

**PROPUESTA DE FOTOGRAFIA DE ESTUDIO**

**EDWIN JAVIER CASTAÑO DUSSAN**

**CORPORACION UNIFICADA NACIONAL**

**3er CORTE**

**BOGOTA**

**2015**

**TÍTULO:** Fenómeno del Niño Rata.

**DESCRIPCIÓN GENERAL:** Niño en pasatiempo con los video juegos

**ARGUMENTO.**

Nombrado así por la comunidad Gamer .Es aquel Video jugador en etapa previa a la pubertad. Falto de escrúpulos por un gusto por los videos juegos más comerciales y con un temperamento que responde a la mínima provocación. Con aproximación a una rabieta.

Dicho lo anterior, en este proyecto se quiere plasmar las etapas emocionales que experimenta el sujeto con Síndrome del fenómeno del Niño Rata mientras juega en la consola de video juegos en su espacio que para este caso será la habitación.

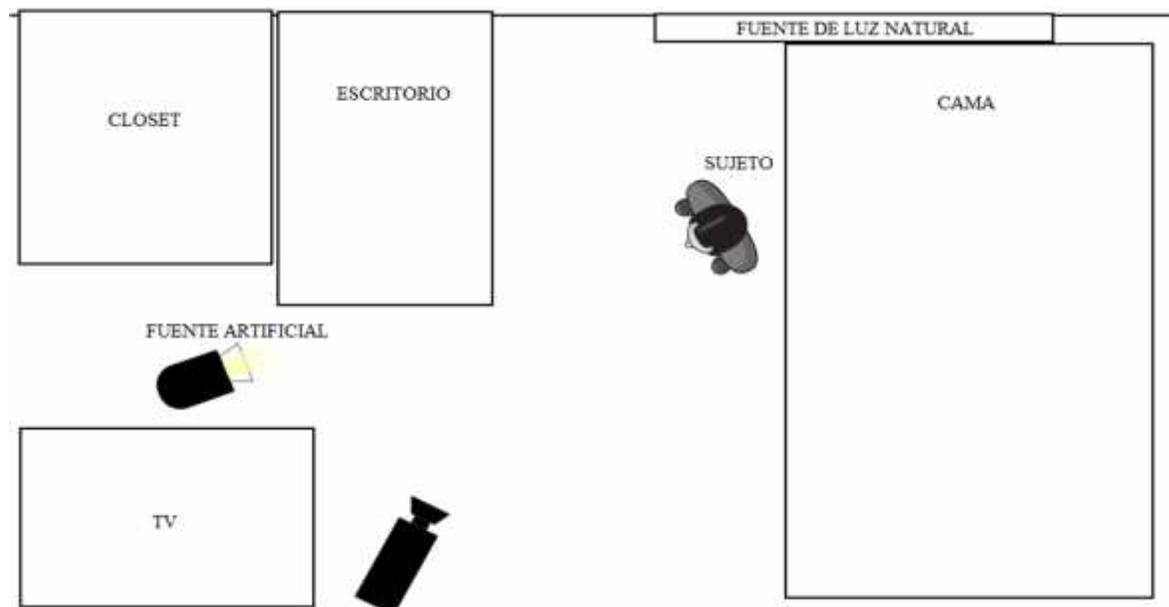
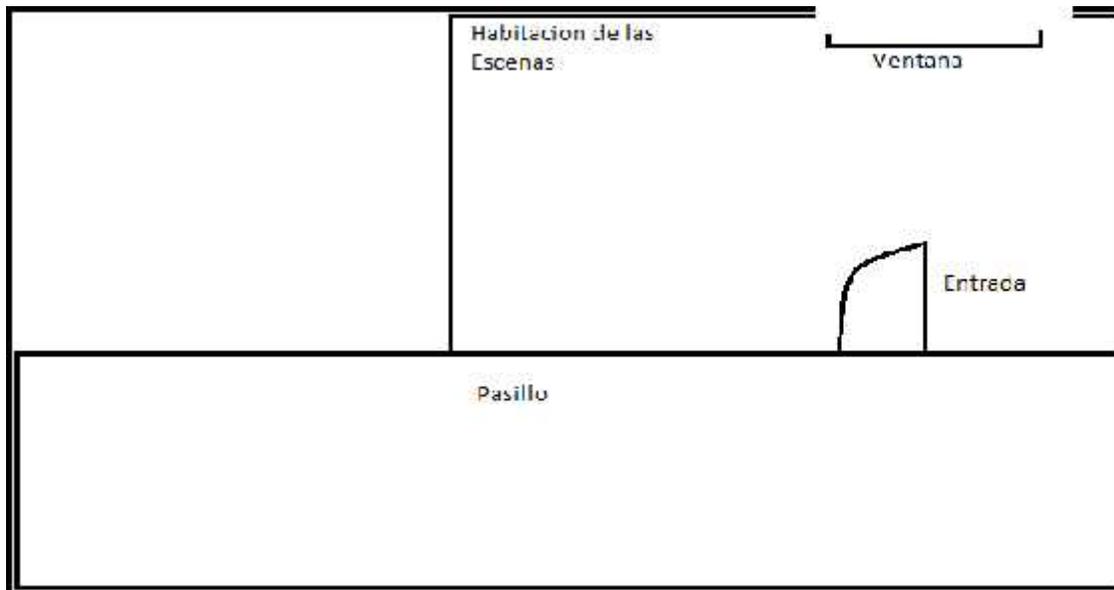
**SINTESIS DE ESCENAS.**

La fotografía será realiza a un solo sujeto de edad aproximada de entre los 10 y 13 años de edad.

En un espacio Interior: habitación.

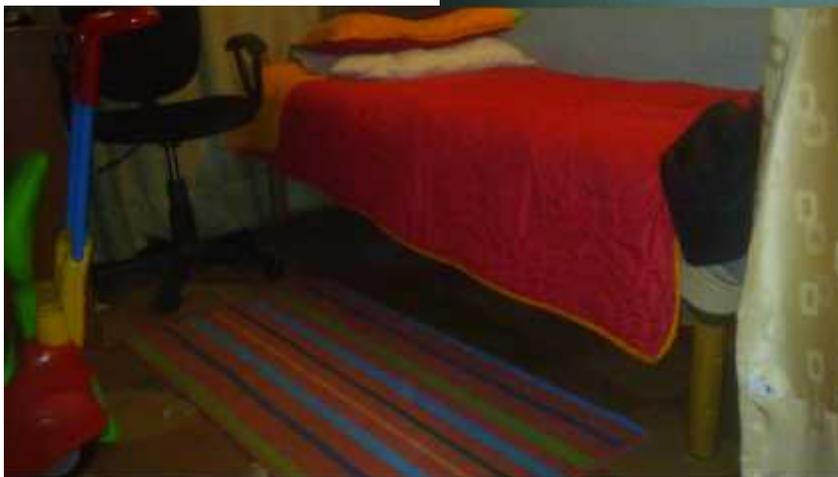
**ESCENOGRAFÍA:** Habitación de 15x15 m.

El espacio está mayormente compuesta de madera: cama, mesas, closet, pared frontal  
A otra parte de la pared es en cemento cubierto con pintura.



## Propuesta Trabajo Final

Habitación de escogida para la realización de Proyecto. 1



Habitación de escogida para la realización de Proyecto. 2



### Vestuario:

Camisa roja, buzo verde, pantalón color azul, cachucha color gris, tenis color naranja



**PERSONAJE ESCOGIDO**

**NOMBRE:** Juan José Murcia

**EDAD:** 12 años



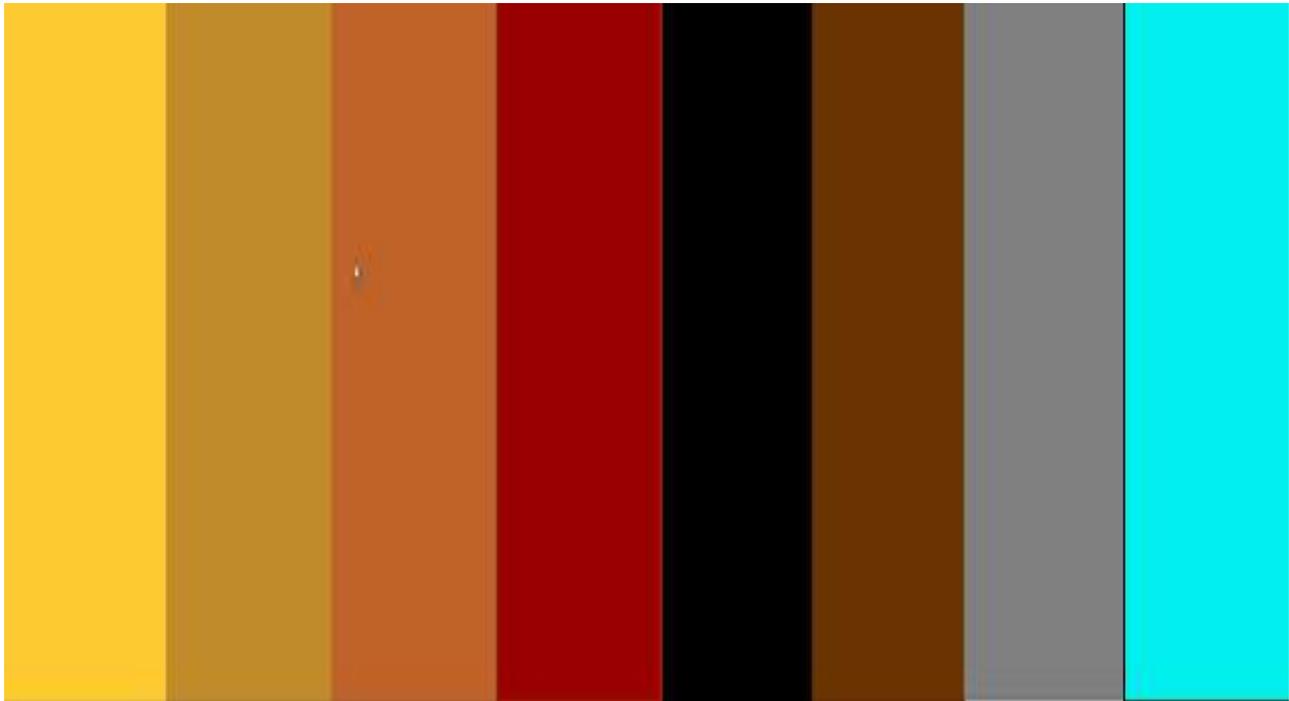
Maquillaje: Base para rostro, levemente peinado (primero tendrá una cachucha), se resaltarán sombras para escenas respectivas.

**AMBIENTACIÓN.**

Siendo una habitación de niño-(en etapa hacia la pubertad), estará ambientado:

- Una cama: Colchón, Cobertor, Almohadas y espaldar.
- Pantalla de TV.24”
- Losa y recipientes de cocina. Empaques de comida.
- Ventana con persiana en semimadera
- Escritorio de Computador: Mesa, silla y Computador portátil.
- Mueble en madera de ropa.
- consola de video juegos: Consola XboX, 2 controles, cables y CDs de videojuegos

Paleta de Colores.



### DESGLOSE DE ARTE

ESC	INT/EXT	DIA/NOC	DECORADO	ILUMINACION.	MAQUILLAJE	DESCRIPCION.
1	INT	NOCHE	Habitación ordenada	Luz natural apoyada de Luz artificial	Base color piel para rostro.	Sujeto está de frente a la pantalla del televisor, su rostro se muestra emocionado y sujeta en sus manos el control de la consola de video juego.
2	INT	NOCHE	Habitación ordenada	Luz natural apoyada con luz artificial	Base color piel para rostro	Sujeto completamente en emoción celebrando.
3	INT	NOCHE	Habitación ordenada	Luz artificial	Base color piel para rostro	Sujeto con actitud inquieta y exaltada
4	INT	NOCHE	Habitación desordenada	Luz Artificial	Se marcará sombras en rostro apoyado con la fuente de Luz	Sujeto completamente alterado y eufórico
5	INT	NOCHE	Habitación desordenada	Luz Artificial	Se marcará sombras en rostro apoyado con la fuente de Luz	Sujeto haciendo pataleta.

## **ILUMINACION**

Mediante el diseño de la iluminación se trazarán las claves para la creación del concepto y la tematica de la historia a través de técnicas específicas.

La propuesta general de iluminación es conseguir, con iluminación artificial en interior y en cierto grado luz Natural, una muestra visual de la temática “fenimeno del niño rata”. Donde la imagen sea la que hable y enmarque los tiempos emocionales de dicha historia.

Fuentes de Luz:

1) Luz Natural: Entrada de luz por la abertura de las persianas.

Hora estimada: Entre las 6 y 8PM.

2) Luz Artificial: Foco de Luz cálida de 60W, Apoyada con otro foco de 60W. Una para iluminar en su mayoría el espacio. Otra para dirigir y denotar “x” la imagen.

Materiales: -1 Cámara Nikon7000

-1 Fresnel

-2 Papel difusor

-1 Trípode de cámara

-1 Trípode de foco

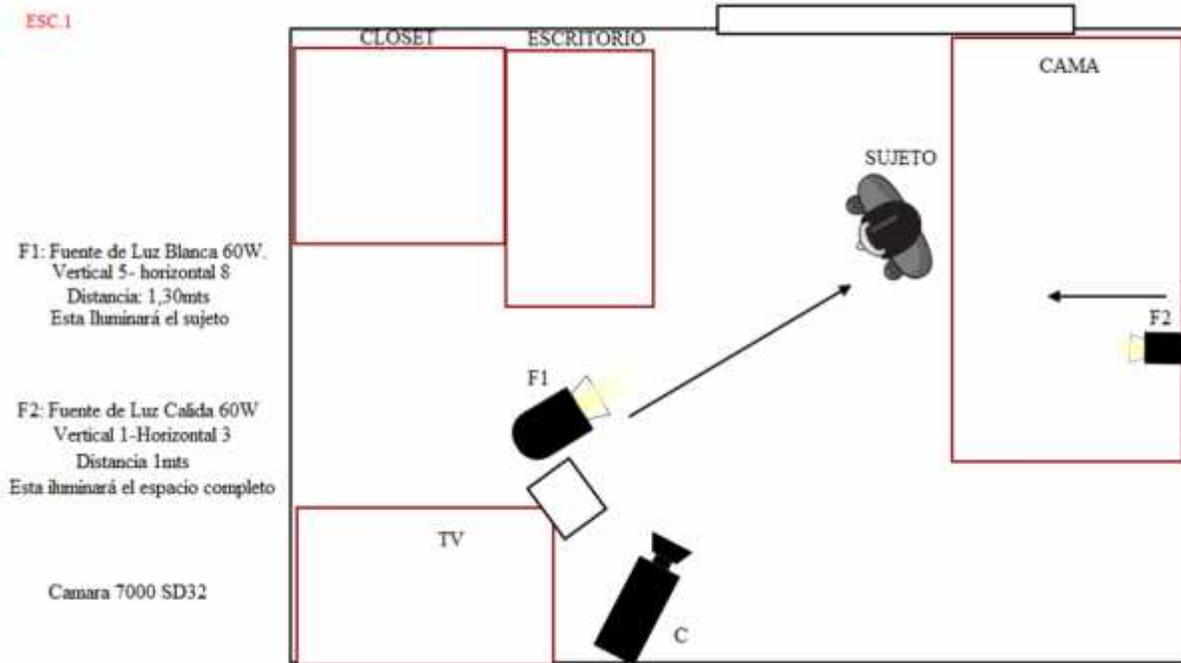
-1 Micro SD 32Gigas

- 1 Lámpara alógena

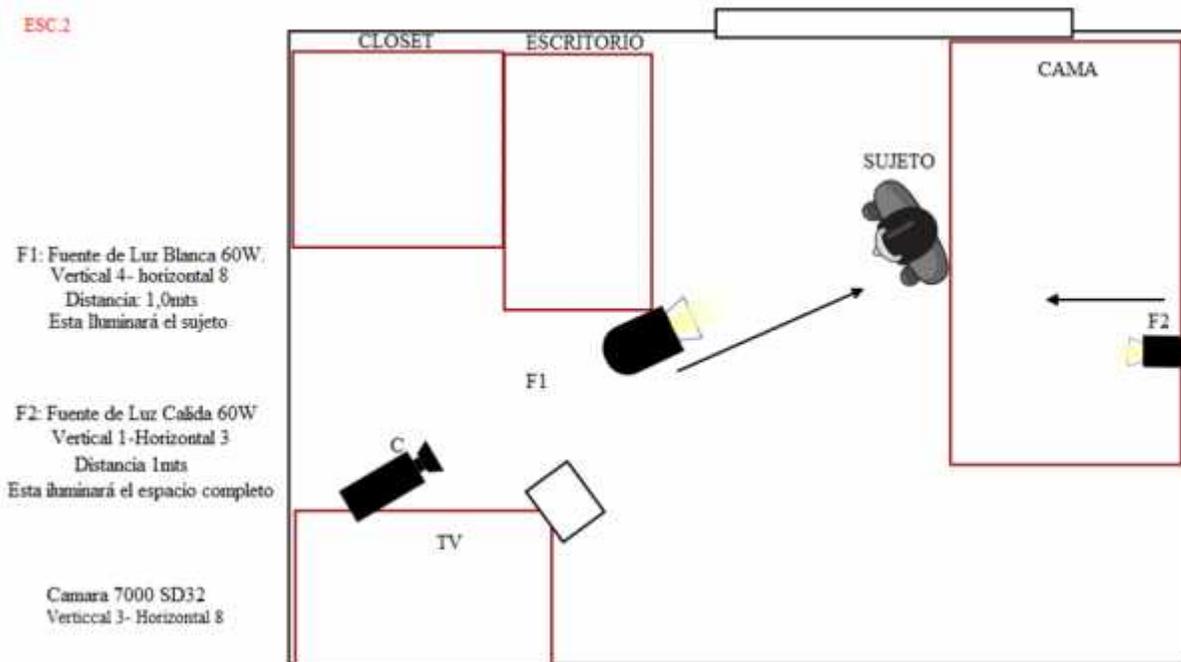
Se cubrirá el espacio en acción de las 5 escenas (Ya que será el mismo espacio, con algunas modificaciones en utilería y maquillaje), esto incluye entrada de la habitación y ventana interna. La cámara entrara en acción con un ángulo de 3vertical a 8 horizontal y se graduará su posición para cada escena con las respectivas variables que requiere cada una.

ESQUEMA DE ILUMINACION

ESC.1



ESC.2



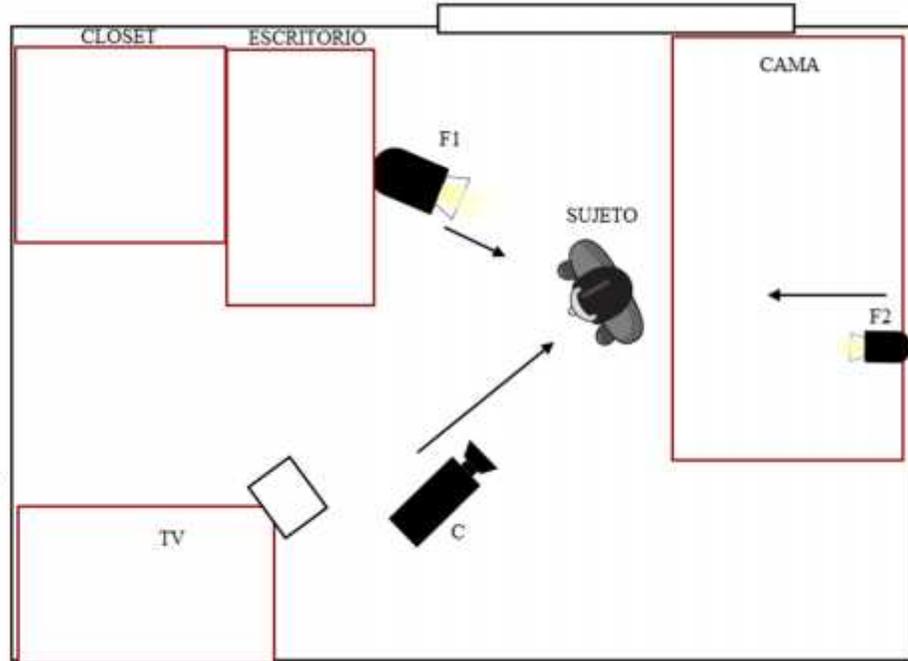
## Propuesta Trabajo Final

ESC.3

F1: Fuente de Luz Blanca 60W.  
Vertical 4- horizontal 10  
Distancia: 0,80mts  
Esta iluminará el sujeto

F2: Fuente de Luz Calida 60W  
Vertical 1-Horizontal 3  
Distancia 1mts  
Esta iluminará el espacio completo

Camara 7000 SD32  
Vertical 4- Horizontal 8



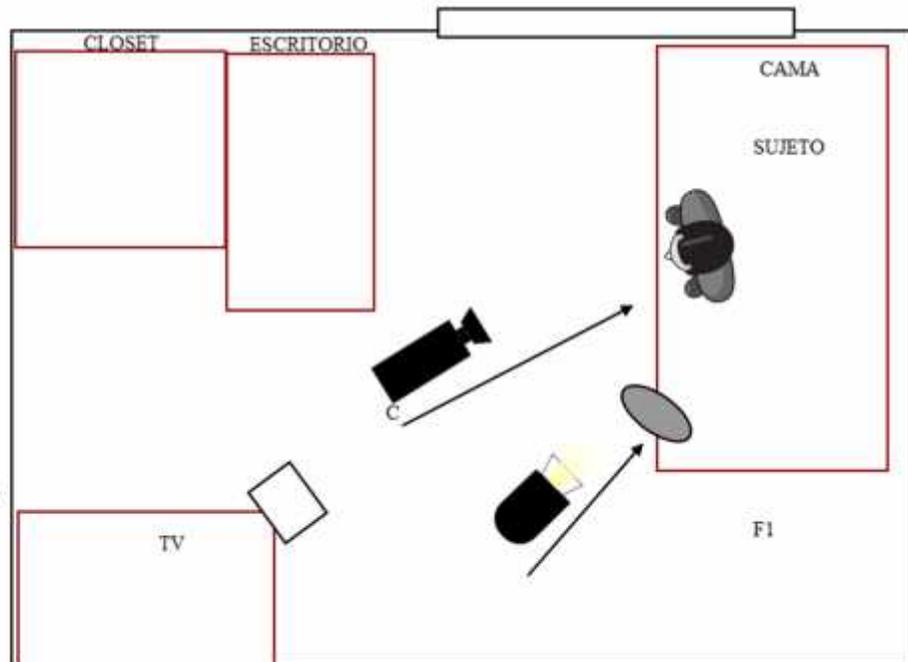
ESC.4

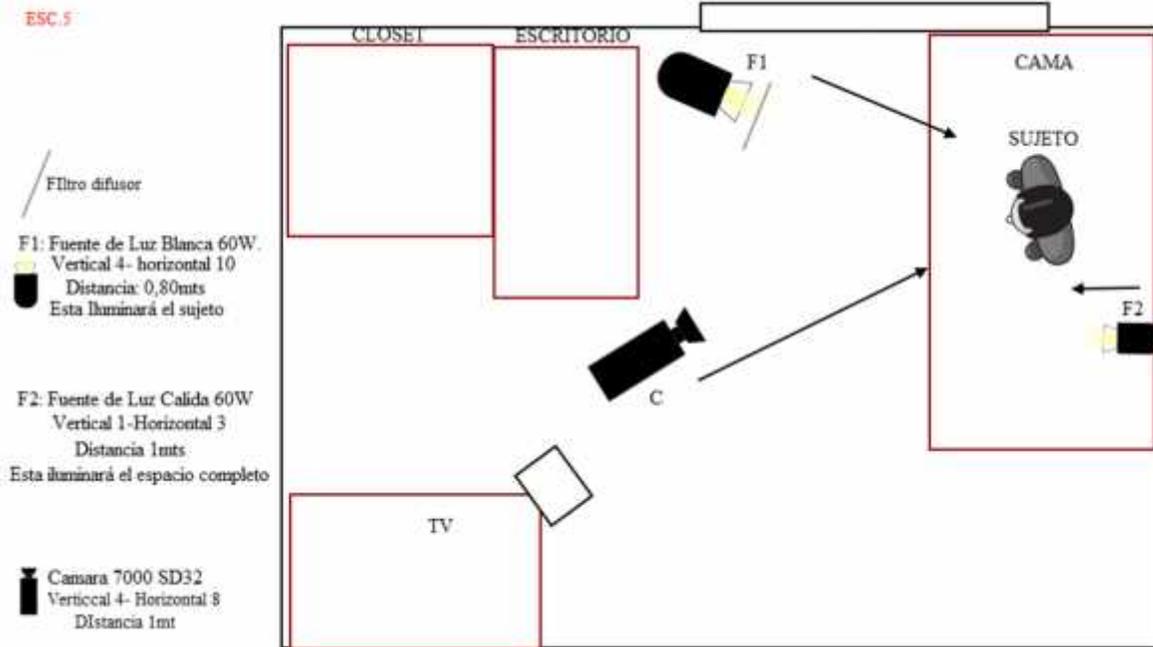
Silbeta

F1: Fuente de Luz Blanca 60W.  
Vertical 4- horizontal 10  
Distancia: 0,80mts  
Esta iluminará el sujeto

F2: Fuente de Luz Calida 60W  
Vertical 1-Horizontal 3  
Distancia 1mts  
Esta iluminará el espacio completo

Camara 7000 SD32  
Vertical 4- Horizontal 8  
Distancia 1mt





**REFERENTES .**

Para apoyar el esquema de Iluminacion y resaltando la tematica del proyecto, los siguientes son referentes en cuanto a las expresiones y gestos .

Las escenas se realizaran en la noche , así se hará completo uso de las fuentes de Luz.

ESC.1 Con un espacio bien la luz se hará notar



ESC. 2 La Luz se mantendrá como en la escena 1



ESC. 3 La luz no se notará en el espacio, será más dirigida hacia el Sujeto



ESC. 4 La Luz será baja, el fondo hablará con la imagen



ESC.5 La luz llegará al sujeto para marcar su comportamiento.

