

Propuesta

Seminario de Montaje y Post Producción para Cine, Video y TV

1. Denominación completa del Seminario
Seminario de Montaje y Post Producción para Cine, Video y TV
2. Carga horaria total
36 horas - 12 clases de 3 hs. semanales
3. Profesor a cargo
Mario Rulloni
4. Se propone la visita de 2 Post Productores profesionales
5. Momento de dictado
Segundo cuatrimestre, días viernes de 14 a 17 hs

Fundamentación

La Post Producción es la última etapa en el proceso de creación de una pieza audiovisual. Es una parte decisiva en la realización de una película, un video o un programa de TV ya que aquí se establece la estructura, el contenido, la intensidad y el ritmo.

La post producción abarca un conjunto de procedimientos entre los que se encuentra el Montaje como máximo cometido; también abarca corrección de luz y color, los efectos especiales, la animación de gráficos, títulos y hasta la creación completa de escenarios y personajes virtuales. De hecho, en post producción se puede realizar una película completa sin haber filmado un solo fotograma.

Los actuales sistemas de edición y composición profesional se han hecho tan accesibles que apenas superan el costo a una computadora doméstica. Con estos sistemas se puede montar y post producir prácticamente cualquier pieza audiovisual desde una notebook bien equipada.

Con esta ventaja tecnológica al alcance de muchas manos es posible adentrarse en el arte de la narrativa audiovisual y generar una potencial fuente de trabajo.

Para ello es necesario manipular conscientemente el material grabado, ordenar y seleccionar cada toma y establecer una intención narrativa y estética.

Una adecuada post producción ayuda dar sentido y potenciar todos los elementos puestos en juego durante el rodaje sin importar el tamaño de la producción.

Reconocer cada una de las etapas y los procedimientos involucrados en este proceso es fundamental para cerrar adecuadamente un ciclo de producción audiovisual y poder comunicar de manera atractiva y eficaz.

6) Objetivos Generales de la asignatura

- Proporcionar un conocimiento sistemático de las herramientas fundamentales de la post producción, como la edición, la dosificación de la imagen, los gráficos animados por computadora y los programas mayormente utilizados en la industria para estos cometidos.
- Trabajar sobre los conceptos fundantes del montaje y su sentido narrativo y estético.
- Analizar distintas piezas audiovisuales para reconocer los distintos procedimientos de post producción y sus mecanismos de manipulación audiovisual.
- Elaborar de manera grupal una pieza audiovisual de cinco minutos partiendo de material de archivo o previamente grabado por los alumnos.
- Mensurar este proceso de post producción y elaborar un presupuesto.

6a. Objetivos Específicos

Se espera que los alumnos y alumnas puedan:

- Establecer un orden de prioridades en el proceso de post producción.
- Clasificar y preparar para la edición archivos analógicos y digitales.
- Reconocer y definir los distintos tipos de montaje.
- Reconocer el funcionamiento básico de programa de:
 - ❖ Edición
 - ❖ Composición
 - ❖ Dosificación
- Familiarizarse con los recursos humanos y técnicos de una isla de edición.
- Exportar a múltiples plataformas y compresiones el material editado
- Elaborar un presupuesto pormenorizado de los elementos y procesos involucrados en la edición de la pieza audiovisual propuesta en grupo.

7) Contenidos desglosados por unidades

1- LA ETAPA DE POST PRODUCCIÓN

Introducción a los múltiples recursos estéticos y narrativos de la última etapa de producción de una pieza audiovisual.

2- EL MONTAJE

Conceptos fundamentales de edición. Montaje cinematográfico, videográfico y televisivo.

3- HERRAMIENTAS DIGITALES Y ANALÓGICAS

Programas de edición digital y procedimientos óptico mecánicos para intervenir la imagen ya capturada.

4- TAMAÑO Y COMPRESIÓN DE LA IMAGEN

Ingesta y organización del material desde distintas fuentes y calidades. Entendiendo y controlando los distintos algoritmos de compresión, cómo afectan la calidad, el proceso, la distribución y la emisión de la imagen digital. Estándares de presentación para el cine y TV. Los errores técnicos más comunes.

5- PROGRAMAS DE EDICIÓN

Edición On line – Edición Off Line

Lineamientos fundamentales de edición y manejo básico de programas. Adobe Premiere, es el programa de edición profesional mas elegido por canales de televisión por cable y productoras pequeñas y medianas por su simple entorno y gran potencial.

* Participación de un profesional del medio para interpretar e introducir el manejo del software.

6- PROGRAMAS DE COMPOSICIÓN

Introducción al Adobe After Effects. Concepto de composición multicapa, ejemplos prácticos. Edición por corte en el multicapa en el timeline. Variantes de recorte por in/out. Shortcuts de navegación en el timeline.

* Participación de un profesional del medio para interpretar e introducir el manejo del software.

7- CORRECCIÓN DE LUZ Y DOSIFICACIÓN DE COLOR

Requerimientos y factores que deben tenerse en cuenta al momento de grabar para obtener tomas correctas en luz y color.

En este proceso se hará especial hincapié en las herramientas disponibles para intervenir la imagen grabada y conseguir una exposición y un balance de la luz correcto, así como también dosificar el color con un determinado objetivo.

8- CGI y ANIMACIÓN EN 3D

Entorno 3D en After Effects. Profundidad de Campo. Animación del eje Z.

Autodesk 3D Studio Max: Animación: Conceptos básicos. Configuración del Time Line. Técnicas de animación por KeyFrames y Path. Edición de Keyframes. Realización de animaciones.

Iluminación en 3D con Autodesk 3D Studio Max.

Manejo de Luces: Introducción a la iluminación en 3D. Conocimiento y utilización de los distintos tipos de luces. Conceptos de iluminación.

9- EFECTOS ESPECIALES

Adobe After Effects: conceptos básicos de Efectos Especiales.

Propiedades y animación para generar humo, agua, etc. Shater (detonador) para generar roturas y explosiones multiforma. Generador de partículas standard o pre-diseñadas. Ruidos fractales: múltiples usos.

10- GRÁFICOS ANIMADOS Y TÍTULOS

Propiedades básicas de animación de títulos con After Effects.

Anchor point, Position, Scale, Rotation y Opacity. Interpolación espacial y temporal de keyframes. Curvas de movimientos. Motion sketch (captura espacial de movimiento de mouse). The wiggler. The smoother. Movimientos utilizando un path determinado desde Illustrator.

11- LA SUPERVISIÓN DE POST PRODUCCIÓN

Administración y organización de la etapa final de una Producción. Gestión del Jefe de Post Producción. Seguimiento y chequeos. Sugerencias, planilleo y control pormenorizado de los materiales.

12- CLASE DE EVALUACIÓN

Bibliografía General

Adobe: Manuales de Uso de Premiere y After Effects CS6.

Autodesk: Manual de Uso de 3D Studio Max.

Block, Bruce. (2010). Narrativa visual. Barcelona: Ediciones Omega.

Chang, Justin. (2012). Edición y montaje cinematográfico. Barcelona: Blume.

Eisenstein, Sergei. (1986). El sentido del cine. Buenos Aires: Siglo XXI.

Eisenstein, Sergei. (1989). Teoría y técnica cinematográficas. Madrid: Ediciones Rialp.

McGrath, Declan. (2001). Montaje y postproducción. Barcelona: Océano grupo Editorial S.A.

Millerson, Gerald. (1990). Técnicas de realización y producción en televisión. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión

Reisz, Karel – Millar, Gavin. (2003). Técnica del montaje cinematográfico. Madrid: Plot Ediciones.

Sáenz Valiente, Rodolfo. (2008). Arte y técnica de la animación. Clásica, corpórea, computada, para juegos o interactiva. Buenos Aires: Ediciones de la Flor.

Sánchez, Rafael C. (1994). Montaje cinematográfico - Arte de Movimiento. México: Centro Universitario de Estudios Cinematográficos.

Tarkovskij, Andrej A. (2000). Esculpir en el tiempo: reflexiones sobre el arte, la estética y la poética del cine. Madrid: Ediciones Rialp.

8. Metodología de enseñanza.

Se parte de una base teórica inicial acerca del montaje y su historia. Las diferencias entre el montaje televisivo y el cinematográfico y los códigos preestablecidos.

Paso a paso, se introducirá al alumno en los conocimientos y habilidades requeridas para la etapa final de la realización televisiva: la post producción.

Las etapas previas, pre producción y producción o realización se plasman en la etapa de post producción, que sirve a los efectos del cúlmine de producción y le otorga un plus de calidad. La entrega del producto final debe ser el resultado óptimo del desarrollo, la idea del seminario es aportar las herramientas necesarias para que el alumno incorpore las múltiples posibilidades de post producción, tanto narrativas como técnicas.

8a. Clases teórico - prácticas.

Se dictarán clases con una introducción teórica, apoyadas por ejemplos en video, gráficos y diagramas explicativos. Se hará especial hincapié en presentar los aspectos prácticos de lo expuesto, anclado en manejo de softwares ad hoc y la participación de especialistas en el rubro.

Dado que el trabajo audiovisual se basa en el arte de la cooperación, es importante la conformación de grupos de trabajo. Estos serán idealmente de 3 ó 4 personas, para distribuirse las tareas de cara a la entrega final. Se promoverán las reuniones grupales y al inicio y al final de cada clase se responderán consultas puntuales de cada equipo.

Se abrirá un canal permanente e inmediato de comunicación con todos y cada uno de los alumnos a través del mail, para responder a consultas sobre la temática del seminario o monitorear el avance de los trabajos prácticos.

9. Régimen de evaluación y promoción.

- a. Requisitos de regularidad
75% de asistencia a las clases.
- b. Promoción directa mediante aprobación de trabajo final.
- c. Modalidad de evaluación de los estudiantes: trabajo práctico grupal dividido en etapas de proyecto.

A handwritten signature in blue ink, consisting of a large, stylized 'M' followed by a horizontal line that extends to the right and then loops back under the 'M'.

Mario Rulloni
JTP – Taller III - TV