



MÁSTER MONTAJE Y POSTPRODUCCIÓN AV. (PRESENCIAL)

DURACIÓN / 650 HORAS

El Máster de Montaje y postproducción de Av. se compone de 3 módulos principales:

- Experto en Montaje de Cine, TV y Edición de Vídeo. (3 meses)
- Color Correction / Color Grading. (2 meses)
- Experto en Composición Digital y VFX. (4 meses)

Formará a futuros montadores y postproductores cinematográficos y televisivos haciendo un recorrido desde la base teórica del proceso de montaje y sus elementos, pasando por el proceso de todos los departamentos (color, sonido, vfx, grafismos, música), hasta la finalización del proyecto con los retoques finales y la exportación en soportes físicos y digitales para cine, tv, multimedia... Esta formación será impartida por profesionales en activo que enseñarán todas las nociones de narrativa, ritmo, composición y tono, así como la composición digital y generación de VFX. Todo ello con material de calidad para sacar el máximo partido a los proyectos.

Entre las piezas que se trabajarán, se encuentran cortes de ficción, documental, acción, videoclip, terror, drama, diálogos y otros géneros que se tratarán con el software más especializada como Avid Media Composer, Adobe Premiere Pro, Adobe After Effects, Adobe Photoshop y Davinci Resolve. Además, los alumnos aprenderán las competencias técnicas y artísticas, estilos de montaje, así como los sistemas más convenientes para la creación del film.



DURACIÓN: 650 horas



INICIO: 03 de Octubre de 2022

DÍAS: Lunes, martes, miércoles y jueves

HORARIO: 16:00h. a 20:00h

LAS CARACTERÍSTICAS MÁS IMPORTANTES QUE TIENE ESTE PROGRAMA:

- Formamos a los alumnos para poder incorporarse como auxiliares de montaje en cualquier producción cinematográfica o televisiva.
- Todos nuestros docentes son profesionales activos y expertos en las disciplinas que imparten.
- Montaje de cortometrajes reales con el apoyo de profesionales y alumnos de las distintas especialidades.
- Visita de ponentes con reconocimientos y premios nacionales e internacionales.
- Participación en diferentes proyectos desarrollados por la productora cinematográfica de la escuela.
- Inscripción en la bolsa de trabajo de la escuela.

OBJETIVOS

- Conocer los detalles del proceso de montaje y postproducción de un proyecto audiovisual.
- Capacitar al alumnado para que pueda realizar el montaje y la postproducción de un producto audiovisual de forma autónoma.
- Entender y asimilar la narrativa audiovisual y el tono en el montaje.
- Conocer y dominar las técnicas avanzadas del montaje y la postproducción de VFX.
- Dominar las características técnicas del material de imagen.
- Usar las herramientas necesarias del montador y postproductor de vídeo.

SALIDAS

- Editor-montador de imagen.
- Ayudante de montaje.
- Operador de postproducción.
- Ayudante de postproducción.

DIRIGIDO A

- Licenciados y graduados en Comunicación Audiovisual, Bellas Artes u otras titulaciones universitarias que tengan relación con el audiovisual.
- Trabajadores que quieran profesionalizarse y perfeccionar su técnica de montaje.
- Graduados en Bachillerato, Técnicos Superiores y cualquier persona que quiera iniciar una carrera en el mundo del montaje cinematográfico y televisivo.

(SchoolTraining se reserva el derecho de anular su celebración con menos de 8 alumnos).



Lev Kuleshov

Ivan Mozzhukin

01

NARRATIVA Y LENGUAJE AUDIOVISUAL

El lenguaje audiovisual es la puesta en marcha de diferentes recursos basados en la manera en como el ser humano percibe la realidad y la manera como le gustaría percibirla, es decir, la realidad y el deseo. A partir del deseo, el montador establece su eje central para crear emoción en el espectador. El montador es un manipulador de sentimientos, ese es nuestro trabajo, y tenemos que hacerlo sin que se note nuestra presencia.

El objetivo de éste módulo es conocer las reglas del montaje y los distintos tipos y ritmos para poder investigar y poner en marcha distintas maneras de contar una historia. Por eso es importante conocer los tipos de montaje, estructuras y elementos narrativos con los que vamos a trabajar.

MONTAJE Y ESTRUCTURAS NARRATIVAS

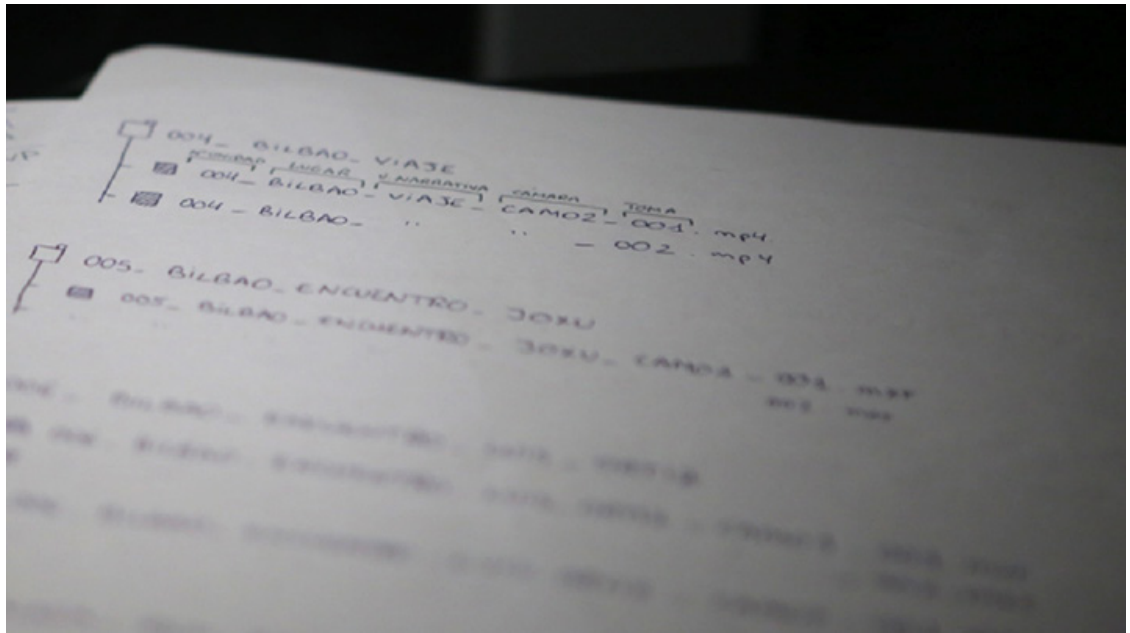
- El montaje como escritura.
- Escenas, secuencias, actos.
- Estructuras narrativas.
- La estructura en actos.
- Conflicto, progresión, duración.
- Montaje, memoria, percepción.
- Estructuras narrativas sin conflicto. Anti-estructuras.
- La naturaleza del impulso narrativo: interacción de fuerzas.
- Relación entre impulso narrativo y efecto montaje.
- Narrativa: ficción, documental, experimental.

LENGUAJE AUDIOVISUAL EN EL MONTAJE

- Las ópticas como elementos expresivos y dramáticos.
- El montaje en cámara. Plano secuencia, montaje interno y externo, paralelo...
- Los movimientos de cámara.
- El plano máster, el plano contraplano, el inserto.
- Herramientas de elipsis, flashback y transiciones.
- Los ejes de acción.

TIPOS DE MONTAJE

- Montaje de acción.
- Montaje direccional.
- Montaje formal.
- Montaje combinado.
- Montaje expresionista.
- Montaje analítico.
- El montaje y el tiempo: narración lineal, no-lineal, paralela, alterna.
- Montaje emocional Vs. Montaje intelectual.
- Abstracción Vs. Narración.
- Recursos expresivos del Montaje.
- Visionado y análisis de secuencias.



02

EL AUXILIAR DE MONTAJE. FLUJOS DE TRABAJO

Como montador, estamos obligados a conocer los distintos procesos por los que pasa la película una vez que la historia está montada. En estas fases, el material suele salir de la sala de montaje para procesarse en distintos departamentos y, una vez terminado, volver a la sala y sacar el masterizado final.

Es por eso, por lo que necesitamos conocer y controlar los procesos hacia estos departamentos. El montador necesita saber como puede preparar la película para que el diseñador de VFX pueda trabajar en los efectos digitales, necesita saber como preparar el material para que el departamento de postproducción de sonido pueda realizar las mezclas y necesita saber como preparar el material para que el colorista pueda dar el texturizado final a la producción.

EL DEPARTAMENTO DE DIT

- Preparación del material para el departamento de montaje.
- Generación de proxys y sincronizaciones de material.
- Métodos de organización para envíos.

EL DEPARTAMENTO DE SONIDO

- Preparación del material de montaje para el departamento de sonido.
- OMF/AAF/EDL de sonido.
- Incorporación de bounces de sonido. Estéreo y 5.1.

EL DEPARTAMENTO DE VFX

- Preparación del material para el departamento de VFX.
- Formatos admitidos. Con pérdida, sin pérdida, canal alpha...
- Incorporación de los planos retocados.

EL DEPARTAMENTO DE COLOR

- Preparación del material para el departamento de color.
- Preparación de secuencias, trucos, planos no detectados...
- Conformados para etalonaje.
- Exportación de planos coloreados. Completos y mediante XML.
- Incorporación de los planos retocados.

EL DEPARTAMENTO DE GRAFISMO

- Preparación del material para el departamento de grafismo.
- Métodos de organización para envíos y recepción del material.

EL DEPARTAMENTO DE COMPOSICIÓN MUSICAL

- Preparación del material para el departamento de música.
- Métodos de organización para envíos y recepción de material.



03

EL MONTAJE CINEMATOGRÁFICO

Nuestro oficio es más que sentarse delante de una pantalla e ir uniendo un plano con otro. Es un arte y como tal, hay que estar preparado para llegar al espectador y provocar una emoción en él.

Éste módulo trata de dar una visión completa del proceso de montaje de un proyecto audiovisual, es necesario conocer los elementos narrativos, las estructuras, tipos de montaje... en definitiva, las herramientas creativas que nos darán el criterio para poder crear significados cuando vamos a unir 2 planos.

Para empezar, trabajaremos con el software profesional Adobe Premiere, conoceremos las características principales del material de trabajo de un montador profesional, el vídeo digital y los formatos de revelado digital y la exportación a estándares como los televisivos, multimedia y cinematográfico (DCP).

TÉCNICAS DE MONTAJE CON AVID MEDIA COMPOSER Y ADOBE PREMIERE

- Interfaces y conocimiento de herramientas.
- Edición con Avid Media Composer.
- Edición con Adobe Premiere.

EL MONTAJE DE SECUENCIAS DE DIÁLOGOS

Todas las opciones de corte en el montaje clásico de diálogos tienen que venir originadas principalmente por razones dramáticas y narrativas. Veremos las opciones principales de montaje de conversaciones.

EL MONTAJE DE SECUENCIAS DE ACCIÓN

Una secuencia de acción es aquella en la que en poco tiempo hay mucha información a través del movimiento, de la música de acompañamiento y de los efectos de sonido. Aquí montaremos una secuencia de acción para probar este formato.

EL MONTAJE DE SECUENCIAS DRAMÁTICAS

En este caso veremos los tiempos, ritmos y formas de montar este tipo de secuencias que hacen despertar en el espectador sentimientos dramáticos.

MONTAJE DE VIDEOCLIP

El cortometraje promocional de un tema musical es como una historia y en sí mismo una promoción del producto. Aquí podremos investigar con este formato.

EL MONTAJE DOCUMENTAL

el relato de la realidad es un arma para la creación de opinión. En cualquier conflicto social o bélico, el testimonio audiovisual y la forma de transmitirlo se conforman como una de las herramientas principales de este tipo de montaje.



04

EL PODER DEL MONTAJE

Nuestro oficio es más que sentarse delante de una pantalla e ir uniendo un plano con otro. Es un arte y como tal, hay que estar preparado para llegar al espectador y provocar una emoción en él.

Éste módulo trata de dar una visión completa del proceso de montaje de un proyecto audiovisual, es necesario conocer los elementos narrativos, las estructuras, tipos de montaje... en definitiva, las herramientas creativas que nos darán el criterio para poder crear significados cuando vamos a unir 2 planos.

Para empezar, trabajaremos con el software profesional Adobe Premiere, conoceremos las características principales del material de trabajo de un montador profesional, el vídeo digital y los formatos de revelado digital y la exportación a estándares como los televisivos, multimedia y cinematográfico (DCP).

TEORÍA DEL MONTAJE

- Perspectiva histórica: Lumière, Méliès, Porter, Griffith, Eisenstein.
- Fundamentos teóricos del montaje.
- Evolución técnico-creativa.
- El montaje como proceso técnico.
- El montaje como herramienta para la continuidad.
- El montaje como representación física y psicológica.
- El guion y el montaje.
- El efecto montaje.
- El valor del plano en montaje.
- Visionado de ejemplos y discusión.

LA NATURALEZA DEL CORTE

- Los elementos del corte.
- La regla del 6 de Walter Murch.
- El momento del corte.
- Impacto emocional, impacto intelectual.
- Yuxtaposición horizontal, yuxtaposición vertical.
- Visibilidad del corte.



05

COLOR CORRECTION/COLOR GRADING

Por mucho que se cuiden las condiciones de iluminación de la grabación original lo normal es que el etalajane o corrección de color mejoren el aspecto de la película, es por ello que debemos controlar las cuestiones fundamentales de la luz y el color.

En este módulo, que será impartido por un director de fotografía, veremos la teoría del color, los balances, las temperaturas de color, las profundidades y submuestreos de color... en definitiva, poder conocer las características principales de la luz para así poder moldearla y controlarla.

Trabajaremos con la herramienta de corrección de color Davinci Resolve, aprenderemos los fundamentos de trabajo para la colorimetría, el flujo de trabajo con archivos de vídeo y RAW. Además trabajaremos con las controladoras Avid Artist y Avid Color.

Veremos también el oficio del colorista y su trabajo con los distintos departamentos, como el de montaje o el de dirección.

La corrección primaria y secundaria, el control de tonos de piel, los nodos, las máscaras, el tracking... una batería de herramientas indispensables para ser un buen colorista.

TEORÍA DEL COLOR

- Naturaleza de la luz.
- Temperatura de color °K.
- Tricomía. Suma aditiva/sustractiva de color.
- HSL. Tono, saturación, luminosidad.
- Definición de la imagen. HD, 2K, 4K, 6K, 8K...
- Formatos imagen 1:1.33(4/3), 1:1.1.77(16/9), 1:2.35(anamórfico)...
- Curva sensitométrica. Curvas de color. RAW.
- Rango dinámico, latitud. Curvas logarítmicas.
- Profundidad de color: 8bit, 10bit, 12bit, 14bit, 16bit.
- Submuestreo de color: 4:4:4, 4:2:2, 4:2:1, 4:2:0.
- YCbCr luminance /RGB luminance.
- Espacios de color. ACES(AP0), UHDTV(rec.2020), HDTV(rec.709).
- Monitor de forma de onda. RGB(parade), Luminancia.
- Histograma. RGB, Luminancia.
- Vectorscopio. Señal de video. DCP, Televisión...
- Altas, medias y bajas luces. Shadows, midtones, highlights.
- Consolas de color correction. Curvas, "bolas"
- Color correction/ color grading. Etalonaje.
- Relaciones con director, productor, director de fotografía.

CORRECCIÓN DE COLOR CON DAVINCI RESOLVE

- Conceptos de corrección de color.
- Configuración del programa e importación del material.
- Ajustes de proyecto.
- Hue, sat y luma curves.
- Control de tonos de piel.
- Corrección primaria y secundaria.
- Máscaras y tracking de máscaras.
- Nodos en serie y en paralelo.
- Renders, conformado de secuencias y exportaciones.
- Workflow desde programa de edición.



06

POSTPRODUCCIÓN DE VIDEO Y VFX

Para finalizar el proceso de montaje y postproducción, el proyecto pasa por los laboratorios o salas digitales donde se le aplican los efectos finales que no se pudieron aportar durante el montaje, junto con las instrucciones a seguir para los efectos pertinentes.

Conocerás los fundamentos de los VFX y los flujos de trabajo con todos los departamentos. Utilizarás las herramientas más usadas en la composición digital After Effects, mocha, plugins especiales... Aprenderás a supervisar la grabación de planos de VFX en set de rodaje, una tarea importante para no encontrarnos con problemas cuando los materiales nos llegan a postproducción.

INTRODUCCIÓN A LA COMPOSICIÓN CON AFTER EFFECTS

Es importante familiarizarse con el interfaz del programa, conocer su relación con otros softwares y el flujo de trabajo que se debe seguir al utilizarlo. Cada efecto requiere un estudio pormenorizado de las herramientas y el orden en que deben ser usadas para llegar al resultado que estamos persiguiendo.

CROMA

Es una de las técnicas más usadas a la hora de componer imágenes. Si un croma está bien rodado, nos será relativamente sencillo resolverlo, pero, ¿y si el material no nos llega en las condiciones adecuadas? Estudiaremos cierta variedad de casos para que podamos resolver la mayoría de las situaciones que se nos planteen.

UTILIZACIÓN DE MÁSCARAS Y ROTOSCOPIA

Si queremos insertar algo detrás de un personaje que no tenía un croma, sumar o restar elementos a la composición, corregir el color de una zona determinada, eliminar una cicatriz o grano, etc, no nos quedará más remedio que hacer uso de máscaras. Aprenderemos a animarlas y combinarlas con otras técnicas de composición.

TRACKING 2D

Es posible insertar manualmente elementos 2D en escenas en movimiento, pero conseguir que la posición, escala y rotación de estos elementos se mantenga correcta en cada uno de los fotogramas puede ser un trabajo arduo y tedioso. Por suerte, las técnicas de tracking 2D nos pueden facilitar este trabajo y darnos un plus de calidad.

MATTE PAINTING

A la hora de contar historias, es necesario definir el espacio y el tiempo en el que transcurren los hechos de la narración. Uno de los elementos más útiles para lograr esta meta es la filmación en escenarios cuyos fondos sean capaces de transmitir estas ideas por sí mismos, pero esto es algo que, por muchas razones, no siempre es posible. Con la creación de matte paintings seremos capaces de saltarnos estas limitaciones.

CAMERA MAPPING

Si surge la necesidad de desplazar la cámara en un plano que originalmente era estático, nos encontraremos con el problema de que una imagen plana no cambia de perspectiva al ser movida. Con un camera mapping podremos darle un efecto de tridimensionalidad a esas imágenes para conseguir movimientos de cámara más realistas.

INTEGRACIÓN

Una vez hemos generado los efectos, aún nos quedará la tarea de hacer que el metraje original y estos encajen como si todo hubiese sido rodado en el mismo set. Cuanto menos se aprecie que hay efectos visuales en la pieza, mejor habremos hecho nuestro trabajo.

SUPERVISIÓN DE VFX “ON SET”

Desde la preproducción de una pieza audiovisual se deberán tener en cuenta aquellas cuestiones que vayan a ser solucionadas o añadidas en postproducción, entre otras, los efectos visuales. Se elegirán las técnicas más idóneas y se planificarán las medidas a tomar durante el rodaje. Es en la grabación donde podremos asegurarnos de que el material obtenido sea el adecuado para su posterior tratamiento, de manera que garanticemos un buen resultado final. Además, durante la misma, obtendremos información de gran utilidad que usaremos a la hora de trabajar, como un informe de cámara y fotografías para crear un HDRI, esencial a la hora de integrar elementos 3D. Realizaremos diferentes grabaciones en las que aprenderemos la importancia de ciertos detalles, claves para que nuestro trabajo posterior sea lo más sencillo posible y podamos obtener el mejor resultado.

ELECCIÓN DE LA TÉCNICA MÁS ADECUADA

Como en cualquier ámbito, no existe una solución única para hacer creíble el efecto que nos han encargado. Pero hay soluciones que nos llevarán más o menos tiempo realizar, o que serán más adecuadas para un caso en concreto. Os enseñaremos a analizar distintas situaciones para que podáis hacer vuestro trabajo con la mayor eficiencia posible.

COLOCACIÓN DE PUNTOS DE TRACKING

No es lo mismo tener que trackear la pantalla de un monitor, que una cámara o un cuerpo humano. Veremos cuales son las mejores opciones en cada caso, de qué forma podemos hacer nuestros puntos más visibles para seguirlos con facilidad, y sin que sean tan evidentes que debamos perder mucho tiempo en borrarlos del metraje.

SUPERVISIÓN DE CROMA

En este punto ya sabremos distinguir un buen croma de uno no tan bueno. Ahora, en el set, nos tocará aprender a solucionar ese tipo de problemas para ahorrárnoslos en la postproducción y así poder centrarnos en conseguir la mayor calidad posible.

CAPTACIÓN DE HDRI

Para integrar elementos 3D sobre imágenes reales, vamos a necesitar que las luces se comporten sobre esos elementos tal y como lo harían si hubiesen sido rodados en el set. Uno de los métodos más utilizados para igualar la iluminación, es la captación de imágenes de alto rango dinámico durante la filmación.

INFORME DE CÁMARA

Durante el rodaje podemos recoger información que resulta extremadamente valiosa a la hora de realizar ciertos efectos. Algunos detalles pueden no resultarnos útiles a primera vista, pero pueden ser necesarios para más adelante.



07

TALLERES Y PONENCIAS

En este oficio, es importante hacer contactos y sobre todo conocer las distintas formas de trabajo de mano de grandes personalidades que han sido reconocidos y premiados. Durante el transcurso del curso, nos visitarán profesionales de distintas disciplinas. A continuación os dejamos una muestra de lo que disfrutaréis en el curso.

Fernando Franco. La Herida, Blancanieves.

Alex Capilla. No habrá paz para los malvados, Los Otros.

Jaime Sagi-Vela. Sin Tetas no hay paraíso, La Que Se Avecina.



08

SCHOOLTRAINING-LAB

Schooltraining Lab es un laboratorio donde incentivamos el desarrollo de proyectos y el talento de nuestros alumnos. Se trata de que los alumnos, al término de su formación, puedan tener una amplia bobina con la que poder promocionarse y además, haber conocido distintos equipos de trabajo.


Durante el curso, y además de las prácticas que realizaremos en los distintos módulos, trabajaremos en diferentes proyectos:


Proyectos curriculares. Los alumnos de los distintos másteres (cine, dirección de fotografía, sonido, iluminación, montaje y VFX, producción musical...), crearán grupos de trabajo para levantar los proyectos de ficción y documental que van a realizarse en el Máster de Cinematografía y artes visuales, contando además con presupuesto para el material técnico de cámara, iluminación y sonido.


Proyectos personales. Si tienes un proyecto que quieras desarrollar, en Schooltraining lo podemos hacer realidad. Eso sí, tendrás que realizar un pitching y vender el proyecto a los demás compañeros que quieran embarcarse en esta aventura contigo. La escuela además colaborará con las instalaciones y material técnico para que puedas centrarte en la producción.


Prácticas en desarrollo. Participarán en los distintos proyectos cinematográficos y audiovisuales que la productora de la escuela desarrolle en la duración del curso, así como en proyectos de otras productoras. Proyectos que puedan ser de interés del alumnado. Se trata de que los alumnos mantengan el contacto con la industria mientras estudian. Así cuando terminen, ya serán conocidos.


Nuestro objetivo es que desarrolles el máximo número de proyectos posibles. Aprende cine, haciendo cine, ese es nuestro objetivo.

 C/Aljofaina, 4. 29018, Málaga

 +34 952 10 91 90

 info@schooltraining.es

 De lunes a viernes
De 10.00 h. a 14.00 h. y de 17.00
h. a 21.00 h.

 **Cómo llegar**
Autobús de la EMT
Líneas 3 y 11. Parada "Padre
Coloma"

Vehículo propio

Por autovía. Dirección Motril.
Salida 246 "El Palo"
Desde el centro de Málaga. Por
Avda. Juan Sebastián Elcano

