (A edo B) bi atal ditu (1 eta 2)
Atal bakoitzari gehienez 5 puntu emango zaizkio 10etik.

Arretaz begiratu irudiei, eta adi-adi irakurri proposatzen diren ariketak.
Saia zaitez lehen atalean ahal den argien erantzuten, planteamendu bakoitzean ezarritako jarraibideak ahaztu gabe.

Bigarren atalerako, erabil itzazu marrazteko papera eta eskura daukazu edozein elementu grafiko (arkatzak, errotuladoreak, akuarela-arkatzak...). **Ez ahaztu kodea orrialde horretan ere jarri behar duzula.** Bozetoak azterketa-orri ofizialean egin ditzakezu.

Este examen tiene dos opciones. Debes contestar a una de ellas.

No olvides incluir el código en cada una de las hojas de examen.

Cada opción (A o B) consta de dos partes (1 y 2)
La puntuación máxima en cada una de ellas es de 5 puntos sobre 10.

Observa detenidamente las imágenes y lee con atención los ejercicios propuestos.
Procura contestar a la primera parte con la mayor claridad posible, sin olvidar las pautas marcadas en cada planteamiento.

Utiliza para la segunda parte papel de dibujo y cualquier elemento gráfico del que dispongas (lápices, rotuladores, pinturas acuarelables...). **No olvides incluir el código también en esta hoja.** Puedes hacer bocetos en el papel oficial de examen.



A AUKERA

1. Egin ezazu argazki honen iruzkina:

PHILLIP ESTLUND, *Adventures in Interior Design*, 2007

- Deskribatu ezaugarri formalak eta konposizioari lotutakoak. Aztertu irudikatzen den espazio-denboraren zatia, egileak baliabide teknikoak nola erabili dituen kontuan hartuz.
- Interpretatu irudia, ikusi dituzun balio adierazgarri eta semantikoak oinarri hartuz.

2. Aurreko irudia erabiliz, marraztu ezazu narrazio grafiko labur bat.

- Garrantzitsua da, orrialdea antolatzeko orduan, espazioaren antolamendua eta denbora-sekuentzia bat etortzea narrazioaren zentzuarekin.
- Saritu egingo da formatu-aukera zaintzea, plano motak, ikuspegiak eta abar aldatzea eta narrazio-erritmo bat sortzea.
- DIN A4 formatua gainditu gabe, marraztu gutxienez bost bineta. Eskura duzun edozein baliabide grafiko erabil dezakezu.

OPCIÓN A

1. Comenta la fotografía adjunta:

PHILLIP ESTLUND, *Adventures in Interior Design*, 2007

- Describe sus características formales y compositivas. Analiza el fragmento espacio-temporal representado, considerando el uso que haya podido hacer el autor de los recursos técnicos.
- Interpreta la imagen basándote en los valores expresivos y semánticos que hayas observado.

2. Dibuja una pequeña narración gráfica en la que intervenga la imagen que acabas de comentar.

- Es importante que elabores la página de modo que la organización del espacio y la secuencia temporal que estructures se correspondan con el sentido de la narración que construyas.
- Se valorará muy positivamente el cuidado en la elección de formatos, la variedad de tipos de plano, puntos de vista... así como la creación de un ritmo narrativo.
- Sin sobrepasar el formato DIN A 4 dibuja un mínimo de cinco viñetas. Puedes utilizar cualquier recurso gráfico del que dispongas.



Universidad
del País Vasco

Euskal Herriko
Unibertsitatea

UNIBERTSITATERA SARTZEKO
PROBAK

2012ko UZTAILA

IKUS-ENTZUNEZKO KULTURA

PRUEBAS DE ACCESO A LA
UNIVERSIDAD

JULIO 2012

CULTURA AUDIOVISUAL



PHILLIP ESTLUND, *Adventures in Interior Design*, 2007



B AUKERA

1. Egin ezazu narrazio grafiko baten zati honen iruzkina:

JAVIER DE ISUSI, *La pipa de Marcos*, 2004

- Deskribatu bineta bakoitzaren espazio- eta denbora-ezaugarriak, eta adierazi komikiaren berezko baliabideak.
- Aztertu egitura eta narrazio-erritmoa.
- Interpreta ezazu narrazioa, ikusi dituzun adierazpideak eta balio semantikoak oinarritzat hartuz.

2. Egin ezazu soinu-gidoi bat orrialde hauetarako. Asmatu elkarrizketa, eta imajinatu irudi horiek zure ustez iradokitzen duten soinu-dimentsioa.

- Gidoian, sartu egin beharko dituzu ahots horiek, eta interpretazio-xehetasunak gehitu ahal izango dizkiezu. Sartu ahalik eta hots gehienak: bai irudikatutako elementuek espezifikoki sortuak direnak, bai ingurunea irudikatzeke baliagarritzat jo ditzakezunak, edo ikusizko narrazioarekin batera imajina ditzakezun guztiak.
- Antolatu gidoia ahalik eta egitura grafiko argienarekin, hotsak binetekin behar bezala lotu ahal izateko. Adierazi noiz hasten eta noiz amaitzen den soinu bakoitza, eta bereizi ea bata bestearen ondoren ala aldi berean azaltzen diren. Ez ahaztu egoki deritzezun intentsitate-aldaketak zehaztea, baita binetei esleitzen diezun denbora-tartea zehaztea ere.

OPCION B

1. Comenta el siguiente fragmento de narración gráfica:

JAVIER DE ISUSI, *La pipa de Marcos*, 2004

- Describe las características espacio-temporales de cada una de las viñetas, señalando los recursos propios del comic.
- Analiza la estructura y el ritmo narrativo.
- Interpreta la narración basándote en los valores expresivos y semánticos que hayas observado.

2. Elabora un guión de sonido para estas páginas. Inventa el diálogo e imagina la dimensión sonora que consideres sugerida por las imágenes.

- En el guión deberás recoger las voces, a las que podrás añadir matices interpretativos. Integra el mayor número posible de sonidos: tanto los que vengan determinados de manera específica por los elementos representados, los que puedas considerar ambientales, o todos aquellos que la narración visual te permita imaginar.
- Organiza el guión con una estructura gráfica lo más clara posible, que te permita situar los sonidos en correspondencia con las viñetas. Señala cuándo empieza y cuándo termina cada sonido, diferenciando si se muestran sucesivos o simultáneos. No olvides precisar las variaciones de intensidad que estimes oportunas, así como la duración temporal que asignes a las viñetas.



Universidad
del País Vasco

Euskal Herriko
Unibertsitatea

UNIBERTSITATERA SARTZEKO
PROBAK

2012ko UZTAILA

IKUS-ENTZUNEZKO KULTURA

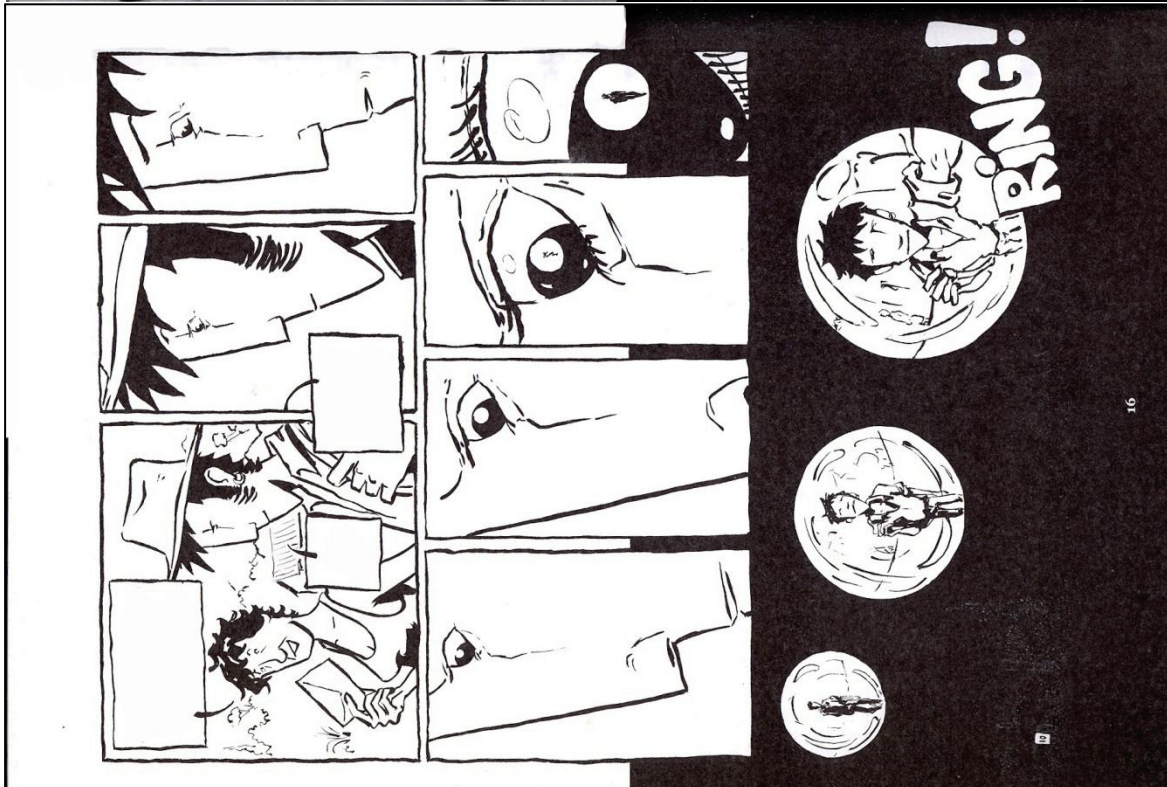
PRUEBAS DE ACCESO A LA
UNIVERSIDAD

JULIO 2012

CULTURA AUDIOVISUAL



17



16



**CRITERIOS DE CORRECCIÓN Y CALIFICACIÓN
ZUZENTZEKO ETA KALIFIKATZEKO IRIZPIDEAK**

CULTURA AUDIOVISUAL

OPCIÓN A

1. Comentario de imagen	5 puntos
<p>Capacidad de análisis a través de la valoración de los siguientes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none">• Observación de aspectos formales y compositivos en la representación• Identificación de recursos técnicos en su configuración <p>El comentario deberá tomar en consideración aspectos de la imagen tales como: formato, encuadre, tipo de plano, punto de vista, luz, nitidez (profundidad de campo), representación del tiempo / movimiento...</p>	2 puntos
<p>Comprensión semántica de la imagen. Se valora la capacidad para reconocer la dimensión simbólica de la imagen y los valores expresivos, e interpretarlos desde criterios personales, coherentes con el análisis realizado previamente. Así mismo se valora la identificación de lenguajes que podrán ser los propios de la historia del arte, la fotografía documental, la publicidad, el cine, los video juegos, etc.</p>	3 puntos

2. Ejercicio narración gráfica	5 puntos
<p>Cumplimiento de la propuesta: Un mínimo de cinco viñetas que desarrolle un pequeño argumento basado en el planteamiento del ejercicio. Es importante que exista una propuesta narrativa clara, una idea original que dirija el desarrollo de los elementos plásticos.</p>	1 punto
<p>Riqueza de recursos en la representación del espacio: Utilización de diferentes planos, puntos de vista, encuadres o formatos. Así mismo se tendrá en cuenta el aprovechamiento de la página como espacio de representación.</p>	2 puntos
<p>Estructura temporal: La elaboración de una secuencia que suponga el establecimiento de un ritmo narrativo coherente con el argumento. Se valorará muy positivamente el uso de estrategias que contribuyan a la creación del ritmo.</p>	2 puntos



**CRITERIOS DE CORRECCIÓN Y CALIFICACIÓN
ZUZENTZEKO ETA KALIFIKATZEKO IRIZPIDEAK**

OPCIÓN B

1. Comentario de narración gráfica	5 puntos
Capacidad de análisis a través de la valoración de los siguientes aspectos: <ul style="list-style-type: none">• Observación de los diferentes viñetas: valoración de encuadres, puntos de vista, planos, luz, color, elementos gráficos propios del comic• Identificación de la estructura narrativa: observación de recursos como generadores de ritmo, desde la variación en los formatos y su disposición en la página, hasta cualquier otro elemento gráfico que contribuya a introducir valores temporales.	1,25 puntos 1,25 puntos
Comprensión semántica: Se valora la comprensión del relato como una construcción, en sus diferencias con la acción que se narra. Interpretación de la narración desde los valores expresivos observados y su posible dimensión simbólica.	2,50 puntos

2. Ejercicio narración gráfica	5 puntos
Cumplimiento de la propuesta: Un mínimo de cinco viñetas que desarrolle un pequeño argumento basado en el planteamiento del ejercicio. Es importante que exista una propuesta narrativa clara, una idea original que dirija el desarrollo de los elementos plásticos	1,5 puntos
Riqueza de recursos en la representación del espacio: Utilización de diferentes planos, puntos de vista, encuadres o formatos. Así mismo se tendrá en cuenta el aprovechamiento de la página como espacio de representación	2 puntos
Estructura temporal: La elaboración de una secuencia que suponga el establecimiento de un ritmo narrativo coherente con el argumento. Se valorará muy positivamente el uso de estrategias que contribuyan a la creación del ritmo	1,5 puntos