

PAULINA BUVINIC
CAMILA DE LA VEGA
JUAN ANTONIO GODOY
DANILA ILABACA
FRANCISCA WEVAR

DISEÑO GRÁFICO IIIº AÑO

EDICIÓN DE VIAJE A VANCOUVER Y PHALÈNE DEL GOLPE DE DADOS

PROYECTO FINAL

FUNDAMENTO DEL GUIÓN Y MATERIAL DE VIDEO

Con respecto a los objetos gráficos realizados por el taller en la última etapa de proyecto, se profiere a conformar un material de video en donde las cualidades más significativas de los mismos fueran demostradas y ejemplificadas con el resultado general del taller. Luego; aludiendo a los límites del tiempo estipulado para la muestra del material, fueron seleccionados los trabajos de mayor cumplimiento en la pauta designada como objetivos principales. Estos trabajos fueron: "La proclamación y el encuentro poético", "Palabra y acto a través de un recorrido", "Viaje a Vancouver, Phalène del Golpe de dados, El pacífico es un mar erótico", "Phalène del Golpe de dados, Viaje a Vancouver", "El viaje-constelación: El paso del mapa al cosmos", "Actos poéticos" "Phalène del Golpe de dados y Viaje a Vancouver", "Realidad poética en Viaje y Phalène".

La voluntad primera referente a la composición del material comprende cuatro puntos que se consideran necesarios como vértebra del guión:

1. PRESENTACIÓN DE PORTADAS

Al principio del material aparecen sucesivamente las portadas de todos los trabajos realizados por el taller;

con esta idea se presenta un Collage que precede e introduce al material. Este punto junto con el último son los únicos que muestran una totalidad de los trabajos.

2. EJEMPLO DESPLEGADOS DE CUERPOS GRÁFICOS

Se ejemplifica la acción; el acto propuesto de cada alumno para el despliegue del objeto. Con esto el objetivo es dar cuenta de las decisiones tomadas por cada uno, junto con evidenciar el formato respectivo. Los planos de comparación en un mismo cuadro dan a entender los diferentes tratos del material; papeles, volúmenes, colores, juego de despliegues etc. Este segundo punto nos da a conocer cómo se "usa" el objeto gráfico y nos entrega una visualización distanciada para contrastar luego en último punto cierta proximidad.

3. EJEMPLOS DE REPRESENTACIÓN GRÁFICA DE LOS TEXTOS

Aquí se considera la expectación detallada de la lectura en los diagramas dentro de los demás trabajos del taller. Los trabajos seleccionados fueron: "El viaje-constelación: El paso del mapa al cosmos – Diagrama de Viaje a

Vancouver", "Realidad poética - diagrama Viaje a Vancouver y Phalène del Golpe de dados" y "Phalène del Golpe de dados y Viaje a Vancouver – Diagrama de Viaje a Vancouver y diagrama de Phalène del golpe de dados".

4. DOLLY-IN:

Este punto constata una escena con la técnica de traslación de la cámara, ejerciendo una vista continua de los trabajos dispuestos sobre la mesa. Como propuesta final se conforma este "travelling" para una visualización general del resultado del taller. La idea principal es mantener cierta proximidad por una evidencia del detalle gráfico en cada portada.

DECISIONES DE PRODUCCIÓN

1. PRODUCCIÓN VIDEOS

Cámara:

Los videos son producidos en HD. Sony Cyber-shot Modelo 3D Sweep Panorama.

Tipo de luz:

Se utiliza un foco de luz artificial blanca. Su luz cae sobre los objetos desde la parte superior de la toma, por sobre el actor.

Montaje de escena:

Para la escena se realiza un montaje esquinado, con un mesón cubierto de una sabana de papel negro y se utiliza un fondo vertical blanco. Los trabajos son dispuestos de manera transversal al mesón montados parcialmente uno sobre otro e inclinados sobre su eje.

Tipo de Toma:

Los videos son realizados considerando una toma de 3/4 lateral y dolly in en primer plano para cerrar el video con

2. PRODUCCIÓN DE IMÁGENES

2.1. IMÁGENES DE PORTADAS

Cámara:

Nikon Semi profesional Digital Modelo P90.

Numero de imágenes: 19

Formato:

El formato de imagen en la cámara es de 5M (que permite copias desde 10x15 a formato A4). Luego estas se adaptan a un 10% aprox. de su tamaño real al ubicarse en el video.

Montaje de escena:

Las 19 imágenes son tomadas en interior con luz natural sobre un fondo de papel blanco.

Para su edición se empleo el software Adobe Photoshop CS5. se editaron las imágenes de las 19 portadas la primera escena introductoria, cuyas originales se encontraban en formato JPEG. A estas se le modificaron (en algunos casos) su inclinación, luego se elimino el fondo blanco tras cada portada. Una vez listas las 19 portadas, se editaron sus niveles para crear un balance entre luz y contraste y se mantuvieron apreciables sus detalles. Finalmente, se les aplico el filtro "Surface Blur" o "Suavizado de Superficie" para aminorar las arrugas y fallas del papel que pudieran aparecer.

2.2. IMÁGENES DE DIAGRAMA

Para editar las imágenes se utilizo el software Adobe Photoshop CS5 a partir de un archivo Adobe PDF. Se modificaron sus niveles para aumentar la intensidades de los sólidos y tramas. Además de cada imagen se extrajeron cortes específicos, como primeros planos de los diagramas, leyendas, entre otros.

3. PRODUCCIÓN EDICIÓN FINAL

Software de edición: Adobe After Effects

Numero de escenas: El video posee cuatro escenas. Primera escena consistente en una presentación de las portadas de los trabajos. Segunda escena llamada Ejemplos desplegado de cuerpos gráficos; Tercera escena llamada ejemplos representación gráfica de los textos; y una cuarta escena consistente en un toma dolly in de los trabajos como manera de clausura.

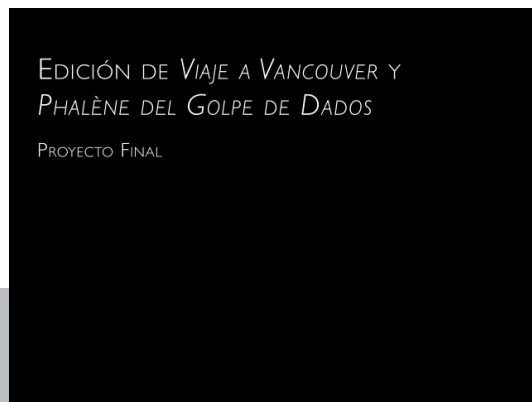
Tipo de tomas: Escena 1- Toma general // Escena 2 - Toma 3/4 // Escena 3 - Tomas Travelling o Paneo (Deslizamiento Horizontal) y Tilt (Deslizamiento Vertical) // Escena 4 - Dolly in (Cámara a través del objeto)

Tipos de transición: Se utilizan las transiciones "abriendo en negro" y "cerrando en negro". La entrada y salida de la primera y ultima escena poseen esta transición. Las demás transiciones se lograron en base a la distancia entre las escenas y el uso del mismo telón de fondo.

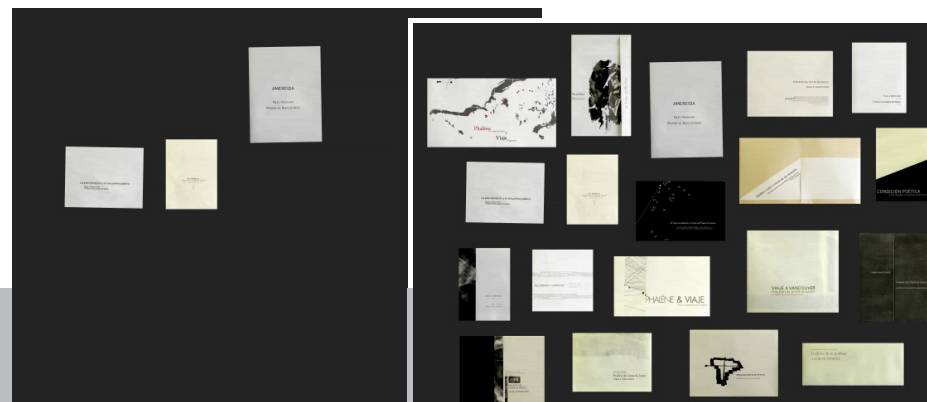
Formato final del video: 640x480 px

STORYBOARD: PRESENTACIÓN DEL GUIÓN

A continuación se presenta la secuencia de imágenes que conforman al video final. Para esto, se mantiene la forma de storyboard, en donde se muestran las distintas imágenes junto con sus movimientos de cámaras. Aún así, en vez de utilizar ilustraciones a mano alzada se utilizaron fotografías extraídas del propio video con el fin de mostrar cada escena.

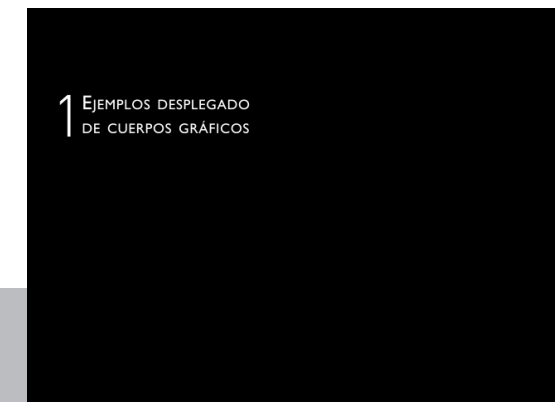


1 Portada



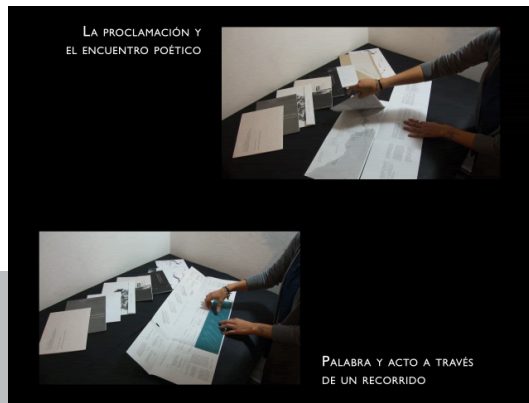
2 Escena 1, imagen 1

Presentación de portadas
Toma general, donde van apareciendo los proyectos de los alumnos del taller.
Transición abriendo y cerrando en negro.



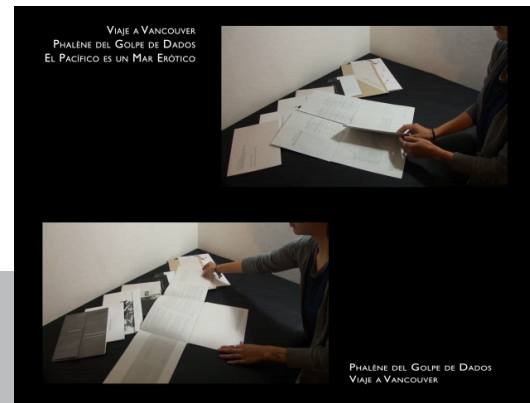
3 Escena 2, imagen 1

Presentación del título
Toma general



4 Escena 2, imagen 2

Videos simultáneos, en forma de paralelos, del despliegue de dos proyectos Toma 3/4



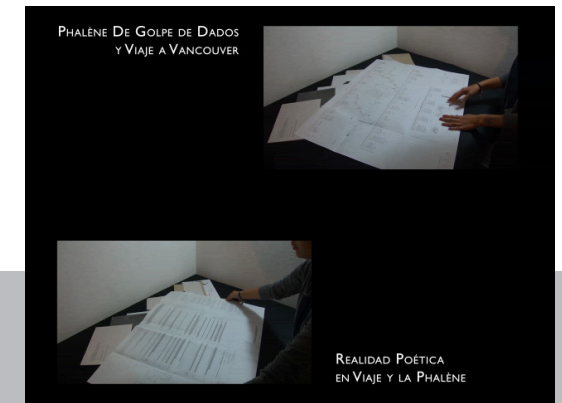
5 Escena 2, imagen 3

Videos simultáneos, en forma de paralelos, del despliegue de dos proyectos Toma 3/4



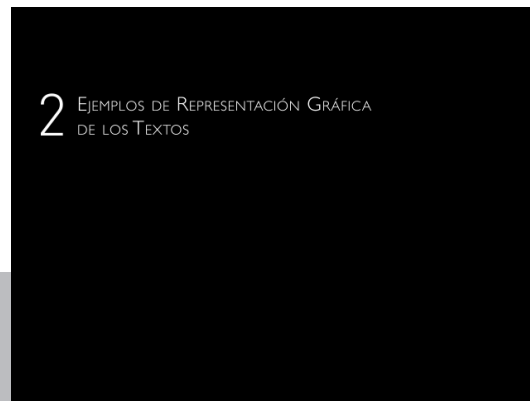
6 Escena 2, imagen 3

Videos simultáneos, en forma de paralelos, del despliegue de dos proyectos Toma 3/4



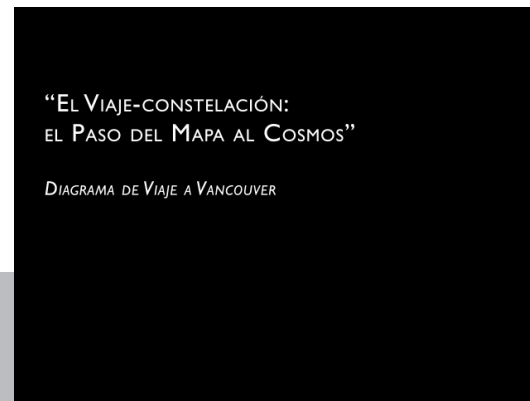
7 Escena 2, imagen 4

Videos simultáneos, en forma de paralelos, del despliegue de dos proyectos Toma 3/4



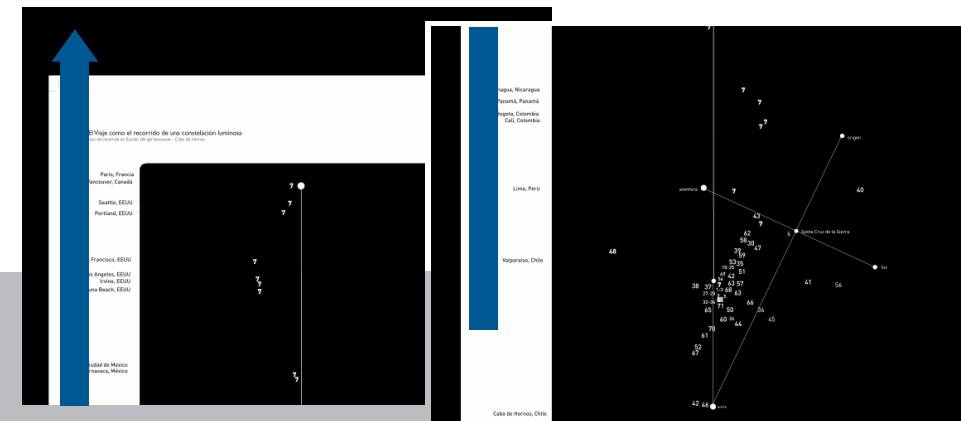
8 Escena 3, imagen 1

Presentación del título Toma general.



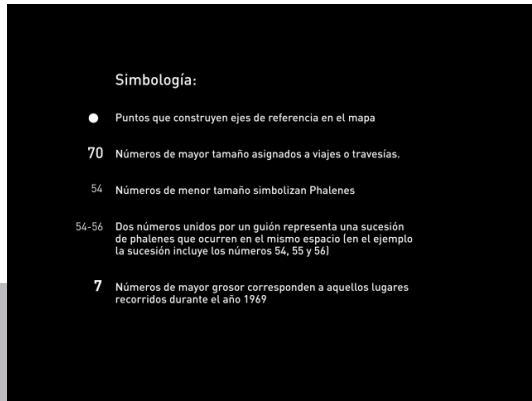
9 Escena 3, imagen 2

Título del primer proyecto a estudiar y del nombre del diagrama del cual se harán los acercamientos.



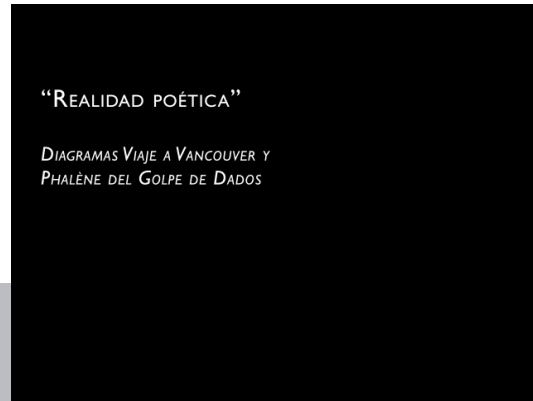
10 Escena 2, imagen 3

Diagrama de Viaje a Vancouver. Toma Tilt hacia arriba. Pausa en un detalle del aspecto gráfico del diagrama.



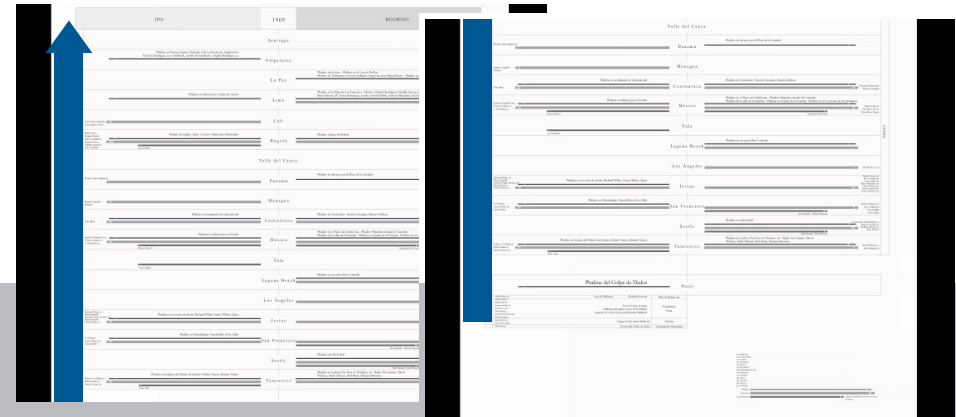
11 Escena 3, imagen 4

Leyenda del diagrama
Toma Tilt hacia arriba.



12 Escena 3, imagen 5

Título del segundo proyecto a estudiar y del nombre del diagrama del cual se harán los acercamientos.



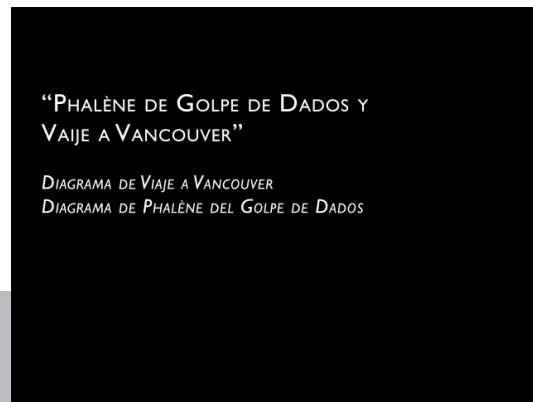
13 Escena 3, imagen 6

Diagrama de los textos
Toma Tilt hacia arriba.
Pausa en los detalles de los diagramas.



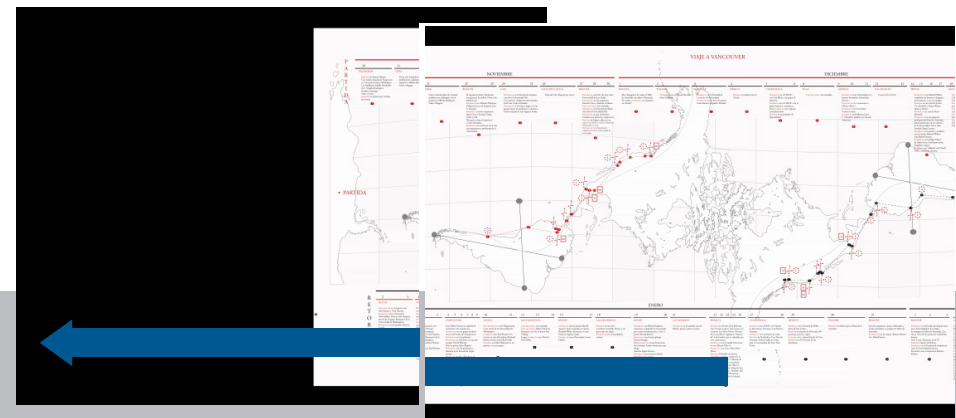
14 Escena 3, imagen 7

Acercamiento a la leyenda del diagrama
Toma Tilt hacia arriba.



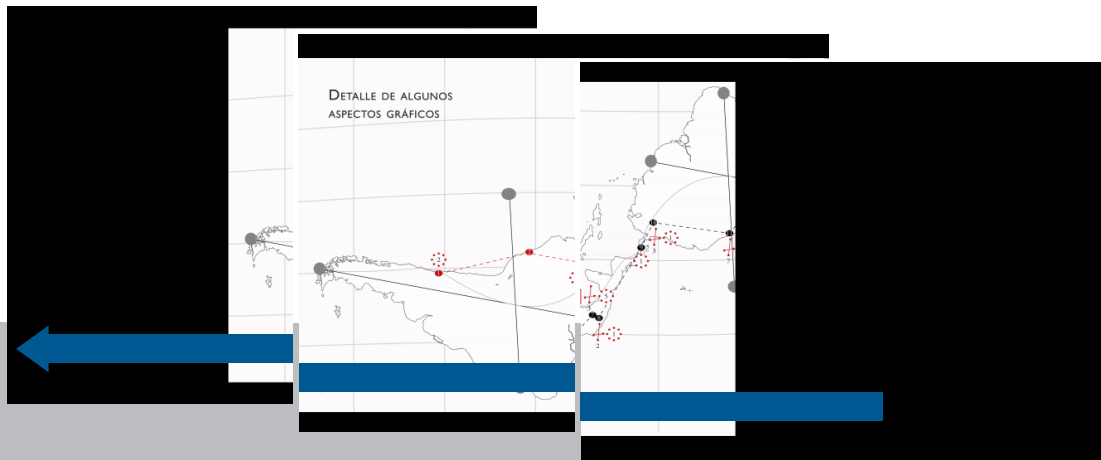
15 Escena 3, imagen 8

Título del tercer proyecto a estudiar y del nombre del diagrama del cual se harán los acercamientos.



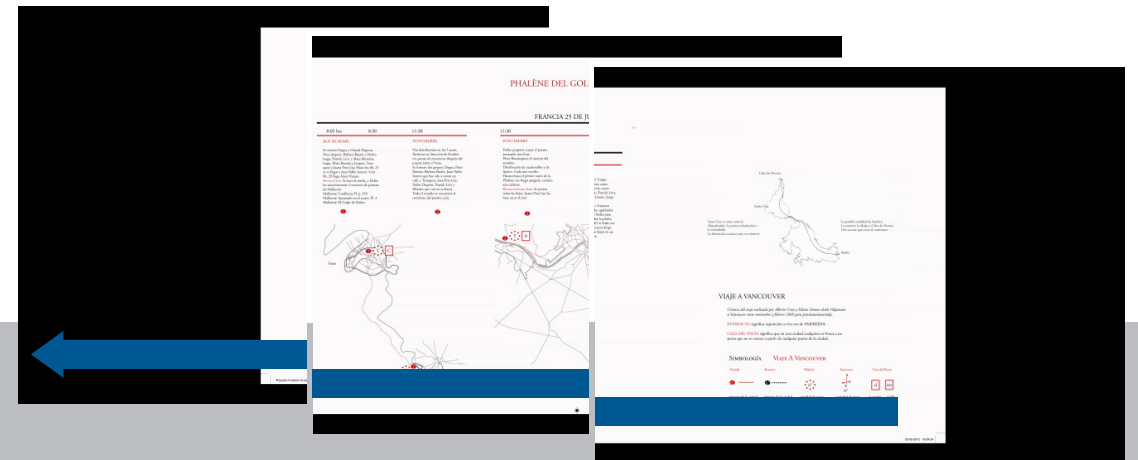
16 Escena 3, imagen 9

Diagrama de Viaje a Vancouver.
Toma Travelling hacia la izquierda.
Pausa en un detalle del diagrama.



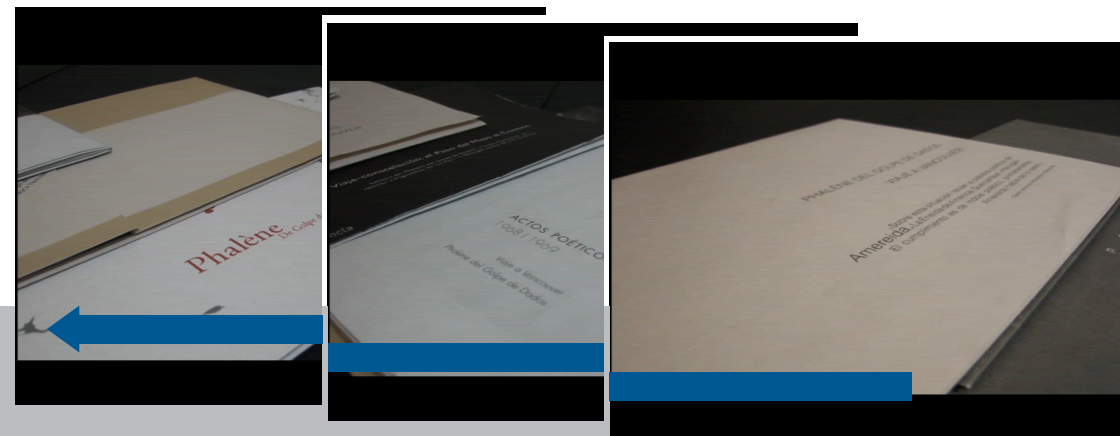
17 Escena 3, imagen 10

Acercamiento del diagrama *Viaje a Vancouver*.
Toma Tilt hacia arriba.
Pausa en los detalles de los aspectos gráficos del diagrama.



18 Escena 3, imagen 11

Diagrama de *Phalène del Golpe de Dados*.
Toma Travelling hacia la izquierda.
Pausa en un detalle del diagrama.



19 Escena 4, imagen 1

Video de los distintos proyectos anteriormente detallados.
Toma Dolly In.
Transición abriendo y cerrando en negro.