

PROCESOS DIGITALES EN ALTA DEFINICIÓN

INTRODUCCIÓN

El seminario consta de 12 horas lectivas divididas en 4 sesiones de 3 horas de duración cada una. El curso pretende abordar las tres fases básicas de las cuales se compone cualquier proceso audiovisual: preproducción, producción y posproducción desde el punto de vista de la Alta Definición (HD). El objetivo del seminario es que el alumno se desenvuelva en dos vertientes: una de teórica, en la que se sitúe y entienda algunos conceptos básicos y una de práctica, en la que comprenda ciertos parámetros técnicos y le quede claro que es lo que necesita en cada una de las etapas para que su producción se realice de manera íntegra en Alta Definición.

La Alta Definición es una tecnología audiovisual que se basa en la captura y procesado de la imagen en forma digital y con una calidad que se aproxima a las ofrecidas por el mundo del celuloide (cine). Se denomina internacionalmente con las siglas HD. En el mundo de la televisión supone un salto y un cambio en la norma de emisión. La televisión está pasando a emitirse en formato panorámico 16:9 y con una calidad seis veces superior a la actual.

Es muy importante este cambio tecnológico porque permite trabajar a los creadores y realizadores con una herramienta que implementa un acabado cinematográfico pero con la versatilidad del visionado instantáneo o la posproducción in situ, cualidades que revolucionarán la manera de trabajar en cine. Pero lo que es más importante: disminuirá drásticamente el coste de producción industrial y permitirá acceder a las pequeñas productoras a este mundo exclusivo de las grandes productoras audiovisuales y cinematográficas. En televisión el cambio significará una ruptura similar al paso del blanco y negro al color, ya que el televidente podrá visionar detalles no apreciados anteriormente, se podrán producir contenidos en formato cinematográfico al coste actual de las producciones en sistema convencional y se creará o adaptará el lenguaje visual al

nuevo encuadre panorámico.

PROGRAMA

SESIÓN 1

1. Introducción al universo digital
2. Diferenciación Analógico-Digital
3. Características básicas del entorno digital y el HD
4. Procesos digitales en la fase de preproducción:
 - 4.1 - Conversión de contenidos analógicos al digital. Formatos
 - 4.2 - Primer proceso: elegir una cámara y salir a grabar

SESIÓN 2

1. Introducción a la imagen en Alta Definición (HD)
2. Características y parámetros del video en Alta Definición
3. Formatos y familias de calidad en la grabación (HDV, HD, HDCAM)
4. Procesos digitales en la fase de producción:
 - 4.1 - Comunicación multimedia entre distintos programas y archivos
 - 4.2 - Segundo proceso: capturar, editar y posproducir las imágenes

SESIÓN 3

1. Introducción a la compresión y la autoría de DVD en HDV
2. Programas implicados en procesos complementarios: reconversión de formatos, remasterización, menús de autor, recompresión,...
3. *Codecs* de video que soporta el HD y visualización en un navegador web

4. Procesos digitales en la fase de posproducción:
 - 4.1 – Herramientas complementarias para los distintos medios y formatos (cine, web, móvil,...)
 - 4.2 – Tercer proceso: *renderizar* , exportar y visualizar las imágenes editadas

SESIÓN 4

1. Conclusiones y reflexiones finales sobre los conceptos expuestos en el seminario
2. Práctica final consistente en llevar a cabo las tres fases en las que se centra el programa del seminario:
 - 2.1 – Salir al exterior y utilizar la cámara para tomar imágenes
 - 2.2 - Capturar las imágenes en software de edición digital no lineal
 - 2.3 - Importar otros tipos de medios en el proyecto de video
 - 2.4 – Editar una mezcla entre imágenes y otros archivos distintos (*media*)
 - 2.5 – *Renderizar* y exportar el Master final resultante a partir del montaje
 - 2.6 – Visualizar y grabar en DVD el video producido en el seminario

El seminario Procesos Digitales en Alta Definición pretende ser una introducción, contextualización y práctica precisa y actual del momento emergente de cambio que viven muchos medios convencionales como el video, la televisión, el multimedia o los móviles. Los conceptos expuestos en el seminario son extrapolables a la mayoría de tecnologías audiovisuales.

DOCENTE

Arnau Gifreu Castells

Profesor, investigador y realizador en el ámbito del audiovisual y el multimedia. Licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universitat Autònoma de Barcelona, Master en Artes Digitales y Diploma de Estudios Avanzados por la Universitat Pompeu Fabra (UPF, Barcelona).

Actualmente está realizando la tesis doctoral centrada en la Comunicación Digital Interactiva en la Universitat Pompeu Fabra desde 2006, año en que empieza a ejercer la docencia en la Facultat d'Empresa i Comunicació de la Universitat de Vic (UVIC, Barcelona). Ha impartido asignaturas de Lenguaje Televisivo, Documental y Videoclip y dirige los proyectos de Fin de Carrera en la especialidad de Comunicación Interactiva en esta Universidad.

Miembro del *GRID* (Grup de recerca en interaccions digitals) de la UVIC y colaborador del *Digidoc* (Grupo de investigación de la UPF). Es jefe de redacción de la revista *Ictineus* - revista centrada en la comunicación, difusión y didáctica de la ciencia - que se publica con el diario *El Periódico de Catalunya*. Colabora habitualmente con la productora *Activa Films* - también en su Musiclip Festival -, la *E-week* (semana digital de Vic), y la Casa del Cine, entre otros eventos.

Ha trabajado en tareas de realización en televisiones como *25TV* o *TVC* y en productoras como *Tasmania Films* o *MediaPro*. Actualmente produce reportajes y documentales para la televisión y la red. Por lo que se refiere al ámbito de los interactivos, ha diseñado y creado la navegación de distintos portales, destacando la producción para el grupo de investigación *UNICA*, el portal del *Observatori de la Producció Audiovisual* (OPA) y la revista digital *Formats*, todos ellos vinculados a la Universitat Pompeu Fabra.

Forma parte de la empresa *Funky Mobile Ideas*, dedicada a la consultoría en temas de Internet y *Mobile Web 2.0*. Es socio minoritario y miembro del departamento de Comunicación y Desarrollo del proyecto *CampusMovilnet*, un campus virtual vía dispositivos móviles para la comunidad universitaria. También ha participado en la proyección de visuales en distintos eventos y performances (VJ).