

PROGRAMA DEL GRADO SUPERIOR DE EDICIÓN DE VÍDEO PROFESIONAL (3 AÑOS)

PRIMER AÑO (FORMACIÓN BÁSICA COMÚN)

- ▶ Edición FBC
- ▶ Dirección FBC
- ▶ Dirección de Fotografía FBC
- ▶ Guión FBC
- ▶ Historia del Cine I (7 meses)
- ▶ Producción FBC (2 meses)

SEGUNDO AÑO (PRIMERO DE ESPECIALIDAD)

- ▶ Teoría de montaje
- ▶ Taller de Edición I (Postproducción – After Effects)
- ▶ Premiere Avanzado I (Edición I)
- ▶ Dirección I
- ▶ 1 asignatura de libre elección a elegir entre las que se están impartiendo.

TERCER AÑO (SEGUNDO DE ESPECIALIDAD)

- ▶ Taller de Edición II (Corrección de Color – Da Vinci)
- ▶ Premiere Avanzado II (Edición II)
- ▶ Mezcla de Sonido para Cine
- ▶ Proyecto
- ▶ 1 asignatura de libre elección a elegir entre las que se están impartiendo.

-Las dos primeras semanas de septiembre serán de prácticas de rodaje entre todos los alumnos.

-Durante el primer año del grado (Formación Básica Común), para profundizar más dentro de las especialidades que se entrelazan dentro del mundo audiovisual, se darán 4 semanas temáticas de:

- Sonido Directo
- Fotografía Fija
- Dirección de Arte
- Maquillaje

Los temarios de éstas se encuentran en el apartado de “Semanas Intensivas” en nuestra web.

-Los alumnos de cada año siempre pueden estudiar asignaturas de libre elección, además de las que entran en el programa, de entre todas las que se dan en la escuela, por 25 euros más al mes.

LENGUAJE CINEMATOGRAFICO. INTRO EDICIÓN (CORTES Y TRANSICIONES):

- ▶ Cortar en la acción (invisible).
- ▶ Cortar para economizar el tiempo.
- ▶ Corte en el montaje interno.
- ▶ Cortes por tipología de planos.
- ▶ No cortar es cortar.
- ▶ El inserto.
- ▶ Explicación breve montaje paralelo complementada con la URSS en Historia.
- ▶ Jump Cut.
- ▶ Cortes y montaje de encabalgamiento.
- ▶ Tipología de transiciones:
 - Fundido
 - In & Out
 - Iris
 - Sonido non sync
 - Desenfoque
 - Paneo
 - Match Cut visual
 - Transición invisible
 - Match Cut simbólico
 - Match Cut Color
 - Match Cut gráfico (Salto en el tiempo)
 - Transición con uso de elementos en el plano
 - Morph match cut
 - Transición por acción en movimiento
 - Transición por diálogo
 - Transición movimiento de cámara
 - Match Cut Audio
 - Transición por puesta en escena

INTRO SONIDO:

- ▶ Explicación importancia del sonido (50% de un film).
- ▶ El sonido usado desde el punto de vista del director.
- ▶ Uso inteligente de los efectos de sonido.
- ▶ Creación de un ambiente.
- ▶ Sonido para establecer realismo o ficción.
- ▶ Sonido como comunicación no verbal.
- ▶ Efectos de sonido para la creación de tensión.
- ▶ Sonido para cambiar las emociones del espectador.
- ▶ Sitios web para encontrar buenos sonidos.

EJERCICIOS:

- ▶ Ejercicio salto de eje (se debe pensar una razón narrativa para romper el eje y que esté justificada)
- ▶ Ejercicio transiciones (a partir de un material rodado se tiene que pasar de una escena a otra con una decisión creativa de transición, más allá de un simple corte).
- ▶ Ejercicio diseño de sonido (a partir de un material dado, se tiene que crear desde cero un diseño de sonido creativo y original)

PREMIERE AVANZADO I

SEGUNDO AÑO (PRIMERO DE ESPECIALIDAD)

ASIGNATURA PRÁCTICA DE EDICIÓN CON EL USO DEL SOFTWARE ADOBE PREMIERE

Segunda parte de la asignatura de Teoría del montaje, donde los alumnos tendrán que implementar sus conocimientos teóricos, con el aprendizaje práctico de Premiere Pro, con ejercicios que se harán en clase junto ejercicios para deberes.

OBJETIVOS: El alumno tiene que el uso técnico básico del Premiere Pro, para que tenga las herramientas necesarias para que puedan montar sus propios ejercicios, trabajos y prácticas.

TEMARIO:

- ▶ Introducción a Premiere (Abrir Proyecto, y Presets a tener en cuenta antes de empezar un proyecto)
- ▶ Layout del programa (viewer,finder, browser, conocimiento del timeline)
- ▶ Cómo hacer una buena importación de material y su organización en el proyecto
- ▶ Explicación del analógico y digital y cómo enfocarlos en el montaje
- ▶ Compresión, sistemas de color, rango dinámico
- ▶ Conocimiento IN-OUT (Insert y overwrite en timeline)
- ▶ Dominio del panel de controles de efectos
- ▶ Uso de las diferentes herramientas y sus shortcuts particulares
- ▶ Sync audio y video (forma manual y automática)
- ▶ Creación de proxies (ingesta)
- ▶ Explicación aspect ratios
- ▶ Explicación diferentes formatos, códecs, y soportes de grabación
- ▶ Frame Rates (uso y manipulación en el programa)
- ▶ Uso de las diferentes transiciones y efectos que ofrece Premiere
- ▶ Workflow con otros programas: after effects, davinci, pro tools
- ▶ Keyframes y diseño de sonido básico
- ▶ Cómo exportar bien

EJERCICIOS:

- ▶ Ejercicio para saber hacer sync audio video
- ▶ Ejercicio diálogo, donde aprenderán el uso del valor de planos, los ejes y la regla de los 30 grados

- ▶ Ejercicio montar secuencia de acción, donde los alumnos deberán aprender a usar la economía de los planos, cortar en movimiento, cortar escenas, y controlar la geografía del espacio

EXTRA: montaje escena "Indiana Jones" (si da tiempo) para revisar lo aprendido, y usar efectos para experimentar con ellos, además de un buen diseño base de sonido.

PREMIERE AVANZADO II

TERCER AÑO (SEGUNDO DE ESPECIALIDAD)

ASIGNATURA PRÁCTICA DE EDICIÓN CON EL USO DEL SOFTWARE ADOBE PREMIERE

En esta parte de la asignatura práctica de Premiere, los alumnos van a aprender a usar el programa con usos ejercicios de montaje más avanzados, y otros conocimientos prácticos del programa para aquellos que quieren ser montadores.

OBJETIVOS: Los que han elegido la especialidad, la asignatura tiene el objetivo de que el montador tenga más conocimientos sobre lo que se requiere para ser un buen editor, a través de ejercicios que le serán un reto para sus habilidades

TEMARIO (TÉCNICO)

- ▶ Uso de croma y efectos en Premiere
- ▶ Corrección de color en Premiere
- ▶ Multicámara
- ▶ Buen diseño de sonido en Premiere
- ▶ Conocimientos más en detalle de formatos, exports y códecs
- ▶ Solución de problemas técnicos que se pueden encontrar al montar

EJERCICIOS

- ▶ Ejercicio cambio de género cortometraje
- ▶ Ejercicio montaje cortometraje documental
- ▶ Remontaje escena película

DIRECCIÓN

PRIMER AÑO (FORMACIÓN BÁSICA COMÚN)

1^{er} TRIMESTRE / ENCUADRE (COMPOSICIÓN):

- ▶ Las escalas. El valor del plano.
- ▶ Los ángulos y alturas de cámara.
- ▶ Las progresiones de escala.
- ▶ División a través del encuadre.
- ▶ La profundidad de campo.

- ▶ El uso de lo estático y lo dinámico.
- ▶ Los planos subjetivos.
- ▶ Ideas compositivas.
- ▶ El uso de las líneas compositivas.
- ▶ Relaciones y asociaciones de encuadre.

1^{er} TRIMESTRE / INTRODUCCIÓN AYUDANTE DE DIRECCIÓN I:

- ▶ El proceso de producción de un proyecto audiovisual.
- ▶ El rol del ayudante de dirección, ¿cuál es su función?
- ▶ El ayudante de dirección en la preproducción: gestión del equipo. Calendario, reuniones, castings, ensayos, pruebas, etc.

1^{er} TRIMESTRE / INTRODUCCIÓN SCRIPT SUPERVISOR I:

- ▶ El rol del script supervisor, ¿cuál es su función?
- ▶ El script supervisor en la preproducción: lectura de guión, cronometraje, elaboración de desgloses, etc.

1^{er} TRIMESTRE / INTRODUCCIÓN A LOS MOVIMIENTOS DE CÁMARA:

- ▶ Tipos de movimientos:
 - Panorámica.
 - Travelling.
 - Grúa.
- ▶ Asociaciones de movimientos.
- ▶ Coreografías cámara-actor.

1^{er} TRIMESTRE / EJES (LEYES-GRADOS):

- ▶ Explicación teórica del eje.
- ▶ La regla de los 30 grados.
- ▶ El eje con dos personajes.
- ▶ Los ejes de relación entre 3 o más personajes.
- ▶ Formas narrativas del buen uso de romper el eje.

2^o TRIMESTRE / LUZ BLANCO Y NEGRO:

- ▶ El tono en el blanco y negro.
- ▶ Luz dramática.
- ▶ Luz expresiva.
- ▶ Luz narrativa.
- ▶ Luz dinámica.
- ▶ Atmósferas.

2º TRIMESTRE / INTRODUCCIÓN AYUDANTE DE DIRECCIÓN II:

- ▶ Documentos a generar: desglose, plan de rodaje, planteamiento de rodaje y órdenes de rodaje.
- ▶ El ayudante de dirección en el rodaje.

2º TRIMESTRE / INTRODUCCIÓN SCRIPT SUPERVISOR II:

- ▶ Documentos a generar: guión reformateado, hoja con la cronología, hoja de control, hojas de desglose y escaleta de continuidad.
- ▶ El script supervisor en el rodaje.

3er TRIMESTRE / INTRODUCCIÓN A EDICIÓN:

- ▶ Tipos de transiciones.
- ▶ Tipos de corte.

3er TRIMESTRE / INTRODUCCIÓN A SONIDO:

- ▶ Funcionamiento básico del material para la grabación.

PRÁCTICAS:

OCTUBRE/NOVIEMBRE:

PRÁCTICA DE CINE MUDO (COMPOSICIÓN)

- ▶ Número de videos: 4 videos total, 1 cada dos semanas
- ▶ Duración: De 1 minuto máximo los 3 primeros videos y el cuarto de 1:30 min.
- ▶ Grabación: Móvil - Dv cam
- ▶ Blanco y negro – Subtítulos
- ▶ 2 personajes los 3 primeros vídeos y el 4º con 3 personajes
- ▶ Audio: Los 2 primeros sólo con música y los dos últimos con sonidos ambientes
- ▶ El primero de los 3 videos tiene que ser una copia de un cómic

DICIEMBRE:

PRÁCTICA DE PROGRESIÓN DE PLANOS (ENCUADRES)

- ▶ Duración: de 15 segundos máximo
- ▶ Grabación: Móvil – DV cam (videos de 2-3 segundos por plano o fotografías)
- ▶ Número de videos: 10 videos
- ▶ Blanco y negro
- ▶ 2-3 personajes
- ▶ Audio: Música
- ▶ Edición: únicamente se puede utilizar el corte y encadenado

ENERO:

EJERCICIO EDICIÓN: SE PROGRAMA DICHA GRABACIÓN ENTRE OCTUBRE-NOVIEMBRE

- ▶ Duración: 1 hora de material grabado, repartimos minutaje de esa hora según número de alumnos. Material editado finalmente de 7 minutos máximo
- ▶ Grabación: Dv cam - Hdv
- ▶ Blanco y negro
- ▶ Audio: Música y sonidos ambientes
- ▶ Edición: corte-encadenado-movimiento-formas

FEBRERO:

PRÁCTICA DE BLANCO Y NEGRO

- ▶ Duración: de 2 min. Máximo
- ▶ Grabación: Dv cam - Hdv
- ▶ Número de videos: 1 video con un máximo de 20 planos
- ▶ Blanco y negro
- ▶ 4 personajes máximo
- ▶ Audio: los 2 primeros sólo con sonidos ambientes y los dos últimos ambiente + música
- ▶ Edición: únicamente se puede utilizar el corte y encadenado

MARZO/ABRIL:

CORTO DE EVALUACIÓN

- ▶ Duración: de 3 min. Máximo
- ▶ Grabación: Dv cam-Hdv
- ▶ Número de videos: 1 video
- ▶ Blanco y negro
- ▶ 4 personajes máximo
- ▶ Audio: sonido ambiente + música
- ▶ Edición: corte-encadenado-movimiento-formas-subtítulos

MAYO:

EJERCICIO DE COLOR

- ▶ Duración: de 2 minutos y 20 planos máximo
- ▶ Grabación: Dv cam-Hdv
- ▶ Número de videos: 1 video
- ▶ Color
- ▶ 4 personajes máximo
- ▶ Audio: sonido ambiente + música
- ▶ Edición: corte-encadenado-movimiento-formas-subtítulos

1^{er} TRIMESTRE / MOVIMIENTO DE CÁMARA:

- ▶ La relación Motion-Emotion.
- ▶ Dirección y velocidad del movimiento de cámara.
- ▶ Punto inicial y Punto final del movimiento de cámara.
- ▶ Dependencia o independencia del movimiento de cámara.
- ▶ Escribir con la cámara.
- ▶ Uso narrativo del movimiento de cámara.
- ▶ Uso expresivo del movimiento de cámara.
- ▶ Uso descriptivo del movimiento de cámara.
- ▶ El punto de vista a través del movimiento de cámara.
- ▶ Asociación de movimientos de cámara.

1^{er} TRIMESTRE / INTRODUCCIÓN A LOS GÉNEROS:

- ▶ Introducción a los distintos géneros cinematográficos (Drama, Comedia, Terror, Thriller, Ciencia-Ficción, Aventura, Fantástico, etc.)

2^o TRIMESTRE / LUZ Y COLOR:

- ▶ Luz dramática en el color.
- ▶ Luz expresivo en el color
- ▶ Luz dinámica en el color.
- ▶ Uso del color expresivo.
- ▶ Uso del color narrativo.
- ▶ Uso del color en ruptura.
- ▶ Esquemas cromáticos: acromáticos, complementarios, etc.
- ▶ Color que crea el tono global de la película.

2^o TRIMESTRE / ESPACIO:

- ▶ Funciones del espacio.
- ▶ Espacio transfigurado.
- ▶ Espacio que define.
- ▶ Espacio que proyecta.
- ▶ Espacio protagonista.
- ▶ Fondos del espacio.
- ▶ Fuera de campo.
- ▶ Espacio vacío.
- ▶ Espacio doble.
- ▶ Asociaciones de espacio.
- ▶ Cómo filmar un espacio.

3^{er} TRIMESTRE / BANDA SONORA:

- ▶ El uso de la banda sonora a lo largo de la historia del cine.
- ▶ La música diegética y la música no diegética.

- ▶ La banda sonora para crear un tono.
- ▶ La banda sonora de acompañamiento.
- ▶ La banda sonora expresiva.

3er TRIMESTRE / SONIDO:

- ▶ El diseño de sonido:
 - Atmósferas sonoras.
 - La expresividad del sonido.
 - Creación de espacios a través del sonido.

3er TRIMESTRE / EDICIÓN:

- ▶ Los montadores y montadoras más relevantes de la historia del cine.
- ▶ Montaje invisible.
- ▶ El uso del montaje de las vanguardias cinematográficas.

3er TRIMESTRE / MAQUILLAJE:

- ▶ La importancia del maquillaje en la caracterización de los personajes.
- ▶ El maquillaje de efectos.

PRÁCTICAS:

OCTUBRE:

PRÁCTICA DE VOZ EN OFF

- ▶ Número de videos: 1 video
- ▶ Duración: de 2 minutos máximo
- ▶ Grabación: Dv cam-Hdv
- ▶ Blanco/Negro o Color
- ▶ Entre 3-4 personajes
- ▶ Audio: voz narrativa - sobre rostro off - voz narrador

NOVIEMBRE:

EJERCICIO ESPACIO-ATREZZO

- ▶ Duración: 1 minuto máximo
- ▶ Grabación: Dv cam-Hdv
- ▶ Número de videos: 1 video de cada
- ▶ Blanco/Negro o Color
- ▶ Audio: música y sonidos ambientes - Diálogos

DICIEMBRE/ENERO:

DOCUMENTAL EXPERIMENTAL Y ARTÍSTICO

- ▶ Duración: De 10 minutos máximo Artístico y 3 minutos Experimental
- ▶ Grabación: Dv cam - Hdv
- ▶ Número de videos: 2 videos (posibilidad de hacer 1 con los dos temas incluidos)
- ▶ Blanco/Negro o Color
- ▶ Audio: ambiente – voz off – entrevistas – música – intertítulos

FEBRERO/MARZO:

MOVIMIENTO DE CÁMARA Y BANDA SONORA

- ▶ Duración: 3 minutos máximo
- ▶ Grabación: Dv cam – Hdv
- ▶ Número de videos: 2 videos (posibilidad de hacer 1 con los dos temas incluidos)
- ▶ Blanco/Negro o Color
- ▶ Audio: Diferentes tipos de músicas

ABRIL/MAYO:

CORTOMETRAJE DE EVALUACIÓN

VOZ EN OFF + ESPACIO + ATREZZO + MOVIMIENTO DE CÁMAR Y BANDA SONORA

- ▶ Duración: 7 minutos máximo
- ▶ Grabación: Dv cam – Hdv
- ▶ Número de videos: 1 video
- ▶ Blanco/Negro o Color
- ▶ Audio: ambiente - voz narrativa – sobre rostro off – voz narrador – diálogos - música

DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA

PRIMER AÑO (FORMACIÓN BÁSICA COMÚN)

1º BLOQUE:

- ▶ Función del director de fotografía
- ▶ El trabajo desde el inicio del proyecto al final
- ▶ Relación con los otros jefes de departamento: Dirección, Producción, Arte, Vestuario, Maquillaje, VFX, Etalonaje...
- ▶ Composición
- ▶ Tipos de cámara

2º BLOQUE:

- ▶ Señal de video
- ▶ Tipos de fuentes de luz
- ▶ Tipos de filtros

- ▶ Teoría de la luz
- ▶ Grabaciones en exteriores
- ▶ Colorimetría
- ▶ Composición
- ▶ El eje de cámara
- ▶ Psicología y lenguaje del color

GUIÓN

PRIMER AÑO (FORMACIÓN BÁSICA COMÚN)

1^{er} TRIMESTRE:

- ▶ Los elementos fundamentales de una historia. El drama.
- ▶ Reglas del formato de escritura.
- ▶ El conflicto, la esencia del drama. Tipos de conflicto.
- ▶ Personajes I: sus funciones, su creación, construcción y caracterización.

2^o TRIMESTRE:

- ▶ Método de escritura. De la premisa al guión literario.
- ▶ El diseño narrativo clásico: la estructura de la trama central.
- ▶ El guión de cortometraje.

3^{er} TRIMESTRE:

- ▶ El uso de la información I
- ▶ Construcción de la escena I
- ▶ El subtexto
- ▶ Flashbacks y Flashforwards.

HISTORIA DEL CINE (7 meses)

PRIMER AÑO (FORMACIÓN BÁSICA COMÚN)

1^{er} Trimestre. HISTORIA DEL CINE:

- ▶ Inicio del cine (de Melies a Segundo de Chomón).
- ▶ Futurismo, modernismo, expresionismo.
- ▶ Surrealismo.
- ▶ Cine mudo en URSS, EEUU, Alemania.

Los alumnos tendrán una práctica a imitar entre el movimiento Expresionista o surrealista.

2º Trimestre. HISTORIA DEL CINE:

- ▶ Neorrealismo italiano.
- ▶ Nacimiento de los estudios USA.
- ▶ Nouvelle vague.

Los alumnos tendrán una práctica a imitar entre el movimiento Neorrealista o la Nouvelle vague.

3º Trimestre. HISTORIA DEL CINE:

- ▶ La época dorada de Hollywood (del Melodrama al Musical).
- ▶ Free Cinema.
- ▶ Generación cine Independiente USA.
- ▶ Autores europeos.

Los alumnos tendrán una práctica libre de todas las materias que dieron durante el curso.

PRODUCCIÓN FBC (2 meses)

OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA.

El enfoque de la asignatura es práctico y orientado al mundo laboral. El objetivo es ofrecer a los alumnos conocimientos y técnicas necesarios que puedan aplicar, primero, en los ejercicios prácticos de la asignatura para testarlos y, más adelante, poder trasladarlos a la producción audiovisual profesional. Se pretende ofrecer una visión global y completa del mundo audiovisual, desde la valoración del producto en clave empresarial, hasta la ejecución de campo. Asimismo, se impartirá un recorrido de la realidad empresarial en la producción cinematográfica. Se quiere que el alumno adopte conocimientos del mercado laboral y su mecanismo interno en los procesos de creación, producción y comercialización de los productos audiovisuales.

PRIMER AÑO (FORMACIÓN BÁSICA COMÚN)

FUNDAMENTOS DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL.

A. Descripción del curso.

La producción audiovisual es un campo emocionante y creativo que combina elementos de audio, video y multimedia para crear una experiencia visual convincente. Este curso introductorio te enseñará los conceptos básicos de la producción audiovisual y te ayudará a desarrollar las habilidades necesarias para producir videos de nivel profesional. Aprenderás sobre los distintos departamentos involucrados en un rodaje, técnicas de producción, planificación, propuestas y más. Con este conocimiento, podrás gestionar la creación de videos atractivos para cualquier propósito.

B. Resultados de aprendizaje (RDA) del curso

1. Entender la planificación previa de la producción.
2. Conocer la visión general del equipo humano.
3. Elaborar un desglose de guion desde la producción.
4. Saber los primeros pasos para presentar un proyecto.

C. Sistema y mecanismos de evaluación

El modelo educativo busca evaluar los resultados de aprendizaje a través de distintos mecanismos de evaluación (MDE). Por lo tanto, la evaluación debe ser continua, formativa y sumativa.

Reporte de progreso 1: (25% de la nota final)

- Creación de un equipo humano para un proyecto	30%
- Workflow de producción	10%
- Guion	40%
- Desglose de guion en producción	20%

Reporte de progreso 2: (35% de la nota final)

- Búsqueda de locaciones	20%
- Elaboración de un plan de trabajo	30%
- Papelería de rodaje	30%
- Mini presupuesto	20%

Reporte de progreso 3: (40% de la nota final)

- Dossier de producción	50%
- Mini Pitch	50%

D. Metodología del curso

La metodología del curso se basa en exposiciones hechas por el profesor a partir de los conocimientos previos de los estudiantes, recopilados mediante diferentes técnicas (lluvia de ideas, preguntas y respuestas, trabajo de grupos, entre otros).

A través de fragmentos y ejemplos de distintos proyectos se incentiva y promueve una mirada crítica y analítica que ayude en la comprensión del tema de cada sesión.

Los temas abordados en el aula serán enriquecidos a través de lecturas pertinentes y distintas guías elaboradas previamente por el docente

1. Escenario de aprendizaje presencial (I)

Presentación magistral: Método en el que se explica los conceptos teóricos que se utilizarán posteriormente.

Análisis de estrategias de producción: Desde el visionado de ejemplos en clase, se podrá relacionar los conceptos aprendidos en las presentaciones magistrales con ejemplos concretos, facilitando el aprendizaje del estudiante.

2. Escenario de aprendizaje virtual (II)

Clases virtual: Las clases virtuales están enfocados a la evaluación de la aptitud crítica de los estudiantes únicamente en el caso de que el docente no se pueda presentar de forma presencial a impartir la clase.

3. Escenario de aprendizaje autónomo (III)

Lecturas e Investigación: Al ser una materia teórico-práctica, la lectura de textos por parte del estudiante es muy importante para la puesta en práctica de conceptos. El estudiante, mediante esta metodología, podrá complementar sus conocimientos con los recibidos en clase.

Preparación y desarrollo de un dossier de producción: Al final del curso los alumnos tendrán que realizar un dossier de producción del proyecto trabajado en clase.

SEGUNDO AÑO (PRIMERO DE ESPECIALIDAD)

TEORÍA DE MONTAJE I

Asignatura que se dará en el primero de los tres años del curso, para que los alumnos tengan un conocimiento básico teórico al abordar sus trabajos y cortometrajes que rueden durante el curso en la sala de montaje. Luego en más profundidad, se da el resto de la asignatura en segundo. Esta parte de la asignatura se complementará con edición básica común a nivel práctico, sobre todo con conocimientos del software de Adobe Premiere Pro, para que ya desde un inicio puedan empezar a montar sus ejercicios y trabajos.

OBJETIVOS:

El alumno tiene que aprender todos los mecanismos del montaje clásico o invisible (a partir de un criterio dramático que relacione guion, dirección y montaje), para conocer también opciones de montajes no clásicos o alternativos, de forma que el alumno lo pueda poner en práctica en futuros ejercicios. El objetivo principal es en consecuencia fomentar la creatividad a través del conocimiento del montaje.

TEMARIO:

- ▶ Definición de montaje y criterio relación guion-dirección-montaje - El espectador, la emoción y los géneros. Códigos de la estructura clásica
- ▶ Fundamentos del guion. La estructura de la secuencia clásica aplicada en cortometrajes y largometrajes
- ▶ El montaje clásico:
- ▶ Leyes de continuidad clásica. El montaje invisible: narración-emoción, movimiento y sonido encabalgado. Ley del eje, raccord de escala y de 30 grados. La función empática del progreso del lenguaje dirigida a la identificación del espectador con el relato
- ▶ Historia del montaje: Las cuatro oleadas principales de creatividad a lo largo de la historia del cine. Modas últimas (y aplicaciones) hasta la actualidad
- ▶ Psicología del montaje. Mecanismos de montaje y percepción de la realidad: identificación de lenguaje y percepción, engaño de los sentidos, el deseo y la fantasía en el lenguaje.

- ▶ El contrapunto audiovisual complementario como una de las formas más ambiciosas de trabajo creativo
- ▶ Tipologías de montaje - Diálogo. Acción. Thriller. Terror. Fantástico. Comedia. Trailers. Videoclips. Documental...etc. - Algunos estilos de montaje: Eisenstein, Welles, Kubrick, Buñuel, Tarkovsky + análisis películas contemporáneas que estén de moda en el momento.
- ▶ Análisis de secuencias - El montaje como un tipo de escritura. La emoción como eje principal. Clasificaciones de montaje. Diferentes recursos que tiene el montador. - Especial montadores: Walter Murch, Michael Kahn, Thelma Schoonmaker (énfasis en Murch, por ser el gran teórico del montaje) - La función del ayudante de montaje - Relación del montador con los otros departamentos en el cine.
- ▶ Estudio del tiempo: la importancia de no cortar. Análisis de tráileres. El punto de vista.

EJERCICIOS:

Estos ejercicios se pueden combinar y hacer que unos se hagan en la parte teórica, y otros en la parte práctica. - Análisis cortometraje según el esquema de estructura: Planteamiento-desarrollo-clímax y anticlímax - Estructura de un largometraje indicando los 3 actos, con separación de secuencias, análisis de una escena con diálogo plano-contraplano o plano secuencia, análisis música diegética y extradiegética, secuencias de montaje, y características propias del género analizado. - Estructura de un largometraje y ofrecer propuestas de un montaje mejorable o deficiente. - Remontaje secuencia de diálogo intentando ofrecer un sentimiento diferente al espectador: amor u odio. Elección protagonista. - Remontaje secuencia acción - Montaje tráiler - Dominio del efecto Kuleshov (si ya se hace en historia del cine, lo eliminamos) - Rodaje y montaje de una secuencia: Montaje donde un personaje pase de una situación A a una situación B. - Ejercicio de máxima creatividad: El contrapunto en el género elegido, ya sea comedia o terror (grabado por los alumnos) - Invención de un recurso de montaje propio.

TALLER DE EDICIÓN I

SEGUNDO AÑO (PRIMERO DE ESPECIALIDAD)

TALLER EDICIÓN I

Adobe After Effects se ha convertido en la herramienta por excelencia a la hora de desarrollar motion graphics y postproducción de efectos visuales.

Su integración con el resto del software de Adobe, como Photoshop, Premiere o Illustrator hace que cada vez, más profesionales y estudios lo utilicen a diario.

Durante el curso, el alumno adquirirá los conocimientos, herramientas y técnicas para dotar de movimiento, así como añadir efectos visuales (VFX) a sus proyectos audiovisuales.

Curso After Effects Annual

1. Introducción a After Effects y la Postproducción
2. Interfaz

3. Layers
4. Objetos básicos (Formas, Textos, Sólidos, Objetos nulos)
5. Máscaras
6. Keyframes
7. Archivos externos (video, imagen, audio)
8. Motion graphics
9. Expresiones básicas
10. Cola de procesamiento y exportación
11. Precomposiciones
12. Animación de Keyframes / Editor gráfico
13. Motion graphics y principios de la animación.
14. Efectos
15. Capas de ajuste
16. Rotoscopia
17. Tracking
18. Entorno 3d
19. Cámaras y Luces
20. Expresiones
21. Exportaciones avanzadas e integración con otros softwares.

Se realizarán prácticas interdisciplinarias, en las que los alumnos puedan tener en mente un flujo de trabajo y programas amplio, para poder trabajar en diferentes etapas y no quedarse únicamente con las asignaturas individualizadas.

TERCER AÑO (SEGUNDO DE ESPECIALIDAD)

TALLER EDICIÓN II

Davinci Resolve es la herramienta de referencia actual a la hora de tratar el color de las producciones audiovisuales.

Además, no solo es capaz de tratar el color, sino que también trabaja la edición, gráficos en movimiento y postproducción de audio. Todo en el mismo software y con la ventaja de ser multiplataforma y disponer de una versión gratuita, completamente funcional.

Durante el curso el alumno adquirirá conocimientos, herramientas y técnicas, para poder tratar principalmente, el color de sus proyectos, así, como aprovechar los diferentes flujos de trabajo que nos permite utilizar Davinci Resolve.

Curso Davinci Anual

1. INTRODUCCIÓN AL ETALONAJE y TEORIA DE COLOR

1. La figura del etalonador.
2. El espacio de color y sus características
3. Resoluciones del video, relaciones de aspecto.

4. Entendiendo los formatos digitales, códecs, compresión, muestreo.
5. LUTS y Looks. Diferencias y características.
6. El espacio de trabajo y sus equipos técnicos.

2. ESPACIOS DE TRABAJO CON DAVINCI

1. Ventana de MEDIA y funciones relacionadas con el DIT
2. Ventanas de CUT y EDIT, herramientas básicas y flujos de trabajo
3. Ventana de FUSION, herramientas básicas de efectos visuales.
4. Ventana de FAIRLIGHT, retoque de sonido básico.

3. CORRECCIÓN DE COLOR

1. Interfaz de Davinci Resolve
2. Herramientas necesarias para trabajar
3. Flujos y dinámicas de trabajo
4. Etalonaje y VFX.
5. Correcciones primarias
6. Correcciones secundarias
7. Explicación de nodos
8. Nodos avanzados y estructuras complejas
9. Correcciones locales y remotas.
10. Correcciones de clip o timeline
11. El flujo de ACES
12. Entendiendo el RAW
13. Delivers y masters. Formatos de salida.

4. WORKFLOW.

1. Del programa de edición a Davinci Resolve y vuelta.
2. Uso de XML, EDL, AAF: Características y diferencias.

Se realizarán prácticas interdisciplinarias, en las que los alumnos puedan tener en mente un flujo de trabajo y programas amplio, para poder trabajar en diferentes etapas y no quedarse únicamente con las asignaturas individualizadas.

MEZCLA DE SONIDO PARA CINE

TERCER AÑO (SEGUNDO DE ESPECIALIDAD)

EJEMPLOS DE SONIDO EN CINE Y SERIES

- Enseñar el antes y el después del sonido en proyectos.
- Ver ejemplos de sonido en series y películas y debatir sobre cómo se hizo.
- Ver malos sonidos en producciones.
- Ver parte del documental "La magia del sonido en el cine"

POSTPRODUCCIÓN DE SONIDO (PREMIERE)

- Presentación de Premiere, ¿Qué opciones tiene? (EQ,Reverb,delay etc...)
- Ondas de sonido (Saberlas leer)
- Efectos de sonido (importancia y bancos de sonido)
- Transiciones de audio (Ver que hace cada una)
- Canales de audio
- Niveles de audio
- Keyframes

PRÁCTICAS POSTPRODUCCIÓN DE SONIDO (PREMIERE)

- Historia sonora
- Grabar una pieza audiovisual y retocar el sonido
- Sonorizar una pieza audiovisual (corto de animación)
- Práctica de Foley
- Práctica de Doblaje

PRO TOOLS BLOQUE I

- Entender la interfaz
- Modos de edición
- Importar proyecto desde premiere (aaf)
- Shortcuts
- Ondas de sonido (Saberlas leer)
- Herramientas audiosuite (Reverb, EQ,Pitch...)
- Crear nuestra plantilla de audio
- Efectos de sonido (importancia y bancos de sonido)
- Fade in y out
- Cómo exportar un Bounce
- Entender las entradas y salidas
- Tener en fase los diálogos PRÁCTICAS PROTOOLS
- Sonorizar corto de animación
- Grabar una pieza audiovisual y retocarla
- Historia sonora

PROTOOLS BLOQUE II

- Canales auxiliares (Como usarlo)
- Como usar el IZotope R8
- Exportar STEMS
- Automatizar Plugins PRÁCTICAS PROTOOLS
- Modificar efectos con pistas auxiliares
- Grabar pieza audiovisual,hacer la edición adecuada

MEZCLA

- Ecuilizar correctamente
- Ajuste de niveles

- Uso del compresor
- Campo sonoro (entenderlo)
- Automatizaciones

PRÁCTICAS MEZCLA

-Cada alumno grabará un cortometraje, tendrá que editar el sonido y entregarlo con una calidad adecuada a la especialidad

PROYECTO

TERCER AÑO (SEGUNDO DE ESPECIALIDAD)

La asignatura es anual y durante el año se realiza un proyecto que cada curso propone la dirección (videoclip, cortometraje de género, documental,etc). Está impartida por los diferentes profesores del curso para dotar a los alumnos de los conocimientos necesarios.

- Presentación del proyecto.
- Teoría asociada a la temática.
- Reunión con el profesor de producción para el desarrollo de la idea.
- Primera entrega de guión.
- Supervisión de los proyectos de manera conjunta.
- Entrega del guión final (corrección de los cambios de última hora en caso necesario).
- Pitches ante los profesores de cada especialidad.
- Preparación de los rodajes.
- Rodaje y posterior edición.

¿Y UNA VEZ TERMINADO EL GRADO? ¡HAZ UN PROYECTO PROPIO!

Estas asignaturas se han elaborado como un ejercicio práctico y real pensado en el trabajo al que se somete el autor de un proyecto cinematográfico cuando quiere vender su cortometraje, largometraje o serie a una productora y también para los actores que deseen participar en ello. Por eso, hemos planteado un curso con base de dos asignaturas para los directores (pueden venir de cualquier especialidad, ¡sólo hay que tener ganas de rodar!) y dos para los actores.

1. ASIGNATURA. GESTIÓN DE PROYECTO / DISTRIBUCIÓN Y MARKETING II

La dinámica de la asignatura se ha construido en relación con las distintas fases que los alumnos, como responsables de los proyectos, tendrán que abordar para que su trabajo final avance y cumpla las expectativas, entregas de materiales y tareas que las productoras y festivales solicitan.

El primer día de clase se elaborará un cronograma donde se fijarán las fechas de inicio y fin de cada uno de los puntos a desarrollar durante el curso.

1er BLOQUE / EL DESARROLLO:

- Dossier
- Elaboración del Presupuesto
- Casting
- Búsqueda de Productoras para su coproducción, colaboración, etc.
- Guion/es
- Estrategia de Financiación
- Estrategia de Distribución
- Guion del Pitch y prácticas de oratoria para su venta

2º BLOQUE / PRE-PRODUCCIÓN Y RODAJE DEL TEASER DE LA SERIE O PELÍCULA

- Guion y Análisis Teaser
- Guion Técnico
- Desglose de Guion
- Equipo Técnico
- Equipo Artístico
- Localizaciones
- Postproducción y máster final

2. DIRECCIÓN DE PROYECTO:

En esta asignatura se desarrollarán los conceptos de dirección y dirección de actores de un modo teórico-práctico, enfocando todos los conocimientos adquiridos durante los grados para la aplicación específica del proyecto personal de autoría que se está desarrollando.

- Análisis de géneros cinematográficos
- Análisis de trailers.
- Configuración del reparto: propuesta de actores
- Diseño de producción y puesta en escena
- Tipos de realización
- Personalizar la dirección de actores
- La edición más apropiada para el proyecto

SERVICIOS INCLUIDOS EN LA ASIGNATURA:

- Asesoramiento, tutorías prácticas y seguimiento del proyecto
- Material de cámara, luz y discos duros de la escuela a disposición de los proyectos.
- Uso de las salas de la escuela y sus materiales para todas las etapas
- Asesoría y seguimiento de la etapa de edición