



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE HIDALGO
INSTITUTO DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES
ÁREA ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN



PROGRAMA EDUCATIVO DE LA LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN

MANUAL DE PRÁCTICAS DE ASIGNATURA
“PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL”

QUINTO SEMESTRE

FECHA DE APROBACIÓN DEL MANUAL DE PRÁCTICAS, POR ACADEMIA RESPECTIVA.

3 de febrero de 2021

NOMBRE DE QUIENES PARTICIPARON EN LA ELABORACIÓN:

NOMBRE	FIRMA
M. en P.D. Héctor Ávila Hernández	
M en E. Minerva Lozano Vizzuett	
L.C.C. Guillermo Lugo Rangel	
M. en A. Julia María Soto Chávez	

Vo. Bo. DEL PRESIDENTE Y SECRETARIO DE LA ACADEMIA.

NOMBRE	FIRMA
M. en P.D. Héctor Ávila Hernández	
M. en A. Julia María Soto Chávez	

Vo. Bo. DEL COORDINADOR DEL PROGRAMA EDUCATIVO.

NOMBRE	FIRMA
Dr. Raúl Arenas García	

FECHA DE LA ÚLTIMA REVISIÓN Y/O ACTUALIZACIÓN.

30 de noviembre de 2020

DIRECTORIO:

**MTRO. ADOLFO PONTIGO LOYOLA
RECTOR**

**MTRO. SAÚL AGUSTÍN SOSA CASTELÁN
SECRETARIO GENERAL**

**DR. ALBERTO SEVERINO JAÉN OLIVAS
DIRECTOR DEL INSTITUTO DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES**

**MTRO. YOAN BELTRÁN MARTÍNEZ
DIRECTOR GENERAL DE SERVICIOS ACADÉMICOS**

**MTRO. MAURICIO ERNESTO ORTÍZ ROCHE
JEFE DEL ÁREA ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

**DR. RAÚL ARENAS GARCÍA
COORDINADOR DE LA LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN**

ÍNDICE

ENCUADRE DEL MANUAL DE PRÁCTICAS.....	1
1. INTRODUCCIÓN.....	1
2. COMPETENCIAS.....	1
3. PROGRAMA DEL SISTEMA DE PRÁCTICAS Y ACTIVIDADES EXTRAMUROS.....	2
NORMAS DE SEGURIDAD, REGLAMENTOS, LINEAMIENTOS Y MANUALES.....	2
1. REGLAMENTO DE LABORATORIOS. ANEXO B.....	2
2. MEDIDAS DE SEGURIDAD EN LOS LABORATORIO, TALLERES, CLÍNICAS Y ACTIVIDADES EXTRAMUTOS. ANEXO C.....	3
3. LINEAMIENTOS DE SEGURIDAD PARA TRABAJAR EN LABORATORIOS, TALLERES, CLÍNICAS Y ACTIVIDADES EXTRAMUTOS. ANEXO D.....	6
NORMAS DE SEGURIDAD ESPECÍFICAS DE LA PRÁCTICA.....	9
CONTENIDO DE CADA PRÁCTICA.....	10
P1.....	10
P2.....	10
P3.....	17
P4.....	26
P5.....	31
P6.....	38
P7.....	43

ENCUADRE DEL MANUAL DE PRÁCTICAS.

1.- Introducción.

El objetivo de la Asignatura de Producción Audiovisual es el de brindar al estudiante el conocimiento metodológico, teórico y práctico de la creación de productos audiovisuales, buscando la aplicación de los conocimientos obtenidos previamente en asignaturas como Taller de la Imagen y Taller de Fotografía, referente a la composición de la imagen, movimientos de cámara, encuadres y angulaciones de cámara, para desarrollar productos audiovisuales en tomando en cuenta sus variantes de formatos, géneros, lenguajes y tecnologías; bajo un enfoque comercial, como el cultural y el social.

Con esto se pretende lograr establecer en el alumno los principios básicos de creación de cada uno de los medios, determinando sus etapas y ciclos de producción, logrando que reconozca los conceptos y ejes de cada uno de los medios.

El objetivo primordial de esta asignatura es que el alumno comprenda los principios básicos del desarrollo de mensajes audiovisuales, desarrollando en él una serie de habilidades teóricas y tecnológicas que le permitan, conceptualizar y diseñar mensajes en cualquiera de los medios.

2.- Competencias.

CONOCIMIENTO	DESTREZAS/ HABILIDADES	ACTITUDES Y VALORES
EL ALUMNO CONOCERÁ LOS ELEMENTOS QUE COMPONEN UN PRODUCTO AUDIOVISUAL	EL ALUMNO ELABORARÁ PRODUCTOS AUDIOVISUALES UTILIZANDO CONCEPTOS ESPECIALIZADOS Y TECNOLOGÍA DE PUNTA	EL ALUMNO DESARROLLARÁ EL TRABAJO EN EQUIPO

3.- Programa del Sistema de Prácticas y Actividades Extramuros.

NÚM. DE PRÁCTICA	UNIDAD PROGRAMÁTICA	SESIONES	NOMBRE DE LA PRÁCTICA	ÁMBITO DE DESARROLLO	PROGRAMACIÓN DE LA PRÁCTICA (SEMANA)
1 – 2	1	4	Manejo de Cámara y Equipo de Grabación	Foro de TV	4ª y 5ª semana
3	2	2	Maquillaje de Caracterización	Foro de TV	6ª semana
4	3	4	Editando Tiempo	Foro de TV y Exteriores	7ª y 8ª semana
5	4	4	Ley de Ejes	Foro de TV y Exteriores	9ª y 10ª semana
6	5	4	Plano Secuencia	Foro de TV y Exteriores	11ª y 12ª semana
7	6	8	Carambola	Foro de TV y Exteriores	13ª, 14ª, 15ª y 16ª semana

NORMAS DE SEGURIDAD. REGLAMENTOS, LINEAMIENTOS Y MANUALES.

1.- Reglamento de Laboratorios.

Artículo 19. Los usuarios alumnos de la Universidad deberán acreditar esta calidad así como el derecho a cursar la asignatura con la que se relaciona la práctica y/o proyecto a realizar, de acuerdo a los programas educativos vigentes.

Artículo 25. Durante el tiempo de operación de los laboratorios, solamente tendrán acceso para su uso, en los horarios previamente establecidos:

- I. El personal adscrito a los mismos.
- II. Los usuarios a quienes se refiere el artículo 18 de este reglamento.

Artículo 32. Durante su estancia en los laboratorios, toda persona se abstendrá de fumar, de consumir alimentos, del uso de teléfono celular y radiolocalizador. La no observancia a esta disposición causará la suspensión del derecho al uso de los laboratorios.

Artículo 41. Ningún equipo, accesorio, material, reactivo o mobiliario podrá ser sustraído de los laboratorios, sin la autorización de la dirección de la Unidad Académica, debiendo el Jefe de

laboratorios, vigilar y registrar, de acuerdo a los procedimientos establecidos por la Dirección de Recursos Materiales cualquier mudanza autorizada, fuera o dentro de la unidad académica.

2.- Medidas de Seguridad en los Laboratorios, Talleres, Clínicas y Actividades Extramuros.

RIESGOS

A continuación, se presentan en forma general los riesgos que se pueden presentar al trabajar en un laboratorio. Lo importante de ello es que el personal conozca las causas que originan para poder prevenirlos en un momento dado.

Riesgos	Causas
Envenenamiento	Ingestión Inhalación Absorción por la piel
Quemadura	Sustancias químicas Contacto con sustancias calientes Fuego directo
Heridas	Material roto Objetos punzantes
Incendios	Descargas eléctricas, o bien sistemas Eléctricos conectados y sin previa revisión, tanto de la instalación como del equipo conectado.

QUEMADURAS

Contacto con sustancias químicas, puede resultar en quemadura química.

Quemaduras termales son las producidas por el exceso de calor.

Cualquier quemadura inclusive la quemadura por el sol, puede complicarse por shock y el paciente debe ser tratado por shock.

Prevenga el shock Prevenga la contaminación... controle el dolor... Estos son los objetivos de los primeros auxilios en caso de quemaduras.

Una persona con shock por quemadura puede morir a no ser que, reciba ayuda INMEDIATAMENTE. En caso de shock por quemadura, el suero de la sangre es enviado a las áreas quemadas, y debido a la pérdida de

estos líquidos a veces no hay suficiente volumen de sangre para mantener el corazón y el cerebro con cantidad de sangre suficiente, para que funcionen normalmente.

Quemaduras extensas por calor

- Cubra la superficie quemada con una sábana o cualquier tela lo más limpia posible, aplicando hielo o compresas frías a la parte afectada.
- Mantenga a la víctima en posición acostada del lado contrario al sitio afectado.
- Llame al médico.
- Haga que el paciente mantenga su cabeza a un nivel más bajo que los hombros.
- Mantenga elevadas las piernas del paciente.
- Si la víctima está consciente, dele líquido para tomar, nunca alcohol.
- Traslade inmediatamente al paciente en una ambulancia al hospital.

Quemaduras pequeñas por calor

- Aplique hielo o compresas heladas sobre la parte afectada.
- No trate de reventar las ampollas.
- Puede sumergir la parte quemada dentro de un recipiente con agua fría con hielo.

Todas las quemaduras, excepto las muy pequeñas, deben ser examinadas por un médico o enfermera.

LESIONES PRODUCIDAS POR CALOR Y FRIO

Postración por calor:

Síntomas:

- Piel pálida y húmeda.
- Pulso rápido y débil.
- La víctima se queja de debilidad, náusea y dolor de cabeza.
- La víctima puede sentir calambres en el abdomen, piernas o brazos.
- Haga que la víctima se acueste y que mantenga la cabeza más baja que los hombros.
- Lleve a la víctima a un sitio de sombra o frío, pero manténgalo abrigado.
- Administre agua con sal (1 cucharadita, ó 5 gramos en un litro de agua)
- No dé líquidos si la víctima está inconsciente.

Insolación:

- Síntomas:
- Piel roja caliente.
- Pulso rápido y fuerte.
- Paciente generalmente inconsciente.
- Llame al médico.
- Enfríe el cuerpo usando compresas frías.
- Si el paciente está completamente consciente y puede tomar líquidos, dele un poco de agua con sal (5 gramos de sal en 1 litro de agua.).
- No dé alcohol en ninguna forma la paciente.

Heridas por congelación

Síntomas:

- Piel color rosada justo antes de que se desarrolle la congelación.
- Piel de color blanco o plomizo cuando se ha desarrollado la congelación.
- Dolor inicial, que desaparece rápidamente.
- La víctima generalmente no siente dolor en el área congelada.
- Cubra el área congelada con un pedazo de tela o frazada de lana; si los dedos de la mano han sido congelados , haga que el paciente ponga el área congelada en la axila del lado opuesto.
- Lleve al paciente a un área caliente, apenas sea posible.
- Ponga el área congelada en agua a 42° C.
- Envuelva suavemente el área congelada con un pedazo de tela de lana o frazada en caso que no tenga agua caliente.
- Deje que la circulación de la sangre se restablezca por si misma.
- Cuando la parte afectada está pálida, anime al paciente a mover los dedos de las manos o pies.
- Dé al paciente bebidas no alcohólicas.
- No frote la piel con nieve o hielo. El frotamiento de los tejidos congelados aumenta el riesgo de gangrena.
- No use botella de agua caliente o lámparas de calor sobre el área congelada.

3.- Lineamientos de seguridad para trabajar en laboratorios, clínicas, talleres y actividades extramuros.

DE LOS USUARIOS (ALUMNO/ALUMNA):

- I. Respetar la Normatividad Universitaria vigente.

II. Los alumnos sólo podrán trabajar y permanecer en el laboratorio bajo la supervisión directa del profesor, de acuerdo al Artículo 20 del Reglamento de Laboratorios. En ningún caso el auxiliar o responsable de laboratorio, podrá suplir al maestro ó investigador en su función.

IV. La entrada al laboratorio será a la hora exacta de acuerdo a lo Programado.

V. El laboratorio no proporcionará manuales de prácticas a los usuarios, ya que éstos serán suministrados por el catedrático de la materia correspondiente.

VIII. Con respecto al equipo eléctrico éste deberá ser revisado antes y después de su uso, inclusive no debe quedar conectado aparato alguno durante vacaciones y fines de semana.

IX. Equipo o máquina que no conozca su funcionamiento ni lo toque, puede provocar algún accidente por favor ¡solicite asesoría a su catedrático.

XVI. Todo usuario de laboratorio o taller, debe conocer la ubicación de los extintores, las puertas de emergencia, y la circulación del lugar en caso de emergencia.

XVIII. Que el usuario que reciba el material sea el mismo que solicite durante el desarrollo y el que haga entrega al final de la práctica.

XVIII. Los usuarios deberán revisar el mobiliario, equipo, herramienta y material que se les proporcione, verificando que esté limpio, ordenado, completo y funcionando, el cual deberá ser devuelto en las mismas condiciones. Solo Gastronomía para la recepción de material es imprescindible que el alumno revise su requisición con un día de anticipación para evitar la pérdida de práctica, siendo cada caso en específico.

XXI. En caso de pérdida, ruptura o desperfecto del equipo o material de laboratorio, el usuario solicitará al auxiliar el vale de adeudo Formato DLA-010 el cual debe anotar el nombre y núm. de cuenta de todos los integrantes del equipo y ser respaldado con su identificación oficial de la U.A.E.H., se deberá reponer en un plazo no mayor a 15 días hábiles., para lo cual se retendrá el vale de adeudo y su identificación oficial de la U.A.E.H.

XXII. Si el material adeudado no es repuesto en el plazo fijado, el o los usuarios responsables, no podrán continuar con la realización de las prácticas correspondientes. Control de adeudo Formato DLA-011.

XXIII. En caso de no cumplir con la reposición del material en el plazo establecido, el integrante del equipo o grupo, según sea el caso, serán dados de alta, en la aplicación del sistema de control de adeudos en laboratorios implementado en la U.A.E.H.

XXIV. La acreditación de cada una de las prácticas que se realicen, estará sujeta a la evaluación que aplique el catedrático.

XXVI. Los alumnos que por indisciplina o negligencia pongan en peligro su integridad, la de sus compañeros, la del mobiliario, material, utensilios o la de las instalaciones, serán sujetos a la sanción correspondiente prevista en el Reglamento de Laboratorios Artículo 36 y 38. Por la naturaleza de las cosas que existen en el laboratorio debes mantenerte alerta y sin distracciones (no corras, no se permiten equipos de sonido personales). TAMPOCO SE ACEPTAN VISITAS a las horas de laboratorio.

XXVII. El usuario que incurra en alguna falta académica será sancionado de acuerdo a la Normatividad Universitaria vigente.

XXVIII. Queda estrictamente prohibido realizar cualquier tipo de actividad ajena al desarrollo de las tareas propias del laboratorio, clínica y/o taller.

XXIX. Todo usuario deberá entrar y salir por los accesos autorizados, en orden y cuidando su integridad y la de sus compañeros. (Manual de Higiene, Seguridad y Ecología, Capítulo

XXX. Los usuarios deben reportar cualquier anomalía o maltrato por parte del catedrático y del personal de laboratorio, al jefe de los mismos o en su caso a la Dirección de la escuela.

XXXI. Al concluir la práctica, deben dejar limpia el área de trabajo, así como el mobiliario, material y equipos utilizados. NO TIRES PAPELES Y/O BASURA A LAS TARJAS, MESAS Y EN EQUIPOS.

DEL USUARIO (CATEDRÁTICO/INVESTIGADOR):

I. El catedrático/investigador es Responsable del desarrollo y del cumplimiento de los objetivos establecidos en su manual de prácticas o guías o proyecto de investigación (tesis).

II. El catedrático/investigador que incurra en alguna falta académica será reportado a la Dirección de la Escuela, así mismo se elaborará el Reporte de Acción (oportunidad de mejora, acción preventiva o acción correctiva).

XII. El catedrático es responsable de supervisar a los alumnos desde el inicio, durante y al finalizar la práctica. Al inicio de esta verificar que realice la práctica programada, solicite lo necesario y cumpla con las medidas de seguridad, durante que hagan buen uso de los mobiliarios, materiales, equipos y que no haya desperdicio de reactivos, herramienta y al finalizar que dejen limpia el área de trabajo, bancos en el lugar y QUE NO DEJEN PAPELES Y/O BASURA EN LAS TARJAS, MESAS Y EN EQUIPOS.

NORMAS DE SEGURIDAD ESPECÍFICAS DE LA PRÁCTICA.

a.- Cuadro de normas y referencias de seguridad de la práctica, para su llenado, consulte el “Manual de Higiene, Seguridad y Ecología” (Anexo C)

TIPO DE RIESGO	COMO EVITARLO	COMO PROCEDER EN CASO DE UN ACCIDENTE...
Quemadura pequeñas por calor	<p>No tocar objetos como focos, lámparas, recién apagados.</p> <p>Esperar a que se enfríe el equipo antes de trasladarlo.</p> <p>No exponerse por mucho tiempo a la luz intensa de la iluminación.</p> <p>Evitar permanecer mucho tiempo bajo el sol.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Aplique hielo o compresas heladas sobre la parte afectada. • No trate de reventar las ampollas. • Puede sumergir la parte quemada dentro de un recipiente con agua fría con hielo. <p>Todas las quemaduras, excepto las muy pequeñas, deben ser examinadas por un médico o enfermera.</p>
Incendio	<p>Verificar las conexiones eléctricas antes de utilizarlas.</p> <p>Corroborar el adecuado funcionamiento de los aparatos eléctricos.</p> <p>No hacer mal uso de los aparatos eléctricos</p>	<p>Mantener la calma.</p> <p>Utilizar extintores Clase E, Extintores de polvo ABC, gases extintores, CO2, NUNCA UTILIZAR AGUA</p>

1. CÁMARA Y EQUIPO.

NOMBRE DE LA PRÁCTICA:	P1 Y P2 MANEJO DE CÁMARA Y EQUIPO DE GRABACIÓN		
NO. DE PRÁCTICA:	1 Y 2	NO. DE SESIONES:	4
NO. DE INTEGRANTES MÁXIMO POR EQUIPO:	6		

2. Introducción.

Se le dará a conocer a los alumnos los componentes de la cámara profesional de video, sus aditamentos y cada una de sus funciones, así como el equipo de grabación, como grúa, Dolly, trípode e iluminación.

3. Objetivo General.

Reconocer todo lo referente a la utilización de la cámara de video, equipo de iluminación, Dolly, grúa, equipo de audio, entre otros, para su adecuado uso en una producción audiovisual.

4. Objetivos Específicos.

Conocer el manejo de cada uno de los aditamentos de la cámara.
Manejar adecuadamente el equipo de iluminación.
Establecer el uso adecuado del Dolly y la grúa, en una estructura narrativa.
Conocer y manipular el equipo de audio.

5. Reactivos/insumos, materiales/utensilios y equipos.

a) REACTIVOS/INSUMOS.

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	ESPECIFICACIONES	OBS.

b) MATERIALES/UTENSILIOS.

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	ESPECIFICACIONES	OBS.
10	Papel albanene grueso	Pliegos como difusores de luz	
10	Papel albanene Delgado	Pliegos	
10	Papel aluminio	Rollos sirven como reflectores	
30	Láminas de Unicel 1 x 1 mts. 2 cm de grosor	Armado de reflectores	
30	Filtros de luz (gelatinas) de diferentes colores y densidades	Rollos	

c) EQUIPOS/INSTRUMENTOS.

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	ESPECIFICACIONES	OBS.
3	Kit de iluminación fotográfica y estudio de TV	Marca SUNPAK o BOWER	
3	Contiene: 3 estrobos de 300watts		
3	Reflectores 900 watts		
6	Tripies para lámparas		
2	Paraguas reflectores para foto		
2	Softbox		
2	Transmisores		
2	Luz mini LED		
2	Equipo de iluminación, reflectores regulables (dimmiable) para estudio de 8, 6 y 4 lámparas, (pueden ser Reflector FL 850, FL 650 y FL 450)		
2	Cables para conectar cámara a switcher y monitores. Diversas longitudes.	MANFROTTO	

20	Extensiones de uso rudo de 15 mts. de longitud.		
50	REPUESTOS PARA LAMPARAS		
AUDIO			
5	Micrófonos inalámbricos	LAVALIER	
3	MICROFONOS direccional, unidireccional y cardioide	AUDIOTECNICA	
5	Extensiones para micrófono cannon-cannon	AUDIOTECNICA	
2	Grabadoras audio digital	PANASONIC	
2	Tarjetas memoria digital	PANASONIC	
2	Micrófono Boom con paravientos.		
4	Trípode	Fancier FC270 o Libec	
4	Cámaras Profesionales DVCPRO /Mini DV	PANASONIC JVC SONY	
4	Dolly		
1	Grúa		

6. Desarrollo de la Actividad Práctica.

En esta práctica se pretende que el alumno se familiarice con el manejo de la cámara y todos los accesorios necesarios para la grabación de un proyecto audiovisual. Primeramente está el foro de grabación el cual está dividido en dos espacio, uno con un color neutro para proyectos generales de grabación y la otra mitad se encuentra con una pantalla azul que permite hacer proyectos en donde se involucre el tipo de escenografía Chroma Key, que se refiere a la eliminación de la pantalla azul para ser sustituida por medio de edición por un escenografía virtual o previamente grabada. En la parte superior del foro esta la telaraña de iluminación en donde se ubican las lámparas que pueden ser Fresnel o Cazuelas, las cuales son necesarias para establecer el triángulo básico de iluminación.

Dando paso a la cámara de video, es muy importante que se conozcan los la funciones básicas con las cuales cuenta y que iremos enumerando a continuación.

1.- **Botón de encendido y/o apagado:** Este botón cuenta con tres posiciones: *Off*, apagar la cámara, *Stand by*, es recomendable que la cámara se coloque en esta posición por un tiempo de 10 segundos ante de encenderla por primera vez y antes de apagarla. También es recomendable que se coloque en esta posición cuando no esté en uso, porque ayuda al ahorro de energía y *On o cámara*, para el encendido de la cámara.

2.- **Barras/cámara:** Es recomendable grabar ala inicio de cada cassette 10 a 20 segundos de barras, a fin de que a la hora de edición se cuente con la gama de colores en el monitor. Si se coloca el Switch en la posición de Bar, la cámara solo registrará las barras de color, cuya función es la ajustar los colores en el monitor. Si se coloca el Switch en la posición de Cam, la cámara registrará las imágenes que se sitúen frente a ella.

3.- **Gain:** Sirve para ajustar el nivel de salida de video para que la imagen esté bien iluminada. 0 dB, es el nivel de salida promedio, + 18 dB – + 9 dB, se utiliza cuando las condiciones de luz son deficientes y se quiere aumentar el nivel de luz.

4.- **Filtros:** Tienen como función seleccionar el tipo de luz que se utilizará en la grabación.

Filtro 1: para grabar con luz artificial.

Filtro 2: para grabar en exteriores con sol.

Filtro 3: Para grabar en exteriores nublados.

Filtro 4: Para evitar el paso de luz.

5.- **Ajuste de blancos:** Su función es indicarle a la cámara las condiciones de la luz en las que se va a grabar. Este ajuste debe realizarse cada vez que se cambie de filtro y/o en cada cambio de iluminación. Para realizarlo se coloca un objeto blanco delante de la cámara y accionar el botón de ajuste de blancos hacia arriba, hasta que el viewfinder indique que ya a quedado el balance.

6.- **Zoom:** Sirve para acercarnos o alejarnos a través del lente, hacia nuestro elemento a grabar, sin necesidad de mover la cámara. En la base del lente se encuentra una perilla con dos indicaciones una llamada **Servo**, lo que permite hacer el acercamiento o alejamiento de forma automática, y otra posición llamada **Manual**, lo que permite acercarse y alejarse pero utilizando la pequeña palanca que se encuentra a un costado del lente.

7.- **Iris:** Este es el que controla la entrada de luz a la cámara, y puede ser utilizado de manera manual y automática.

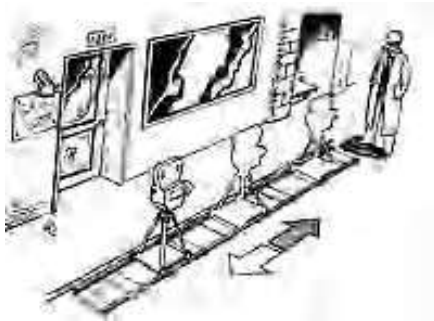
8.- **VTR o pausa:** Su función es la de activar o detener la grabación, son tres en la cámara, uno al frente, un segundo en un costado de la cámara y el tercero en el sujetador de mano para llevarla al hombro.

9.- **Viewfinder:** Es el pequeño monitor por donde podemos observar lo que se está grabando, de igual manera cuenta con una pantalla LCD, que permite ver la imágenes más amplias y en color.

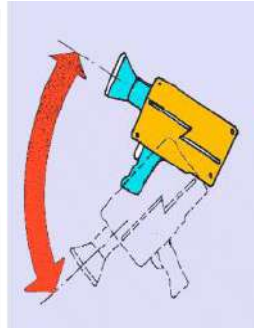
10.- **Micrófono:** Se cuenta con un micrófono ambiente, el cual puede ser desconectado para dar cabida a otro tipo de micrófono, en la parte posterior de la cámara se encuentra una segunda conexión de micrófono.

En cuanto a los accesorios se tiene para la cámara el trípode, con el cual se puede tener la cámara estática o realizar algunos movimientos de cámara como el Tilt Up y Tilt Down o el Paneo hacia izquierda o derecha.

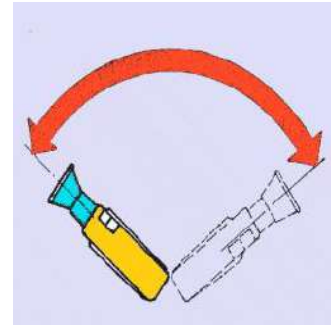
Se cuenta con un carro Dolly en donde se coloca la cámara con todo y trípode para realizar el movimiento de Dolly In o Dolly Back o Out. Así como los movimientos de Travelling.



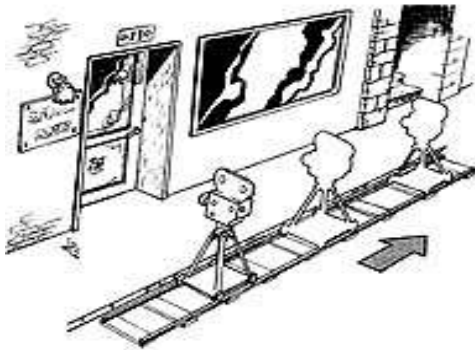
Dolly In – Dolly Back



Tilt Up – Tilt Down



Paneo



Travelling

7. Cuestionario.

- 1.- Define cada uno de los filtros de la cámara
- 2.- ¿Cuántos tipos de micrófono puede usar la cámara profesional de video?
- 3.- ¿Cómo se conforma el triángulo básico de iluminación?

8. Bibliografía.

- Aumont, J. (1992). La imagen. Ed. Paidós. Barcelona
- Chion, M. (1993). La audiovisión. Ed. Paidós. Barcelona
- Deleuze, G. (1987). La imagen movimiento. Ed. Paidós. Barcelona
- Walton, D. (1997). El montaje. Ed. Paidós. Barcelona
- Aumont, J. (1998). Estética del cine. Paidós. Barcelona

9. REPORTE DE PRÁCTICA

- a) **Objetivo**
- b) **Desarrollo de la actividad práctica**
- c) **Resultados**
- d) **Discusión**
- e) **Cuestionario**
- f) **Reporte de trabajo.**

El alumno entregará un reporte escrito en donde explique de manera detallada todos los elementos, instrumentos y materiales, de los que está compuesta la cámara y sus accesorios, así como la composición del foro.

1. MAQUILLAJE

NOMBRE DE LA PRÁCTICA:	P.3 MAQUILLAJE DE CARACTERIZACIÓN		
No. DE PRÁCTICA:	3	NO. DE SESIONES:	2
NO. DE INTEGRANTES MÁXIMO POR EQUIPO:	6		

2. Introducción.

Es de suma importancia que en los proyectos audiovisuales, se apoye con caracterizaciones que refuercen el contenido dramático del mensaje y que ayuden al entendimiento del contenido. Por eso es de suma importancia contar con un adecuado maquillaje de caracterización.

3. Objetivo General.

Establecer las bases del maquillaje de caracterización “relámpago”, para escenas breves.

4. Objetivos Específicos.

Establecer el manejo de las bases de maquillaje.
Desarrollar el proceso de maquillaje de caracterización.
Generar un proceso creativo para dar mayor realismo a las escenas.

5. Reactivos/insumos, materiales/utensilios y equipos.

a) REACTIVOS/INSUMOS.

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	ESPECIFICACIONES	OBS.

b) MATERIALES/UTENSILIOS.

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	ESPECIFICACIONES	OBS.
8	Polvos traslucidos de diversos tonos de piel.		
2	Kit de sombras en tonalidades cobrizas mate.		
2	Kit de sombras en tonalidades cálidas.		
2	Kit de sombras en tonalidades frías mate.		
500 grs.	Grenetina natural.		
1	Kit de maquillaje profesional de caracterización teatral, televisiva y cinematográfica		

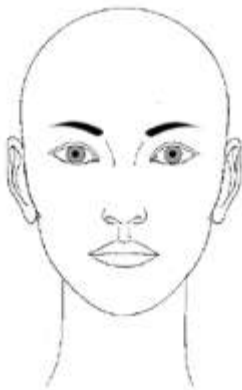
c) EQUIPOS/INSTRUMENTOS.

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	ESPECIFICACIONES	OBS.

6. Desarrollo de la Actividad Práctica.

Este tipo de técnicas de maquillaje de caracterización se utilizan mucho en cine y televisión, con resultados realmente increíbles. Aquí, sin embargo, vamos a explicar una de sus variantes más sencillas, muy indicada para disfraces y teatro, más accesible a todos los niveles, pero que también es muy efectiva.

Partimos como siempre de una cara limpia y sin maquillar. Antes de comenzar, si así se desea, se puede aplicar plasto específico para alargar la nariz o la barbilla, dando todavía un toque más realista y espectacular.



Para el cabello podemos utilizar una peluca, o bien aplicar polvos de talco, como solución más casera, para emblanquecerlo.

1. Para la base del maquillaje, elegiremos un color beige claro, tirando a grisáceo, fluido o en barra. También pintamos los labios de un color beige mate claro (nos puede servir un

corrector o la misma base), y en el interior lo marcamos un poco más con un marrón no muy oscuro.



2. Una vez extendida bien la base y conseguidos los labios, vamos a marcar las arrugas utilizando un lapicero marrón o terracota, que difuminaremos con un pincel fino. Esta es la parte más delicada. Para dar volumen, aplicaremos un tono blanco o beige muy suave, que difuminaremos solo un poco.



Las arrugas que podemos marcar son:

- en el entrecejo, hacia arriba como cuernecitos
- en la frente, horizontales y un poco curvadas
- en el rictus (comisuras de la boca) en arco, junto al cual dibujaremos otro más pequeño
- en los ojos, dibujaremos las patas de gallo, en abanico y también marcaremos las ojeras y arruguillas de debajo del ojo
- marcaremos las arrugas del labio superior sobre todo marcando
- arrugas un poco oblicuas y que se metan ligeramente en el labio

- también podemos marcar las comisuras de los labios hacia abajo
- en el ovalo de la cara marcaremos tres arcos seguidos para simular flacidez, difuminándolos hacia abajo
- sobre la barbilla pintaremos un arco
- y por último en el cuello marcaremos arrugas horizontales

Por supuesto, la intensidad de estas arrugas dependerá de lo anciana que queramos realizar la caracterización.

3. Terminadas de marcar las arrugas, vamos a remarcar la nariz. Para ello, aplicamos blanco en el centro de la nariz, verticalmente siguiendo una línea recta, y sombra en los laterales. Luego, lo difuminamos.



4. Si queremos que la nariz parezca más larga todavía podemos pintar de marrón oscuro los agujeros de la nariz, sobre todo en la parte delantera. Esto no lo difuminamos.



5. En la parte interior de los lagrimales y ojeras aplicamos sombra marrón mate, combinada con azul, verdoso o morado al gusto, para resaltar las ojeras. También podemos aplicar sombra marrón mate en los párpados, para dar profundidad a la mirada. En el interior del ojo aplicaremos lápiz rojo.



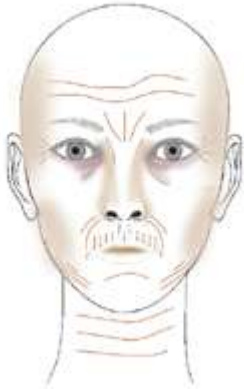
6. Marcamos las sienas aplicando sombra oscura que difuminaremos bien hacia el cuero cabelludo.



7. Marcamos los pómulos con sombra oscura y aplicamos sombra clara bien difuminada entre el ovalo y el pómulo, para que parezca que hay flacidez.



8. Matizamos todo con polvos translucidos y para terminar, utilizamos rimmel grisáceo para las pestañas, y lápiz blanco para encanecer las cejas.



Otro tipo de caracterización sería para heridas, como pueden ser quemaduras.

Primero se aplica una capa de gelatina en toda la superficie de la cara de forma dispareja.

Posteriormente, cuando endurezca la gelatina añade polvo translúcido, lo que te permitirá pintar sobre la gelatina.

A continuación, con base bien oscura pinta los huecos de la gelatina y luego dale más detalle a dichos huecos con unas pequeñas líneas en el borde.

Finalmente aplica polvo color piel por toda la cara para dar homogeneidad y un aspecto más real.

Se trata de un procedimiento sumamente accesible que nos permite crear un maquillaje de caracterización muy real.

7. Cuestionario.

- 1.- Cada alumno desarrollará un tipo de maquillaje con un concepto.**
- 2.- ¿Cuál es el proceso básico de maquillaje?**

8. Bibliografía.

- Aumont, J. (1992). La imagen. Ed. Paidós. Barcelona
- Chion, M. (1993). La audiovisión. Ed. Paidós. Barcelona
- Deleuze, G. (1987). La imagen movimiento. Ed. Paidós. Barcelona
- Walton, D. (1997). El montaje. Ed. Paidós. Barcelona
- Aumont, J. (1998). Estética del cine. Paidós. Barcelona

9. Formato y especificación del reporte de práctica.

- a) **Objetivo**
- b) **Desarrollo de la actividad práctica**
- c) **Resultados**
- d) **Discusión**
- e) **Cuestionario**
- f) **Entregará el alumno fotografías de su proceso de caracterización.**

1. EDITANDO TIEMPO

NOMBRE DE LA PRÁCTICA:	<input type="text" value="P. 4 EDITANDO TIEMPO"/>		
NO. DE PRÁCTICA:	<input type="text" value="4"/>	NO. DE SESIONES:	<input type="text" value="4"/>
NO. DE INTEGRANTES MÁXIMO POR EQUIPO:	<input type="text" value="6"/>		

2. Introducción.

Es muy importante el poder desarrollar una estructura narrativa audiovisual y el manejo de tiempos, tanto reales como narrativos, manejando cada una de las herramientas tanto físicas como narrativas.

3. Objetivo General.

Desarrollar una historia audiovisual, musicalizada, en donde se manejen la cámara rápida, cámara lenta y marcha atrás en el tiempo.

4. Objetivos Específicos.

Desarrollar de manera lógica la curva de interés manejando la modificación del tiempo narrativo, a través de la cámara rápida, cámara lenta y marcha atrás en el tiempo.

5. Reactivos/insumos, materiales/utensilios y equipos.

d) REACTIVOS/INSUMOS.

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	ESPECIFICACIONES	OBS.

e) MATERIALES/UTENSILIOS.

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	ESPECIFICACIONES	OBS.
10	Papel albanene grueso	Pliegos como difusores de luz	
10	Papel albanene Delgado	Pliegos	
10	Papel aluminio	Rollos sirven como reflectores	
30	Láminas de Unicel 1 x 1 mts. 2 cm de grosor	Armado de reflectores	
30	Filtros de luz (gelatinas) de diferentes colores y densidades	Rollos	

f) EQUIPOS/INSTRUMENTOS.

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	ESPECIFICACIONES	OBS.
3	Kit de iluminación fotográfica y estudio de TV	Marca SUNPAK o BOWER	
3	Contiene: 3 estrobos de 300watts		
3	Reflectores 900 watts		
6	Tripies para lámparas		
2	Paraguas reflectores para foto		
2	Softbox		
2	Transmisores		
2	Luz mini LED		
2	Equipo de iluminación, reflectores regulables (dimmiabale) para estudio de 8, 6 y 4 lámparas, (pueden ser Reflector FL 850, FL 650 y FL 450)	MANFROTTO	
2	Cables para conectar cámara a switcher y monitores. Diversas longitudes.		

50	LUCES DE REPUESTOS PARA LAMPARAS		
AUDIO			
5	Micrófonos inalámbricos	LAVALIER	
3	MICROFONOS direccional, unidireccional y cardioide	AUDIOTECNICA	
5	Extensiones para micrófono cannon-cannon	AUDIOTECNICA	
2	Grabadoras audio digital	PANASONIC	
2	Tarjetas memoria digital	PANASONIC	
2	Micrófono Boom con paravientos.		
4	Trípode	Fancier FC270 o Libec	
4	Cámaras Profesionales DVCPRO /Mini DV	PANASONIC JVC SONY	
4	Dolly		
1	Grúa		

6. Desarrollo de la Actividad Práctica.

Tendrán que realizar una pieza audiovisual de una duración de 60 segundos como mínimo, pero puede tener una duración mayor. El ejercicio pretende establecer una curva de interés que permita tener una estructura narrativa de juegos temporales, en donde debe de contener modificaciones del tiempo narrativo, como cámara lenta, la cual se le llama ralentización, en donde se reduce la velocidad tres veces más lenta que el movimiento natural, lo que se logra a través de rodar la cámara a una velocidad mayor que la usual, como por ejemplo a 72 fotogramas por segundo. Otra forma de modificación que se deben de incluir en esta pieza audiovisual es la cámara rápida o aceleración, lográndola a través de rodar la cámara por debajo de la velocidad normal, es decir, a ocho fotogramas por segundo, por ejemplo; y por último usar la marcha atrás en el soporte físico, lo que se refiere a establecer un orden contrario al real. Se tendrá que incluir una banda sonora que acompañe los movimientos y cambios de ritmo que ocurran en la imagen de vídeo.

7. Cuestionario.

- 1.- ¿Cómo se desarrolla la cámara rápida?
- 2.- ¿Cuál es el uso de las transiciones?
- 3.- ¿Cuáles son las unidades de narración audiovisual?

8. Bibliografía.

- Aumont, J. (1992). La imagen. Ed. Paidós. Barcelona
- Chion, M. (1993). La audiovisión. Ed. Paidós. Barcelona
- Deleuze, G. (1987). La imagen movimiento. Ed. Paidós. Barcelona
- Walton, D. (1997). El montaje. Ed. Paidós. Barcelona
- Aumont, J. (1998). Estética del cine. Paidós. Barcelona

9. Reporte de Práctica

- g) **Objetivo**
- h) **Desarrollo de la actividad práctica**
- i) **Resultados**
- j) **Discusión**
- k) **Cuestionario**
- l) **Video**

El alumno entregará el Story Board y del proyecto audiovisual, además de un DVD en donde contenga la pieza audiovisual, que debe estar editado con nombre del producto, créditos iniciales y créditos finales. Este DVD deberá de ser entregado en la caja correspondiente, la cual deberá de estar rotulada, con el nombre del proyecto, de los integrantes del equipo, incluyendo su cargo en la producción y duración de la misma.

1. LEY DE EJES

NOMBRE DE LA PRÁCTICA:	P. 5 LEY DE EJES		
NO. DE PRÁCTICA:	5	NO. DE SESIONES:	4
NO. DE INTEGRANTES MÁXIMO POR EQUIPO:	6		

2. Introducción.

En el desarrollo de la imagen audiovisual es de suma importancia manejar el eje de encuadre de la cámara, respetando la regla de los 30° y la angulación de los encuadres evitando con ello el rompimiento del eje visual.

3. Objetivo General.

Desarrollar adecuadamente la ley de ejes y la regla de los 30°.

4. Objetivos Específicos.

Establecer encuadres fijos.
 Desarrollar movimientos de cámara.
 Establecer manejo de diálogos.

5. Reactivos/insumos, materiales/utensilios y equipos.

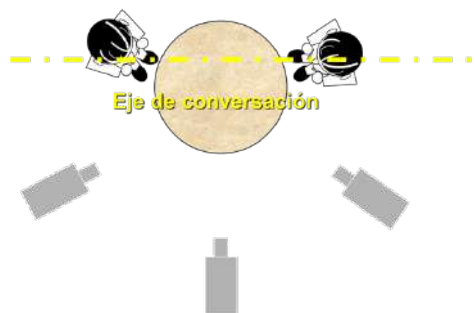
g) REACTIVOS/INSUMOS.			
CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	ESPECIFICACIONES	OBS.

h) MATERIALES/UTENSILIOS.			
CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	ESPECIFICACIONES	OBS.
10	Papel albanene grueso	Pliegos como difusores de luz	
10	Papel albanene Delgado	Pliegos	
10	Papel aluminio	Rollos sirven como reflectores	
30	Láminas de Unicel 1 x 1 mts. 2 cm de grosor	Armado de reflectores	
30	Filtros de luz (gelatinas) de diferentes colores y densidades	Rollos	
i) EQUIPOS/INSTRUMENTOS.			
CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	ESPECIFICACIONES	OBS.
3	Kit de iluminación fotográfica y estudio de TV Contiene: 3 estrobos de 300watts	Marca SUNPAK o BOWER	
3	Reflectores 900 watts		
6	Tripies para lámparas		
2	Paraguas reflectores para foto		
2	Softbox		
2	Transmisores		
2	Luz mini LED		
2	Equipo de iluminación, reflectores regulables (dimmiable) para estudio de 8, 6 y 4 lámparas, (pueden ser Reflector FL 850, FL 650 y FL 450) Cables para conectar cámara a switcher y monitores. Diversas longitudes.	MANFROTTO	
50	LUCES DE REPUESTOS PARA LAMPARAS		
AUDIO			
5	Micrófonos inalámbricos	LAVALIER	
3	MICROFONOS direccional, unidireccional y cardioide	AUDIOTECNICA	
5		AUDIOTECNICA	

2	Extensiones para micrófono cannon-cannon	PANASONIC	
2	Grabadoras audio digital	PANASONIC	
2	Tarjetas memoria digital		
	Micrófono Boom con paravientos.		
4	Trípode	Fancier FC270 o Libec	
4	Cámaras Profesionales DVCPRO /Mini DV	PANASONIC JVC SONY	
4	Dolly		
1	Grúa		

6. Desarrollo de la Actividad Práctica.

En esta práctica se desarrollará la Ley de Ejes observada en clase, entendiéndose eje como la recta imaginaria definida por la dirección del movimiento de un personaje, o que conecta a personaje observador con personaje observado, o a dos interlocutores. Establece la orientación de la acción en las dos dimensiones del plano (izquierda-derecha y arriba-abajo) dividiendo el espacio fílmico en dos partes separadas por él. En todo momento dos actores A y B que se miran vean correspondida su mirada mediante el montaje alterno de los planos de cada uno, las posiciones de cámara posibles deben limitarse al espacio que se encuentra a uno de los dos lados del eje (en nuestro ejemplo, además, sería aconsejable que el ángulo definido entre la dirección de la cámara y la dirección de la acción fuera el mismo en cada uno de los dos planos para que las miradas coincidan exactamente).



Al comenzar a rodar o montar una secuencia con un plano determinado, el emplazamiento de la cámara en dicho plano (por ejemplo, la posición A) establece la dirección y sentido

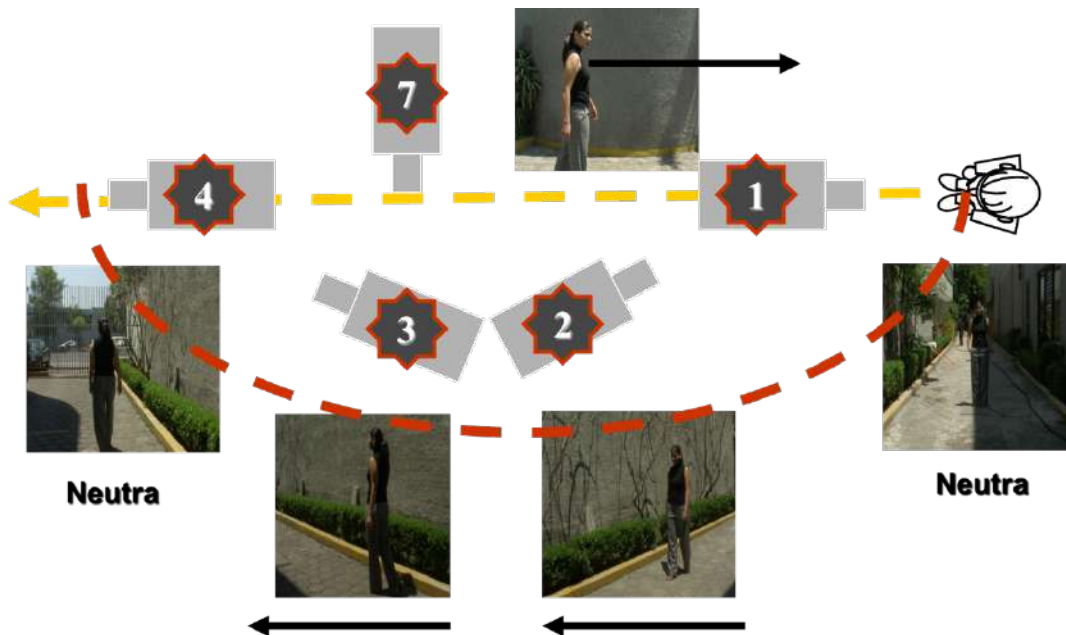
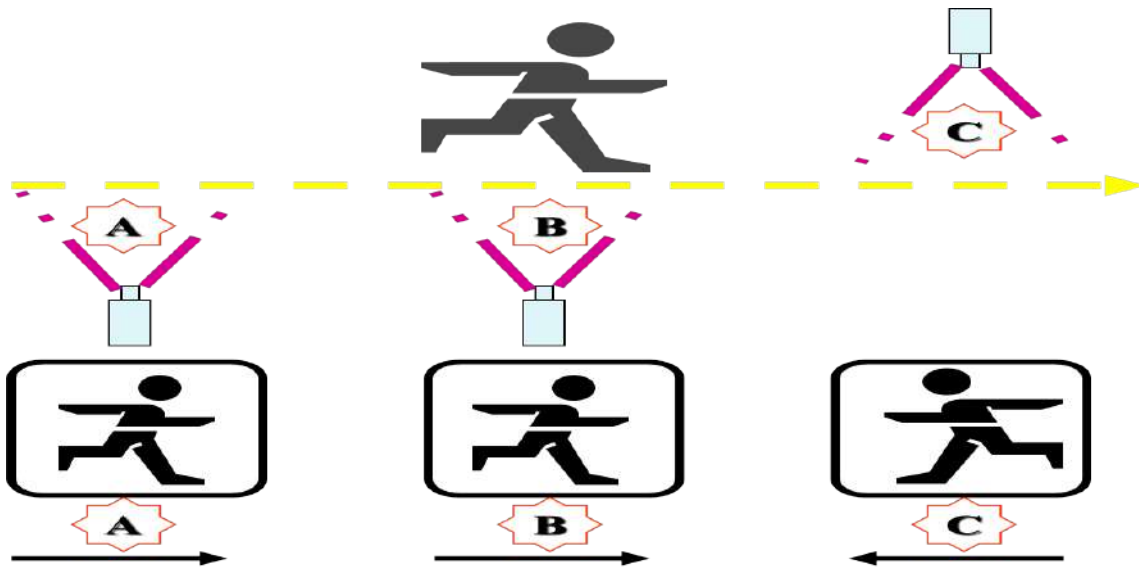
del eje, es decir, la orientación de la acción. El montaje consecutivo de otro plano en el que la cámara se encuentra al otro lado del eje (en nuestro ejemplo, la posición C) puede provocar desorientación y dificultar la comprensión de la acción. En el ejemplo, el montaje alternado de las tomas de la cámara A y las tomas de la cámara C haría que tanto A como B miren hacia la derecha en sus respectivos planos, por lo que tendríamos la sensación no deseada de que A y B no se están mirando. Esto es lo que se conoce como "salto de eje", y es lo que ocurriría si al grabar un partido de fútbol con dos cámaras colocásemos una en cada lado del campo. Nos encontraríamos con que ambos equipos atacan hacia la derecha (o ambos hacia la izquierda) y el partido resultaría inmontable

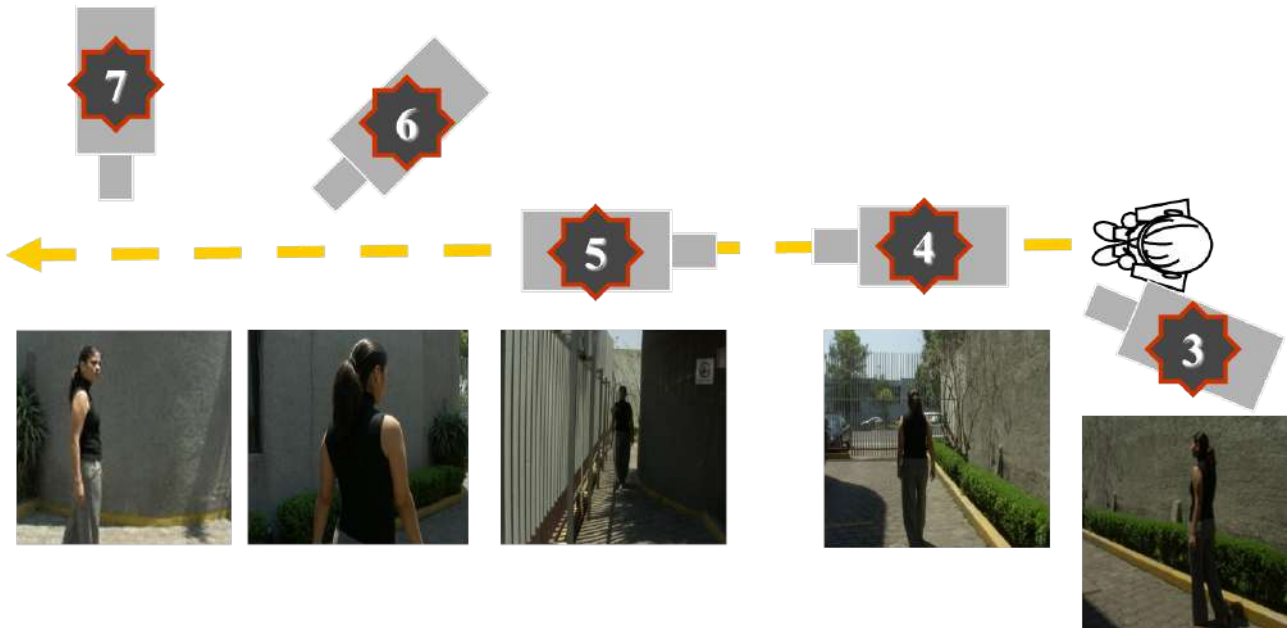
LA REGLA DE LOS TREINTA GRADOS.

Evitaremos montar dos planos consecutivos cuya diferencia de perspectiva sea menor de 30 grados. Por ejemplo, si montamos un plano de un personaje de perfil, el siguiente plano del personaje debería cambiar sustancialmente el punto de vista. Si montamos dos planos juntos cuyo eje de cámara difiere menos de esos 30 grados, el corte puede resultar brusco y es muy probable que percibamos un molesto salto. Dicho de otro modo, y como en cualquier otro aspecto del trabajo de montaje, cambiar de plano requiere una justificación, y si el cambio de perspectiva no implica un cambio significativo en el contenido del plano (o lo que es lo mismo, en lo que nos cuenta) perdemos inteligibilidad, fluidez y continuidad, normalmente no nos conviene que el espectador se dé cuenta de repente de que está viendo una serie de planos pegados por un montador.

El Eje de Acción

Supongamos que un sujeto se desplaza de un punto a otro en línea recta, supongamos que sale de una casa, atraviesa la calle y entra en la casa del frente y, en lugar de seguir su recorrido total con una cámara que gira manteniendo el sujeto en cuadro, desde que sale de la primera puerta hasta que entra en la segunda, lo hacemos en tres tomas diversas: salida de la primera puerta y primeros pasos hacia la cámara, atravesando la calle. Llegando a la puerta de enfrente. fácil comprender, que si la cámara adopta una posición falsa en una sola de estas tomas, la impresión del recorrido rectilíneo se destruirá., por lo tanto, la dirección del recorrido representado por estas tres tomas en pantalla, no es rectilíneo. A pesar de la aparente confusión de direcciones, estas tres posiciones son correctas y todo espectador queda con la seguridad de haber presenciado un viaje rectilíneo. El simple secreto de estas tres posiciones radica en que todas ellas muestran al sujeto desplazándose hacia la derecha del cuadro. Por lo tanto, deduzcamos de esta práctica que todo viaje rectilíneo marca una línea que denominamos eje de acción.





7. Cuestionario.

- 1.- Explica la ley de ejes
- 2.- Explica la regla de los 30°

8. Bibliografía

- Aumont, J. (1992). La imagen. Ed. Paidós. Barcelona
- Chion, M. (1993). La audiovisión. Ed. Paidós. Barcelona
- Deleuze, G. (1987). La imagen movimiento. Ed. Paidós. Barcelona
- Walton, D. (1997). El montaje. Ed. Paidós. Barcelona
- Aumont, J. (1998). Estética del cine. Paidós. Barcelona

9. Reporte de practica

- m) **Objetivo**
- n) **Desarrollo de la actividad práctica**
- o) **Resultados**
- p) **Discusión**
- q) **Cuestionario**
- r) **Video**

El alumno entregará el Story Board y del proyecto audiovisual, además de un DVD en donde contenga la pieza audiovisual, que debe estar editado con nombre del producto, créditos iniciales y créditos finales. Este DVD deberá de ser entregado en la caja correspondiente, la cual deberá de estar rotulada, con el nombre del proyecto, de los integrantes del equipo, incluyendo su cargo en la producción y duración de la misma.

1. PLANO SECUENCIA

NOMBRE DE LA PRÁCTICA:	P. 6 PLANO SECUENCIA		
NO. DE PRÁCTICA:	6	NO. DE SESIONES:	4
NO. DE INTEGRANTES MÁXIMO POR EQUIPO:	6		

2. Introducción.

Desarrollar la curva de interés (inicio, clímax y desenlace), es indispensable en cualquier proyecto de ficción audiovisual y más aún en el manejo de un plano secuencia.

3. Objetivo General.

Desarrollar un plano secuencia.

4. Objetivos Específicos.

Establecer el manejo de cámara.
Desarrollar una adecuada dirección de cámaras.
Desarrollar una adecuada dirección de escena.

5. Reactivos/insumos, materiales/utensilios y equipos.

j) REACTIVOS/INSUMOS.

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	ESPECIFICACIONES	OBS.

k) MATERIALES/UTENSILIOS.

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	ESPECIFICACIONES	OBS.
10	Papel albanene grueso	Pliegos como difusores de luz	

10	Papel albanene Delgado	Pliegos	
10	Papel aluminio	Rollos sirven como reflectores	
30	Láminas de Unicel 1 x 1 mts. 2 cm de grosor	Armado de reflectores	
30	Filtros de luz (gelatinas) de diferentes colores y densidades	Rollos	
I) EQUIPOS/INSTRUMENTOS.			
CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	ESPECIFICACIONES	OBS.
3 3 6 2 2 2 2 2	Kit de iluminación fotográfica y estudio de TV Contiene: 3 estrobos de 300watts Reflectores 900 watts Tripies para lámparas Paraguas reflectores para foto Softbox Transmisores Luz mini LED Equipo de iluminación, reflectores regulables (dimmiable) para estudio de 8, 6 y 4 lámparas, (pueden ser Reflector FL 850, FL 650 y FL 450) Cables para conectar cámara a switcher y monitores. Diversas longitudes.	Marca SUNPAK o BOWER MANFROTTO	
50	LUCES DE REPUESTOS PARA LAMPARAS		
AUDIO			
5 3 5 2 2 2	Micrófonos inalámbricos MICROFONOS direccional, unidireccional y cardioide Extensiones para micrófono cannon-cannon Grabadoras audio digital Tarjetas memoria digital Micrófono Boom con paravientos.	LAVALIER AUDIOTECNICA AUDIOTECNICA PANASONIC PANASONIC	

4	Trípode	Fancier FC270 o Libec	
4	Cámaras Profesionales DVCPRO /Mini DV	PANASONIC JVC SONY	
4	Dolly		
1	Grúa		

6. Desarrollo de la Actividad Práctica.

Conocido como montaje dentro del cuadro, se trata de una toma única de cierta duración, en donde los cambios de planos y la entrada y salida a cuadro de los intérpretes se basan en el movimiento combinado de éstos y la cámara. Es una secuencia sin cortes. Requiere un minucioso planteamiento previo, con zonas de desplazamiento y detención e intenso uso de panorámica y cámara móvil. Proporciona una gran fluidez y realismo a la narrativa y ha sido una técnica muy utilizada por famosos cineastas como Welles, Wyler o Antonioni. Es el método de puesta en escena opuesto al sistema denominado “montaje por corte”. (Raimondo Souto, 1991:91)

Un plano diseñado para incluir varios elementos de la historia en una sola toma ininterrumpida, en lugar de cubrir la misma información en planos individuales en una secuencia montada. (Katz, 2000:290)

Es una pieza entera y cerrada, con su principio y su fin (y su centro), completamente equivalente a lo que es un acto teatral, salvo su dimensión. Su espacialidad es manifiesta. El espacio es su único marco, su definitivo valor. El tiempo transcurre en un plano-secuencia pesadamente, segundo a segundo, sin encontrar el menor resquicio por donde fugarse, porque es tiempo real, continuo, sin posibilidad de abreviación. Es puesta en escena total, completa, en la que se prevé todo. (Amo, 1972:97)

Tras todas estas definiciones, todas similares en su fin, podemos sacar varias conclusiones que se desarrollarán con más profundidad en el trabajo restante. Podemos deducir que el plano secuencia es otorgador de gran fluidez y realismo en el discurso cinematográfico.

7. Cuestionario.

- 1.- ¿Cómo se define un plano secuencia?
- 2.- ¿Cuál es la diferencia de una escena, un plano, una secuencia y un plano secuencia?

8. Bibliografía.

- Aumont, J. (1992). La imagen. Ed. Paidós. Barcelona
- Chion, M. (1993). La audiovisión. Ed. Paidós. Barcelona
- Deleuze, G. (1987). La imagen movimiento. Ed. Paidós. Barcelona
- Walton, D. (1997). El montaje. Ed. Paidós. Barcelona
- Aumont, J. (1998). Estética del cine. Paidós. Barcelona

9. Reporte de práctica

- s) Objetivo
- t) Desarrollo de la actividad práctica
- u) Resultados
- v) Discusión
- w) Cuestionario
- x) Video

El alumno entregará el Story Board y del proyecto audiovisual, además de un DVD en donde contenga la pieza audiovisual, que debe estar editado con nombre del producto, créditos iniciales y créditos finales. Este DVD deberá de ser entregado en la caja correspondiente, la cual deberá de estar rotulada, con el nombre del proyecto, de los integrantes del equipo, incluyendo su cargo en la producción y duración de la misma.

1. CARAMBOLA

NOMBRE DE LA PRÁCTICA:	P. 7 CARAMBOLA		
NO. DE PRÁCTICA:	7	NO. DE SESIONES:	8
NO. DE INTEGRANTES MÁXIMO POR EQUIPO:	6		

2. Introducción.

Es de suma importancia el desarrollar historias que puedan ser contadas a través de un proyecto audiovisual, este proceso es importante desarrollarlo desde la generación de la idea, la adaptación y la materialización del proyecto.

3. Objetivo General.

Desarrollar la capacidad de dirección de cámaras e histriónica de los alumnos con base en la historia desarrollada por ellos mismos.

4. Objetivos Específicos.

Desarrollar en cada uno de los alumnos la generación de ideas.
 Adaptar la idea a un proyecto audiovisual.
 Desarrollar la dirección de cámaras
 Establecer el trabajo en equipo.

5. Reactivos/insumos, materiales/utensilios y equipos.

m) REACTIVOS/INSUMOS.			
CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	ESPECIFICACIONES	OBS.

n) MATERIALES/UTENSILIOS.			
CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	ESPECIFICACIONES	OBS.
10	Papel albanene grueso	Pliegos como difusores de luz	
10	Papel albanene Delgado	Pliegos	
10	Papel aluminio	Rollos sirven como reflectores	
30	Láminas de Unicel 1 x 1 mts. 2 cm de grosor	Armado de reflectores	
30	Filtros de luz (gelatinas) de diferentes colores y densidades	Rollos	
o) EQUIPOS/INSTRUMENTOS.			
CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	ESPECIFICACIONES	OBS.
3	Kit de iluminación fotográfica y estudio de TV	Marca SUNPAK o BOWER MANFROTTO	
3	Contiene: 3 estrobos de 300watts		
6	Reflectores 900 watts		
2	Tripies para lámparas		
2	Paraguas reflectores para foto		
2	Softbox		
2	Transmisores		
2	Luz mini LED		
2	Equipo de iluminación, reflectores regulables (dimmiable) para estudio de 8, 6 y 4 lámparas, (pueden ser Reflector FL 850, FL 650 y FL 450) Cables para conectar cámara a switcher y monitores. Diversas longitudes.		
50	LUCES DE REPUESTOS PARA LAMPARAS		
AUDIO			

5	Micrófonos inalámbricos	LAVALIER	
3	MICROFONOS direccional, unidireccional y cardioide	AUDIOTECNICA	
5	Extensiones para micrófono cannon-cannon	AUDIOTECNICA	
2	Grabadoras audio digital	PANASONIC	
2	Tarjetas memoria digital	PANASONIC	
2	Micrófono Boom con paravientos.		
4	Trípode	Fancier FC270 o Libec	
4	Cámaras Profesionales DVCPRO /Mini DV	PANASONIC JVC SONY	
4	Dolly		
1	Grúa		

6. Desarrollo de la Actividad Práctica.

Esta práctica se pretende generar un producto audiovisual en donde se tenga un proceso creativo previo, por cada integrante del equipo, además de establecer de manera conjunta los enlaces de cada una de las historias, ya que la meta final de este trabajo es crear un largometraje a partir de pequeños cortos de un máximo de 5 minutos por integrante. Se llama “Carambola” porque se repite el mismo esquema: un personaje actúa sobre otro y resulta afectado un tercero. Este tercer personaje es el primero del corto siguiente y así hasta cerrar el círculo, la intención principal, es desarrollar en los alumnos sus capacidades como director, por lo que cada uno de ellos realizará un casting previo para seleccionar a los protagonistas de su historia, obviamente contemplando la historia que se encadene antes y después de la suya. Para este conjunto de historias se deben de contemplar los diferentes ritmos, dependiendo de la impresión dinámica que queramos dar a la audiencia, dependiendo de la duración de los planos y las intensidades dramáticas y, en último caso, por efecto del montaje; tomando en cuenta el ritmo visual de la imagen, el ritmo auditivo del sonido y el ritmo narrativo de la acción. Por lo que debemos de contemplar lo siguiente:

La duración de los planos, tendrán un ritmo u otro., es decir, motivos cercanos piden el cambio rápido del plano, porque se capta rápidamente lo que contienen; lo contrario pasa con planos que presentan motivos lejanos.

Planos de duración más larga crean un ritmo lento. Se pueden obtener efectos de aburrimiento, monotonía, miseria material o moral de un personaje, ambientes contemplativos.

Planos de corta duración crean un ritmo rápido. Se pueden obtener efectos de impresión de gran actividad, agilidad, de esfuerzo, de ambiente de tragedia fatal, de choque violento. La capacidad de asimilación del espectador hace que los planos generales hayan de tener una duración más larga que no los primeros planos.

El ritmo de un film también está supeditado a la dinámica del movimiento, tanto por parte de la cámara como de los elementos representados.

Así mismo, la combinación de los diversos planos pueden acelerar o retardar el ritmo. Una sucesión de primeros planos produce un ritmo de gran tensión dramática.

Una sucesión de planos generales con imágenes amplias y luminosas dan una sensación de optimismo, al contrario que si se trata de imágenes con grandes sombras que producen tristeza.

Un paso de plano general a otro de más cerrado puede producir una aceleración del acontecimiento gracias al aumento de tensión que ocasiona.

Lo contrario, de planos cortos a largos, puede producir tanto un efecto de hundimiento como el de calma.

Los movimientos de cámara colaboran en crear dentro de un plano un movimiento, que quizá la misma escena no tiene.

La composición interna de las líneas del encuadre puede provocar una modalidad propia en el ritmo del montaje.

7. Cuestionario.

1.- ¿Cuál fue la mayor problemática al desarrollar este proyecto y de qué forma lograste solucionarlo?

8. Bibliografía.

- Aumont, J. (1992). La imagen. Ed. Paidós. Barcelona
- Chion, M. (1993). La audiovisión. Ed. Paidós. Barcelona
- Deleuze, G. (1987). La imagen movimiento. Ed. Paidós. Barcelona
- Walton, D. (1997). El montaje. Ed. Paidós. Barcelona
- Aumont, J. (1998). Estética del cine. Paidós. Barcelona

9. Reporte de Práctica

- y) Objetivo**
- z) Desarrollo de la actividad práctica**
- aa) Resultados**
- bb) Discusión**
- cc) Cuestionario**
- dd) Reporte de trabajo en equipo disponible en línea.**