

4.1. RESUMEN DEL TEMARIO ANALIZADO

TIPOLOGÍA DE PLANOS

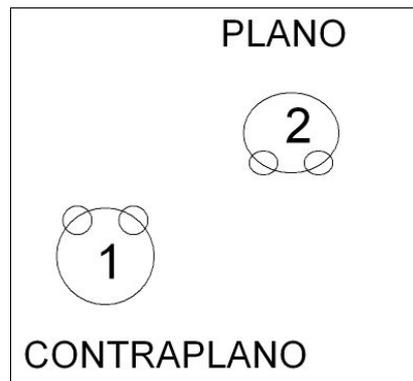
- **PPP (primerísimo primer plano)**
- **Plano ¾:** aire en la dirección de la mirada.
- **PD (plano detalle)**
- **PC (plano corto)**
 - o **PCL (plano corto largo)**
- **PM (plano medio)**
- **PA (plano americano)**
- **PG (plano general)**
- **Plano en escorzo:** se relaciona la figura con otro elemento.
- **Plano cenital:** Desde arriba.
- **Plano Nadir:** Desde abajo.
- **Plano Picado:** Desde arriba con un ángulo de 45°.
- **Plano Contrapicado:** desde abajo con un ángulo de 45°.
- **Panorámica:**
 - o **Izquierda / derecha**
 - o **Vertical: tilt up / down up**

CONSIDERACIONES A TENER EN CUENTA

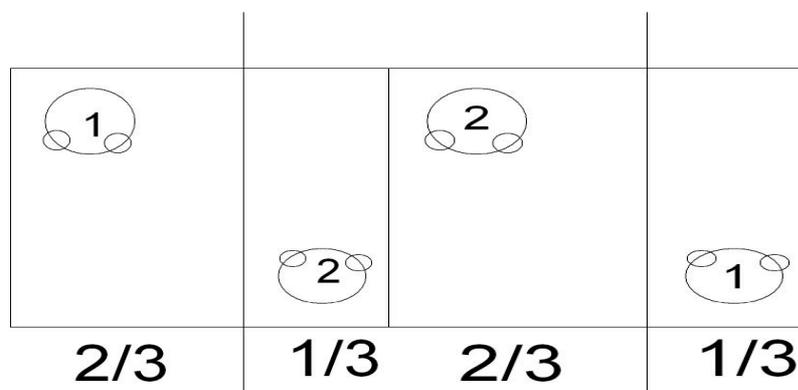
- Evitar siempre seccionar articulaciones, por ejemplo el codo, por integración de la imagen en cualquier tipo de plano.
- En las panorámicas horizontales evitar los escalones.
- El aire debe estar siempre en la dirección de la mirada.
- En las transiciones mediante desenfoco el plano de salida y el de entrada deben tener el mismo grado de desenfoco.
- En las transiciones mediante fundidos es recomendable saltar 2 escalas de planos para que quede más estable. Por ejemplo de PG a PC.
- El duplicador se puede utilizar para fundir a negro.

PLANOS Y CONTRAPLANOS

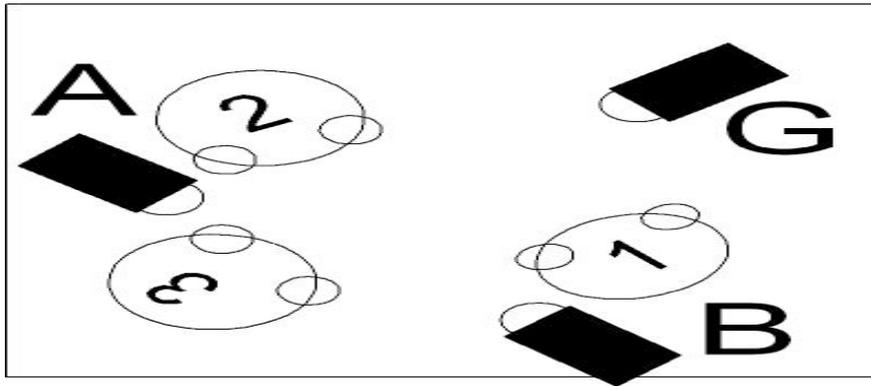
- Hay que tener en cuenta que cuando se trata de plano y contraplano entre dos personas hay que respetar unas reglas:
 - o Se debe mostrar la nariz del que está de espaldas para indicar la dirección de su mirada.



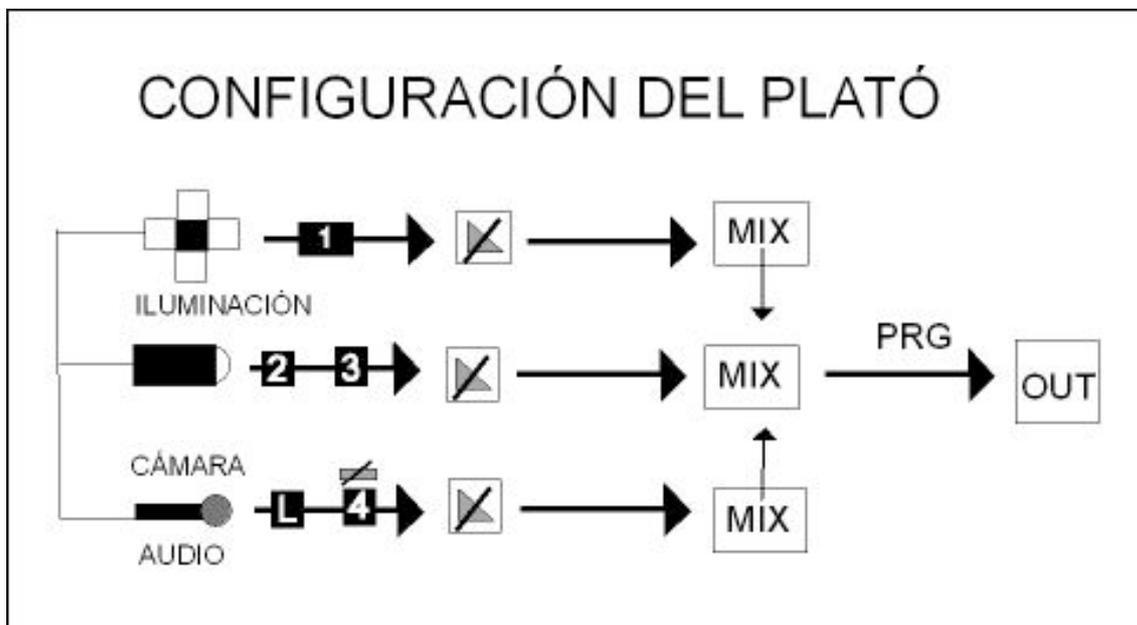
- o Se debe respetar la regla de los 2/3, espacio que ocupa el que está de frente en cada momento.



- Si hay tres personas y tres cámaras la solución es la siguiente:



Con la cámara G tenemos un PG de las tres personas y con A y B tenemos un plano de dos de los individuos de frente y la espalda del tercero. Para pasar de A a B lo haremos siempre previo paso por G. Además se debe ser muy cauteloso con el aire que provoquen las miradas. El plano y el contraplano realmente son sólo entre A y B.



1. DIMERS: regulan la potencia de la iluminación.
2. TBC (time Base Correct): sincroniza la señal de las cámaras.
3. CCU: unidad de control de cámaras. Realiza el balance de blancos de todas las cámaras al mismo tiempo. Controla además los parámetros RGB, balance de negros y ganancias.
- L. Limitador de potencia del audio.
4. Ecualizador de calidad.

MIX. Los mezcladores se encargan de seleccionar las entradas definitivas que pasarán al programa.

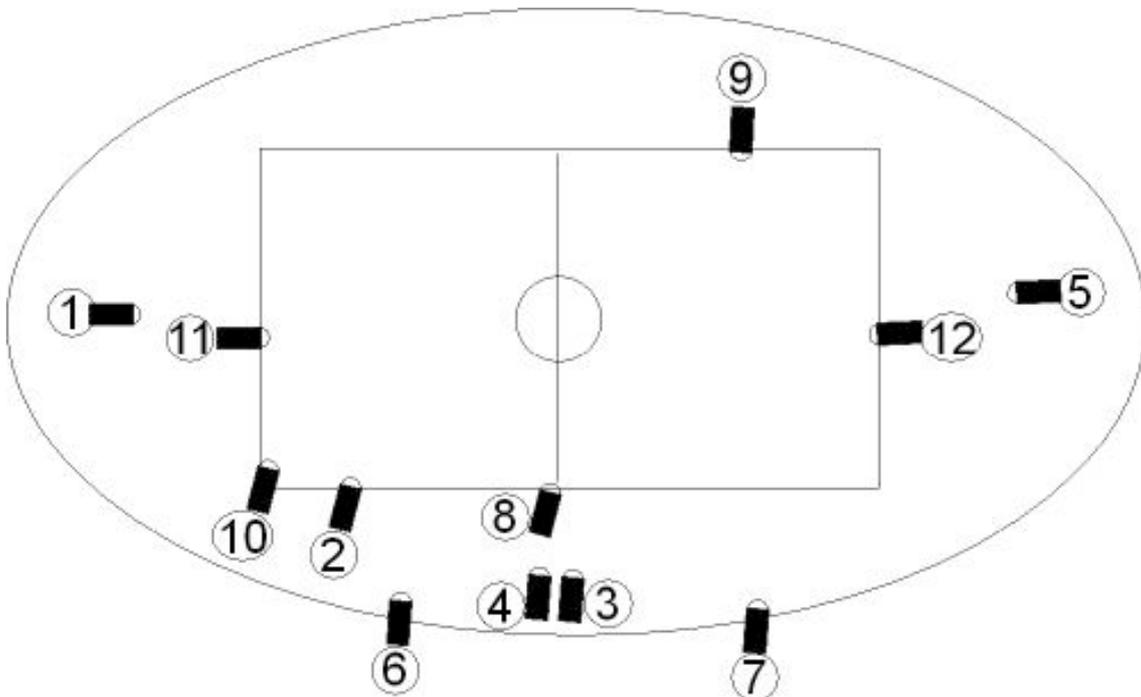
LA CÁMARA

- ÓPTICA:
 - Distancia focal.
 - Diafragma: entre 1'8 y 16. Regula la entrada de luz. Cuanto más bajo sea el número de diafragma (stop), más luz entrará. Debe buscarse números de stop medianos, como 5'6 que es el de mayor calidad. Cuanto más alto es el stop, más profundidad de campo y viceversa.
 - La potencia consiste en la capacidad de la óptica para captar con calidad de los objetos lejanos y cercanos: 8'5mm y 170mm (distancia focal).
 - La óptica consta de tres aros:
 - Diafragma
 - Distancia focal/zoom
 - Enfoque/foco: se mide en metros o pies (feet).
 - La distancia hiperfocal es todo aquello enfocado antes del último objeto enfocado cuando el foco está seleccionado al infinito.
 - Botón Iris: se emplea para lectura automática del diafragma.
 - Botón de retorno: se usa para ver el plano que está en el aire, para ver el programa. En modo ENG rebobina 3 segundos.
 - Macro (M): mueve la última óptica, con lo que se consigue una distancia focal muy pequeña. Se emplea para grabar objetos muy cercanos.
- CUERPO DE LA CÁMARA
 - Bayoneta.
 - CCD: condensadores que excita a los píxeles cuando incide sobre ellos la luz. Se encargan de traducir la luz en una señal eléctrica de RGB e Y (luminancia): la señal de vídeo.
 - Filtros de densidad neutra. Hay 4 y son del tamaño de la bayoneta:
 - 1: 3400 ° K, para interiores.

- 2: 5600 ° K, para exteriores con mucha luz (playa, nieve...). 1/18 de densidad neutra.
 - 3: 5600 ° K, el normal para exteriores. 1/6 de densidad neutra.
 - 4: 5600 ° K. 1/8 de densidad neutra.
- Balance de blancos.
 - Balance de negros: vacía el pozo p (exceso de luz).
 - Preset: filtro 1.
 - Barras: 1 minutos antes para sincronismos.
 - CAM: cámara.
 - Ganancia: alta/bajo/media (18/9/3). Aportan decibelios de luz, pero generan ruido.
 - Nivel de audio.
 - Gentlock: mediante este mecanismo es posible generar una FREE RUN con distintas cámaras. También posibilita un TC REC y un REAL TIME.

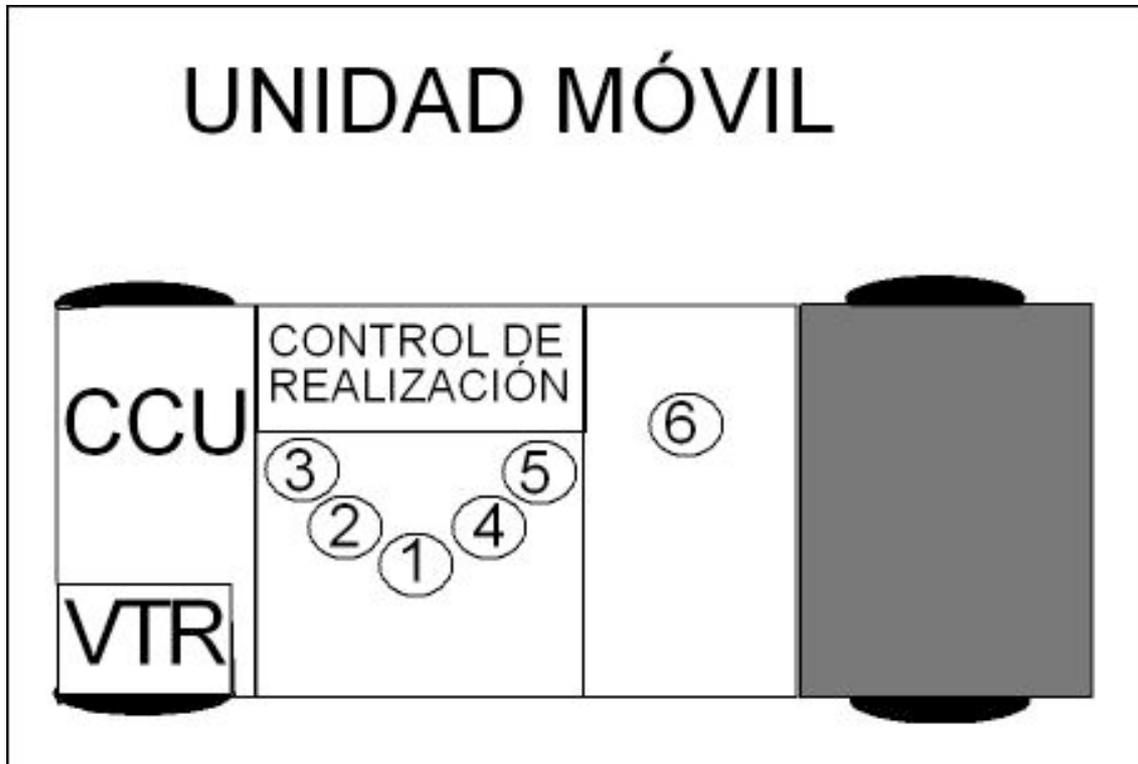
REALIZACIÓN TELEVISIVA DE UN PARTIDO DE FÚTBOL

Existen dos tipos de realizaciones: la perceptible y la no perceptible. La de los partidos de fútbol debe ser no perceptible. Su funcionamiento es el siguiente:



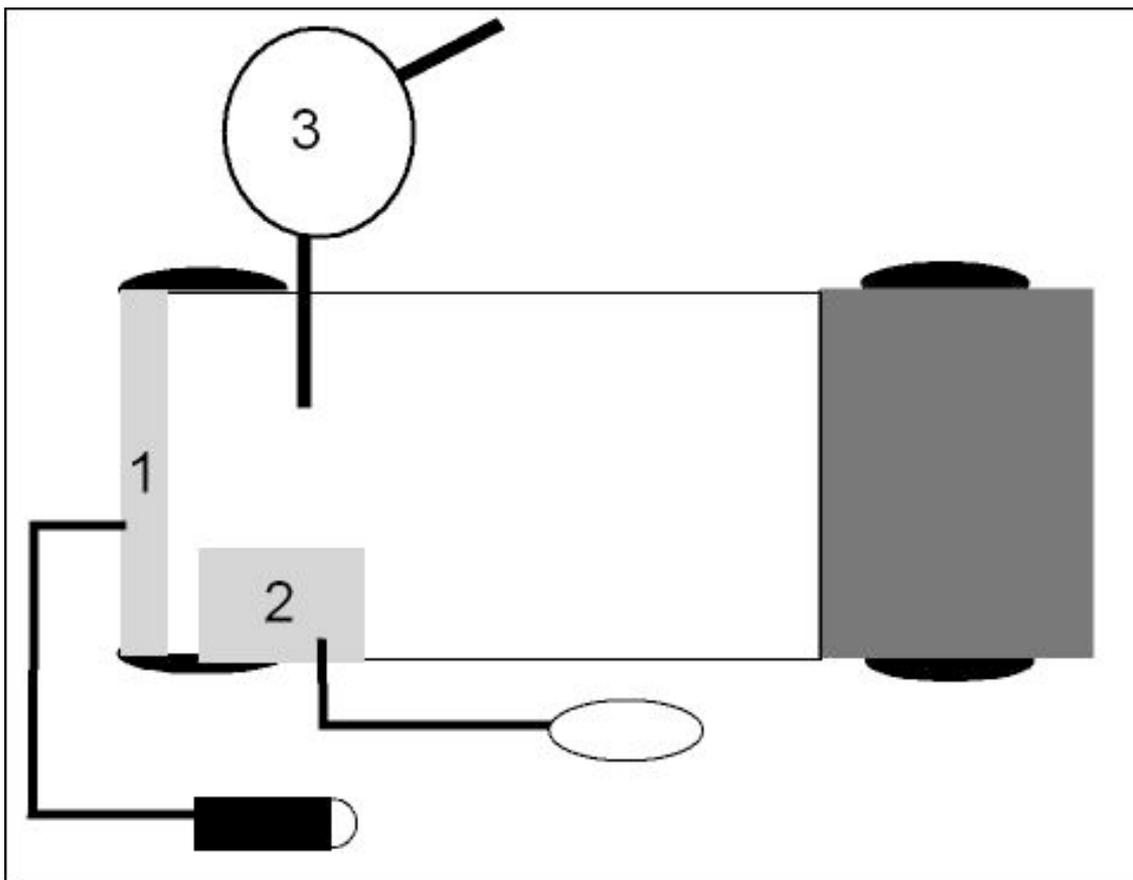
1. Ubicada en el segundo balcón de las gradas justo detrás del centro de la portería. Conseguimos un plano picado que cubra medio campo.
2. Teleobjetivo (peseta): planos cortos de seguimiento de los jugadores.
3. Teleobjetivo: situada a la misma altura que 1. Se combina con 2 para mostrar reacciones de jugadores, celebraciones de los goles... también planos cortos.
4. Master: óptica normal. Plano general que ocupa el 90% de la retransmisión.
5. Igual que 1 pero en la otra portería.
6. y 7. Las cámaras más altas. Ópticas normales. Se emplean para mostrar las jugadas de fuera de juego.
8. Accesible: cámara a pie de campo para mostrar banquillos y realizar entrevistas.
9. Accesible: teleobjetivo complementario de 2.
10. Steddy Cam ubicada en el corner.
11. y 12. Accesibles: ubicadas justo detrás de la portería en escorzo para mostrar los goles.

Además de todo este despliegue técnico dentro del campo (al que hay que añadir los micrófonos), en el exterior tenemos una unidad móvil que realiza la señal del partido. Su funcionamiento es el siguiente:



1. Realizador
2. Auxiliar de realización
3. Tituladota
4. Efectos
5. Disco duro
6. Técnico de sonido

La unidad móvil está conectada a las cámaras y a los micrófonos y emite la señal a través de una antena parabólica vía satélite o terrestre.



1. Triaxiales: a ellos se conectan las cámaras.
2. Conexión de los micrófonos mediante mazo multipac. Los cables de microfonía son líneas RDSI (50% de subida y 50% de bajada), ya que necesitan tener retorno.
3. Antena que emite la señal producida por la unidad móvil y que recibe la del centro de control.

La unidad móvil cuenta con un camión a parte que se encarga de generar la energía suficiente para su correcto funcionamiento. El generador voltaico se encarga de alimentar a la unidad con la corriente alterna trifásica. También puede emplearse para generar la energía suficiente necesaria para los focos de un set.

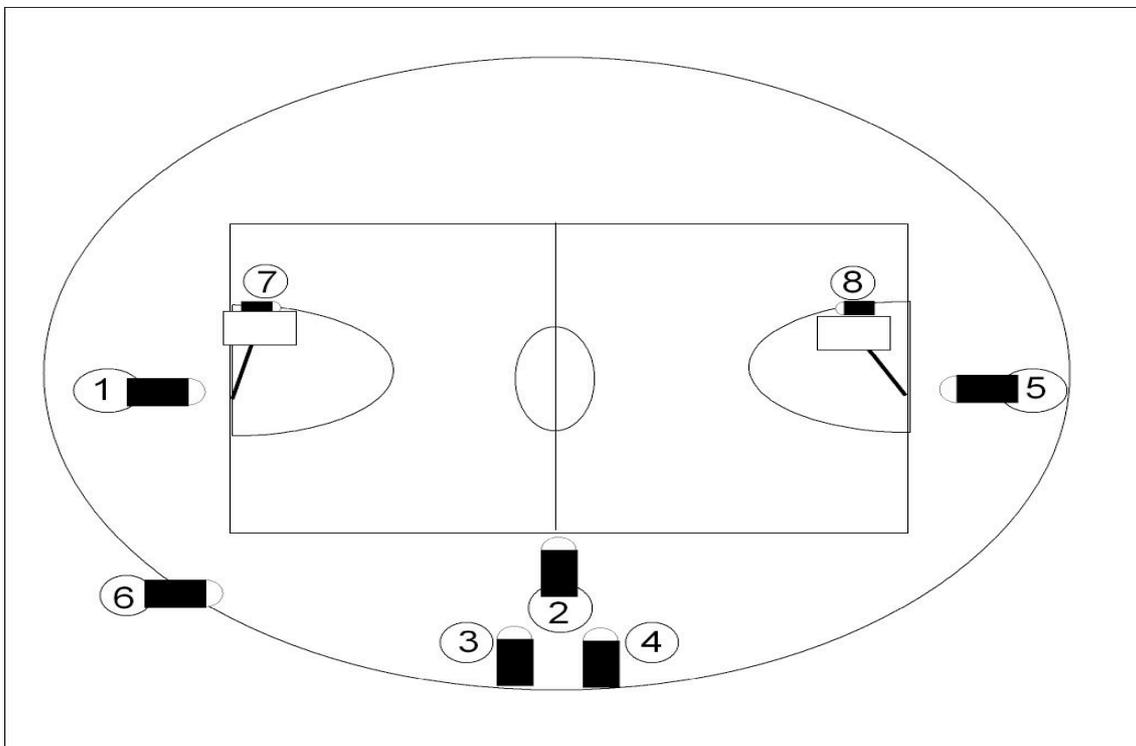
El Programa sale de la unidad móvil, donde está el realizador, y el centro de producción es el encargado de su emisión. Desde el centro de producción se introducen también los rótulos publicitarios.

Cuando un evento requiere más cámaras de las que dispone conexión una unidad móvil, se conecta otra unidad móvil. La segunda móvil tiene su propia realización. A la

unidad móvil principal le llega el producto de la segunda por una línea externa. Esto obliga al realizador de la móvil principal a hacer una realización paralela. Todo lo que ocurre en la segunda móvil lo tienen que saber en la principal.

En la realización paralela lo que se emite, el programa, es lo que sale de la unidad móvil principal. En la segunda ven lo que emite el centro de producción.

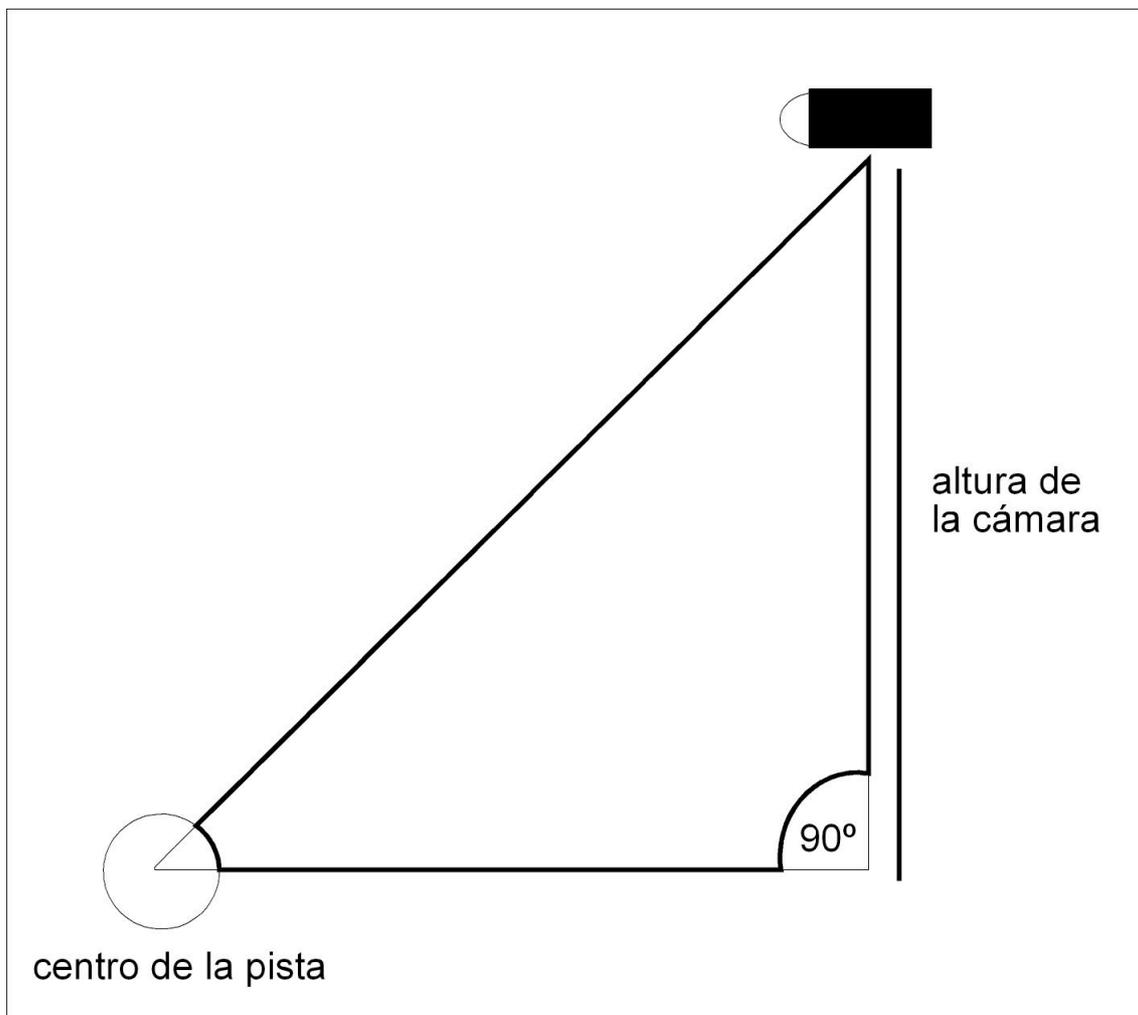
REALIZACIÓN TELEVISIVA DE UN PARTIDO DE BALONCESTO



1. Cámara autónoma con angular al hombro detrás de la canasta.
2. Peseta situada a pie de pista con una óptica normal.
3. Teleobjetivo para planos cortos (repeticiones).
4. Master: óptica normal para el plano general que se empleará para la retransmisión.
5. Cámara autónoma con angular al hombro detrás de la canasta.

6. Teleobjetivo (beauty): es la más alta y con ella conseguimos un plano general del pabellón.
7. Minicámara ubicada en el tablero.
8. Minicámara ubicada en el tablero.

La altura de la cámara 3 y 4, en teoría, debe ser el resultado de la siguiente ecuación:



MEDIOS HUMANOS NECESARIOS PARA UNA REALIZACIÓN BÁSICA

- **Plató**
- Operadores de cámara: graban.

- Auxiliares de cámara: preparan las cámaras.
- Técnico de sonido: controla sonido del plató.
- Auxiliar de sonido: monta el equipo de sonido.
- Técnico electrónico: organiza los elementos electrónicos.
- Auxiliar eléctrico: monta el equipo electrónico.
- Auxiliar de explotación: ayuda a los cámaras, técnicos de sonido y al electrónico.
- Técnico de iluminación: gestiona y controla los focos.
- Auxiliar de iluminación: ayuda en las lecturas de iluminación.
- Regidor: delegado del realizador en el plató. Es el que más manda, el diplomático que traduce las órdenes del realizador al resto del equipo. Es la voz válida del realizador.

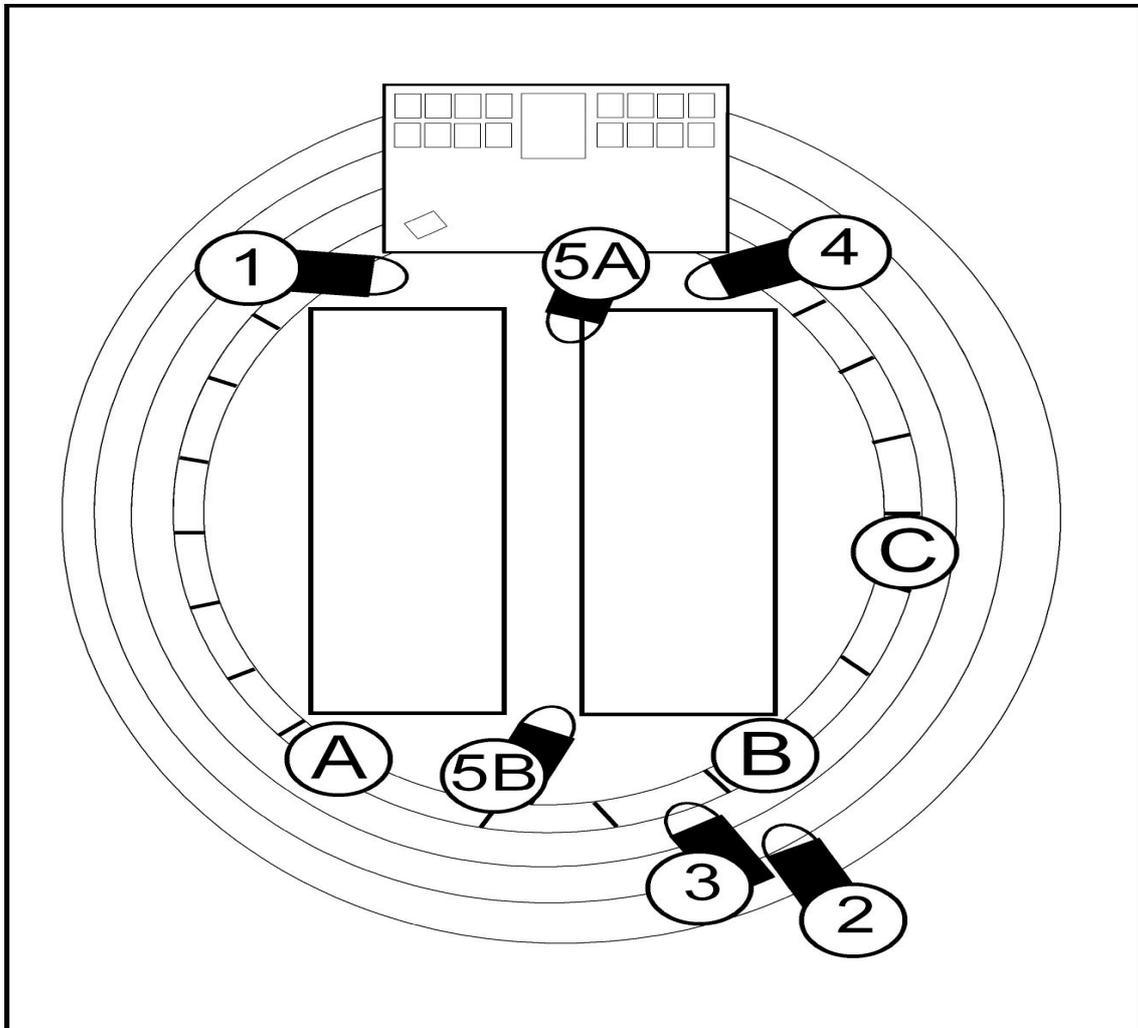
- **Control de realización**
- Realizador: manda y ordena desde el control.
- Ayudante de realización.
- Técnico de sonido.
- Técnico de iluminación.
- Operador de equipos: encargado de la tituladora.
- Operador de equipos: responsable de VTR.
- Operador de equipos: gestiona el teleprompter.

- **Personal auxiliar y artístico**
- Decorador, limpieza, peluquería, atrezzo...

- **Productor**
- Responsable de que todo funcione correctamente.

REALIZACIÓN TELEVISIVA EN UN ESPACIO TEATRAL

Ejemplo: Coronación Reina Fiestas Castellón

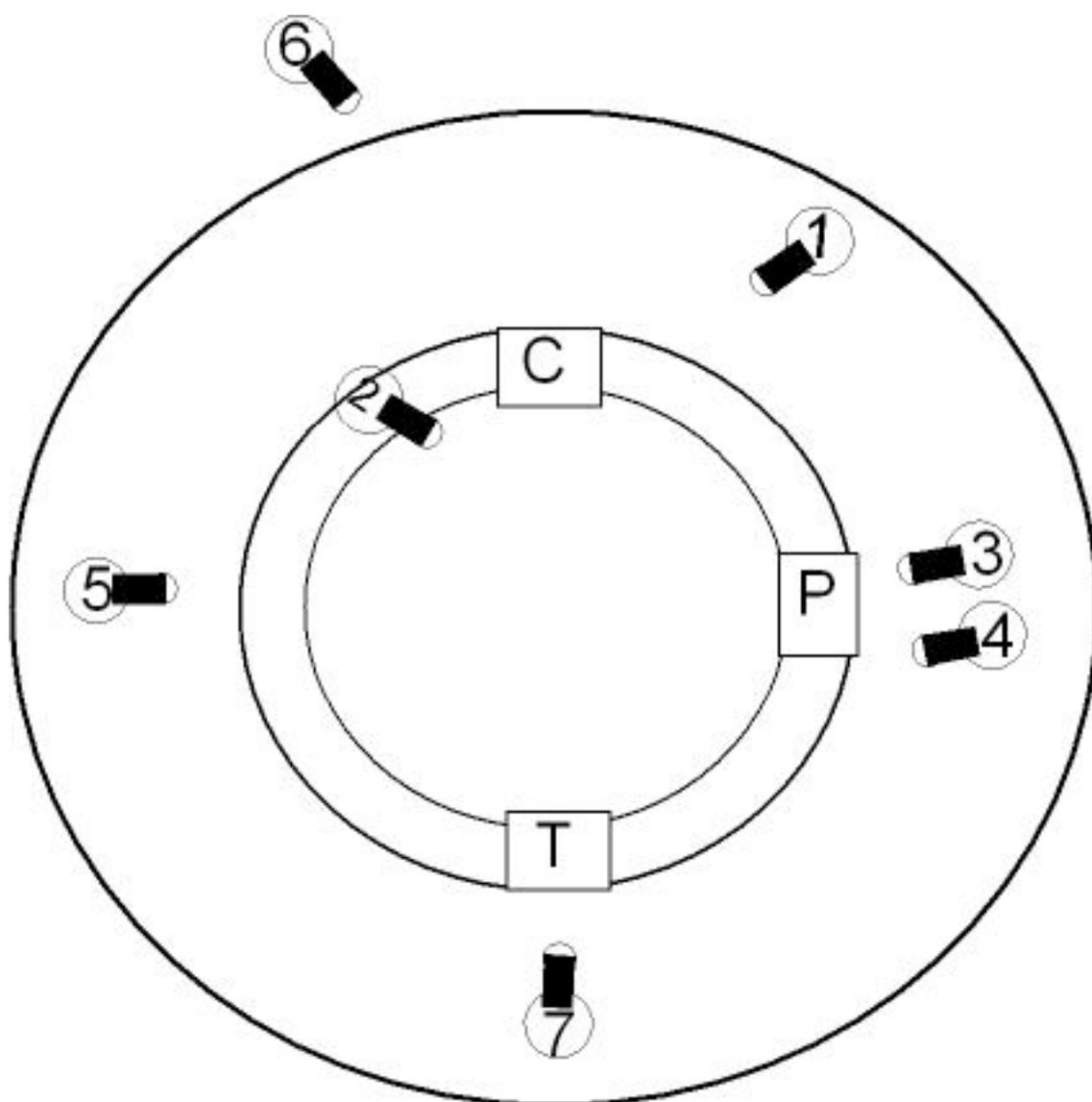


Disposición de las cámaras:

1. Teleobjetivo para grabar al público y a las autoridades (B).
2. Óptica normal: plano general.
3. Teleobjetivo: Escenario.
4. Teleobjetivo para grabar al público y a las autoridades (A y C).
5. Cámara autónoma: llegada y salida de las festeras.

Además hay que reforzar la iluminación del teatro y situar micros en el escenario (atril del presentador) y en el público (ambiente).

REALIZACIÓN TELEVISIVA DE UNA CORRIDA DE TOROS



Disposición de las cámaras:

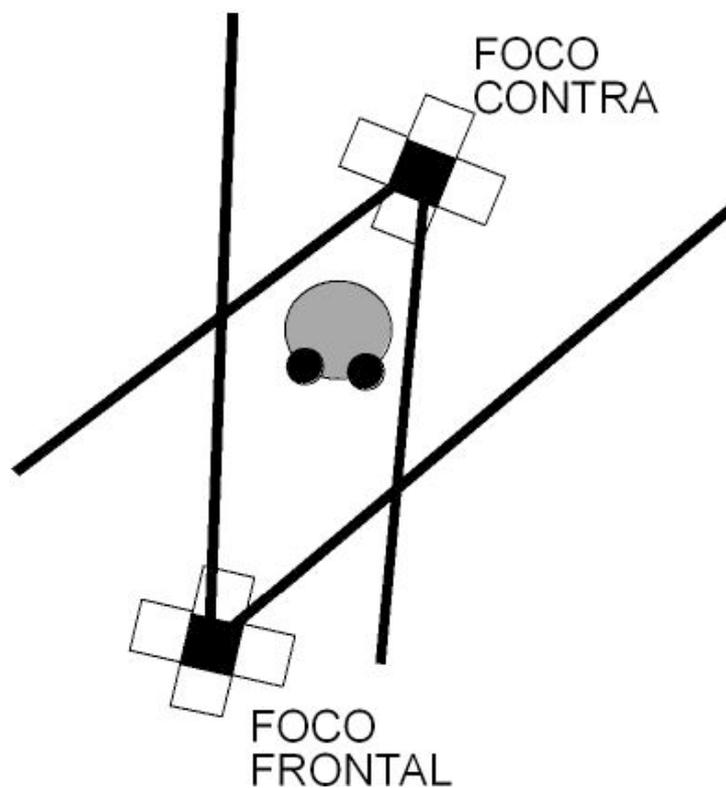
- 1: Teleobjetivo encargado del seguimiento de los toriles y del palco de la presidencia.
- 2: Angular autónomo en el callejón.
- 3: Teleobjetivo.
- 4: Master.
- 5: Contramaster.
- 6: Beauty, angular fuera de la plaza para planos generales con los que se insertan los rótulos de las ganaderías y se presentan a los toreros.
- 7: Teleobjetivo.

Todas las cámaras están a la misma altura a excepción de 2 y 6. El eje de la retransmisión lo marca la mirada del toro. Para no perder nunca este eje se emplea la cámara 6 para planos de transición de eje. Hay que tener en cuenta que hasta el rabo todo es toro y por tanto debe aparecer toda la figura del animal en el plano.

LA ILUMINACIÓN

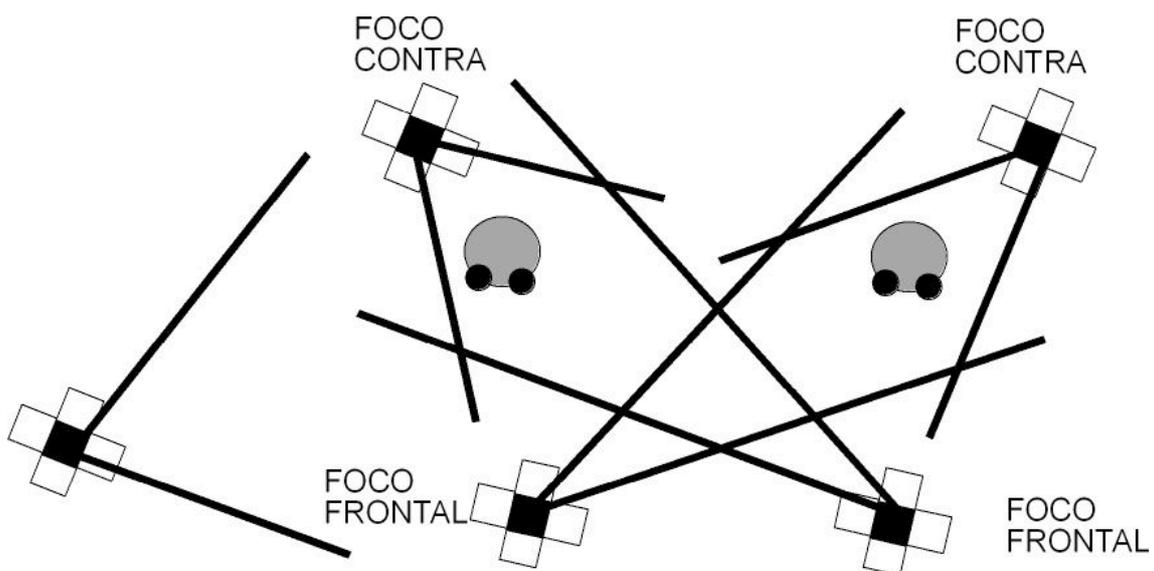
La luz forma parte del lenguaje audiovisual. La iluminación es mucho más que llenar de luz la escena para que la cámara grabe correctamente. Tenemos que tener en cuenta que el tipo de iluminación depende del objetivo de la narración.

- **Iluminación mínima para una persona:**



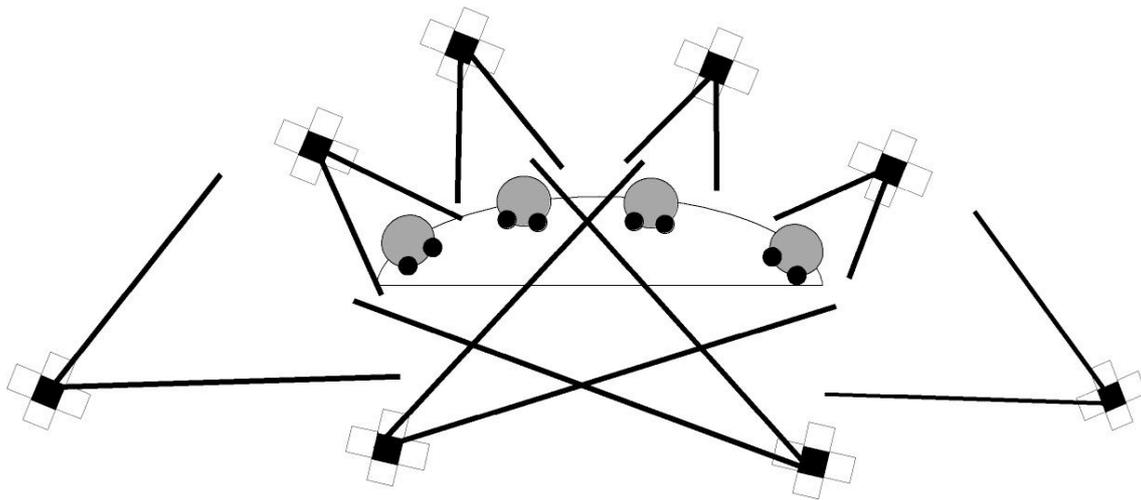
El frontal debe aportar $\frac{2}{3}$ de la luz y el contra $\frac{1}{3}$. El contra ilumina la figura desde los hombros hasta la cabeza, con lo que consigue más volumen.

- **Iluminación mínima para 2 personas:**



Los contras siempre están más altos que las cabezas de las figuras iluminadas y los frontales más que el eje de la cámara. Tenemos un foco lateral que ilumina toda la escena.

- **Iluminación mínima para 4 personas:**



Se colocan focos grandes de relleno para las zonas oscuras de las figuras.

Respecto a la iluminación tendremos que tener en cuenta siempre que una temperatura de color alta nos podrá dar una imagen azulada (5600°K) propia de exteriores mientras que una baja nos dará una rojiza. Para combinar ambas luces usaremos gelatinas (filtros).

En un plató cada foco está numerado con un número que se corresponde con los de la mesa de iluminación. Si seleccionamos 1@50, el foco 1 se iluminará al 50%. Si tecleamos 1thru10, se encenderán los focos del 1 al 10. Si marcamos 1thru10except8except3, se activarán los focos del 1 al 10 menos el 8 y el 3.