



“Maraña de sueños”

EJERCICIO VIDEO-MÓVIL

Verónica Ferrís Escartí
María Katerina Monzonís Cuevas
Marta Martínez Ferrís
Elena Muñoz Arocas
Atenea Alejandra Valls Pastor



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

ÍNDICE



:: 1. SINOPSIS	Pág. 2
:: 2. RUMBO A LA CAMA	Pág. 3
:: 3. PRIMER SUEÑO	Pág. 7
:: 4. SEGUNDO SUEÑO	Pág. 16
:: 5. TERCER SUEÑO	Pág. 17
:: 6. CUARTO SUEÑO	Pág. 19
:: 7. EL DESPERTAR	Pág. 30
:: 8. CAPTURAS DE LA EDICIÓN FINAL	Pág. 32
:: 9. TRAYECTORIA DEL TRABAJO	Pág. 38

SINOPSIS

Irma se prepara como cada día para ir a la cama. Lentamente se sumerge en el incontrolable mundo de los sueños entrelazándose momentos de crisis y renovación, inducidos por una última visión.

RUMBO A LA CAMA

Sinopsis

Nuestra protagonista se prepara para una noche de sueño y en el último momento antes de apagar la luz repara extrañada en un ovillo de lana que se encuentra en su mesita.

Storyboard



Acción: habitación vacía

Plano: plano general

Iluminación: artificial cenital

Locación: interior (dormitorio)

Sonido: pasos

Efecto: fundido a negro al inicio



Acción: el personaje entra en la habitación y camina hacia la cama

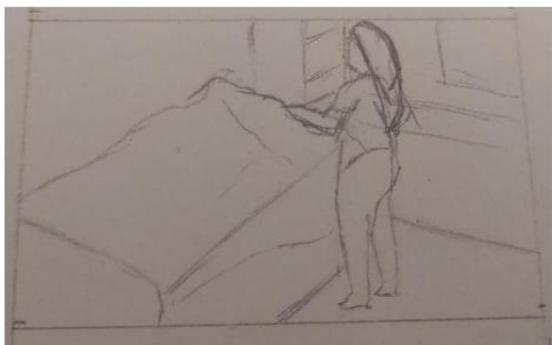
Plano: plano general y plano medio

Movimiento de cámara: travelling de acompañamiento

Iluminación: artificial cenital

Locación: interior (dormitorio)

Sonido: pasos



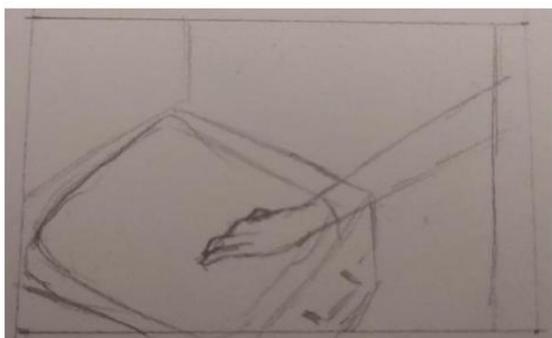
Acción: el personaje abre la cama y camina hacia el armario

Plano: plano general

Iluminación: artificial cenital

Locación: interior (dormitorio)

Sonido: pasos



Acción: el personaje abre el cajón y saca una camiseta para dormir, guarda la camiseta que llevaba antes y cierra el cajón (se cambia fuera de cámara)

Plano: plano de detalle

Iluminación: artificial cenital

Locación: interior (dormitorio)

Sonido: cajón abriéndose y cerrándose



Acción: el personaje camina hacia la cama, se sienta y coge el móvil de la mesilla de noche (escritorio en este dormitorio)

Plano: plano medio largo y general

Iluminación: artificial cenital

Locación: interior (dormitorio)

Sonido: pasos



Acción: el personaje le pone el cargador al móvil y lo deja encima de la mesa

Plano: plano de detalle

Iluminación: artificial cenital

Locación: interior (mesa del dormitorio)

Sonido: golpe al dejar el móvil



Acción: el personaje se tapa con la sábana y alarga la mano hacia el interruptor de la luz

Plano: plano general

Iluminación: artificial cenital

Locación: interior (dormitorio)



Acción: el personaje se queda mirando el ovillo de lana con confusión y apaga la luz

Plano: primer plano

Movimiento de cámara: zoom in a la lana

Iluminación: artificial cenital

Locación: interior (dormitorio)

Sonido: interruptor

Proceso de grabación y edición

Primero decidimos en qué dormitorio íbamos a grabar.

Grabamos primero todas las tomas generales, para ello grabamos la historia como si fuera una secuencia con la cámara quieta. Después grabamos los planos de detalle y el travelling intentando mantener el record de posturas y objetos.

La edición se realizó con el programa *Adobe Premiere Pro 2020*. Se hicieron los cortes pertinentes y se intercalaron los planos eliminando el ruido ambiental de la grabación (en su mayoría inutilizable por presencia de ruidos de fondo ajenos a la grabación), después introducimos los sonidos para cada plano: el sonido del cajón es el original de la grabación (recortado), el sonido de pasos procede de un video de youtube y el sonido de dejar el móvil sobre la mesa y el interruptor de la luz han sido recreados en otra grabación e insertado el sonido en el momento adecuado.

Materiales

- **Móvil** _ necesitaremos 2, el primero será la cámara de grabación y el segundo forma parte de la ambientación
- **Ovillo de lana** _ su presencia dará coherencia a la sucesión de sueños
- **Dormitorio equipado** _ locación
- **Editor de video**
- **Youtube** _ plataforma para descargar efectos de sonido (pasos)

Capturas

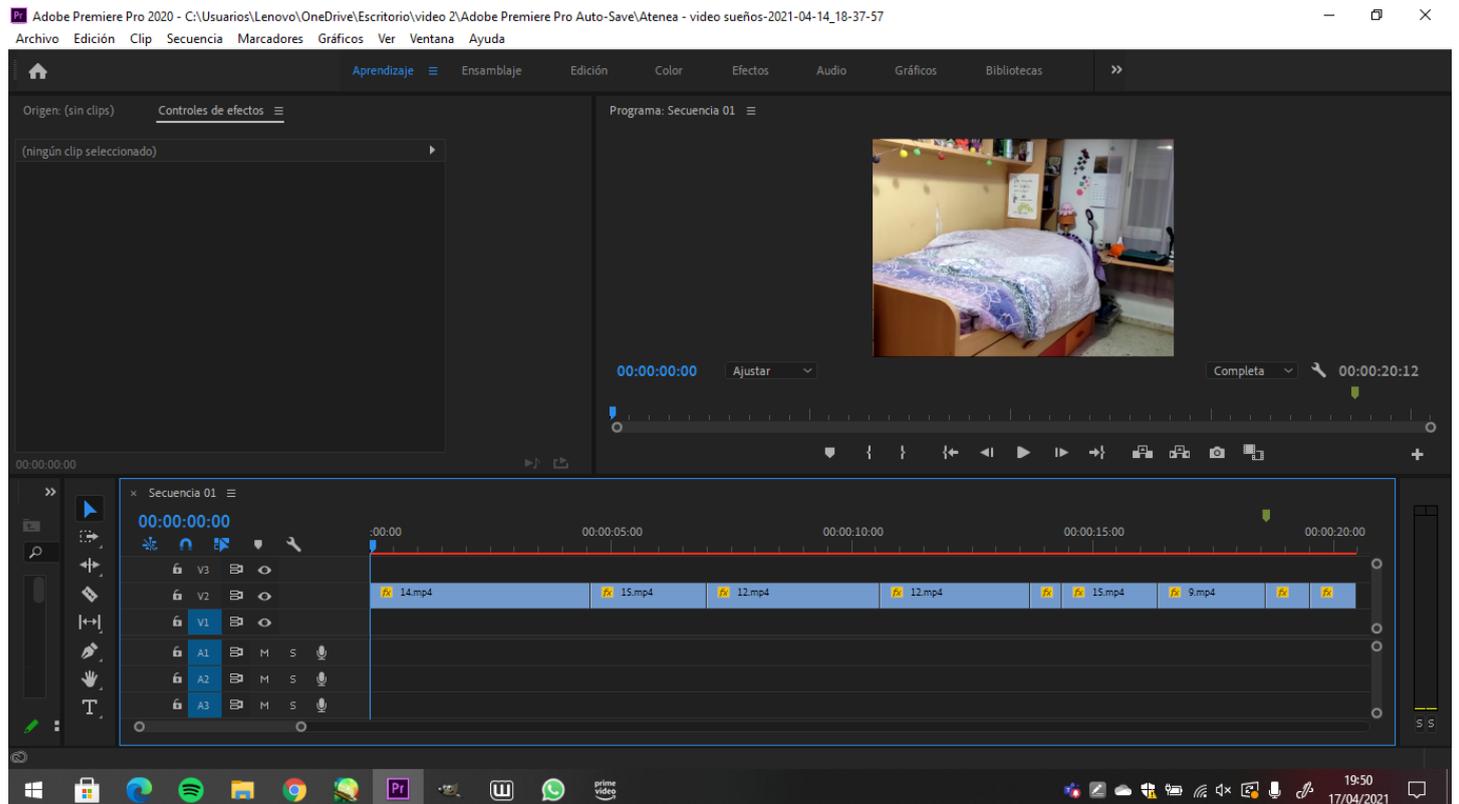


Figura 1. Captura del programa de edición sin sonido

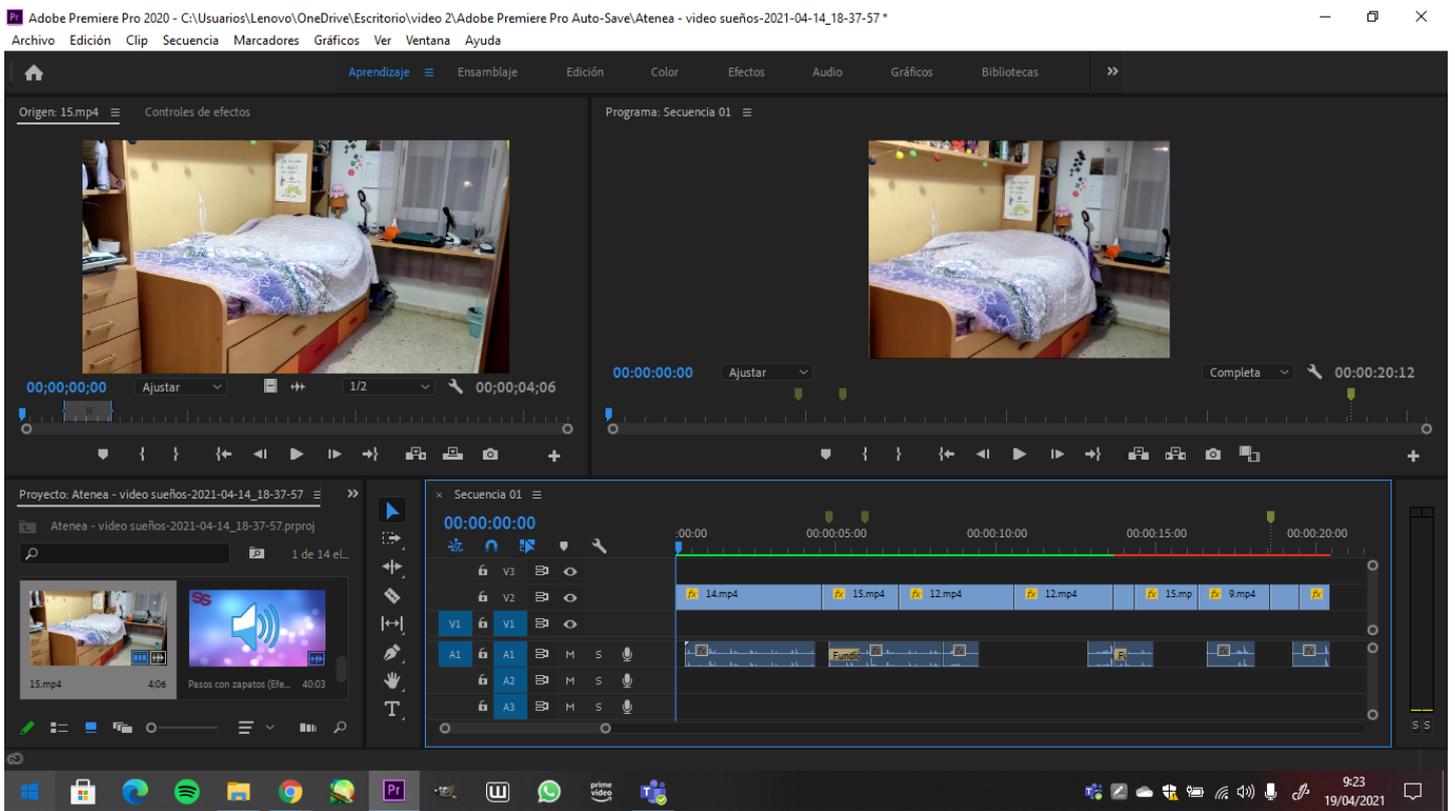


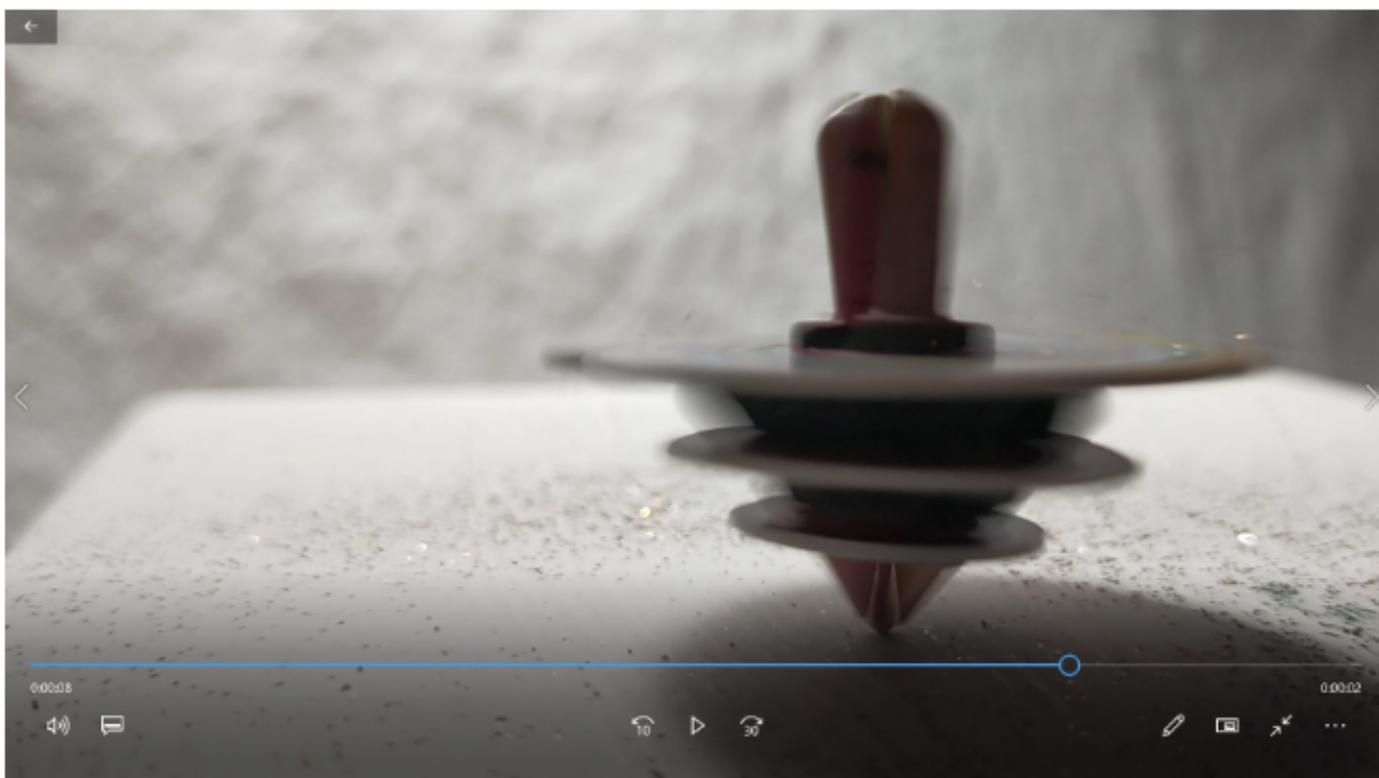
Figura 2. Captura del programa de edición con sonido

SINOPSIS PARCIAL "Giros de la vida"

La protagonista se sumerge en un profundo sueño, donde comienza a visionar una serie de imágenes en las que se presenta un ovillo de lana que va desapareciendo poco a poco, para dar paso a una peonza que gira y gira sin parar.

Esos giros, ¿representan las complicaciones que le van surgiendo en su día a día para conseguir sus metas y poder encauzar su vida hacia los sueños que pretende alcanzar? ¿El ovillo que aparece en escena, supone un puente que va hilando esos percances hasta conseguir superarlos...?

Al parecer, soñar con peonzas es algo bastante habitual entre las personas. El giro de objetos rodando sin parar, están ligados a los sueños comunes y es un recurso utilizado por cineastas, como en el caso de la película "Origen" *Christofer Nolan*, (2010), donde se utiliza una peonza girando hasta el infinito como hilo conductor durante toda la película, permitiendo al protagonista reconocer que está dentro de un sueño.



“Giros de la vida” (2021), Parcial de cortometraje

Dirección Elena Muñoz

Diseño Elena Muñoz



Acción Se muestra el ovillo de lana en la parte izquierda de la pantalla, hasta que va desapareciendo para dar paso al siguiente plano.

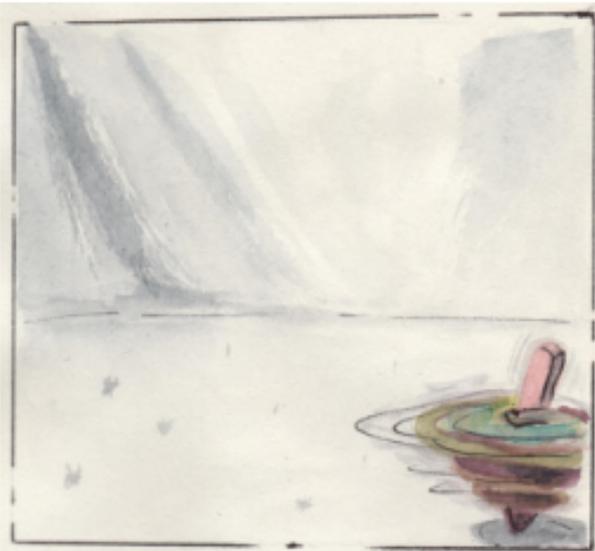
Plano Plano general (PG).

Movimiento de cámara Travelling lento de izquierda a derecha.

Iluminación Artificial. Contraste luz y sombra. Enfoque desde lateral izquierdo superior. Proyección de las sombras al centro derecha.

Localización Habitación interior.

Audio Entra progresivamente. Fragmento de un tema de *The Cranberries*, “Will you remember” (1996).



Acción Entra el siguiente plano y por el lado derecho, se muestra una peonza girando. Fusión cruzada entre los dos planos.

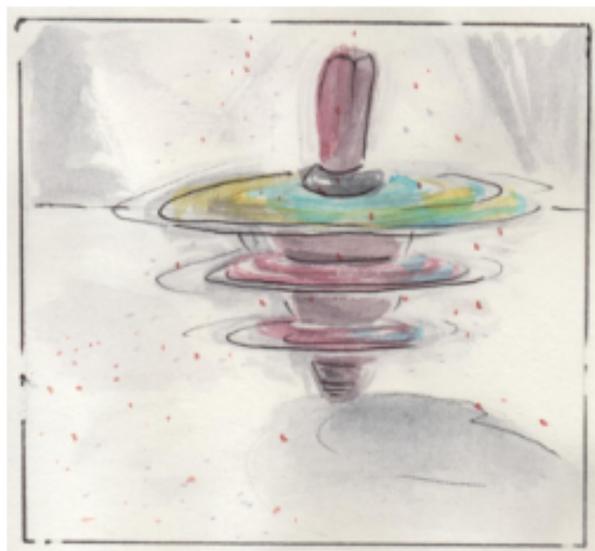
Plano Plano general (PG).

Movimiento de cámara Travelling lento de izquierda a derecha. Paro de la cámara al entrar la peonza en escena.

Iluminación Artificial. Contraste luz y sombra. Enfoque desde lateral izquierdo superior. Proyección de las sombras al centro derecha.

Localización Habitación interior.

Audio Fragmento de un tema de *The Cranberries*, “Will you remember” (1996)



Acción Detalle de peonza girando en un primerísimo primer plano. Lluvia de purpurina sobre el objeto. Se lanza desde muy arriba para no entorpecer el giro de la peonza.

Plano Primer plano (PP).

Movimiento de cámara Estático.

Iluminación Artificial. Contraste luz y sombra. Enfoque desde lateral izquierdo superior. Proyección de las sombras al centro derecha.

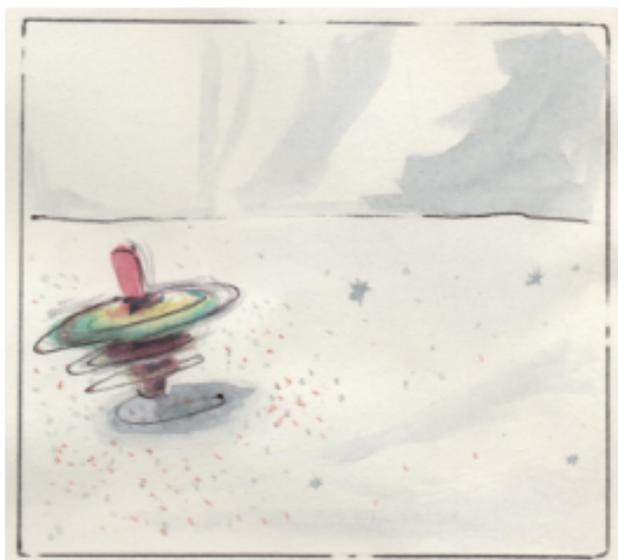
Localización Habitación interior.

Audio Fragmento de un tema de *The Cranberries*, “Will you remember” (1996)

“Giros de la vida” (2021), Parcial de cortometraje

Dirección Elena Muñoz

Diseño Elena Muñoz



Acción En este nuevo plano, se muestra a la peonza girando sobre charcos de purpurina. Sigue lloviendo. Va desapareciendo poco a poco por la izquierda.

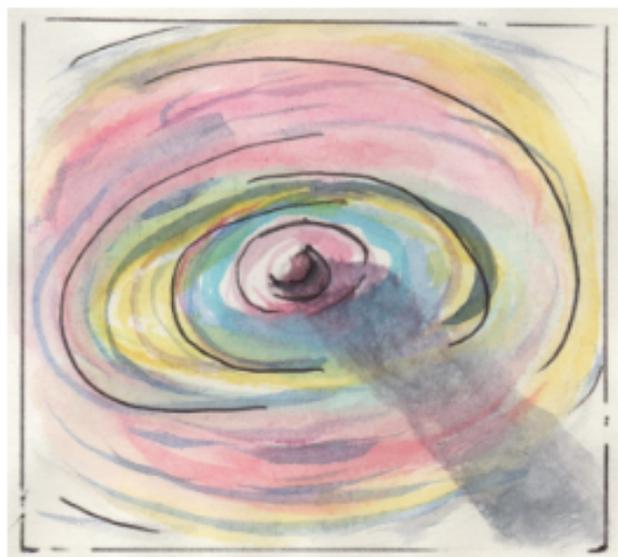
Plano Plano general (PG).

Movimiento de cámara Travelling de izquierda a derecha.

Iluminación Artificial. Contraste luz y sombra. Enfoque desde lateral izquierdo superior. Proyección de las sombras al centro derecha.

Localización Habitación interior.

Audio Entra progresivamente. Fragmento de un tema de *The Cranberries*, “Will you remember” (1996)



Acción Vemos a la peonza girando si fin, muy de cerca, y seguimos aproximándonos hasta que se funde por completo. Aquí el sonido también se va desvaneciendo a la par que la peonza.

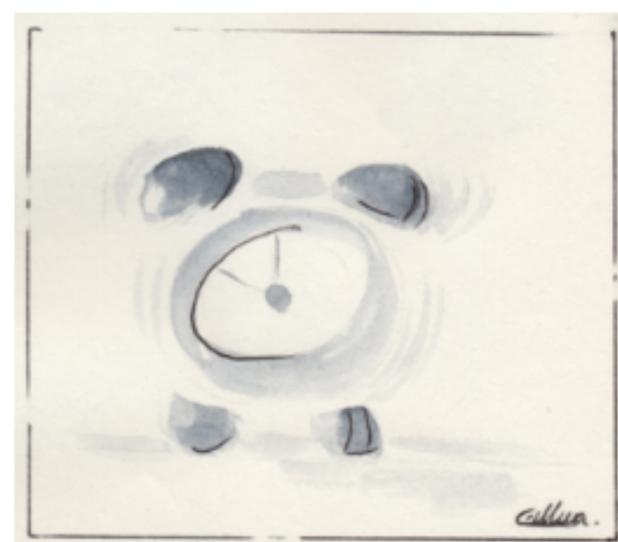
Plano Primer plano cenital (PP).

Movimiento de cámara Travelling de profundidad de aproximación.

Iluminación Artificial. Contraste luz y sombra. Enfoque desde lateral izquierdo superior. Proyección de las sombras al centro derecha.

Localización Habitación interior.

Audio Fragmento de un tema de *The Cranberries*, “Will you remember” (1996)

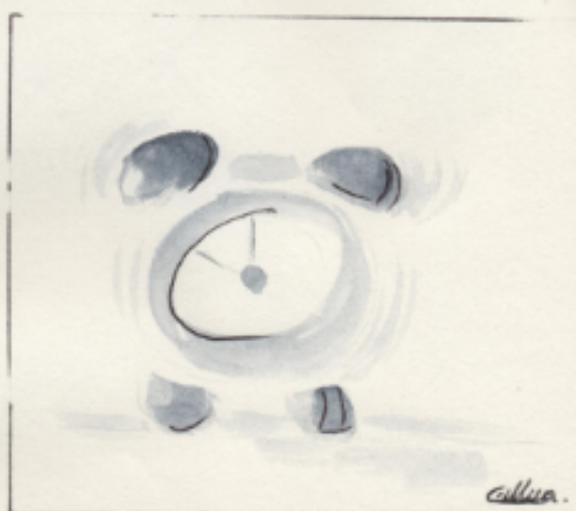
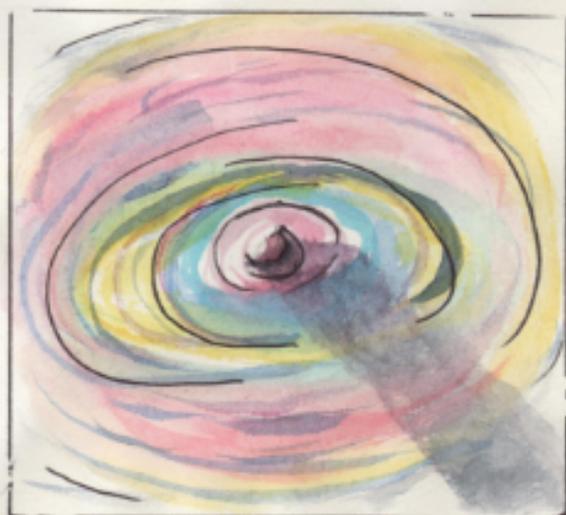
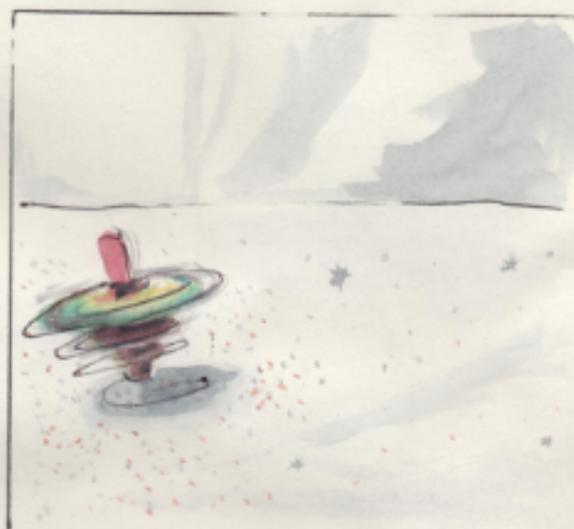
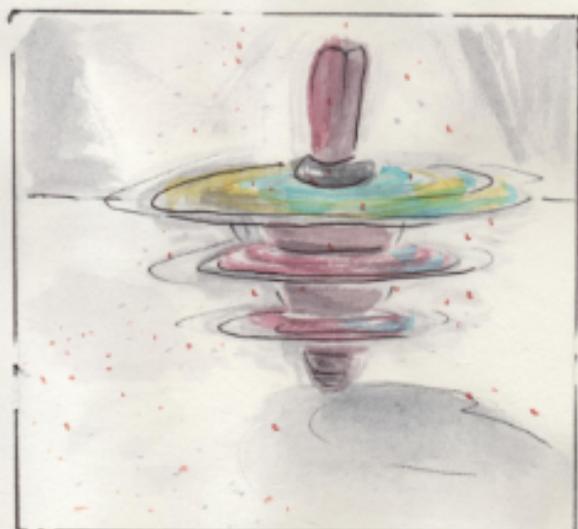
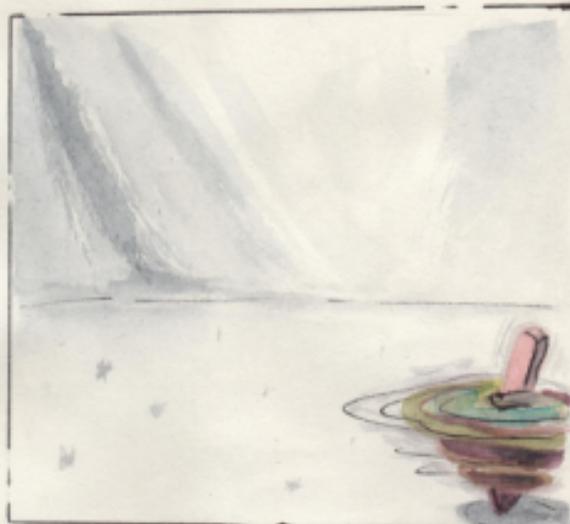


Acción Se pasa al siguiente sueño de la compañera. En un principio, se pensó en la parte del despertar de la protagonista, pero el orden de los sueños está sujeto a posibles cambios.

"Giros de la vida" (2021), Parcial de cortometraje

Dirección Elena Muñoz

Diseño Elena Muñoz



PROCESO DE GRABACIÓN Y EDICIÓN

Después de grabar diversas secuencias para conformar los cinco planos que conformarán finalmente la escena, comienza el proceso de selección de tomas; posteriormente se editarán las elegidas; para ello se utiliza el programa de edición Premier, donde se importan las grabaciones seleccionadas.

Se disgregan el audio y el vídeo, para poder eliminar el sonido ambiental recogido durante el proceso de grabación.

Ya en esta fase, se hacen los recortes y las inserciones oportunas entre videos para conformar el corto definitivo. Mediante transiciones y fundidos, se enlazan todos ellos hasta conseguir el efecto final deseado.

Se elige el nuevo sonido que formará parte del corto, en mi caso un fragmento de una canción del grupo "The cranberries", "*Will you remember*" (1996)

Una vez montado el video con su audio correspondiente, se exporta en formato mp4 (h264).

MATERIALES: (Figura 1)

- . **Cámara del móvil**, para efectuar las grabaciones
- . **Lámpara flexo**, orientada desde el lateral izquierdo superior
- . **Sábana blanca, chapa de madera y mesa**, para conformar el escenario
- . **Purpurina de colores y estrellitas**, que forman parte del entorno visual de la escena
- . **Ovillo de lana**, protagonista secundario
- . **Peonza**, protagonista principal
- . **Ordenador portátil**, como herramienta para editar y maquetar
- . **Programa de edición de video Premier**, para editar y montar el corto
- . **Página web de búsqueda de sonido**, Youtube



Figura 1. Plató improvisado y materiales

Capturas del proceso de edición (figs. 2-7)

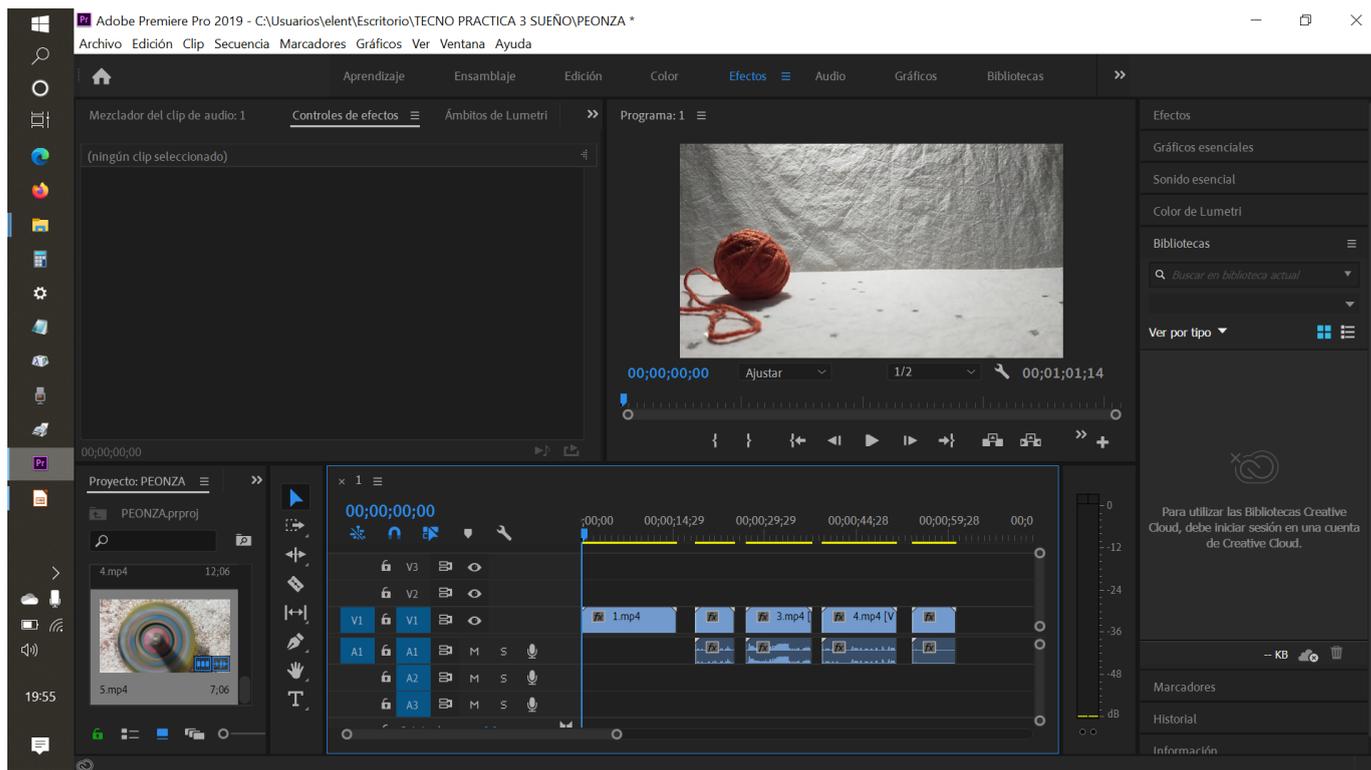


Figura 2. Importación de videos para su edición

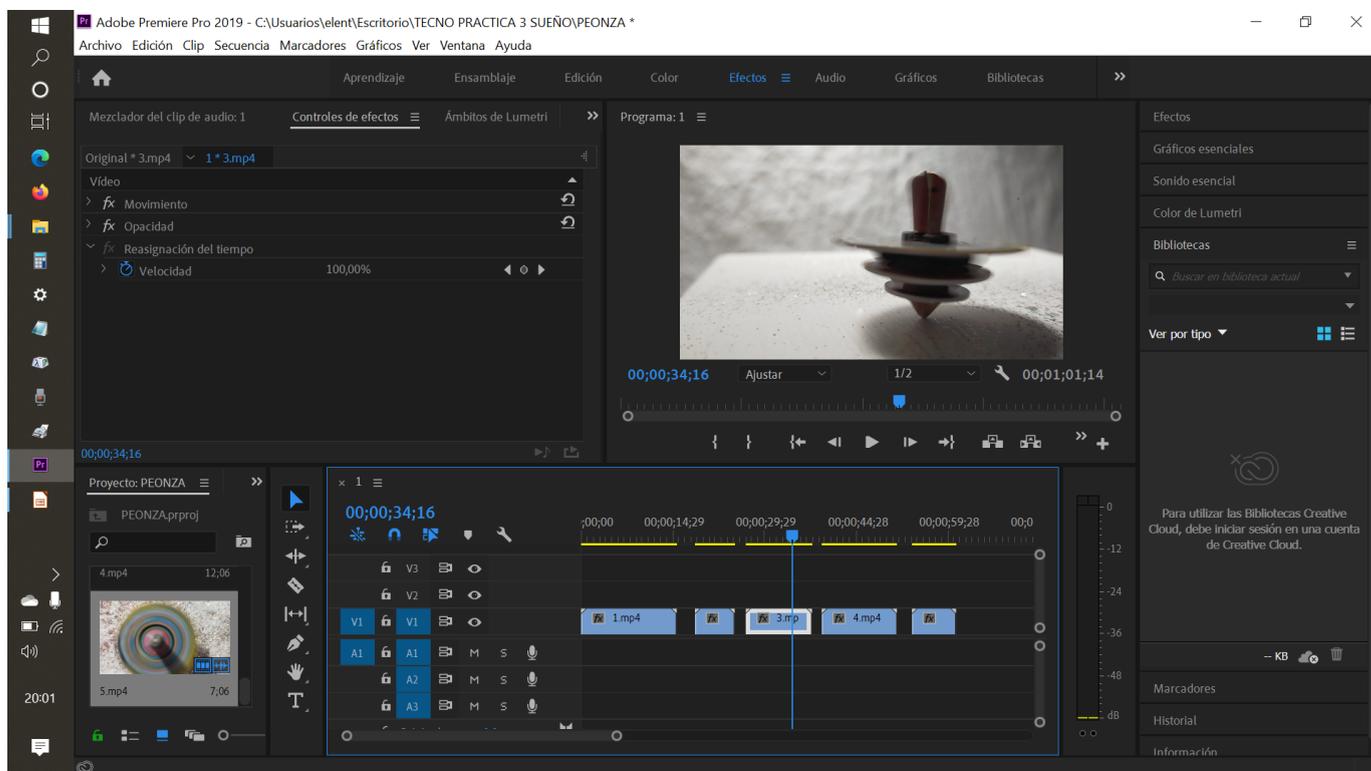


Figura 3. Eliminación de sonido ambiente y proceso de recorte de videos

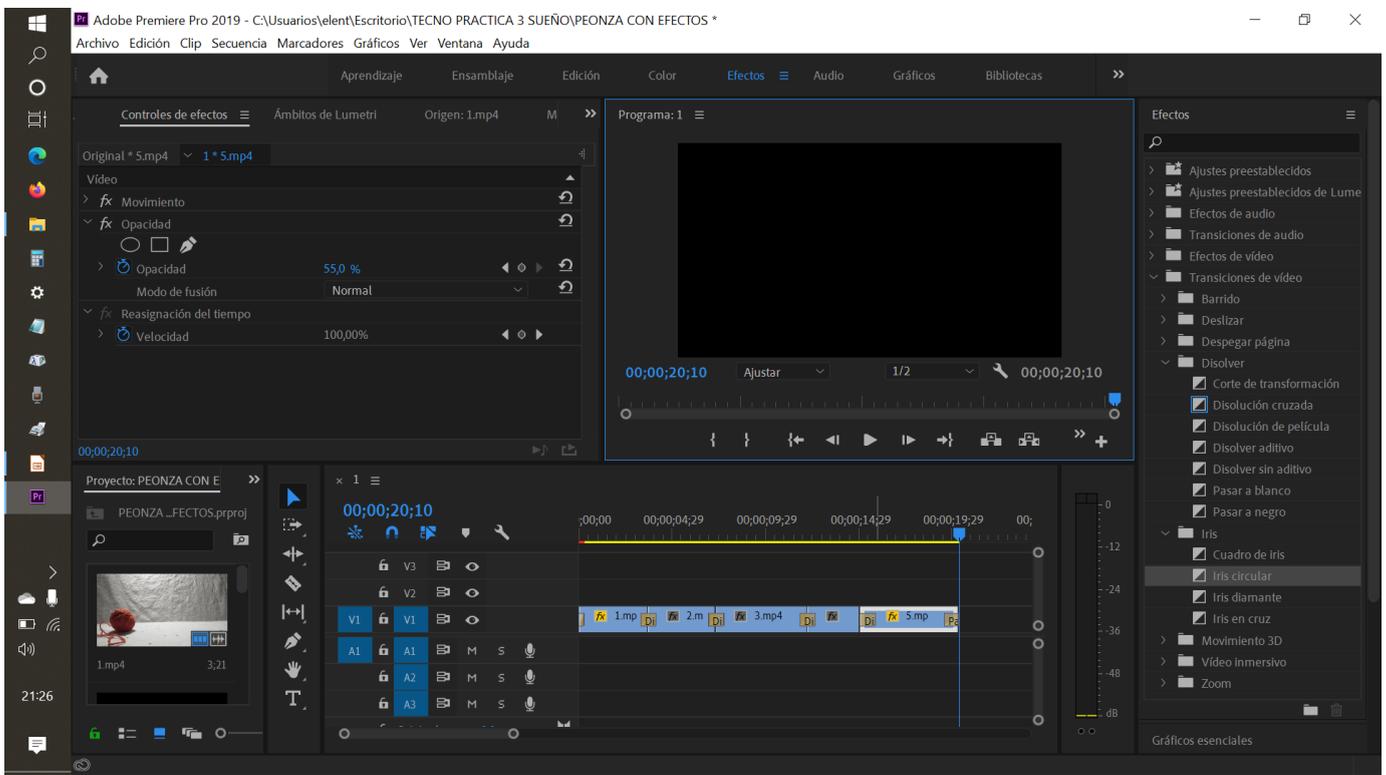


Figura 4. Inserción de efectos entre cortes

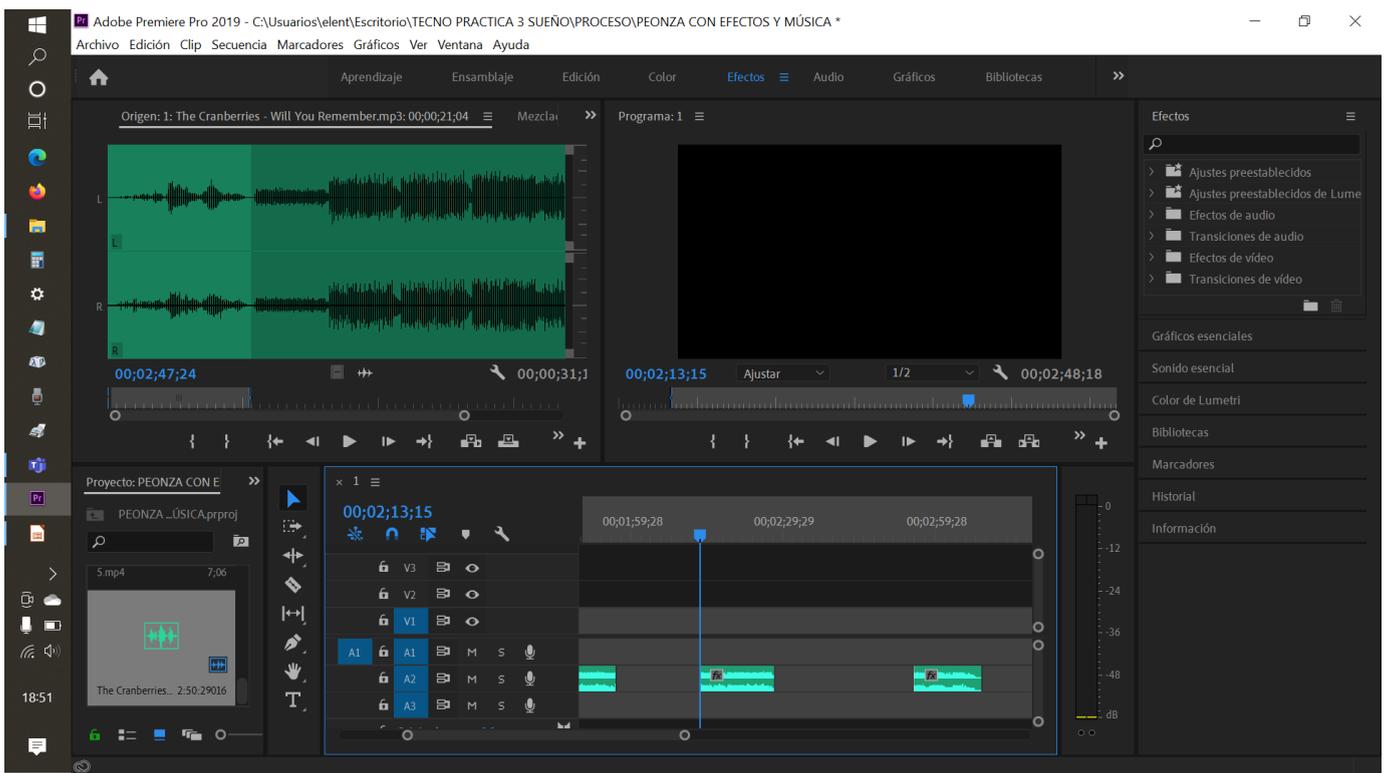


Figura 5. Inserción de nuevo sonido. Recorte y selección del fragmento final

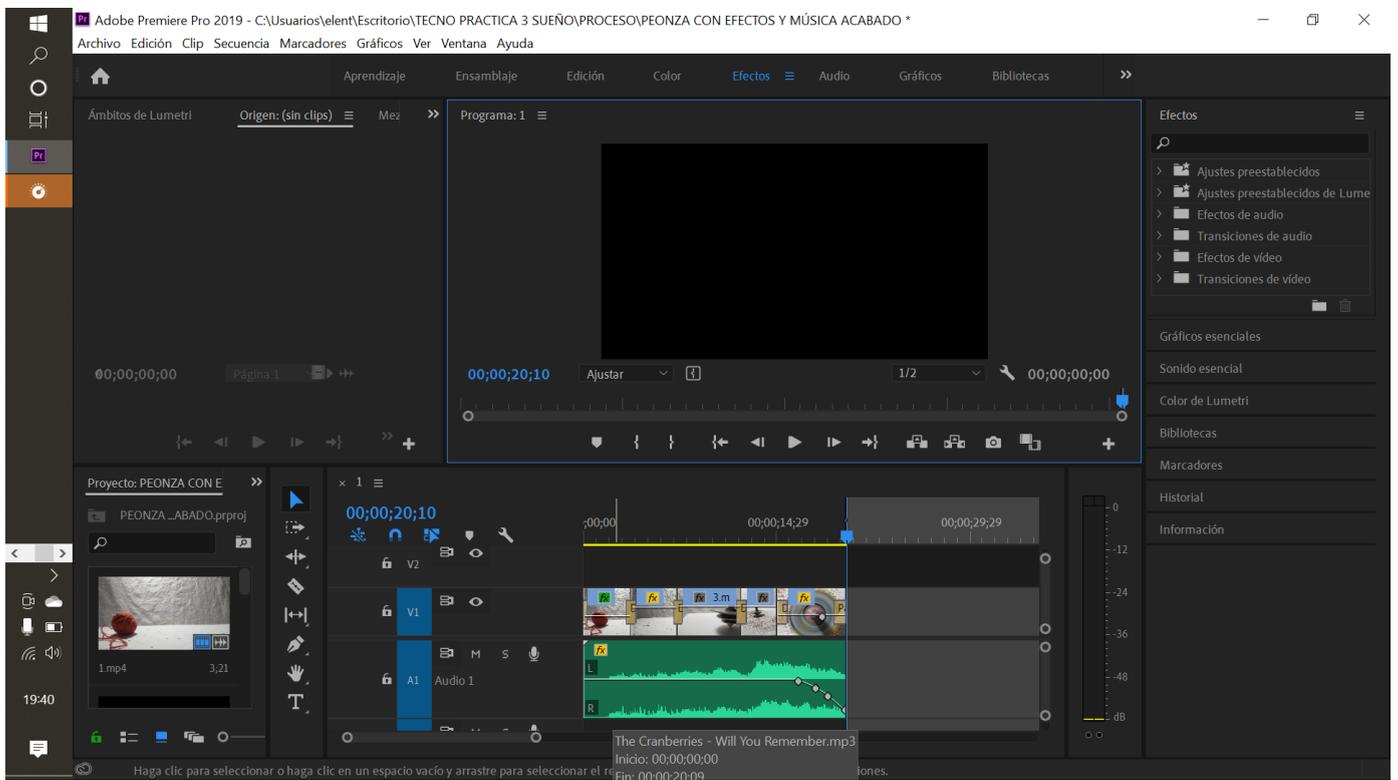


Figura 6. Ensamblaje de sonido al video. Bajada progresiva del volumen al final

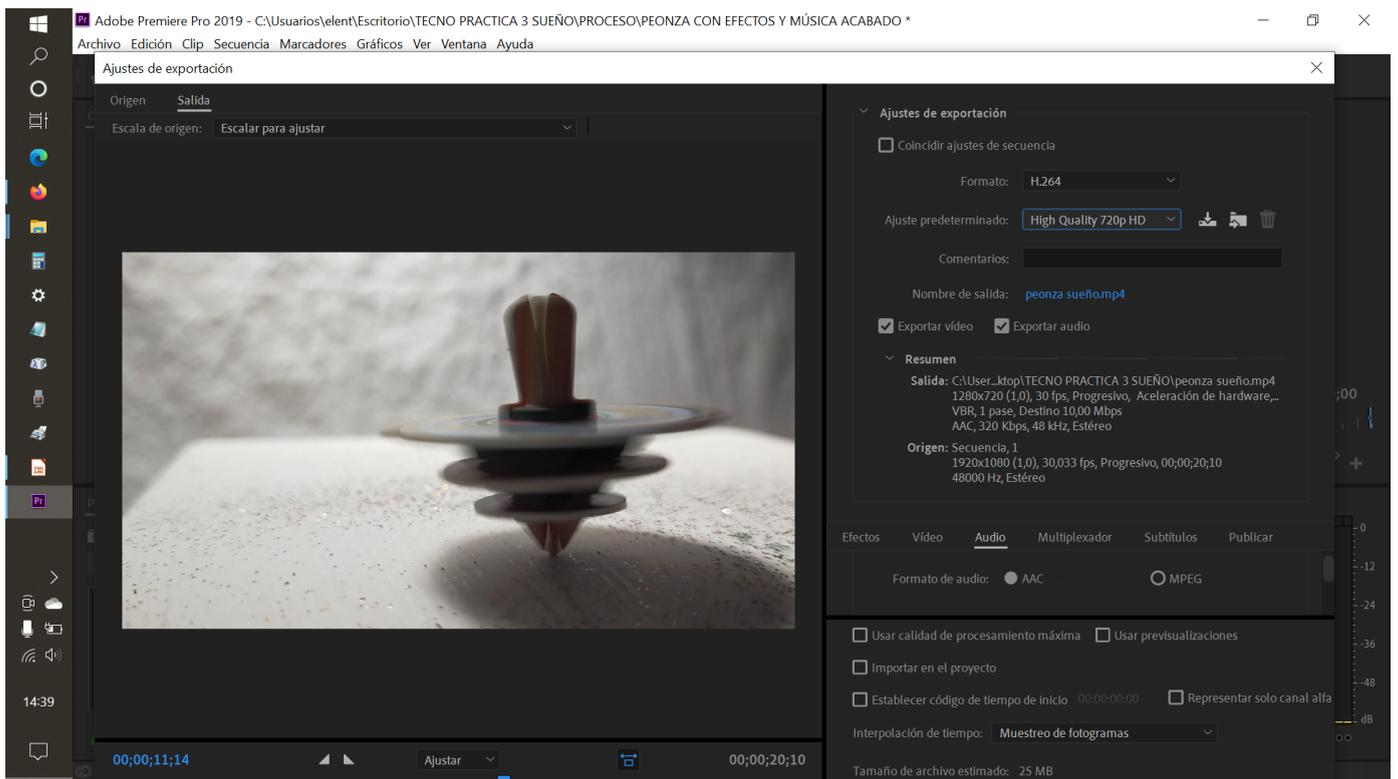


Figura 7. Exportación del archivo en formato H264



“Giros de la vida”

Elena Muñoz Arocas

SEGUNDO SUEÑO

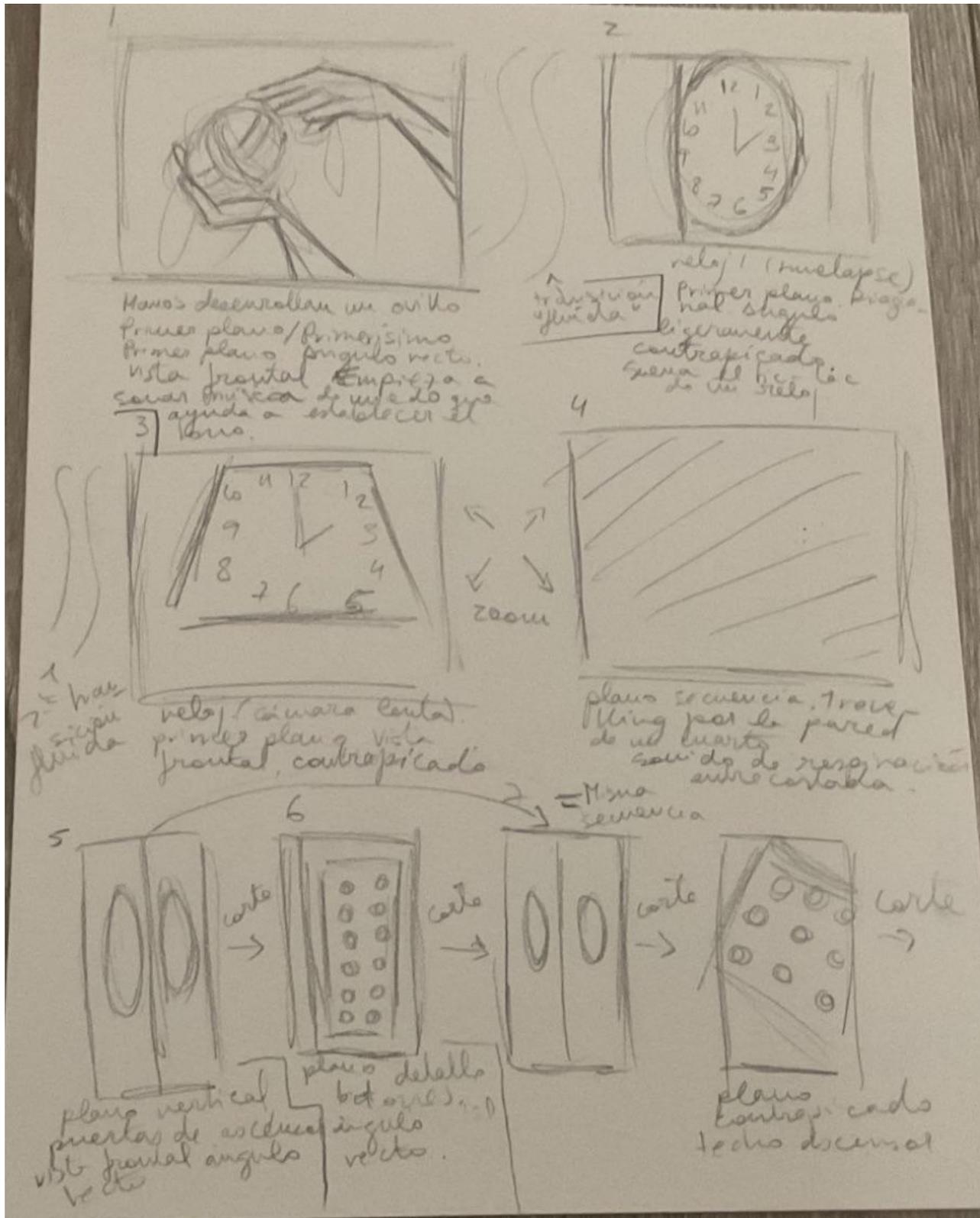
La lana ha atrapado al personaje enroscándose en su cuerpo.

TERCER SUEÑO

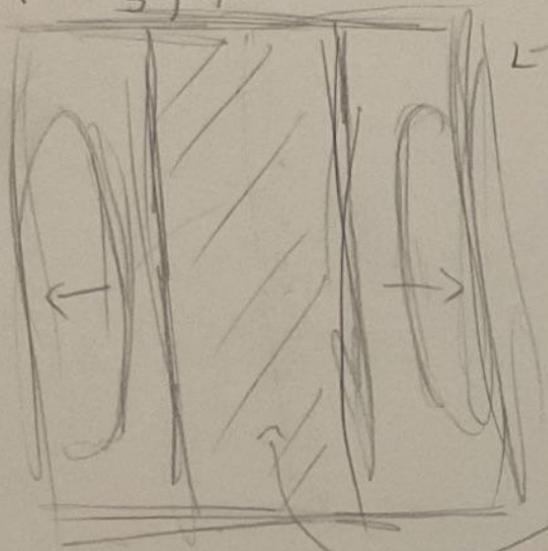
1. Sinopsis

Este sueño carece de acción y de personajes, aunque está compuesto de varias escenas surrealistas que tratan de capturar la angustia que produce el paso del tiempo.

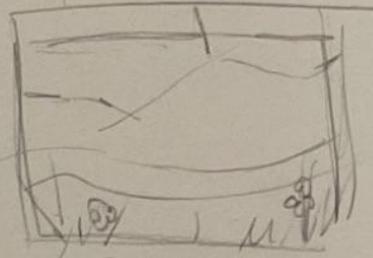
2. Storyboard



9 = secuencia vinetas
517



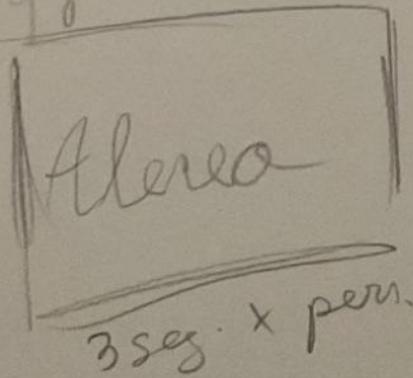
Las puertas se
van abriendo
y muestran un
parque.



Secuencia
parque tiene lapso
plano general
contorno, cordo-
Sando de niños
jugando
subraya la
musica de terror
y el tic-tac
que han seguido
sonando hasta
ahora

Duración aproximada
del corto: 20 seg.

Título créditos iniciales
y finales.
dibujados
con hilo



→
fandido
con
siguiente
secuencia
(nombre de
la siguiente
persona)

Música marchosa
de fondo.

SUEÑO SURREALISTA DE INTERPRETACIÓN LIBRE. Por Maria Katerina Monzonís Cuevas.

MI ESPÍRITU LIBRE AZAFRÁN.

1. Sinopsis del sueño.

Irma en este último sueño, parece despertar en un mundo lleno de vitalidad. En el que el elemento apresador, en esta ocasión le insufla la fuerza que necesita, la transforma y libera.

2. Storyboard y guión técnico.

STORYBOARD:	MI ESPÍRITU LIBRE AZAFRÁN
Duración:	00:00:22:07
Página:	1



Acción/Música: PRIMER PLANO. CENITAL
Personaje con los ojos cerrados,
descansa la cabeza sobre
una almohada. Desde la
izquierda se aproxima cuello,
le da en la cabeza y sale del plano.
Foco izquierda. Música: viento
00:00:01:16



Acción/Música: PLANO DETALLE.
Personaje de perfil. Rostro
como protagonista especial.
Foco izquierda.
Música: viento.
00:00:00:28



Acción/Música: PRIMER PLANO CENITAL
El personaje abre los ojos,
desconcertado mueve la
cabeza a ambos lados.
Música: instrumental.
Foco derecha.
00:00:05:04

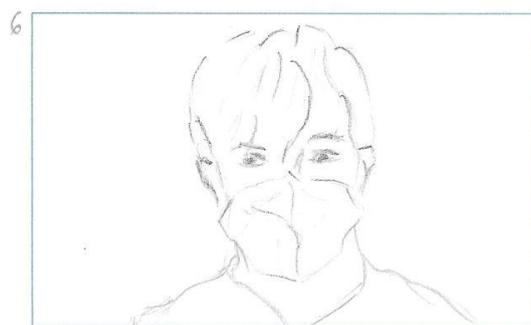
STORYBOARD: <i>Mi espíritu libre azafrán</i>
Duración:
Página: <i>2</i>



Acción/Música: CONTRAPICADO
CABEZA - CIELO . PRIMER PLANO
Primer plano, cabeza por
detrás, observa el cielo,
mientras sopla el viento . Extensión .
Música : instrumental .
00:00:02:22



Acción/Música: PRIMER PLANO
CONTRAPICADO .
Personaje en 3/4 , observa
cielo . Prado .
Música : instrumental .
00:00:04:07

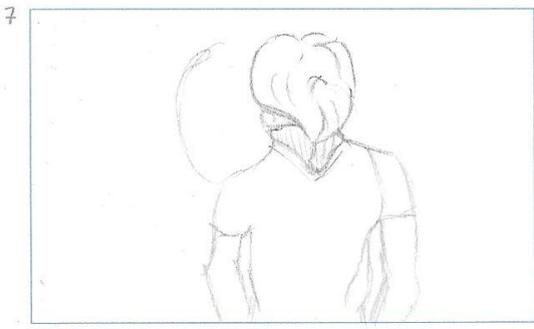


Acción/Música: PRIMER PLANO
FRONTAL . ZOOM .
Personaje, frontal inicia
movimiento cabeza hacia
abajo .
Música : instrumental .
00:00:00:20

STORYBOARD: *Mi espíritu libre azafrán*

Duración:

Página: 3

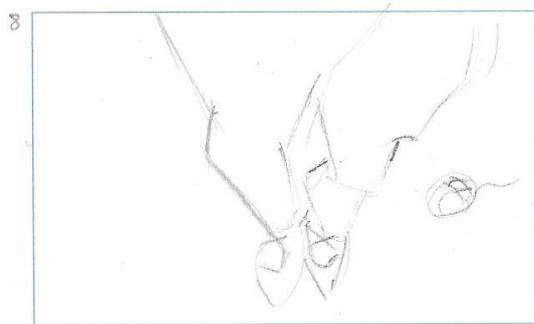


Acción/Música: PLANO MEDIO

Personaje baja la cabeza para mirar.

Música: instrumental →
subir volumen.

00:00:00:14



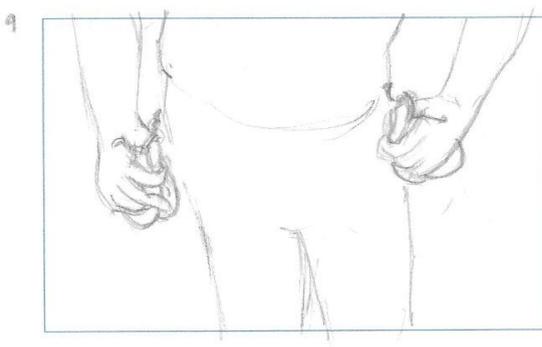
Acción/Música: PLANO MEDIO

ÁNGULO PICADO.

Personaje aparece con zapatillas de baile. Pasa el dedo cerca pies.

Música: instrumental.

00:00:11:18



Acción/Música: PRIMER PLANO

MANOS. ÁNGULO PICADO

El personaje hace sonar los palillos.

Música: Sonido castañuelas
instrumental } fusión

00:00:01:19 ↳ bajar y subir volumen.

STORYBOARD: *Mi espíritu libre azafrán*

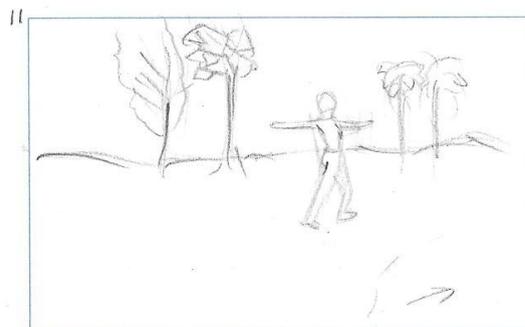
Duración:

Página: *4*



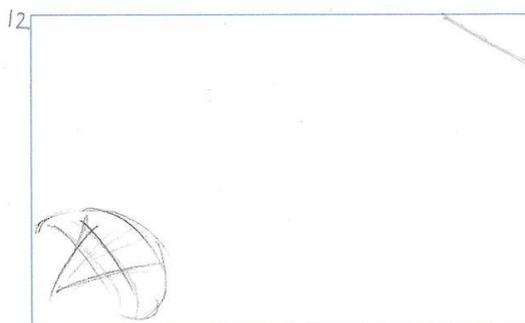
Acción/Música: PRIMER PLANO . PICADO
P.P. pies , se mueven
mientras realiza saltos ,
giros .
Música : instrumental .

00:00:01:19



Acción/Música: PLANO GENERAL
El personaje se desplaza
en diagonal , desde izquierda
a derecha , Bailando .
Música : instrumental .

00:00:01:05



Acción/Música: PLANO CONJUNTO ,
inclinado , P.P oculo . ¿Qué ocurre
mientras baila ? . Oculo situado
en la esquina inferior , esperando
al personaje .
Música : instrumental .

00:00:00:44

STORYBOARD: *Mi espíritu libre azafrán*

Duración:

Página: 5

13



Acción/Música: PLANO CONJUNTO, ABERNANTE

Punto de vista bajo, horizonte inclinado, diagonal descendente. El personaje avanza bailando. (Punto de vista cuillo)

Música: instrumental.

00:00:00:25

14



Acción/Música: PRIMER PLANO CONJUNTO

Recogiendo plano 12, entra en escena el personaje, de derecha a izquierda se aproxima.

Música: instrumental.

00:00:01:15

15



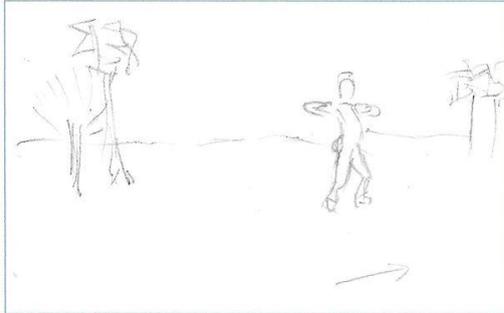
Acción/Música: PRIMER PLANO, topo

El personaje, da un toque al cuillo (transmite fuerza con el pie, e inicia giros hasta salir de plano por la derecha.

Música: instrumental, va bajando volumen hasta final.

00:00:57:28

STORYBOARD: <i>Mi espíritu libre azafrán</i>
Duración:
Secuencia:
Página: <i>6</i>



Acción/Música: PLANO GENERAL.
El personaje, sale de la cama
los pies y se desplaza bailando
hacia la derecha, mientras, se
va desenfocando, y fundido en
negro. Música: instrumental,
el volumen disminuye
 00:00:01:28

Guión técnico

TÍTULO: MI ESPÍRITU LIBRE AZAFRÁN. Duración total 22:07"		
PLANO	IMAGEN	SONIDO
1	PRIMER PLANO CENITAL, de personaje dormido. Por la izquierda entra un ovillo naranja le toca en la cabeza y desaparece del plano. <i>Actor, ovillo naranja, almohada, sábana, pinzas, esterilla, paraguas, cartón, móvil. Trabajo en exteriores.</i>	Música: sonidos del viento.
2	PLANO DETALLE, de personaje de perfil. <i>Actor, almohada, sábana, esterilla, paraguas, cartón, móvil. Actor, almohada, sábana, esterilla, pinzas, paraguas, cartón, móvil. Trabajo en exteriores.</i>	Música: sonidos del viento.
3	PRIMER PLANO CENITAL, el personaje abre los ojos, desconcertado, mueve la cabeza de un lado a otro mientras sopla el viento. <i>Actor, almohada, sábana, esterilla, pinzas, paraguas, cartón, móvil. Trabajo en exteriores.</i>	Música: instrumental.
4	PLANO DETALLE, posterior de la cabeza, contrapicado con fondo del cielo. El personaje observa el cielo, mientras pasan las nubes. <i>Actor, paraguas, cartón, móvil. Trabajo en exteriores.</i>	Música: instrumental.

5	PRIMER PLANO contrapicado, personaje de cara en $\frac{3}{4}$ observar el cielo con vegetación en el fondo. Prado. Actor camiseta blanca camiseta blanca y malla negra, paraguas, cartón, móvil. Trabajo en exteriores.	Música: instrumental.
6	PRIMER PLANO FRONTAL, zoom del personaje frontal mientras inicia movimiento de la cabeza hacia abajo. Prado. Actor, paraguas, cartón, escalera, móvil. Trabajo en exteriores.	Música: instrumental.
7	PLANO MEDIO, el personaje tiene bajada la cabeza, fondo cielo. Prado. Actor, paraguas, escalera, cartón, móvil. Trabajo en exteriores.	Música: instrumental, se produce una subida del volumen.
8	PLANO MEDIO picado. el personaje aparece con unas zapatillas de baile. Pasa el ovillo cerca de los pies y desaparece. Actor con zapatillas de baile, ovillo naranja, paraguas, escalera, cartón, móvil. Trabajo en exteriores	Música: instrumental.
9	PRIMER PLANO de manos, ángulo picado. El personaje tiene castañuelas en las manos y las hace sonar. Actor con zapatillas de baile, castañuelas, paraguas, escalera, cartón, móvil. Trabajo en exteriores.	Música: sonido de castañuelas fusionado con música instrumental que disminuye el volumen y vuelve a subir.
10	PRIMER PLANO PICADO, se va ampliando mientras realiza saltos y giros. Actor con zapatillas de baile, paraguas, móvil. Trabajo en exteriores.	Música: instrumental.
11	PLANO GENERAL, el personaje se desplaza en diagonal desde izquierda a derecha. Bailando. Actor con zapatillas de baile, paraguas, móvil. Trabajo en exteriores.	Música: instrumental.
12	PLANO CONJUNTO, aberrante desde abajo, con PRIMER PLANO de ovillo situado en la esquina inferior (¿qué ocurre mientras baila?). Ovillo, prado.	Música: instrumental.
13	PLANO conjunto, como fondo el prado. Aberrante, inclinado con diagonal descendente. El personaje avanza bailando. Desde el punto de vista del ovillo. Actor con zapatillas de baile, paraguas, móvil. Trabajo en exteriores.	Música: instrumental.
14	PRIMER PLANO conjunto, punto de partida del ovillo como plano 12, mientras se aproxima el personaje desde la esquina derecha. Actor con zapatillas de baile, paraguas, móvil, ovillo. Trabajo en exteriores.	Música: instrumental.

15	PRIMER PLANO bajo, zoom, el personaje le da un toque al ovillo con el pie, inicia giros hasta salir de plano por la derecha. <i>Actor con zapatillas de baile, ovillo, paraguas, móvil. Trabajo en exteriores.</i>	Música: instrumental, va bajando.
16	PLANO GENERAL, el personaje sale de realizar los giros y sigue desplazándose hacia la derecha, mientras se va desenfocando y fundido en negro. <i>Actor con zapatillas de baile, paraguas, móvil. Trabajo en exteriores. FIN</i>	Música: instrumental, sigue bajando el volumen.

3. Trayectoria.

Sueño como evasión. Referentes, escogí una ambientación en naranjas y no oscuros, sumergiendo al personaje en lo fantástico, vitalidad. Para despertar sensaciones combinadas, tanto asociadas al concepto de metamorfosis, renacimiento, como otras relacionadas con el pensamiento y la espiritualidad. Como referentes: Alicia en el País de las Maravillas de Tim Burton; Blade Runner 2049 de Denis Villeneuve; The fantastic Mr Fox.

Técnicas y desarrollo artístico tecnológico y Softwares utilizados. Grabación con dispositivo móvil Samsung Galaxy A21s, **sistema android**, cámara versión 10.5.02.36 de 16:9 FHD 1920 X 1080 (30 fps). Grabación en mano y la importación de videos (nubes y ramas), con **edición con Adobe Premier Pro 2020**, mediante la utilización de efectos de video como: efectos de movimiento (posición, escala, rotación); opacidad; reasignación de tiempo, inversión; efectos de luz (focal, ambiental, cenital); efectos de color (mezclador de canales, filtros de color); desenfoco direccional; filtro antiparpadéo. Efectos de audio: cambios de volumen. Aplicando transiciones en ambos casos. Trabajo efectuado en MSI con **sistema operativo Windows 10**.

Trabajo previo de preparación del actor, coreografía.

Materiales empleados:

Almohada; colchoneta; sábana; paraguas y cartón grande, para efectos lumínicos; escalera; ovillo naranja; zapatillas baile; castañuelas; 6 pinzas, móvil y portátil.

Espacios, sonidos y música empleada:

Lugar de rodaje, rotonda polígono industrial Guadassuar.

Música:

- Instrumental: Ivan Sokolov "Canciones de verano". Sonata para flauta, viola y arpa (o piano) en 4 movimientos. <https://youtu.be/p7lQ2q7Kop8>
- Castañuelas: Castanets palillos castañuelas comparison. Arleen hurtado https://youtu.be/z_UL5rt0DrMs
- Viento: Árboles y viento en lo cotidiano <https://youtu.be/1H3fCe9oa9A>

Imágenes efecto sueño:

- Nubes: Clouds <https://youtu.be/Wimkqo8gDZ0>
- Ramas: Árboles y viento en lo cotidiano <https://youtu.be/1H3fCe9oa9A>

Capturas de pantalla sueño

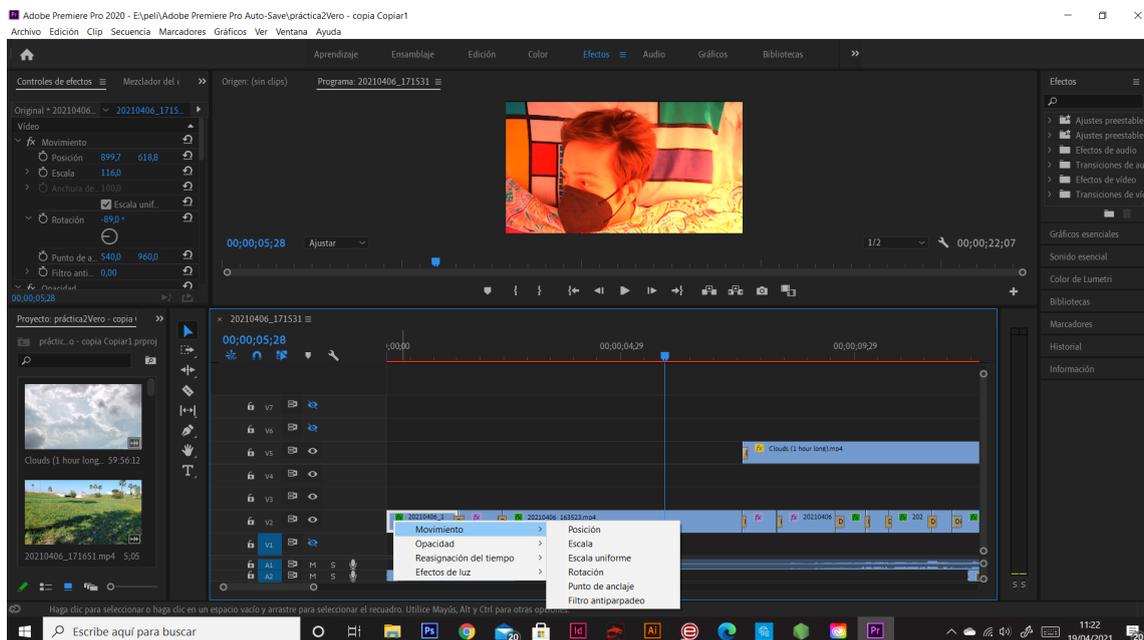


Figura 1. Efectos video y sonido, primeros 10". Con especificación efecto movimiento.

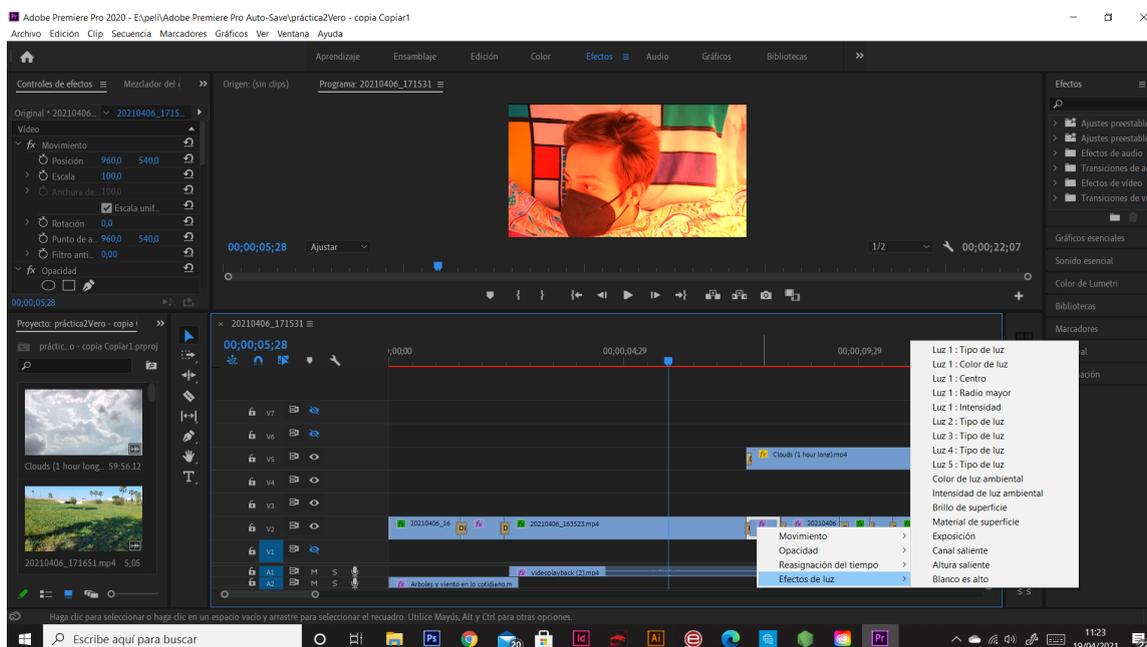


Figura 2. Efectos video y sonido, primeros 10" con especificación efectos de luz.

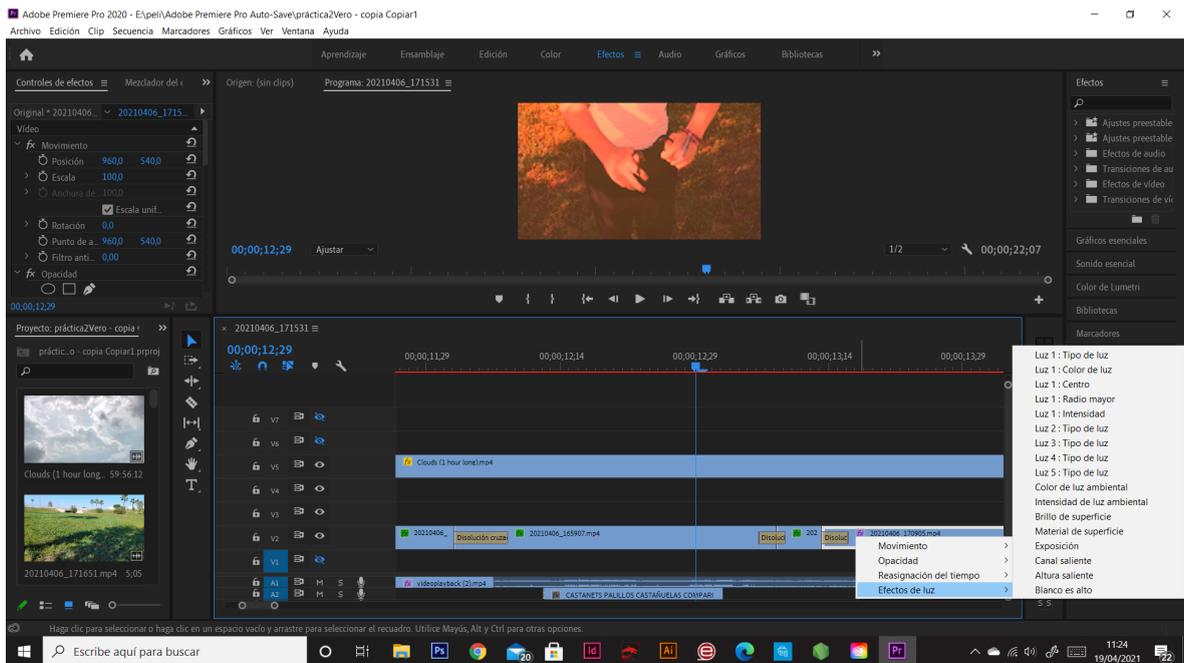


Figura 3. Efectos video y sonido, últimos 10" con especificación efectos de luz.

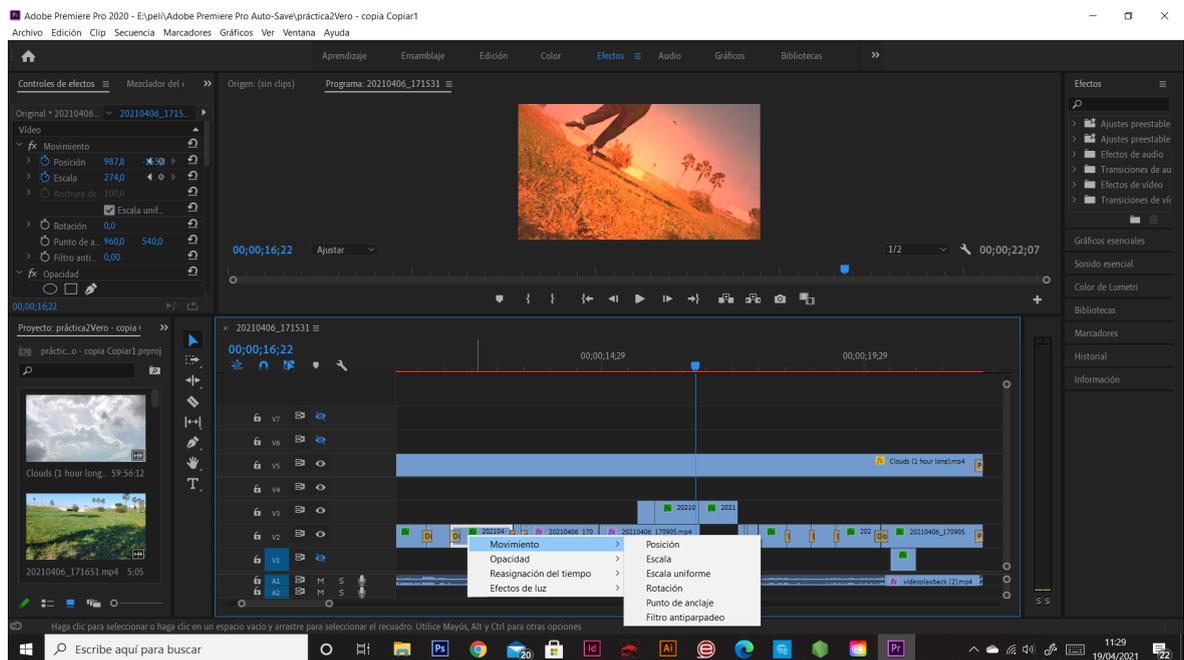


Figura 4. Efectos video y sonido, últimos 10". Con especificación efecto movimiento.

Capturas de pantalla “efecto sueño”

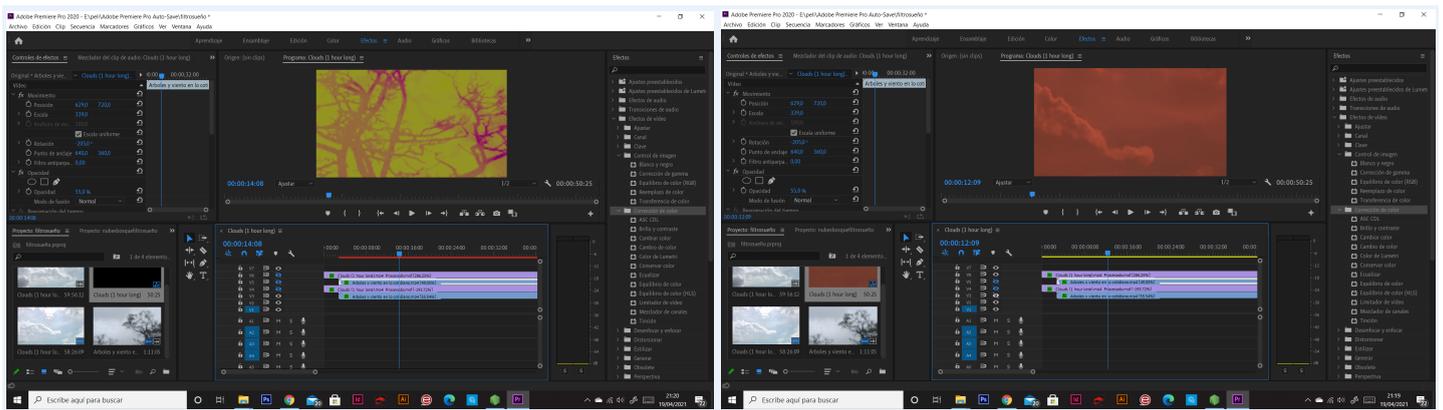
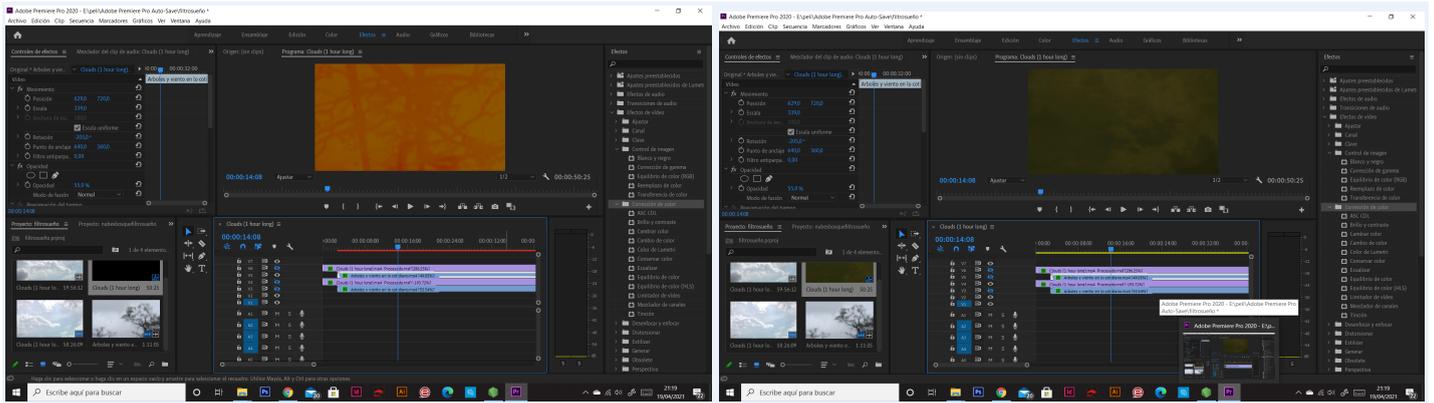


Figura 5. Muestra línea de tiempo de cada elemento por separado.

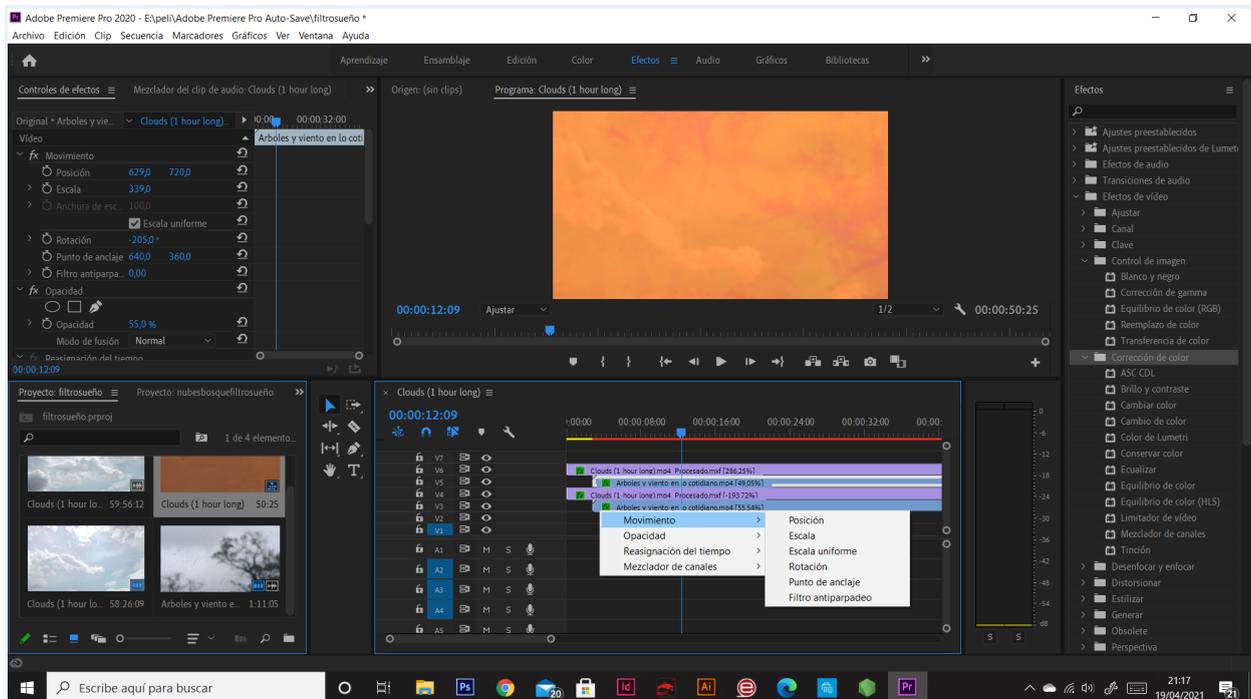


Figura 6. Muestra línea de tiempo del conjunto.

“MI ESPÍRITU LIBRE AZAFRÁN”. Verónica Ferrís Escartí

EL DESPERTAR

Sinopsis

El personaje despierta con el sonido del despertador abandonando el mundo de los sueños.

Storyboard



Acción: el personaje abre los ojos y estira el brazo para apagar el despertador

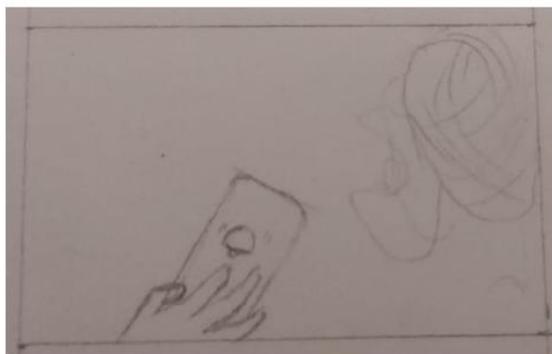
Plano: primer plano

Movimiento de cámara: zoom out

Iluminación: natural

Locación: interior (cama del dormitorio)

Sonido: despertador clásico



Acción: la mano del personaje apaga el despertador (del móvil), después la mano se mueve y coge el ovillo de lana

Plano: plano de detalle

Iluminación: natural

Locación: interior (escritorio del dormitorio)

Sonido: despertador clásico al principio



Acción: el personaje ya sentado en la cama observa con confusión el ovillo de lana

Plano: primer plano

Iluminación: natural

Locación: interior (cama del dormitorio)

Efecto: fundido a negro final

Proceso de grabación y edición

Grabamos las escenas por la mañana con la persiana levantada para que entre la luz natural.

Grabamos los planos en orden cronológico. Editamos con el programa *Adobe Premiere Pro 2020*, eliminamos el sonido contaminado del video y añadimos el sonido de un despertador clásico al montar el video final, ya que el sonido empieza mientras finaliza el último sueño.

Materiales

- **Móvil** _ se necesitan 2, uno como cámara de grabación y otro como despertador
- **Ovillo de lana** _ su inusual presencia provoca los sueños
- **Youtube** _ fuente de descarga del efecto sonoro
- **Editor de video**

Capturas

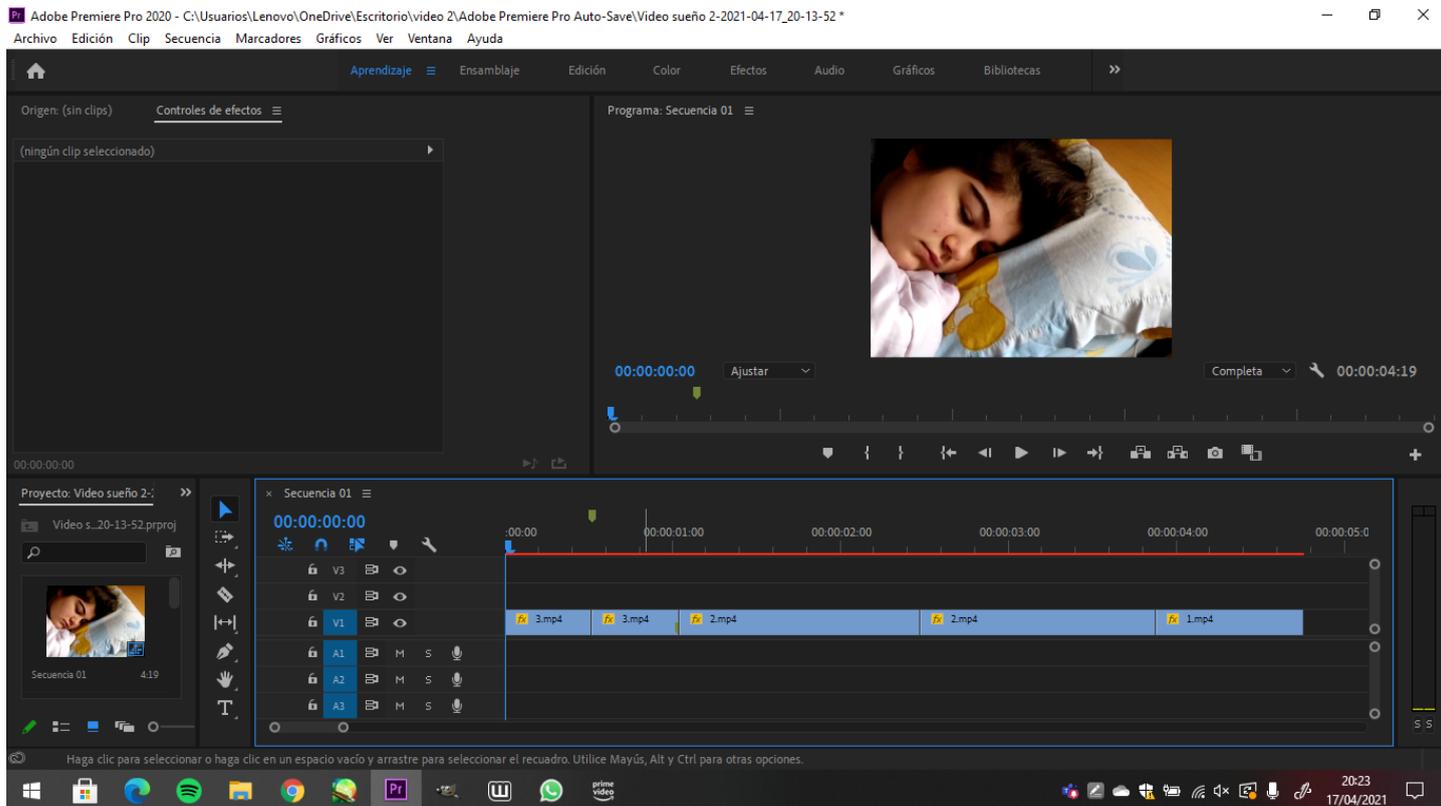


Figura 1. Captura del programa de edición

CAPTURAS DE LA EDICIÓN FINAL

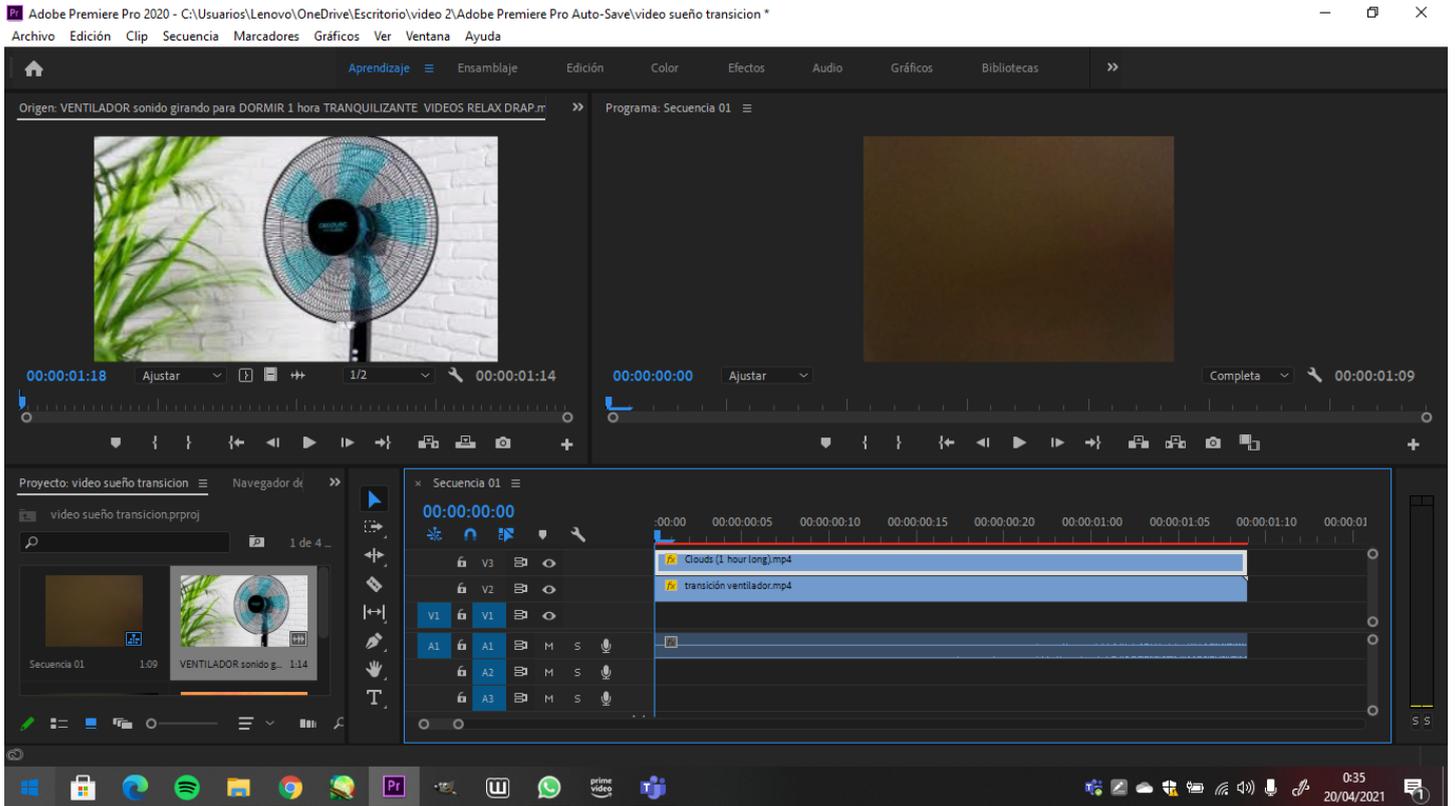


Figura 1. Captura del programa de edición. Edición de video y audio, con filtro de imagen, de la transición entre sueños

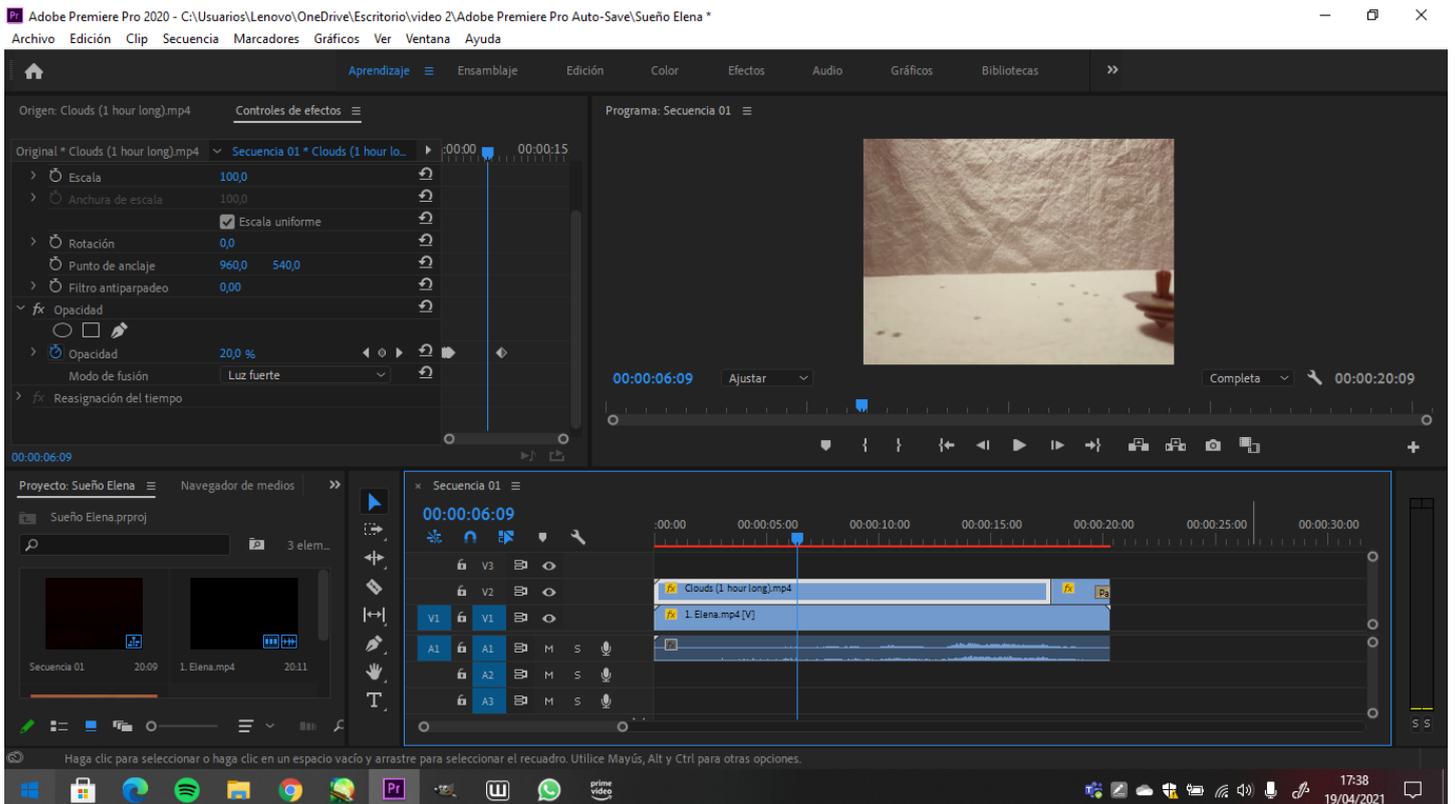


Figura 2. Captura del programa de edición. Introducción del filtro de imagen

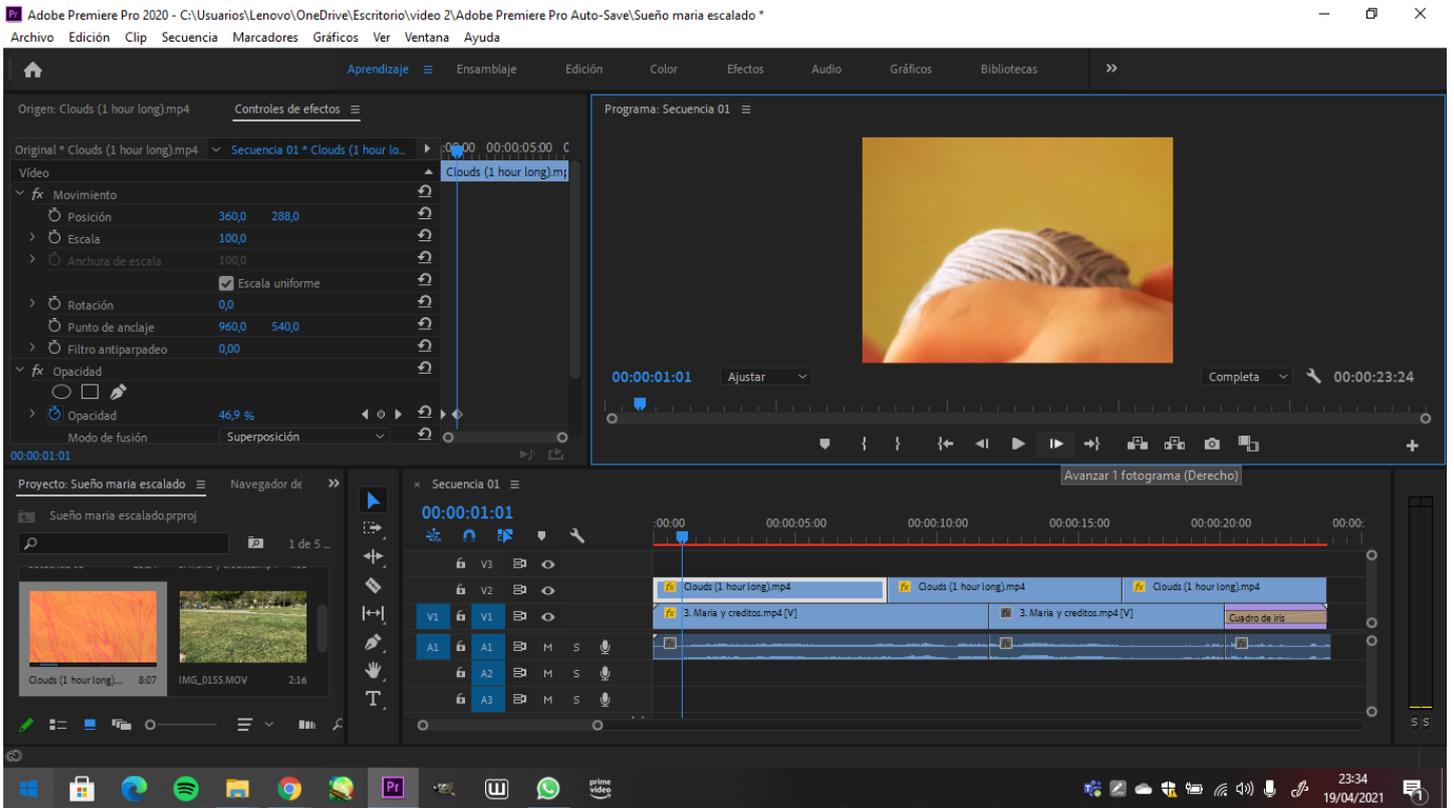


Figura 3. Captura del programa de edición. Introducción del filtro de imagen y edición para que el plano final del parque se hiciera grande hasta ocupar el formato de la secuencia al completo

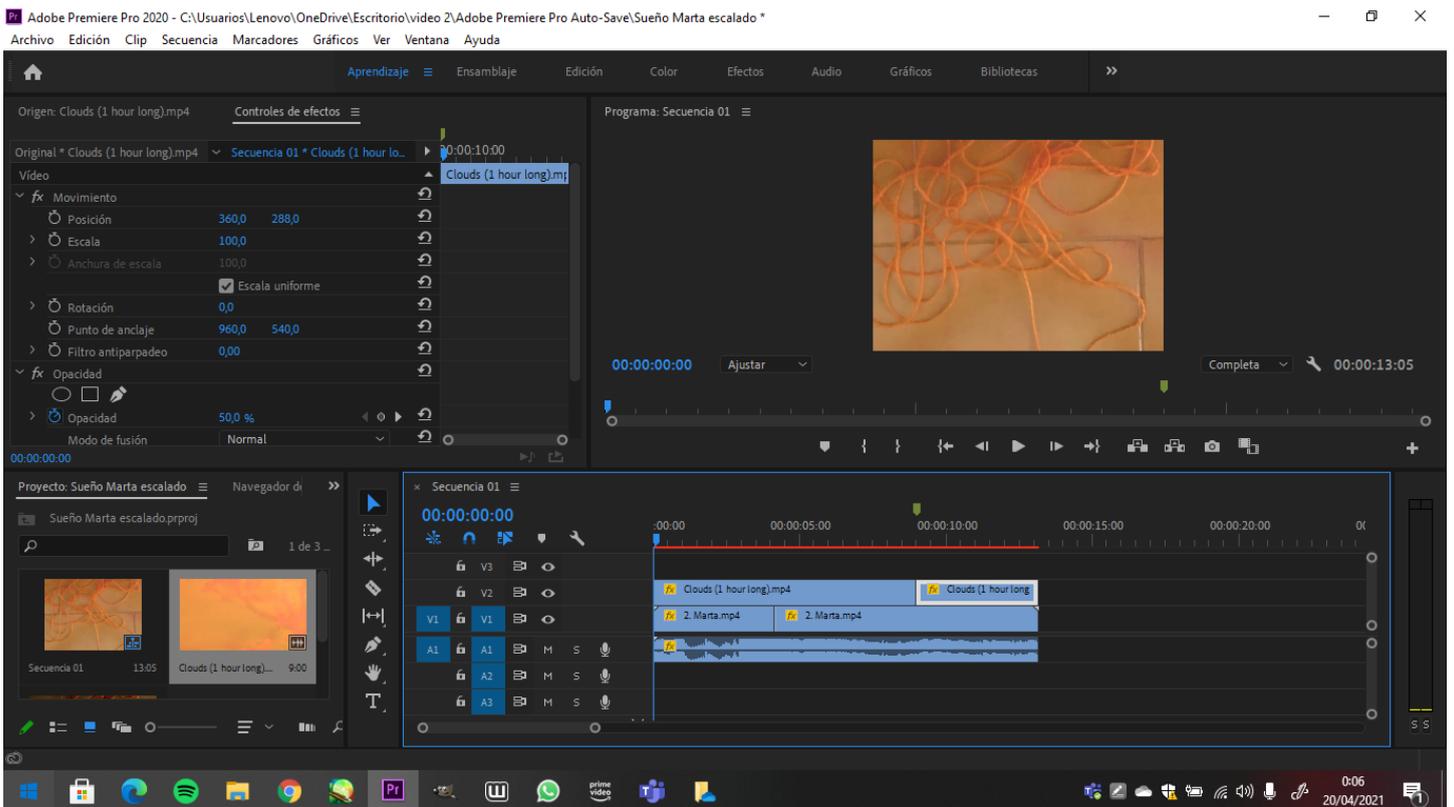


Figura 4. Captura del programa de edición. Introducción del filtro de imagen. Supresión de un plano vertical y del efecto de sonido de un grito final. Bajada de volumen general a todo el audio

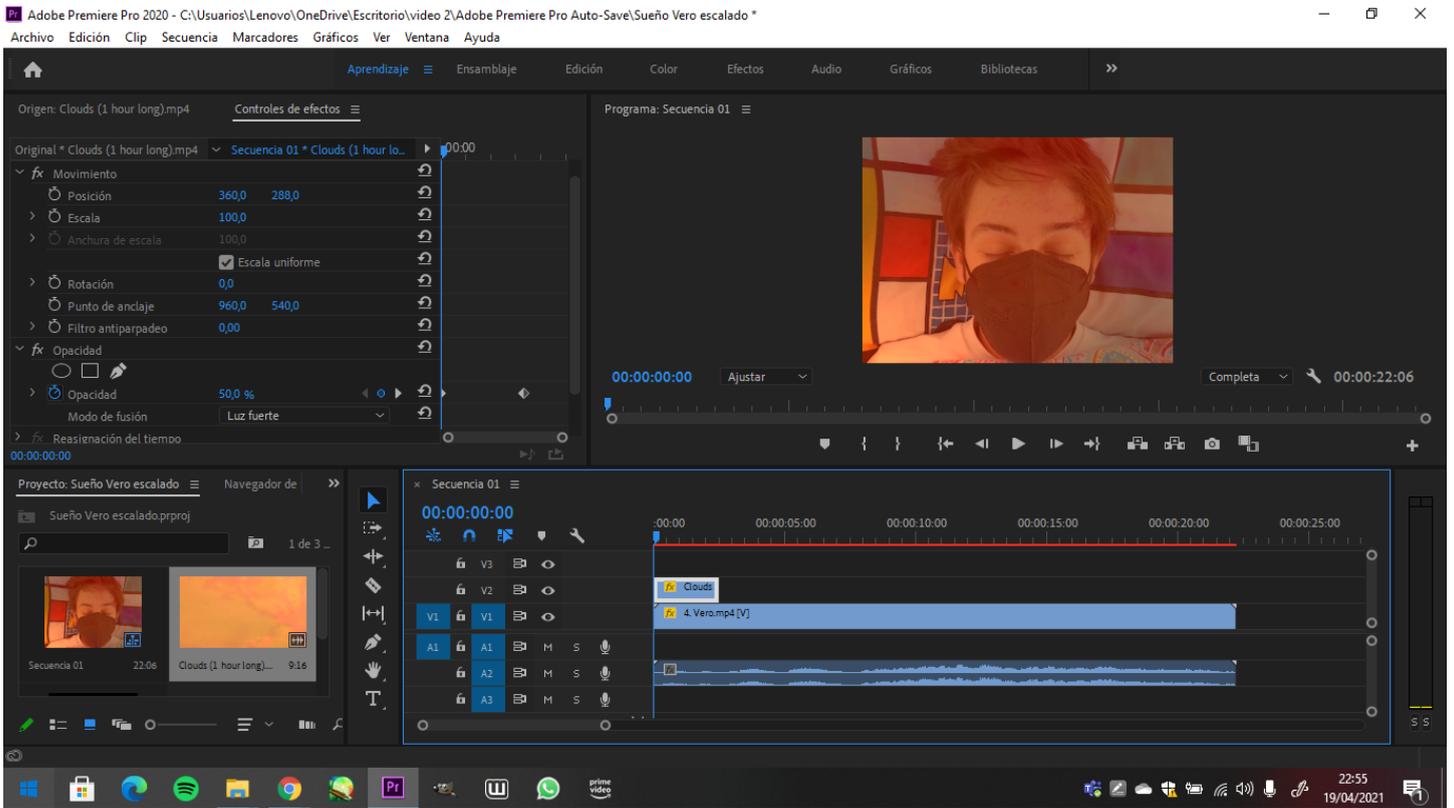


Figura 5. Captura del programa de edición. Introducción del filtro de imagen en los primeros planos

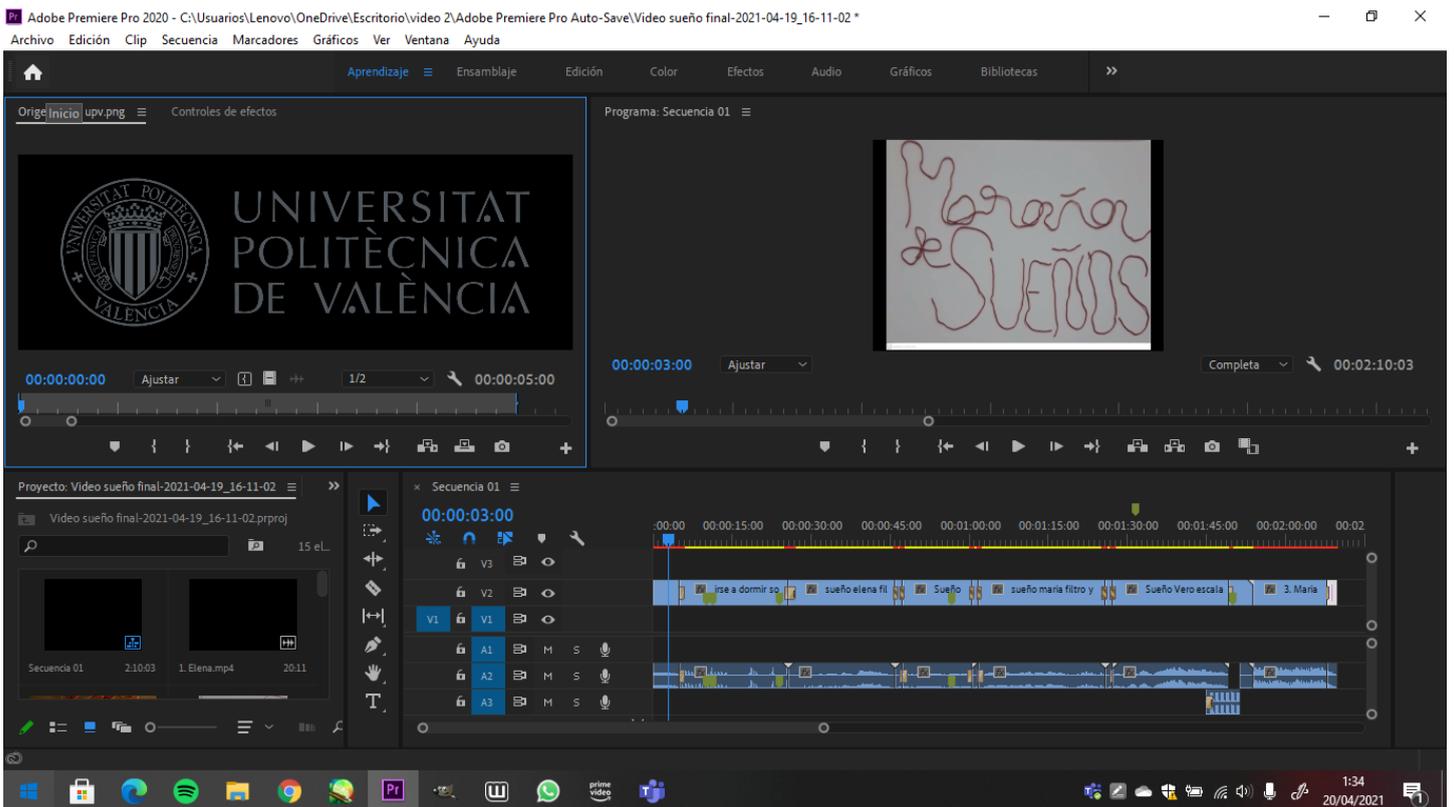


Figura 6. Captura del programa de edición. Montaje de todos los clips. Introducción de fundidos a negro y del sonido de despertador

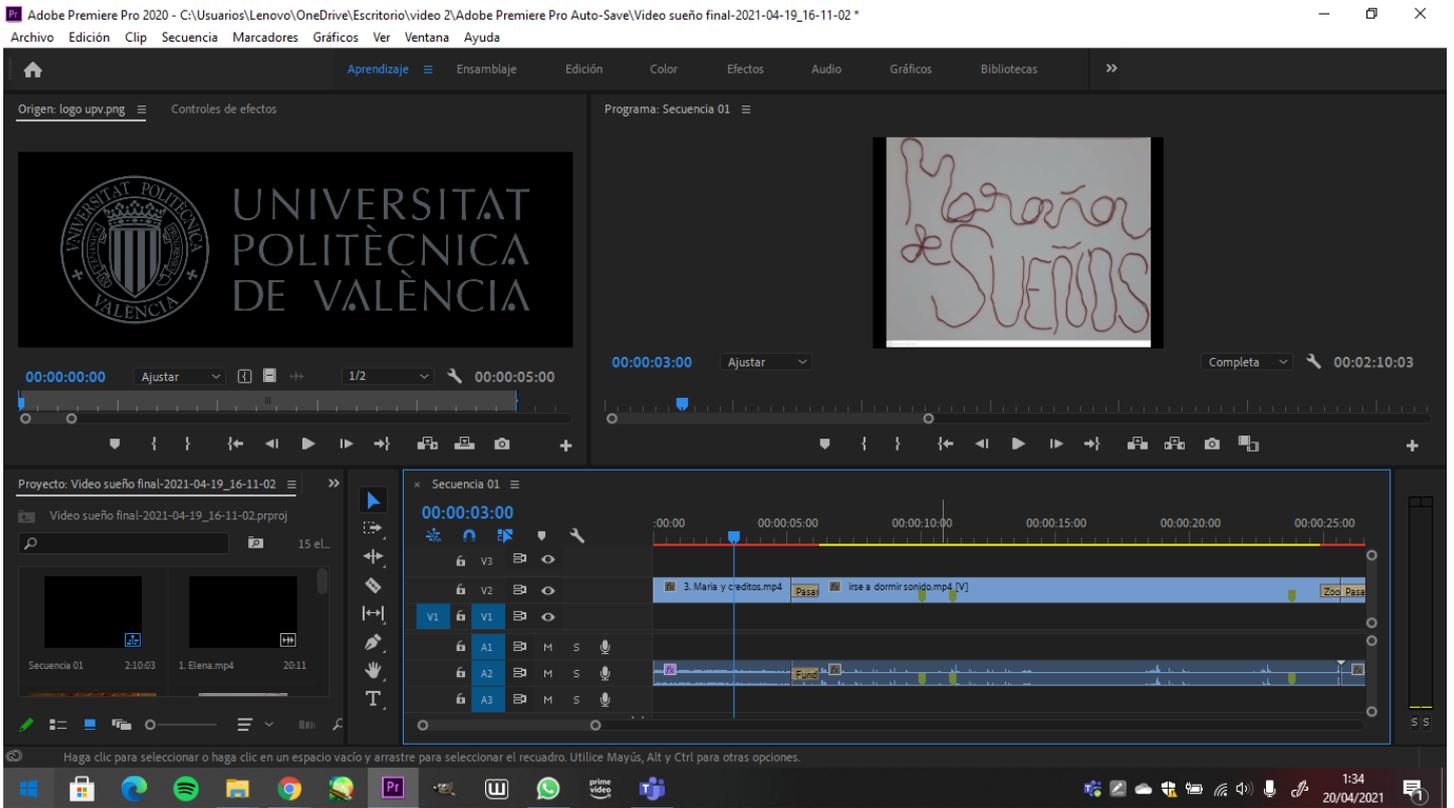


Figura 7. Captura del programa de edición. Detalle 1º del montaje final

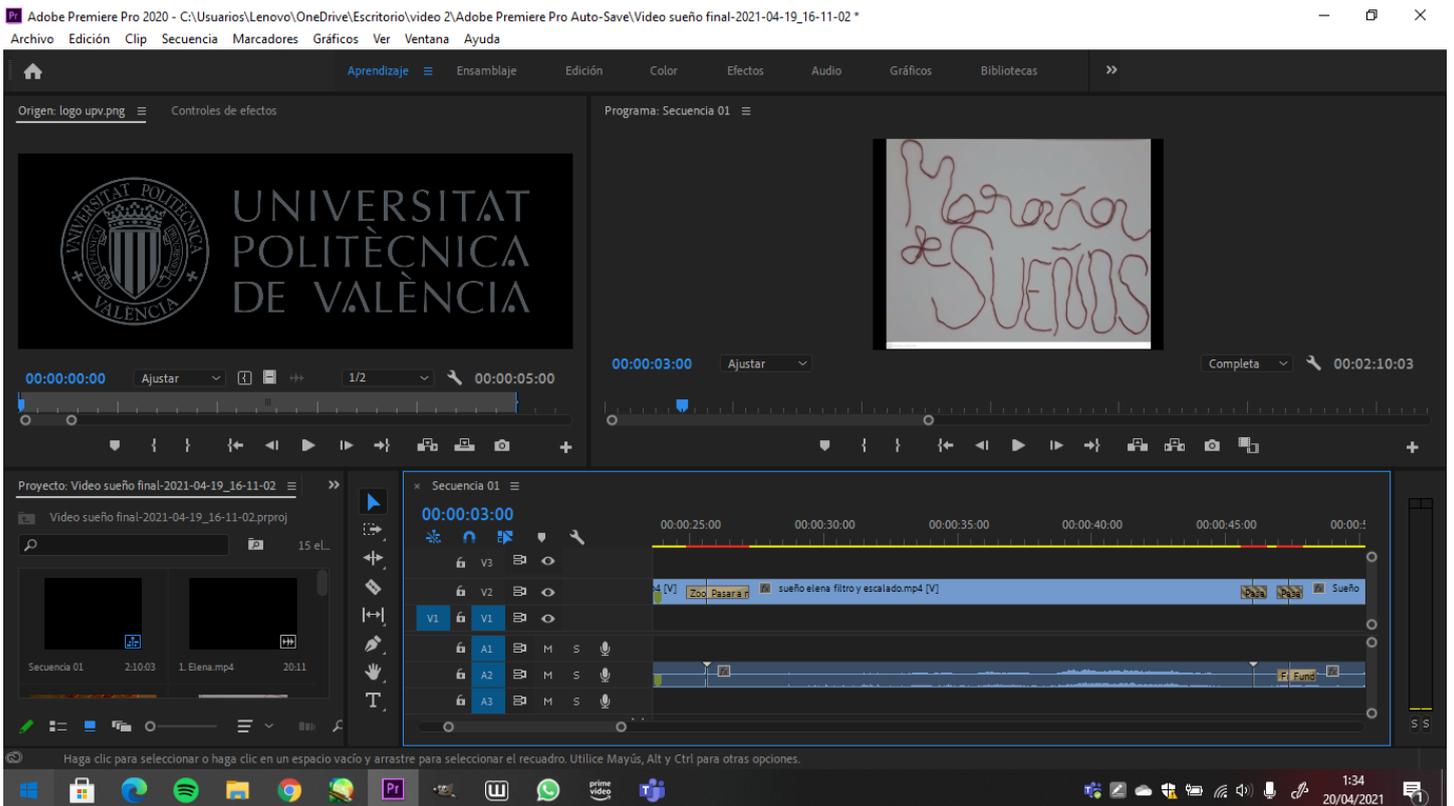


Figura 8. Captura del programa de edición. Detalle 2º del montaje final

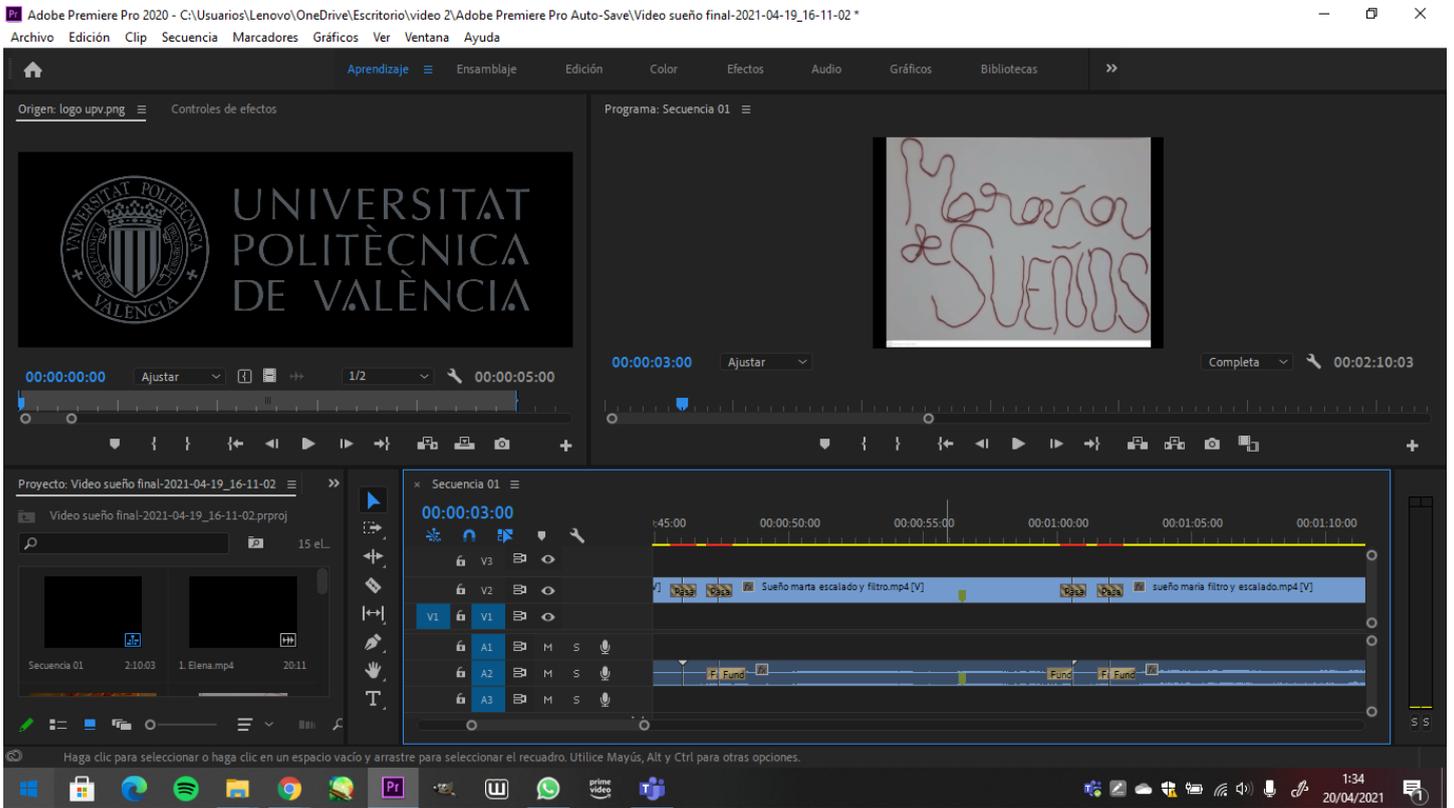


Figura 9. Captura del programa de edición. Detalle 3º del montaje final

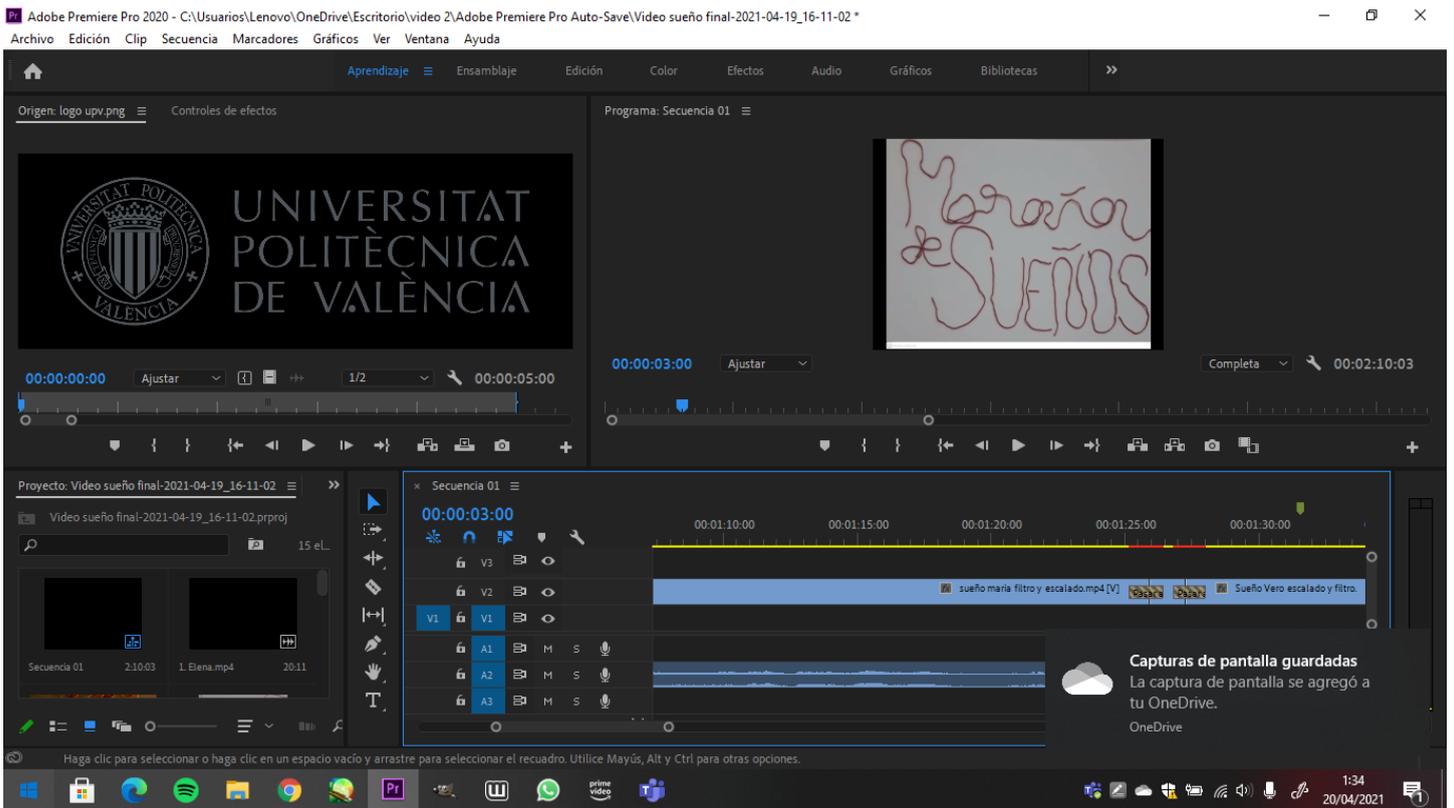


Figura 10. Captura del programa de edición. Detalle 4º del montaje final

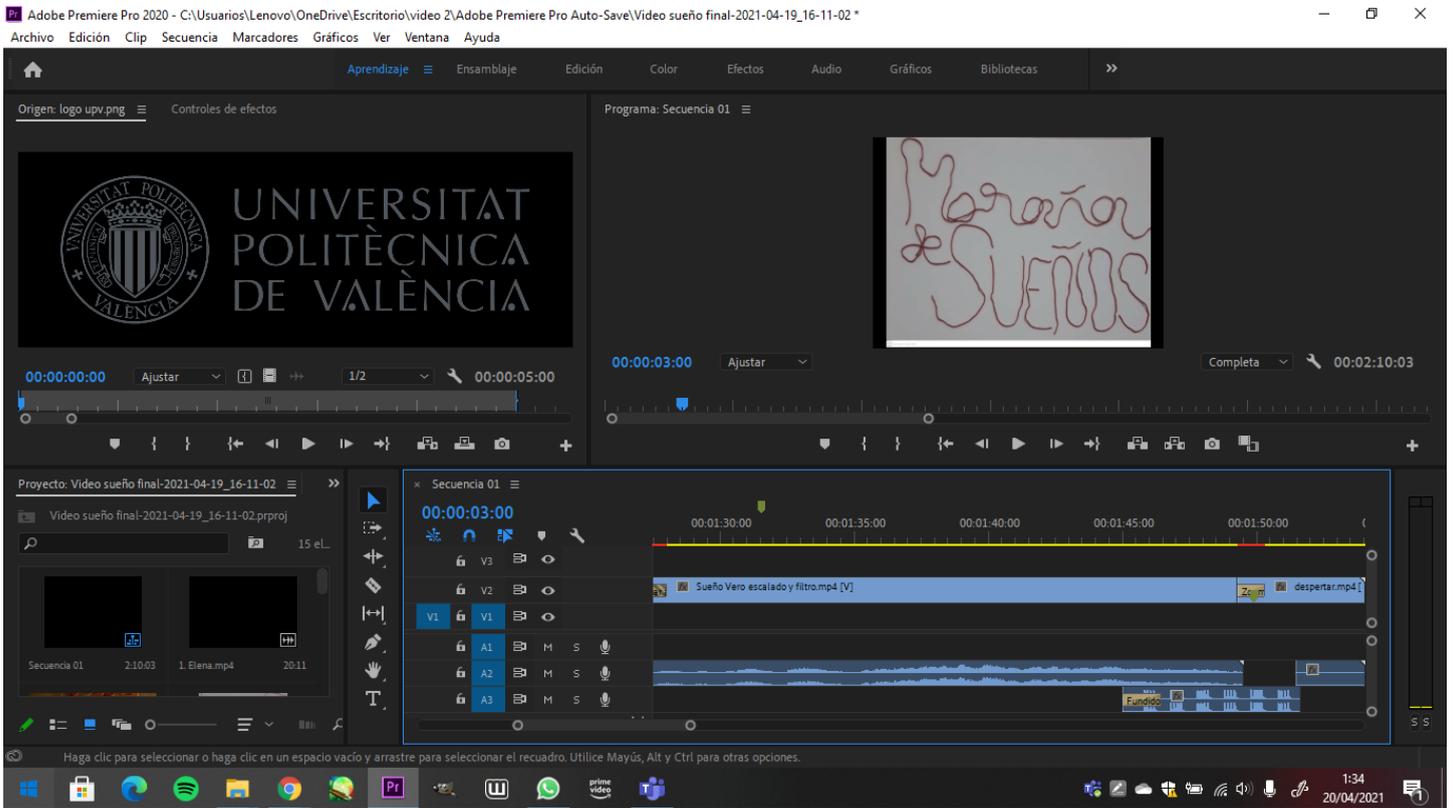


Figura 11. Captura del programa de edición. Detalle 5º del montaje final

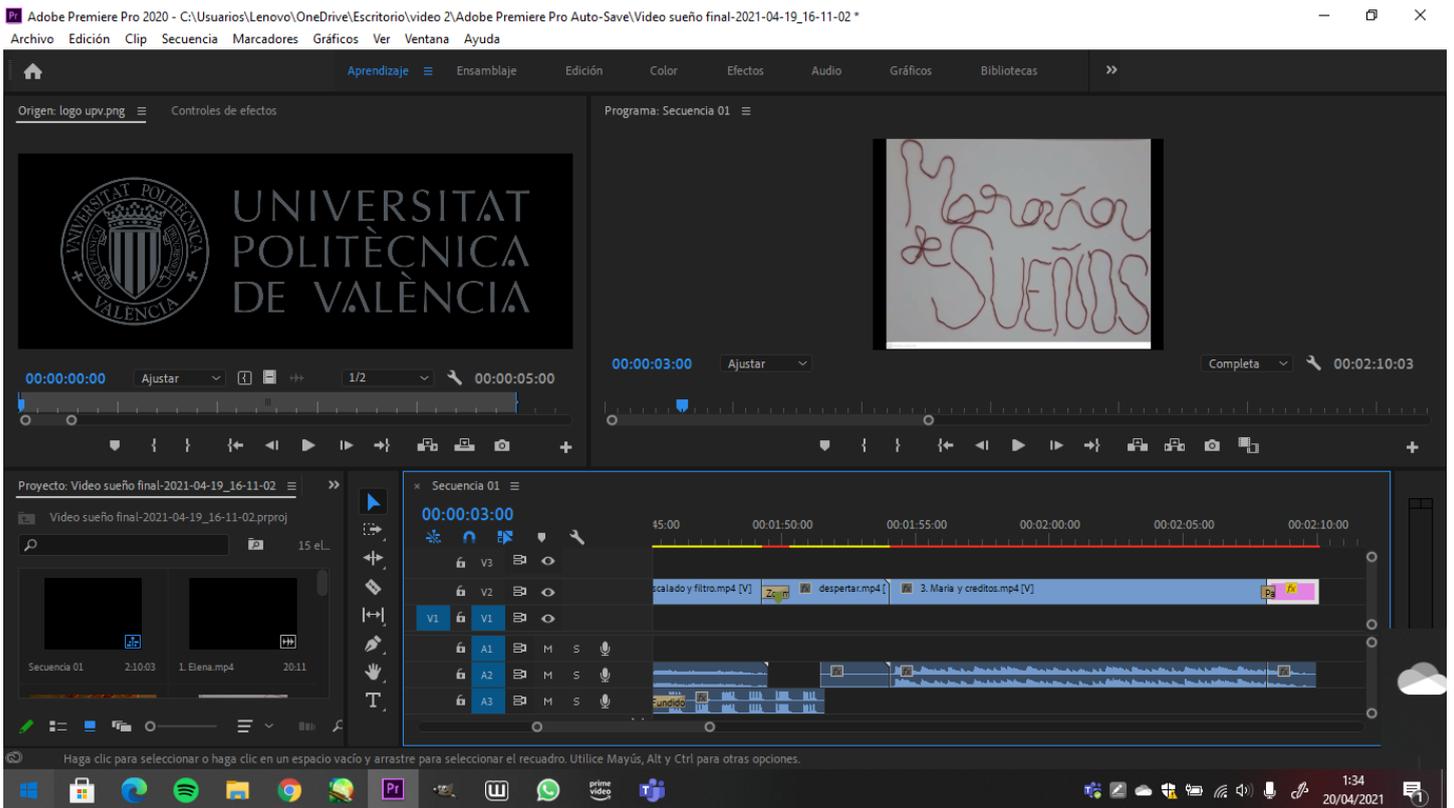


Figura 12. Captura del programa de edición. Detalle 6º del montaje final

TRAYECTORIA DEL TRABAJO/ AUTOR, GRUPO

El trabajo se plantea como una consecución de sueños acaecidos durante una misma noche, donde el subconsciente de la protagonista se ve alterado por los mismos.

Por ello, nos planteamos crear cada una de nosotras una parte de esos sueños que se van sucediendo durante toda la velada; algunos de ellos más tensos, otros más apacibles.

Cada miembro del grupo plantea, diseña y materializa su parte del sueño con los medios que tiene a su alcance, para posteriormente, unirlos todos hasta conformar una noche completa. Todas las grabaciones se realizan con cámaras de móvil como se indica en el ejercicio. Tras una puesta en común, se editan todos juntos mediante el programa de edición Premier, formando un solo video.

Por lo tanto, podríamos decir, que el cortometraje se compone a su vez de varios cortos.

GRUPO

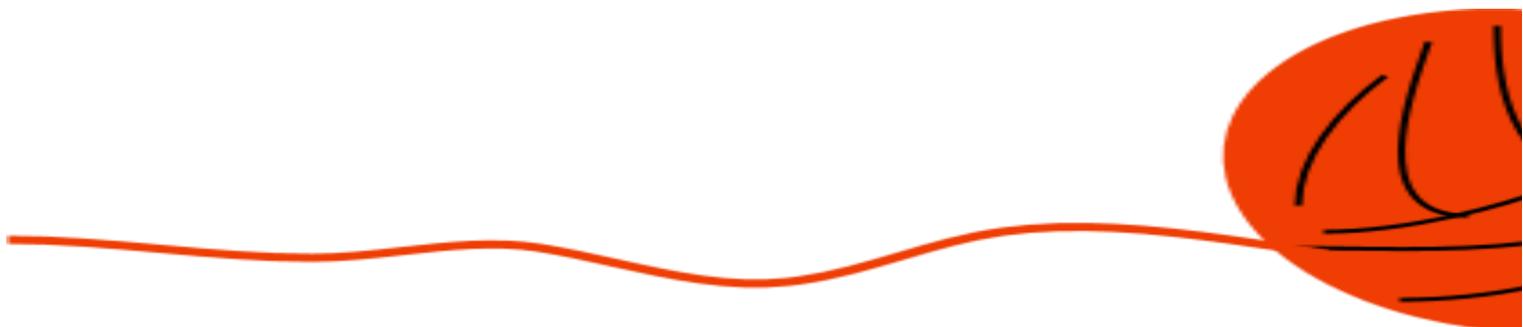
:: **Verónica Ferrís Escartí**, realización y edición de su sueño (“mi espíritu libre azafrán”)/ creación de efecto general filtro sueño/ maquetación de su parte en memoria final/ sinopsis.

:: **María Katerina Monzonís Cuevas**, realización y edición de su sueño (“tercer sueño”)/ maquetación de su parte en memoria final/ créditos iniciales y finales del cortometraje.

:: **Marta Martínez Ferrís**, realización y edición de su sueño(“segundo sueño”).

:: **Elena Muñoz Arocas**, realización y edición de su sueño(“giros de la vida”)/ maquetación de su parte en memoria final/ grabación de transición entre sueños/ maquetación memoria final (portada, índice, final).

:: **Atenea Alejandra Valls Pastor**, realización y edición de su sueño(“rumbo a la cama” y “el despertar”)/ maquetación de su parte en memoria final/ edición, ajuste y ensamblaje de todos los sueños/ breve sinopsis del segundo sueño.





TECNOLOGÍAS DE LA IMAGEN II

Docente: Pedro Jiménez Mayordomo

:: Curso 2020-2021 ::