ÁREA:	Elaboración de audiovisuales	GRUPO: 10°3
DOCENTE:	Ana María Galeano Hincapié.	
TRABAJO:	Taller de recuperación tercer periodo	

MARCO TEÓRICO Y CONCEPTUAL

Desarrolla las siguientes preguntas conceptuales de forma clara, técnica y bien argumentada en hojas de block.

1. Maquillaje Audiovisual: Historia y Épocas

• Evolución histórica: Explica la evolución del maquillaje en el cine desde la época del cine mudo (efecto de las emulsiones ortocromáticas) hasta el maquillaje de efectos especiales (FX) e iluminación HD/4K actual.

• Maquillaje de época: Selecciona una década del siglo XX (ej. años 20, 50, 70 u 80) e identifica los rasgos característicos de su maquillaje de época (paleta de colores, textura, peinado y estética general).

2. Ángulos y Planos Fotográficos

• Scale de Planos: Define y justifica la función expresiva y psicológica de los siguientes planos: Plano General (PG), Plano Medio (PM), Primer Plano (PP) y Plano Detalle (PD).

• Ángulos de Cámara: Explica los ángulos de cámara y la emoción o sensación que transmiten al espectador: Normal, Picado, Contrapicado, Cenital y Nadir.

3. Técnicas y Herramientas Narrativas

• Stop Motion: Explica el concepto de Frame Rate (cuadros por segundo / FPS) en la animación paso a paso y la importancia de mantener estabilidad en la iluminación y la cámara.

• Storyboard: Diseña la estructura básica de una plantilla de storyboard definiendo sus elementos principales (Dibujo, N° de toma, Plano, Ángulo, Movimiento de cámara y Descripción de audio/acción).

• Foley (Diseño de Sonido): ¿Qué es el arte del Foley (efectos de sala) y en qué se diferencia de las

librerías de sonido (SFX)? Cita 3 ejemplos de objetos cotidianos usados para simular sonidos reales.

• Tipos de Fotografía: Explica las diferencias conceptuales y técnicas entre Fotografía de Retrato, Fotografía Documental/Periodística, Fotografía Publicitaria/Producto y Fotografía Conceptual.

4. Análisis y Creación de Personajes Tridimensionales

Para que un personaje sea tridimensional (complejo y creíble), debe construirse sobre tres dimensiones fundamentales. Define cada una y proporciona dos ejemplos concretos:

a) Dimensión Física: Edad, apariencia física, tono de voz, vestuario, lenguaje corporal.

b) Dimensión Social: Clase social, educación, estructura familiar, entorno socio-cultural, profesión.

c) Dimensión Psicológica: Motivación principal, trauma o miedo inconsciente, valores morales, defecto trágico (harmartia).

PROYECTO PRÁCTICO CREATIVO

Elige UNA de las siguientes 3 opciones de producción para aplicar los conocimientos del taller:

OPCIÓN 1: Micro-Cortometraje o Reel (Video de 1 Minuto), Produce un video narrativo de 60 segundos enfocado en la transformación de un personaje.

1. Personaje y Caracterización: Diseña un personaje tridimensional y aplícale un Maquillaje de Época o un maquillaje característico según la historia.

2. Lenguaje Visual: El video debe incluir explícitamente al menos 4 tipos de planos diferentes y 2 ángulos distintos.

3. Foley y Banda Sonora: No puedes usar audio ambiental sin procesar. Graba al menos 3 efectos de Foley propios (pasos, roces de ropa, objetos) y sincronízalos en edición.

4. Entregable Técnico: Adjunta el Storyboard de 6 a 8 viñetas que utilizaste para planear la filmación.

OPCIÓN 2: Foto-Ensayo Narrativo (Mínimo 8 Fotogramas)

Crea una serie fotográfica que cuente una historia visual estructurada sin necesidad de texto expositivo.

1. Tipos de Fotografía: La serie debe combinar técnicas de Fotografía de Retrato y Fotografía Conceptual.

2. Estética y Maquillaje: El modelo debe contar con un Maquillaje temático o de época que evolucione visualmente a lo largo de la serie.

3. Variedad Técnica: Las 8 fotos deben evidenciar el uso deliberado de ángulos Picado y Contrapicado, y planos Detalle, Primer Plano y Plano General.

4. Documentación: Entrega la ficha técnica con la tridimensionalidad del personaje representado (Física, Social y Psicológica).

OPCIÓN 3: Cortometraje Animado en Stop Motion (30 a 60 Segundos)

Anima a un personaje tridimensional en una secuencia narrativa corta mediante técnica fotograma a fotograma.

1. Técnica: Animación fluida realizada a mínimo 8 o 12 cuadros por segundo (FPS).

2. Diseño de Personaje: El personaje (muñeco, plastilina o articulado) debe reflejar su personalidad mediante vestuario, color o texturas/maquillaje.

3. Planificación: Entrega previa del Storyboard dibujado de la secuencia animada.

4. Diseño Sonoro: Todos los efectos sonoros (movimientos, golpes, fricción) deben ser grabados manualmente con objetos caseros (Foley).