

CURSO ACADÉMICO: 2010-2011

LICENCIATURA: Comunicación Audiovisual

CURSO: 4º

Código:	20791
Asignatura:	Teoría y técnica de la Postproducción Audiovisual
Tipo de asignatura:	Optativa
Nº de créditos:	5c
Semestre:	1º

OBJETIVOS DE LA ASIGNATURA:

Dotar al alumno de último año de Comunicación Audiovisual de la comprensión necesaria de los procesos de edición no lineal, tanto en la teoría como mediante practicas. Además provocar una reflexión activa sobre los inventos que han revolucionado el panorama audiovisual y su repercusión en la narrativa y los contenidos. Pensar sobre los nuevos campos audiovisuales y acostumbrarse a hacer prognosis profesionales de futuros negocios en torno a la imagen digital tratada. Bricolaje de efectos especiales.

TEMARIO:

TEORÍA

- 1.- Concepto de Postproducción Audiovisual. Evolución en las televisiones Públicas. Televisiones privadas. Arqueología de las productoras de postproducción. Panorama actual.
- 2.- Interfaces. El hombre máquina. Historia de los simuladores. Entropías.
- 3.- La moda Audiovisual. Historia de las transiciones audiovisuales. Las corrientes de postproducción. Relación con el hardware.
- 4.- Fungibilidad del Soporte. De la piedra al cubo-laser. Medidas de gestión documental.
- 5.- Tortugas contra Pulpos. Entornos clásicos de postproducción versus equipos no lineales. Sistemas de trabajo por generaciones y por capas. Ejemplos de diseño.
- 6.- Compresión Intercuadro e Intracuadro. En la vida y en la edición. El origen de todo. Intel y el Valle del Silicio.
- 7.- Militares creativos, Creativos agresivos. Los simuladores de vuelo y las cabeceras de informativos. Los hackers
- 8.- Escenografía virtual, game over. La caza de hackers y el futuro de la comunicación. Nuevos soportes

- 9.- ¿Dónde está el Frente? Aplicaciones con futuro audiovisual. Tendencias del mundo y proyecciones en la literatura de ficción.
- 10.- Kinemas sin Lenguaje. Investigación del lenguaje de la postproducción en diversos géneros. ¿Son géneros?
- 11.- El Videoclip como ladrón de Sueños. Un camino para el narrador personal. El concepto de estilo y la mirada.

PRÁCTICAS

-Trabajo sobre las transiciones audiovisuales;

soporte: varios

trabajo: en equipos, 10 grupos.

Medios: Memoria, Soporte informático, story board y audiovisual en Adobe Premiere

BIBLIOGRAFÍA

BÁSICA:

Tom Wolfe "El periodismo canalla y otros artículos"
Bruce Sterling "La caza de Hackers. Ley y Desorden en la Frontera Electrónica".
Adobe "Manual Adobe Premiere 6.5"
Steven E. Browne "Edición de video"
QUANTEL "The Digital Fact Book" edición 10.

COMPLEMENTARIA:

VIDEO Y AUDIO:

Bobinas festival IMAGINA distintas ediciones.

Bobina de PIXAR

Bobina cabeceras de Informativos TVE / Televisio de Catalunya.

Diversos spots, clips, películas y cabeceras según perfil alumnos.

METODOLOGÍA DOCENTE:

TEORÍA

Clases interactivas que se estructuran en tres partes; Exposición del día de desarrollo temático. Planteamiento "role playing" de un problema práctico de postproducción y solución dialéctica en clase. Y, por último, discusión de las últimas prácticas, sus problemas o enfoques, para efectuar un seguimiento compartido por todos los grupos.

PRÁCTICAS:

Cada grupo de prácticas realiza con independencia su proyecto audiovisual en todas sus fases. El equipo integrado por los 2 profesores y el técnico responsable, se rotan los problemas teóricos o prácticos. Durante las prácticas, un profesor discute la planificación con los grupos, otro revisa las 4 ediciones del día y el técnico resuelve los problemas de edición tanto de audio y video como volcados y digitalizaciones.

SISTEMA DE EVALUACIÓN:

El último día lectivo se hace un examen teórico práctico de reflexión personal sobre los temas discutidos durante el curso. Este examen no cuenta mas de un 30 % de la nota, pero es obligatorio. El resto de la evaluación lo constituye la práctica de edición en grupo reducido, casi individual si lo permite el número de alumnos.

OTRAS CUESTIONES

-Compactación de los proyectos de prácticas en un CD video.