

Convocatoria de Altos Estudios- EICTV

FOTOGRAFÍA AVANZADA: EL COLOR EN EL PROCESO DE POSTPRODUCCIÓN DIGITAL.

El color es una herramienta fundamental en la construcción de la imagen dentro del audiovisual. Por ello, la EICTV ha decidido convocar por séptima vez, un curso de Altos Estudios sobre el tratamiento del color a lo largo de ese proceso, a fin de incrementar el desarrollo de las habilidades de los profesionales que participan en la construcción de la imagen. Desde la concepción del color en el en la preproducción, herramientas para el control de la imagen digital en el rodaje, hasta la postproducción con Assimilate Scratch.

En los últimos años dentro del campo de la producción de publicidad, la corrección de color se ha convertido en eje fundamental de la creación de spots y la generación de contenidos. Por segunda vez, la EICTV incluye dentro del taller de Fotografía Avanzada, la práctica de corrección de color dentro del campo de la publicidad, además de las habituales prácticas en la ficción audiovisual.

En adición los graduados de este taller recibirán certificación de Assimilate Scratch.

Fecha: Del 14 enero al 15 de febrero de 2019

Duración: 5 semanas

Lugar: Escuela Internacional de Cine y TV, La Habana, Cuba

Matrícula: ~~2500.00 €~~ **iiiPROMOCION!!! 2200.00 €**

Cantidad de participantes: 14

Cantidad mínima obligatoria: 10

De no cubrirse la cantidad mínima requerida, la escuela se reserva el derecho de suspender el curso un mes antes de la fecha de inicio. Si así ocurriera, se reembolsará el pago de las prematriculas abonadas previamente por los inscritos, en caso de haberlo realizado. La EICTV no se responsabiliza con los costes asociados al viaje (boleto aéreo, visa, etc). En caso de que el interesado decida no asistir al taller por cualquier motivo, el abono de la prematrícula no le será reembolsado.

Dirigido a: Coloristas, directores de fotografía, postproductores, técnicos de imagen digital, animadores, ilustradores, supervisores de efectos visuales, publicistas, y trabajadores de la imagen en general; graduados de las escuelas de cine y televisión, y/o vinculados al medio audiovisual con experiencia previa en el trabajo fotográfico o de postproducción digital, que deseen profundizar en el conocimiento de las herramientas para la construcción del color de la imagen en el proceso de producción audiovisual digital.

Módulos:

1. Introducción a la teoría del color, la colorimetría y los criterios de armonía y composición de la imagen. 30 horas, 1 semana.
2. Corrección de color digital. 30 horas, 1 semana.
3. Herramientas de Assimilate Scratch para el control de la imagen y la corrección de color en el set y en la postproducción. 40 horas, 1 semana.
4. El color en la publicidad y en la ficción audiovisual. 30 horas, 1 semana.
5. Prácticas intensivas de corrección de color digital y manejo del Scratch para la postproducción. Más de 30 horas, 1 semana.

Dirección: Daff Schneydher, Colombia/Uruguay

Profesores participantes:

Otto Passenheim, Argentina
Nancy Angulo, Cuba
Gabriel Kerlegand, México
Daff Schneydher, Colombia/Uruguay

El curso contará con 5 módulos, de unas 160 horas de duración. Cada uno es prerequisite del siguiente.

Contenidos de cada módulo:**1. Introducción al color, la colorimetría y los criterios de armonía.**

Profesores: Daff Schneydher y Otto Passenheim

Del 14 al 18 de enero

9.30 am a 12.30 am – 2.00 pm a 5.00 pm

Principios de tecnología de color. Nociones sobre visión y psicofísica, fundamentos de la colorimetría. Modelos de apariencia, igualación, reproducción.

Síntesis aditiva y sustractiva. Diferencias entre sistemas de registro y reproducción de imágenes.

Sistemas de orden de color. Diferentes criterios, Ostwald, Munsell, NCS, etc.

Armonías de color. Preferencias de color. Diseño de paleta de color en función de la dramaturgia cinematográfica. Análisis de paletas de colores de filmes.

El preconcepto visual

El arte y los distintos lenguajes. La percepción primaria

El encuadre. Geometría del espacio. Lectura del encuadre

Dinámica del espacio. Tensiones direccionales

El lenguaje visual y su discurso, congruencia visual del guión
Línea – forma. Forma y contenido atributos de la forma. Figura, forma, objeto. Concepto Figura Fondo – Sus variables particulares
Modos compositivos. La trilogía Equilibrio-armonía-ritmo. Contrastes: todas las variables. Pasajes- definición y ambigüedad-el objetivo. Foco y zona focal

Claves de valor: Alta - baja; mayores, menores e intermedias. Lectura temporal de la obra

La trilogía color-valor-temperatura. Monocromías, diadas y triadas cromáticas. Neutralidad, zonas de alta densidad y zonas de descanso

Ejes compositivos explícitos e implícitos

La creación de dinámicas de correlación entre plano y contra plano

Optimización de los recursos del lenguaje.

Se realizará una práctica en foto fija, análisis de obras pictóricas de toda la historia del arte y de filmes desde la composición y el uso del color.

2. Corrección de color Digital.

Profesora: Nancy Angulo

Del 21 al 25 de enero

9.30 am a 12.30 am – 2.00 pm a 5.00 pm

Introducción: Corrección de luces, ¿Qué es?, función del corrector de luces o colorista digital hoy.

La Visión: Mirar es sentir. El ojo y el fenómeno de la visión. Estimulo del color en la visión. Percepción visual. Contraste de luminosidad. Contraste del color.

La luz y color. Origen del color. Energía radiante. Mezcla de colores. Colores primarios y sustractivos. Percepción del color. Adaptación cromática. Espacios de color. Sistemas de ordenamiento y medición del color. Valores del color (tono-saturación- luminosidad). Visión del color y sus reacciones psicológicas y temperamentales en el hombre. Simbolismo del color en las culturas, manejo en función de la dramaturgia de la imagen.

Temperatura de color. Dominantes de color, visibilidad y tolerancias de las diferencias de temperatura de color. Necesidad de ajustes, posibilidad y límites de corregir las diferencias.

Reproducción de imágenes a color: Síntesis aditiva y Síntesis sustractiva. Ejemplos prácticos de reproducción de imágenes a color: Película, Televisión, Proceso digital.

La Película

Comienzos del uso del color en cine. Coloreado manual, tintado y virajes.

Formación del color en la emulsión fotográfica. Técnica de corrección de luces película-película. El video analizador, funcionamiento e interpretación de los datos de corrección de luces. La copiadora positiva y el control de la luz de corrección de luces. Trabajo de corrección de luces final para copias compuestas.

Exposición vs densidad, sistema lineal vs sistema logarítmico, valor de gamma de la película. Sistema de visualización de la película y su valor de gamma.

La Televisión

La señal de televisión, su comienzo, introducción del uso del color en la señal de televisión. Captura y transmisión. Sistema NTSC, PAL. La emisión y recepción de la señal de televisión analógica; Luminancia y crominancia, frecuencia de muestreo. Surgimiento del video tape como de registros de imágenes.

Concepto de gamma en la TV, valor de corrección de gamma y valor de gamma final en la visualización de imágenes en TV.

Sistema digital, Digitalización y captura de imagen digital.

El sistema binario y el BIT como unidad básica de información digital, Diferencia entre señal analógica y digital. Formación de la imagen digital, los Pixeles y el tamaño de la imagen digital; aparición del video digital de definición estándar, el HD, 2K, 4K, la profundidad del color, la frecuencia de muestreos del color, el 4:2:2, el 4:4:4, el formato RAW y la Calidad de imagen digital.

Sistemas de Transferencia de película a video. El telecine y su sistema de corrección de luces evolución. El scanner como sistema de transferencia de analógico a digital.

Dispositivos de captura digital, cámara de video digital evolución, cámaras de cine digital. Los Luts que son? Tipos de LUT, LUTs de corrección y pre visualización.

Proceso de Intermedio Digital DI. Flujos de trabajo, conformado, etalonaje, impresión de imágenes digitales a fílmico, tecnologías disponibles, el laboratorio hoy. El DCP.

Corrección de luces digital.

Cómo interpretar los monitores de forma de onda, el vectorscopio, el histograma como la versión digital de las unidades utilizadas en broadcast para asegurar que la señal de vídeo se encuentra en parámetros legales así como para cerciorarse del correcto equilibrio de los colores y el contraste de la imagen. Calibración de Monitores. Métodos de Calibración para los diferentes tipos de monitores. Calibración Manual y digital.

Sistemas y herramientas para la corrección de luces digital. Sus aplicaciones para el ajuste del contraste, brillo, y saturación del color en la imagen. Características generales de los diferentes sistemas de etalonaje digital. El Scratch, El Lustre, Apple Color, Davinci y otros.

Demostración con Davinci Resolve de cómo hacer uso de las diferentes herramientas para el ajuste del color, sus instrumento del monitoreo, la representación de los espacios de color. La corrección Primaria importancia, la ventana de corrección secundaria su uso: herramientas de selección de un color, máscaras, viñetas prefijadas o libres, efecto pan & scan, el tracking, el manejo de los key frame, los Renders y sus codecs.

3. Herramientas de Assimilate Scratch

Profesor: Gabriel Kerlegand

Del 28 de enero al 1 de febrero

9.30 am a 12.30 am – 2.00 pm a 5.00 pm – 8.00 pm a 10 pm

Assimilate Scratch. Gabriel Kerlegand.

Experimentar y hacer prácticas de corrección de color con los equipamientos utilizados en casas de post-producción profesionales, conociendo a fondo las herramientas de corrección de color para sacar el mejor provecho de ellas. Aprendizaje de trabajo con Assimilate Scratch.

¿Qué es Scratch? Interface gráfica, manejo de proyectos, formatos de imagen, conformado, *color grading*, *secondary color grading*, *compositing*, *process output*, *deliveries*.

Interface de usuario, creación y organización de un proyecto. Conformación de una edición que venga de editores off line. Corrección de color primaria y secundaria, efectos visuales y compuestos, diferentes formatos de entrega (*deliveries*), *dailies*, múltiples formatos en un mismo timeline.

Flujos de trabajo para HDR (High Dinamic Range)

4. El color en la publicidad y en la ficción audiovisual.

Profesor: Daff Schneydher

Del 4 al 8 de febrero

9.30 am a 12.30 am – 2.00 pm a 5.00 pm – 8.30 pm a 10 pm

Publicidad:

Breve historia de la publicidad audiovisual.

Historia de la publicidad a través del tiempo, momentos clave, ejemplos y su evolución así y como la influencia de la tecnología en su desarrollo hasta nuestros días.

Psicología del color.

Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón. Entender y analizar el efecto del color en la percepción y la conducta humana y sus consideraciones habituales dentro del diseño, la fotografía, la señalética, la moda y la publicidad.

Identidad Visual.

Entender que las manifestaciones físicas de una marca, sus reglas generales y su aplicación, referencia los aspectos visuales que le imprimen identidad a la organización o marca que representan.

Producción y post producción de contenidos publicitarios: procesos con agencia, productora y cliente.

Conocer el proceso de producción publicitario, las etapas que acompañan el proceso desde la presentación de la idea, hasta la realización de una pieza publicitaria.

Etapas de pre color y trabajo con el director publicitario, director de fotografía, director de arte y vestuario.

Cómo trabajar junto al equipo de producción y de dirección para publicidad: definición de paletas y armonías de color junto al departamento de arte, trabajo junto al director de fotografía y vestuario.

Casos de Estudio y Ejercicios con Assimilate te Scratch

LOG, Lineal y Raw: procesado y compresión. El Raw y el Log y sus ventajas.

Conceptos técnicos sobre la herramienta de corrección de color Assimilate Scratch: Lut, formatos, diferencias y aplicaciones en la vida real.

Diferencias entre los formatos de transferencia de conformado EDL / XML / AAF, sus ventajas y diferencias. Conformado, nomenclaturas y Roundtrip entre sistemas de edición / post / color.

Tracking, y rotoscopía con Assimilate Scratch y cómo sacar provecho de la herramienta.

Refuerzo del método de corrección de color: Corrección primaria, corrección secundaria y efectos.

Tendencias del color en la publicidad:

- **Look & Feel:** Corrección de color para publicidad. Formatos: Cine, Televisión y HFR (high frame rate) Fundamentos de comunicación, identidad visual aplicado al proceso de color.
- **Product Shot:** Con planos de producto (Phantom / Alexa / Red) realizaremos un proyecto de corrección de color para producto.
- **Table Top:** Comida y bebidas. Cosas a tener en cuenta al colorear productos alimenticios. Ejercicio de color sobre Alimento.
- **Beauty:** Corrección de errores en comerciales estéticos, tratamiento de pieles y cabello. Estilismo y el uso de la herramienta Bi-cubic.

Prácticas de corrección de color de piezas publicitarias con la asesoría de los docentes.

Ficción:

Breve historia de la corrección de color en la historia cinematográfica. Intenciones y presupuestos narrativos del color. Cómo trabajar una paleta de colores de una obra audiovisual. Estudio de casos icónicos de la historia de la imagen en el audiovisual.

Conformado de proyectos complejos, como lo puede ser un largometraje con efectos visuales, créditos, etc.

Inicio del trabajo de corrección de color de un corto de ficción por parte de cada estudiante. Referencias, paleta de colores, trabajo con el director de fotografía.

5. Prácticas intensivas de corrección de color digital y manejo del Scratch

Profesores: Nancy Angulo, Gabriel Kerlegand y Daff Schneydher

Del 11 al 15 de febrero

9.30 am a 12.30 am – 2.00 pm a 5.00 pm (horario mínimo)

En el módulo final, cada estudiante podrá realizar prácticas intensivas con el material de ficción que comenzaron en la semana anterior, compuestos y chroma key, desde el conformado hasta los *deliveries*, y la corrección de color de comerciales reales enmarcados en diferentes tendencias y modas, asesorado por los docentes. El tiempo de la práctica será el que el estudiante decida, pues contaremos con una sala abierta para uso exclusivo de los participantes del taller con el equipamiento necesario para trabajar (una estación de trabajo por estudiante).

En la última jornada de la semana, se realizará una presentación y evaluación del material postproducido.

Al ser este un curso de profundización los REQUISITOS son:

- Experiencia previa en el trabajo en el medio audiovisual.
- Ser graduados de una escuela de cine (terciaria o universitaria) y/o estar vinculado al trabajo con la imagen en el audiovisual con varios años de experiencia.
- Enviar por email currículum vitae u hoja de vida con sus datos personales y profesionales y una carta de intención donde explique porqué desea participar en este taller.
- Enviar por email currículum vital y planilla de inscripción que podrá bajar desde el link

http://media.eictv.org/Ficha_Inscripcion_Estudios_Avanzados.doc .

Informaciones generales

Los horarios de clases serán de 9:30 am a 12:30 pm y de 2:00 a 5:00 pm. La asistencia y la puntualidad tanto a las aulas son obligatorias y de estricto cumplimiento.

El costo de la matrícula incluye las clases, el asesoramiento docente colectivo e individual; el uso del equipamiento cinematográfico profesional de postproducción; el uso libre del software Assimilate Scratch durante el taller; el uso de metraje profesional ya filmado para las prácticas durante las clases y la Certificación de Assimilate Scratch.

Así mismo la participación en las actividades nocturnas de la Sala Glauber Rocha de la escuela (conferencias magistrales, proyecciones especiales y programación diaria). El uso de las áreas deportivas y transporte a la ciudad los fines de semana en los horarios establecidos (San Antonio de los Baños y La Habana) e internet, según las condiciones de la EICTV.

El alojamiento está incluido en el precio del taller. Adicionalmente la escuela cuenta con servicios de alimentación (desayuno, comida y cena) de acceso libre. En el predio de la escuela se cuenta con un café-bar (abierto las 24 horas), y un restaurante.

Es de obligatorio cumplimiento traer seguro médico reconocido en Cuba y cumplir con todos los controles sanitarios que establecen las autoridades. El seguro médico cubrirá la atención hospitalaria y especializada en caso de necesitarla. Para mayor información visite la página www.asistur.cu

La escuela cuenta con los servicios de, lavandería, telefonía e internet.

La escuela se otorga el derecho de seleccionar los candidatos a este taller de acuerdo a su documentación y a la fecha de solicitud de matrícula y de sustituir a cualquier profesor, en caso de presentarse algún inconveniente.

Los interesados en el curso deben presentar su solicitud a Orietta Roque, coordinadora de los talleres de Altos Estudios altos.estudios@eictv.co.cu

Síntesis curricular de los profesores:

Daff Schneydher (Colombia)

Desde hace 10 años se dedica a la supervisión de post producción y corrección color de comerciales, ha trabajado para varias productoras y post productoras audiovisuales en Uruguay y Argentina como Oriental Films, Paristexas, Aparato Post, Sastre, Barraca Post, Remo Animation Studios, Taxi Films entre otras; donde ha desarrollando proyectos publicitarios para los mercados de Argentina, Brasil, Colombia, México, Guatemala, Perú, Ecuador, Paraguay, Estados Unidos (anglo e hispano) España, Alemania y Vietnam para marcas como HBO Latin America, Mtv, Mattel, Coca Cola, P&G, Telefónica, Verizon, Unilever, Pepsico, Sab Miller, entre otros.

En 2014 Establece la primer boutique de finalización e intermedio digital de Uruguay (Colour Digital Intermediate) basado en Assimilate Scratch, que se especializa en corrección de color para publicidad y contenidos, restauración de material audiovisual, largometrajes y documentales, donde ha desarrollado proyectos para RTS (Radio Télévision Suisse) HBO

Brasil y HBO Latinamerica, Discovery Networks, Univisión, Canal 10, Teledoce en Uruguay y Telefé en Argentina. Dicta talleres sobre Workflow digital y corrección de color para la Escuela de Cine del Uruguay, UTU (Consejo de Educación Técnico Profesional del Uruguay) y el Claeh.

Otto Passeinnhem (Argentina)

Artista plástico con estudios en distintas Escuelas Nacionales y Superiores de Bellas Artes en Argentina.

Posee más de 25 años de experiencia como docente en centros de formación artística en Argentina como el S.I.C.A y el Museo Sivori, donde lleva más de siete años a cargo del "Taller de Escultura para Ciegos" en Argentina. También es Director de Arte y se destaca como Realizador y Musicalizador Teatral siendo creador y director de espacios para pequeños artistas como "El Taller - Gente en movimiento" y "El Gato y el Dragón."

Es docente en el curso regular en la especialidad de Dirección de Fotografía, de la Escuela Internacional de Cine y TV, del Centro de Formación Profesional del Sidicato de la Industria Audiovisual Argentina y de Punto Cine.

Nancy Angulo (La Habana, Cuba).

Colorista y Especialista en procesos químicos y sensitométricos.

Actualmente es Profesora de Técnicas y Procesos de laboratorio de cine; Sensitometría y Corrección de luces analógica y digital, del Curso Regular de la EICTV, además es la colorista digital de su Departamento de Postproducción.

Profesora adjunta del Instituto Superior de Arte de Cuba (Facultad de Medios Audiovisuales), en la enseñanza de la Técnica de Foto Fija.

Asesora técnica para la Cinemateca de Cuba, del Instituto Cubano del Arte e Industrias Cinematográficas, ICAIC, en los trabajos de restauración e impresión de copias fotográficas b/n desde negativo original 35 mm.- 120 mm., y en la confección de duplicados de negativos.

A partir del año 1991 fue Jefa Especialista del Departamento de Revelado, Química y Densitometría y Especialista Técnica y Jefa del Control químico y sensitométrico para todos los procesos de revelado B/N y color en el Laboratorio Cinematográfico Color del ICAIC. En 1996 se convirtió en Especialista de todos los procesos cinematográficos del laboratorio, y desde el año 2000 comenzó la labor de Colorista, hasta el año 2001 en esa institución.

Ha recibido premios por su trabajo como fotógrafa de foto fija y por sus publicaciones como especialista en Sensitometría y procesos de laboratorio cinematográfico.

Gabriel Kerlegand (México)

Desde hace veintitrés años se desempeña como supervisor de efectos visuales. Ha trabajado en varias productoras y post productoras en

América Latina, Estados Unidos, Asia y Europa, además de colaborar directamente con empresas de desarrollo de software como Alias Research Inc., Discreet Logic, 5D Solutions, Assimilate Inc., etc.

Ha trabajado en cientos de comerciales para México, Estados Unidos, Latinoamérica y Asia, además de decenas de conferencias y talleres en relación al Cine Digital y Post Producción Estereoscópica, ej. Filmart Hong Kong 2009, 2010 y 2011. Es profesor del Curso Regular y de los Talleres de Altos Estudios en la EICTV, en los Talleres de Postproducción y Assimilate Scratch para cine y tv. Kerlegand tiene 10 Años de experiencia en el desarrollo de sistemas de producción y post producción estereoscópica.

Ha trabajado en numerosos filmes en EU, Asia y México, desarrollándose principalmente con artista y supervisor de efectos visuales y en su haber cuenta con una nominación al Ariel por mejores efectos visuales con la película *Colosio* (México 2012).

Actualmente tiene su estudio de Post y Efectos Visuales en la Ciudad de México y es encargado de todas las operaciones de Assimilate Inc. en Norte América, trabajando en estudios como Fox Studios, Digital Sand Box, Warner Bros., Universal, Sony Pictures Entertainment, DreamWorks SKG, CIS, por mencionar solo unos cuantos.

Algunas de las películas en las que ha trabajado: *Arrancame La Vida, El Atentado, Voces Inocentes, Chicogrande, X-Men 2, Invictus, Spiderman 3, Solaris, 007 Tomorrow Never Die, Black Hawk Down, Everyone's Hero, Superman Returns, U23D, Percy Jackson, El Encanto del Aguila, Colosio, No Se Aceptan Devoluciones y Down of the Planet of the Apes.*