

TITULACIÓN: GRADO EN COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

1. DATOS BÁSICOS DE LA ASIGNATURA

Nombre: **REALIZACIÓN III. VIDEO DIGITAL Y POSTPRODUCCIÓN**

Curso: TERCERO

Semestre: PRIMERO

Tipo (Formación Básica/Obligatoria/Optativa): Obligatoria

Horas de clase semanales: 4

Créditos totales (ECTS): 6

Año del Plan de Estudio: 2010

Profesor: Antonio Roda Martínez

Dirección electrónica: antonio.roda@eusa.es

2. DESCRIPTORES

La asignatura se centrará en el estudio y práctica de diversas técnicas de realización audiovisual, con especial interés en la realización de cine y televisión. En este sentido, se presuponen los conocimientos correspondientes a las asignaturas Realización I y Realización II que los alumnos cursan en segundo curso.

Propone abordar el proceso de elaboración y creación de discursos audiovisuales para pantalla cinematográfica y televisiva en cualquiera de los soportes de producción existentes, desde la perspectiva y compromiso del realizador y las competencias por él asumidas.

3. SITUACIÓN

Conocimientos y destrezas previos:

Todos aquellos derivados de las asignaturas: Teoría de la imagen, Producción y Empresa Audiovisual, Realización I y Realización II.

Recomendaciones y consejos de interés:

Es recomendable la consulta de la bibliografía de la asignatura para aclarar cuestiones y permitir la profundización en la materia. Conviene tener acceso a un ordenador o tablet con conexión a Internet para la realización de las actividades de planificación y seguimiento online de la asignatura en caso necesario. También convendrá que cada alumno o alumna traiga sus propios auriculares para el trabajo en el aula debido a la pandemia actual.

Adaptaciones para estudiantes con necesidades especiales:

La existencia de bibliografía de la asignatura supone un apoyo para aquellos estudiantes con necesidades especiales y/o dificultad para seguir la materia en las clases presenciales. Asimismo, el profesor intentará facilitar la labor discente de estos alumnos a través de aclaraciones, tutorías, etc. Los estudiantes extranjeros podrán disponer de diccionario en las pruebas escritas de la asignatura.

4. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS

Objetivos:

- Estudio de las nuevas formas de narración y de las nuevas tecnologías presentes en los procesos de realización y postproducción audiovisuales.
- Análisis y puesta en práctica de las técnicas derivadas de la revolución digital en el ámbito audiovisual, especialmente en el manejo y dominio de los equipos DSLR para la captación de vídeo.
- Dotación al alumno de los conocimientos necesarios para desarrollar un cortometraje de ficción, desde la creación del guión hasta la distribución y exhibición de su trabajo, pasando por la grabación y la postproducción de la pieza audiovisual. Se fijará como contexto, a todos los efectos teórico-prácticos que implica, el actual panorama de la producción-realización audiovisual en España.

Competencias específicas:

E02. Habilidad para el uso adecuado de herramientas tecnológicas en las diferentes fases del proceso audiovisual para que los alumnos se expresen a través de imágenes o discursos audiovisuales con la calidad técnica imprescindible.

E45. Capacidad y habilidad para desarrollar técnicas de construcción de mensajes constituidos por imágenes visuales, acústicas y audiovisuales.

E46. Capacidad y habilidad para distinguir y desarrollar los modos técnicos y artísticos de la realización en diversos soportes y géneros.

E49. Capacidad para crear y dirigir la puesta en escena integral.

Competencias transversales genéricas:

G04. Toma de decisiones: capacidad para acertar al elegir en situaciones de incertidumbre, asumiendo responsabilidades.

G06. Orden y método: habilidad para la organización y temporalización de las tareas, realizándolas de manera ordenada adoptando con lógica las decisiones prioritarias en los diferentes procesos de producción audiovisual.

G08. Fomento del espíritu emprendedor.

G09. Fomento de las garantías de igualdad.

5. CONTENIDOS O BLOQUES TEMÁTICOS

POSTPRODUCCIÓN AUDIOVISUAL DIGITAL

1. Introducción a los procesos de postproducción.
2. Del laboratorio y el celuloide al ordenador y el cine digital.
3. La imagen: ajustes, efectos y animación.
4. Postproducción con After Effects.
5. La imagen: etalonaje digital.
6. Corrección de color con After Effects y otros softwares especializados.
7. Sistemas de estabilización de imagen.
8. Preparación del material audiovisual para la publicación online y la presentación a festivales.

6. TEMARIO DESARROLLADO

1. Introducción a los procesos de postproducción.
 - 1.1. La revolución digital.
 - 1.2. La postproducción desde la preproducción.
 - 1.3. De la catalogación a la exportación final.
2. Del laboratorio y el celuloide al ordenador y el cine digital.
 - 2.1. Corte del negativo, mesas verticales y horizontales de celuloide.
 - 2.2. El laboratorio.
 - 2.3. Edición lineal.
 - 2.4. Montaje por ordenador: de los brutos en celuloide al proceso entero en digital.
3. La imagen: ajustes, efectos y animación.
 - 3.1. Supervisión de brutos en rodaje.
 - 3.2. Análisis de la imagen.
 - 3.3. Parámetros elementos comunes.
4. Postproducción con After Effects.
 - 4.1. Características e interfaz.
 - 4.2. Flujo de trabajo.
5. La imagen: etalonaje digital.
 - 5.1. Principios básicos.
 - 5.2. Iluminando para etalonar.
 - 5.3. Corrección de color vs. mezcla de color.
6. Corrección de color con After Effects y otros softwares especializados.
 - 6.1. Adobe Premiere y Lumetri.
 - 6.2. Adobe After Effects.
 - 6.3. DaVinci.

7. Sistemas de estabilización de imagen.
 - 7.1. Sistemas por recorte: límites.
 - 7.2. Otros sistemas.
8. Preparación del material audiovisual para la publicación online y la presentación a festivales.
 - 8.1. DCP.
 - 8.2. Youtube, Vimeo y RRSS.
 - 8.3. Drive, WeTransfer y otros envíos a clientes.
 - 8.4. Presentación a festivales.

PARTE PRÁCTICA

El alumnado deberá realizar prácticas individuales y en grupo, enfatizándose cuestiones relacionadas con el proceso profesional de trabajo y no sólo con el resultado final. Estas prácticas tendrán un calendario de entrega para el posterior visionado y análisis en clase de las mismas como parte del proceso de aprendizaje. Se plantearán al inicio de curso por el profesor y mediante documento escrito almacenado en la plataforma virtual.

7. METODOLOGÍA Y TÉCNICAS DOCENTES

La impartición del contenido teórico será apoyado en todo momento por el uso de tecnologías audiovisuales. Clases expositivas complementadas con las prácticas y el uso de los diferentes medios de producción, propias del ámbito de la creación en cine y televisión. Esto unido a las exposiciones en el aula, los visionados, los análisis, las lecturas programadas y los debates suscitados, nos permitirá acercarnos al concepto de la realización y dirección de programas televisivos, las funciones y cometidos de quienes intervienen en dicho proceso, las etapas del proceso mismo en sus diversas aplicaciones y, también, las técnicas de dirección de la planificación visual (rodaje o grabación) y la etapa de montaje y finalización (postproducción), tanto en el formato cinematográfico como en el televisivo.

Además hay una importante carga lectiva práctica implícita en la asignatura y que, mediante sesiones colectivas en el aula, primero, y en pequeños grupos de trabajo después, permitirá el ejercicio de las artes de la realización, desarrollando algunas de las técnicas frecuentemente recurridas en los procesos de creación audiovisual, tanto de la ficción narrativa como de la no ficción.

El objetivo de este contenido práctico es que los/as alumnos/as concreten los conceptos y destrezas presentados en la parte teórica correspondiente, y para llevarlo a cabo se proponen diversas actividades para desarrollar los contenidos de la asignatura y alcanzar los objetivos planteados. Para esto se subdividirá a la clase en varios grupos y escuetamente podemos resumir el procedimiento de la siguiente manera:

- a) Explicación a toda la clase de la práctica a realizar.
- b) Presentación de los materiales técnicos y destrezas a desarrollar.
- c) Explicación, ya por grupos, de las herramientas y tareas en los distintos espacios técnicos.
- d) Realización de las prácticas.

8. TÉCNICAS DE EVALUACIÓN

El Sistema de Evaluación utilizado será el Estándar propuesto por el centro, considerando las siguientes ponderaciones:

La ponderación para los estudiantes que lleguen al 75% de asistencia a clase será la siguiente:

1. Actitud, participación y actividades de clase. Su porcentaje será del 20%.
2. Tareas. Se entregarán una serie de proyectos enunciados por el profesor en clase y publicados en la plataforma. Su porcentaje será del 50%.
3. Prueba final. Teórico/práctica. Su porcentaje será del 30%

La prueba final y la media entre actividades de clase y práctica final han de alcanzar al menos la mitad de su máxima nota para aprobar la asignatura.

Según el transcurso del cuatrimestre, el docente podrá optar por eliminar alguna de las herramientas evaluativas y repartir su porcentaje entre las demás. Además, la prueba final podrá realizarse mediante pruebas parciales de contenido eliminatorio.

Podrán solicitarse prácticas adicionales para incrementar la nota final de la asignatura hasta un máximo de un 10% siempre que los contenidos ya evaluados estén todos aprobados.

La ponderación para los estudiantes que no superen el 75% de asistencia a clase (caso B) será:

1. Tareas. Se entregarán una serie de proyectos enunciados por el profesor en clase y publicados en la plataforma: Su porcentaje será del 50%.
2. Reseña. El alumno o alumna deberá presentar en fecha y forma la reseña de un libro indicado por el profesor. En caso de no presentarse, no podrá aprobar la asignatura: Su porcentaje es del 10%.
3. Prueba final. Teórico/práctica. Su porcentaje será del 40%.

La prueba final y la media de las tareas han de alcanzar al menos la mitad de su máxima nota para aprobar la asignatura.

Faltas de ortografía y de gramática en los exámenes y prácticas pueden reducir la nota individual.

- EVALUACIÓN DE SEGUNDA CONVOCATORIA:

Los instrumentos de evaluación aprobados en la convocatoria regular mantendrán su nota y no han de ser repetidos en la evaluación de segunda convocatoria. Si por ejemplo un alumno o alumna aprueba la prueba final, no tendría que repetirla en segunda convocatoria.

En casos específicos que han de ser aprobados por el docente la prueba final puede ser cambiada por una actividad práctica. Además las actividades y tareas en grupo se modificarán para hacerse una adaptación pedagógica que permita evaluar las mismas competencias. Los estudiantes contactarán con el docente al menos seis semanas antes de la fecha oficial del examen para solicitar estas variaciones.

- EVALUACIÓN DE TERCERA CONVOCATORIA:

Los estudiantes tendrán que contactar con el docente al menos con seis semanas de antelación al examen teórico para recibir instrucciones de adaptación de las prácticas. La evaluación teórica será mediante prueba final.

9. BIBLIOGRAFÍA Y OTRAS FUENTES DE INFORMACIÓN

Específica

- ASCHER, Steve y PINCUS, Edward (2007): *The filmmaker's handbook. A comprehensive guide for the digital age (third edition)*. New York (Estados Unidos). Plume, Penguin Group.
- GYNCILD, Brie (2016): *Adobe After Effects CC. Classroom in a Book*. Pearson. San Francisco.
- MURCH, Walter (2003): *En el momento de un parpadeo: un punto de vista sobre el montaje cinematográfico*. Madrid. Ocho y medio.
- REISZ, Karel y MILLAR, Gavin (2003): *Técnica del montaje cinematográfico*. Madrid. Plot ediciones.
- SACCONI, Paul (2017) *The Definitive Guide to DaVinci Resolve 14: Editing, Color and Audio*. Blackmagic Design. Los Ángeles.
- SÁNCHEZ, Rafael C. (2006): *Montaje cinematográfico. Arte en movimiento (segunda edición)*. Buenos Aires (Argentina). La crujía ediciones, Aperturas.
- SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente (1996) *El montaje cinematográfico*. Paidós. Barcelona
- VAN HURKMAN, Alexis (2014): *Color Correction Handbook: Professional Techniques for Video and Cinema (Second Edition)*. Peachpit Press. San Francisco

General

- ASCHER, Steve y PINCUS, Edward (2007): *The filmmaker's handbook. A comprehensive guide for the digital age (third edition)*. New York (Estados Unidos). Plume, Penguin Group.
- GYNCILD, Brie (2016): *Adobe After Effects CC. Classroom in a Book*. Pearson. San Francisco.
- MURCH, Walter (2003): *En el momento de un parpadeo: un punto de vista sobre el montaje cinematográfico*. Madrid. Ocho y medio.
- REISZ, Karel y MILLAR, Gavin (2003): *Técnica del montaje cinematográfico*. Madrid. Plot ediciones.
- SACCONI, Paul (2017) *The Definitive Guide to DaVinci Resolve 14: Editing, Color and Audio*. Blackmagic Design. Los Ángeles.

- SÁNCHEZ, Rafael C. (2006): *Montaje cinematográfico. Arte en movimiento (segunda edición)*. Buenos Aires (Argentina). La crujía ediciones, Aperturas.
- SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente (1996) *El montaje cinematográfico*. Paidós. Barcelona

Otras fuentes de interés (direcciones web, etc)

- <https://www.hollywoodcamerawork.com/shot-designer.html> Software para elaborar plantas de cámara e iluminación básicas.
- <https://kitscenaarist.ru/en/index.html> Software para escritura de guion (solo versión de escritorio).
- <https://www.blackmagicdesign.com/products/davinciresolve/> Software para etalonaje digital.
- <https://www.youtube.com/channel/UCcPuBEAwuF6XWXkcXJXJwsg> Canal de Youtube de *This Guy Edits*.
- <https://es.videezy.com/> Banco de imágenes y vídeos con opción de búsqueda de stock gratuito (marcando Creative Commons).
- <http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/> Banco de imágenes, fotos y sonidos del Ministerio de Educación y Formación Profesional.
- <https://www.freesoundeffects.com/> Banco de efectos de sonido de stock gratuito.
- <https://soundcloud.com/> Músicas y efectos de sonido con diversas licencias Creative Commons.