

PROGRAMA

POSTPRODUCCION DE IMAGEN 2019

Asignatura: Postproducción de Imagen

Carrera: Artes Audiovisuales

Año: Cuarto

Código: 432

Materias correlativas: Iluminación y Cámara (3ro.)

Modalidad: Teórico-práctica

Promoción: Directa

Régimen: Cuatrimestral

Profesor Titular: Lic. *Diego Dachdje*

J.T.P.: *Fabián Cercato*

Auxiliar Docente: *Prof. Ariana Lucero*

Introducción

La asignatura ***Postproducción de Imagen*** pretende capacitar al alumno en el uso de programas y herramientas que al día de hoy se han convertido en instrumentos cotidianos de la post-producción audiovisual.

Sin llegar a ser un curso intensivo de cada tema en particular, se debe asesorar al futuro profesional sobre estas herramientas y su implementación en el ámbito tecnológico. De esta manera, el alumno no sólo estará preparado para afrontar y comprender los futuros advenimientos tecnológicos, sino que también podrá hacer uso de ellos, ya sea para sí o para terceros, como operador o realizador.

La digitalización del medio audiovisual es un hecho, y si bien el legado analógico dejó marcas profundas en la base de la manipulación digital de datos, hoy en día, un alumno puede no saber absolutamente nada de aquel legado y sin embargo estar capacitado para desempeñar tareas en el área de la postproducción digital. Esto se debe a que el cambio fue tan revolucionario, que el principiante toma directamente esas bases, las que surgieron de esa revolución digital, ese es su saber.

La tarea de esta materia es indicarle al alumno cuales son sus posibilidades creativas y cuales son sus limitaciones tecnológicas reales. Hasta donde es uso y cuando se transforma en abuso. Utilizar la herramienta con criterio conociendo las formas de trabajo que implican. El estudiante debe integrar este “modo de pensar” a su quehacer en el ámbito del audiovisual.

Objetivos generales

- Que el alumno desarrolle prácticamente labores de postproducción digital, integrando los conocimientos adquiridos en otras asignaturas de la carrera.
- Que el alumno elabore y produzca proyectos que integren lenguajes visuales y audiovisuales.
- Que el alumno, se pregunte, planifique y conozca las herramientas y metodologías disponibles durante la postproducción antes de iniciar la etapa de rodaje e inclusive durante la generación del guión. Sea cual sea su rol (postproductor, productor, director, D.F., ó realizador general).

Contenidos cognitivos

Que el alumno conozca las técnicas y herramientas básicas de postproducción y composición de video digital.

Comprenda las nuevas posibilidades expresivas relacionadas a estas técnicas.

Contenidos procedimentales

Que el alumno domine el software y los diferentes formatos estándares audiovisuales.

Que pueda articular las técnicas digitales en función de la comunicación y/o expresión.

Que sepa seleccionar el software y la herramienta adecuada en función del tipo de realización y material de trabajo.

Contenidos actitudinales

Que el alumno trabaje y se integre dentro de una modalidad de taller, participando activamente en el desarrollo de las clases.

Que comience a encarar este tipo de trabajos con una mirada profesional y con toda la responsabilidad que ello implica.

Plan de actividades

Se toman como referencia 15 clases por cuatrimestre

Todos los T.P. serán realizados en grupos de 4 a 5 personas.

ACTIVIDAD 1: Introducción a la postproducción

Objetivo:

Que el alumno presencie y comprenda un proceso de postproducción de inicio a fin mediante ejemplos.

Metodología:

Introducción y presentación de cátedra

El docente, mediante gráficos y cuadros de presentación, ejemplifica como sería un proceso de postproducción integral, desde el registro (rodaje), hasta la exportación en diferentes formatos, pasando por técnicas de recorte, aplicación de máscaras, corrección de color, VFX, etc.

Herramientas:

Proyector de video / PC ó Notebook / Material de visionado

Duración: 1 clase

ACTIVIDAD 2: Reconocimiento de formatos

Objetivo:

Que el alumno conozca y maneje adecuadamente los diferentes formatos y soportes de medios audiovisuales.

Modalidad:

Clase teórica. El docente presenta una batería de formatos de compresión de video, indicando características y usos en cada caso. Ventajas y desventajas. *Software* recomendado. Protocolos de exportación. Metadatos.

Herramientas: Proyector de video / PC ó Notebook / Software varios / Material audiovisual.

Duración: 1 clase

ACTIVIDAD 3: Aplicación de herramientas de postproducción

Objetivo:

Conocer y aplicar técnicas de postproducción al material registrado.

Metodología:

El docente, mediante la utilización de material de la cátedra, desarrolla animaciones básicas de objetos, aplica recortes, máscaras, chroma-key, VFX, etc., a modo de ejemplo. El software utilizado para estos ejemplos es Adobe After Effects.

Luego de cada clase se realizan pequeños trabajos prácticos utilizando cada herramienta y/o técnica vista en clase.

Paralelamente, se conforman grupos de 5 personas para realizar el TP Final, el cual se establece con pautas definidas.

Se debate cada uno de los pasos a realizar con cada grupo y el resto de la clase.

Se establecen criterios de elección de herramientas.

Herramientas: Proyector / PC ó Notebook / (software) Adobe After Effects / Material registrado en *chroma-key*.

Duración: 4 clases

ACTIVIDAD 4: Corrección de Color

Objetivo:

Conocer y aplicar técnicas de corrección de color al material registrado.

Metodología:

El docente, mediante la utilización de material propio de la cátedra, explica y aplica herramientas de corrección de color. Diferencias entre corrección Primaria y Secundaria. Conceptos básicos. Instrumentos de medición y herramientas de manipulación. El software utilizado para estos ejemplos puede variar entre DaVinci, Scratch e incluso plug-ins de After Effects

Herramientas: Proyector / PC ó Notebook / (softwares varios) / Material de cátedra.

Duración: 2 clases

ACTIVIDAD 5: Rodaje de proyectos

Objetivo:

Que los grupos registren las tomas necesarias para sus proyectos utilizando la técnica de chroma-key

Metodología:

Los grupos deben contar con un guión técnico para comenzar el rodaje de las tomas. Los docentes realizan un seguimiento de cada grupo en su rodaje, guiando y colaborando con el proyecto dentro del SET de la FBA

Herramientas: Estudio y set de luces / trípodes / cables y tablero de luces / pared ó rolo sin fin para realizar *Chroma-Key*

Duración: 2 clases (depende de la cantidad de alumnos x cuatrimestre)

ACTIVIDAD 6A: Pre-entrega proyectos

Objetivo:

Corrección personalizada de proyectos.

Metodología:

Los docentes realizan un seguimiento a cada grupo y debaten sobre el avance de cada proyecto. Obstáculos y metodología de trabajo. Material a utilizar. Técnicas de animación (motion-graphics). Criterios de elección de herramienta. Optimización de tiempos.

Se plantean pautas de entrega.

De ser posible, los docentes corrigen a la par, de a dos grupos, los cuales van pasando por turnos ya establecidos.

Herramientas: PC y/ó Notebook x2/ Software necesario / Sonido

Duración: 3 clases

ACTIVIDAD 6B: Evaluación.

Objetivos:

Obtener una nota individual mediante un examen escrito, para promediar las demás notas grupales de cada trabajo práctico.

Modalidad:

Examen escrito

Duración: 1 clase

ACTIVIDAD 7: Evaluación. Entrega final y visionado

Objetivo:

Cada grupo entrega su proyecto.

Modalidad:

La entrega del proyecto se realiza en el soporte correspondiente y se procede a ver el material en clase, uno tras otro.

Se propicia un debate sobre el material visualizado, con la participación activa de los estudiantes, de manera de resaltar los logros y marcar las posibilidades de mejorar el proyecto.

Los docentes pueden solicitar rehacer los proyectos en los casos que crean necesarios (*recuperatorio*).

Herramientas: Proyector de video / PC ó Notebook / Sonido

Duración: 1 clase

Criterios de evaluación

El alumno deberá aprobar el 100% de los trabajos prácticos y promediar a fin de cuatrimestre con una nota mínima de 6 (seis). Por otra parte, se tendrá en cuenta una nota conceptual que se promediara con la nota final, la cual se desprenderá del seguimiento durante este período y la instancia de pre-entrega.

Además el alumno deberá tener un 80% de asistencia a clase para promocionar la materia. El docente tomará asistencia al comienzo de clase con dicho fin (Tomando las 15 clases totales, el alumno podrá llegar a un máximo de 2 inasistencias).

El proyecto desarrollado por los grupos promediará la nota final. Habrá una instancia de recuperatorio directa, al finalizar el cuatrimestre, y en caso de ser necesaria, otra fecha a fin de año, la cual será común para ambos cursos (*primer y segundo cuatrimestre*). En esta última instancia, la nota máxima será de 6 (seis). En la instancia de pre-entrega deberán estar presentes todos los integrantes del grupo para aprobar (se pasará asistencia). Cada proyecto que no cumpla con esta instancia deberá ir a recuperatorio directo y no podrá superar la nota 4 (cuatro). En caso de inasistencia justificada, se tomará coloquio individual, y la nota se obtendrá del concepto más la defensa del trabajo.