
POSGRADO ESCENIFICACIÓN Y TECNOLOGÍA DIGITAL

Plan de estudios

1. Estructura

El posgrado se divide en **dos itinerarios: Imagen / Luz y Sonido / Interacción**. Dado que la docencia es simultánea, cada alumno/a sólo se podrá matricular en uno de los dos itinerarios en la misma convocatoria.

Sin embargo, la filosofía del proyecto formativo comprende que ambos itinerarios son fundamentales y uno de sus principales objetivos es incentivar la formación de equipos de trabajo heterogéneos e interdisciplinarios. Así pues, aunque el alumno/a **optará por uno de los dos itinerarios**, durante la formación se desarrollan actividades que permiten un 50% de formación común donde los dos itinerarios se encuentran, tanto en aspectos **reflexivos (conferencias-workshops de artistas y de profesionales expertos y seminarios)** como en las **actividades formativas prácticas (laboratorios y proyecto final de posgrado)**.

Esta estructura permite dar un acento suficiente a la formación en tecnologías digitales y alcanzar una solvencia en la fundamentación tecnológica en el itinerario escogido.

2. Contenidos y objetivos

Además de aprender los aspectos tecnológicos y conceptuales, los estudiantes deben **ser capaces de tener la motivación para contribuir a este desarrollo con sus propias prácticas y reflexiones**.

MÓDULOS COMUNES A LOS ITINERARIOS A/B

Código	Módulo Común 1:	Horas lectivas con docente	Trabajo autónomo	Horas total
AB-C	Conferencias/workshop			
De AB-C1 a AB-C6	6 sesiones de 2 h lectivas y 2 h de <i>workshop</i>	24 h		24 h
				24 h

Código	Módulo Común 2:	Horas lectivas con docente	Trabajo autónomo	Horas total
AB-S	Seminarios "INGREDIENTES"			
AB-S1	5 seminarios de 2 h de conferencia/lectividad y 2 h de <i>workshop</i> : • Ferran Marquès, Universidad Politécnica de Cataluña y director de la	20 h	30 h	50 h

AB-S2	Escuela de Telecomunicaciones <ul style="list-style-type: none"> • Josep Cerdà, Universidad de Barcelona. Facultad de Bellas Artes, Master Arte Sonoro • Enric Mor y Laia Blasco, Universitat Oberta de Catalunya. Estudios de Informática, Multimedia y Telecomunicación • Jordi Balló, Carles Sora y Francesc Isern (Perla29), Universidad Pompeu Fabra. Departamento de Comunicación y cultura digital • Lluís Nacenta, Hangar 			
AB-S3				
AB-S4				
AB-S5				
				50 h

Código	Módulo Común 3: Tecnología Comuna	Horas lectivas con docente	Trabajo autónomo	Horas total
AB-TC				
AB-TC	5 sesiones DOCENTES: Jan Mech Oriol Ibañez Xavier Gibert	20 h	30 h	50 h
				50 h

LABORATORIO DE SÍNTESIS (TFP)

Durante la segunda parte del curso, de julio a diciembre (agosto festivo), se desarrollará y presentará el Laboratorio de Síntesis o Trabajo Final de Postgrado. Esta parte de la formación y su calendario se llevarán a cabo con una importante dedicación de Trabajo autónomo, una parte de contenidos (dramatúrgicos y tecnológicos) y el seguimiento del/de la tutor/a.

Código	LABORATORIO DE SÍNTESIS (TFP)	Horas lectivas con docente	Trabajo autónomo	Horas total
AB3-L				
AB3-L	Laboratorio de Síntesis (transversal a los dos itinerarios). Grupos de trabajo de 5 estudiantes de perfiles heterogéneos. DOCENTES: Nuria Legarda Cecilia H. Molano Nico Hermensen Xavier Gibert	70 h 70 h tutorías a dividir en 5	150 h	220 h 14 h

	Jan Mech Oriol Ibañez Cecilia H. Molano Constanza Brncic	grupos		
		70 h	150 h	234 h

ITINERARIO A: IMAGEN Y LUZ

OBJETIVOS COMUNES ITINERARIO

Este itinerario ofrece conceptos fundamentales de las artes en vivo contemporáneas, así como de los aspectos técnicos básicos de la imagen digital y la iluminación. También introduce los recursos narrativos del audiovisual.

El objetivo es que el/la alumno/a experimente herramientas digitales y artísticas de forma interdisciplinaria, generando dramaturgias relacionales que expandan las posibilidades en cuanto al discurso y la creación contemporánea, estableciendo, a partir de la práctica, una reflexión crítica que abogue y retro alimente de nuevo la práctica artística-escénica.

Los alumnos realizarán un aprendizaje activo a partir de propuestas pécticas y que combinen aspectos tecnológicos y conceptuales

Se utilizarán herramientas básicas como el QLab, Syphon, Millumin, y modulares como el VDMX / Modul8 (ver detalle sobre el software al final de este documento).

Finalmente, se dará importancia al identificar la propia práctica dentro del campo histórico y contemporáneo y se incidirá en el desarrollo del pensamiento crítico para la consolidación del propio discurso.

Bloque A1_ IMAGEN

La libertad espacial y conceptual de la imagen digital será entendida como fundamento en la experimentación para la creación escénica. El trabajo de este itinerario se centra en las posibilidades de escenificación con la imagen digital, las cuales se relacionan dialécticamente ampliándose y reforzándose. Para ello, se generarán prácticas a partir de los parámetros referenciales del videoarte y la video instalación.

Se estudiarán las posibilidades de las tecnologías digitales para controlar las estrategias de narración visual (luz-video-escena), colindante o simultaneando opciones de desdoblamiento, multiplicación, amplificación en relación a la realidad, pre-grabado, retransmitido.

En la primera parte de la formación de este itinerario, se analizarán piezas relevantes de la escena digital en relación a la virtualidad, la interactividad, la intermedialidad.

Contenidos Bloque A1

¿Qué es la acción?

- El cuerpo y el *performer*
- Presentación / representación
- Espacio

Cuerpo analógico

- Cuerpo como objeto
- Herramientas para el uso de la fisicalidad
- La presencia a escena
- Relación espacio, cuerpo y luz
- Tiempo escénico y tiempo digital
- Imagen analógica: análisis

Imagen digital

- Configuración de la imagen digital

Introducción al vídeo-directo :

- Señales analógicas y digitales
- Tránsito de señal y esquema de conexión
- Cableado y Conexiones // Resoluciones y Codex de Compresión

Lenguaje audiovisual:

- Composición
- Técnicas y recursos AV
- Narración a partir de la imagen digital
- Generar secuencias de la imagen digital

Proyección

- Ajustes de la proyección
- Ópticas y lentes

Hardware y equipos:

- Selectores, Conversores, Distribuidores
- Control multi pantalla

Software e informática :

- Rets de control y comunicación de equipos
- Software Display
- Informática en el vídeo

Tipos de pantallas y soportes

- Pantallas standard
- Materiales, cicloramas, telones

Otros materiales y aspectos

- Ángulos al proyectar: frontal, cenital, paredes simultáneas, 360°, multi-proyección...
- Otras superficies como soporte: explorar en diferentes tipos de materiales, escenografía en si misma
- Introducción al *mapping*.

Bloque A2_LUZ

A medio camino entre un conocimiento técnico y el diseño, la luz se presenta como un elemento frágil, la misma naturaleza del cual dificulta su aprendizaje. Diferenciar entonces (Erika-Fisher Lichte) entre la iluminación como aparato técnico y la luz como aparato semiótico (la luz responde a una función práctica y a una función simbólica) y considerar su dimensión dramática / conceptual.

En el itinerario de imagen y luz, será interesante establecer un puente entre la materia de imagen del primer Bloque (y sus dimensiones cinematográficas, videográficas e instalativas) y la luz como herramienta dramática que tiene, a su vez, implicaciones en la fotografía y el cine o la instalación artística, y que es capaz de generar texturas, atmósfera, ritmo y especialidad desde su especificidad. Estos elementos constituyen una "estética de la luz", en su doble acepción formal y conceptual.

Este segundo Bloque también utilizará metodologías de trabajo experienciales como las prácticas y los laboratorios pero sin olvidar fundamentar adecuadamente los conocimientos tecnológicos. En la segunda parte del itinerario A (Bloque A2) se diseñará una propuesta escénico-instalativa donde luz, imagen digital y acción serán herramientas para especular sobre la relación espacio-vídeo, para construir el espacio a partir de la imagen proyectada, el *mapping* con la convivencia de la luz.

Contenidos Bloque A2

- Qué consideramos como "luz" en las artes en vivo y como definimos sus funciones.
- La dramaturgia de la luz en torno a las "superficies de proyección". La luz considerada como medio, no podemos más que apreciarla en función de lo que produce y donde se refleja. Mediante sus sombras, el color, los reflejos o su haz cuando atraviesa una superficie densa. Se propone seguir una estructura paralela, que a partir de los **reflejos del concepto de luz** en diversos soportes conceptuales y en imágenes, nos permita estudiar su naturaleza y entender cómo construye una dramaturgia, se conceptualiza, desde aquí.
- La luz en relación al cinematográfico / videográfico / fotográfico. Definición de la "naturaleza" y los objetivos de la "puesta en escena lumínica" desde el cinematográfico hacia el escénico / en vivo en relación a los parámetros específicos ya señalados (texturas, atmósfera, ritmo, espacialidad ...) y que pueden dividirse en lo siguiente:
 - Espacialidad: la luz como creadora de espacios físicos y metafóricos (es decir como creadora de atmósferas),

- (In) corporeidad corpórea (la textura, la forma, el color)
- Composición, movimiento, distancia, distribución, ángulo, ritmo, duración, temporalización ...

Todo ello considerado en relación a su capacidad para generar estéticas y atravesado por la lectura de la luz en relación a los conceptos de arquitectura y cuerpo.

ITINERARIO A: IMAGEN Y LUZ

Código	Módulo de dramaturgia itinerario Imagen/Luz. A Prácticas comunes de itinerario 2 Bloques	Horas lectivas con docente	Trabajo autónomo	Horas total
A1.0-PD	Práctica dramática con seguimiento técnico con contenido entorno la IMAGEN en relación a la ARQUITECTURA y el CUERPO. DOCENTES Nuria Legarda Xavier Gibert	12 h	18 h	30 h
A1-L1 A1-L2	LABORATORIO A1 Docencia dramática DOCENTES Cecilia H. Molano (L1) Núria Legarda (L2) (L1)	10 h		10 h
A1-L1 A1-L2	LABORATORIO A1 Tutorías 30h dividido en 2 grupos de 7/8 alumnos DOCENTES Cecilia H. Molano (L1) Núria Legarda (L2)	30 h Tutorías a dividir en 2 grupos		15 h
A2.0-PD	Práctica dramática con seguimiento técnico con contenido entorno la LUZ en relación a la ARQUITECTURA y el CUERPO. DOCENTES Cecilia H. Molano Oriol Ibañez	12 h	18 h	30 h
A2-L1 A2-L2	LABORATORIO A2 Docencia dramática DOCENTES Constanza Brncic (L1) Cecilia H.Molano (L2)	10 h		10 h
A2-L1 A2-L2	LABORATORIO A.2 Tutorías 20h dividido en 2 grupos de 7/8 alumnos DOCENTES Constanza Brncic (L1) Cecilia H.Molano (L2)	20 h Tutorías a dividir en 2 grupos		10 h
		69 h	36 h	105 h

Código	Módulo de dramaturgia itinerario Imagen/Luz. A Prácticas simultáneas a escoger por el alumno dentro de cada Bloque, 2 Bloques	Horas lectivas con docente	Trabajo autónomo	Horas total
A1.1-PD	Prácticas dramatúrgicas con seguimiento técnico con contenido entorno la imagen y la arquitectura. DOCENTES Cecilia H. Molano Xavier Gibert	8 h	12 h	20 h
o				
A1.2-PD	Prácticas dramatúrgicas con seguimiento técnico con contenido entorno la imagen en relación al cuerpo. DOCENTES Núria Legarda Oriol Ibañez	8 h	12 h	20 h
o				
A2.1-PD	Prácticas dramatúrgicas con seguimiento técnico asociadas a la iluminación y la arquitectura. DOCENTES Cecilia H.Molano Pendiente	8 h	12 h	20 h
o				
A2.2-PD	Prácticas dramatúrgicas con seguimiento técnico asociadas a la iluminación y el cuerpo. DOCENTES Constanza Brncic Pendiente	8 h	12 h	20 h
		16 h	24 h	40 h

Código	Módulo de tecnología Digital Itinerario Imagen/Luz. A Prácticas comunes de itinerario 2 Bloques	Horas lectivas con docente	Trabajo autónomo	Horas total
A1.0-PT	Prácticas tecnológicas asociadas a programario de manipulación de imagen fija y cinematográfica entorno la arquitectura y el cuerpo DOCENTES Xavier Gibert	12 h	18 h	30 h
A1-L1	LABORATORIO A1 Docencia tecnológica dentro de la práctica del LABORATORIO DOCENTES	25h	70h	95 h

A1-L2	Xavier Gibert			
A2.0-PT	Prácticas tecnológicas asociadas a programario del control y diseño de la iluminación entorno la arquitectura y el cuerpo DOCENTES Oriol Ibañez Cecilia Molano	12 h	18 h	30 h
A2-L1 A2-L2	LABORATORIO A2 Docencia tecnológica dentro de la práctica del LABORATORIO DOCENTES Cecilia Molano Oriol Ibañez	20h	50h	70h
		69 h	156 h	225 h

Código	Módulo de tecnología Digital Itinerario Imagen/luz. A Prácticas simultáneas a escoger por el alumno dentro de cada Bloque, 2 Bloques	Horas lectivas con docente	Trabajo autónomo	Horas total
A1.1-PT	Prácticas tecnológicas asociadas a programario de manipulación de imagen fija y cinematográfica DOCENTES Oriol Ibañez Cecilia Molano	8 h	12 h	20 h
o				
A1.2-PT	Prácticas tecnológicas asociadas a aplicaciones y programario de <i>mapping</i> DOCENTES Pendiente Núria Legarda	8 h	12 h	20 h
A2.1-PT	Prácticas tecnológicas asociadas a la iluminación e imagen DOCENTES Oriol Ibañez Cecilia Molano	8 h	12 h	20 h
o				
A2.2-PT	Prácticas tecnológicas asociadas a la imagen como iluminación DOCENTES Pendiente Constanza Brncic	8 h	12 h	20 h
		16 h	24 h	40 h

ITINERARIO B: SONIDO E INTERACCIÓN

El itinerario B propone una reflexión y práctica innovadora en relación al sonido en el contexto del de las artes las artes en vivo y más allá.

Por lo tanto, este conocimiento toma su inspiración en otras formas de arte relacionadas, como el arte sonoro y la música electrónica experimental y contemporánea. Partiendo de aquí, nuestro objetivo es desarrollar un discurso sonoro propio dentro de las artes.

Los alumnos desarrollarán su formación en este itinerario a partir de dos ejes. Uno primero sobre los **aspectos espaciales de las obras sonoras** y otro, en relación a las cuestiones de **la persona**, en el sentido del origen griego *per sonare* (y no la idea de una persona como personaje de una obra de teatro).

Enfrentando la tarea de crear discurso mediante la práctica, esta formación debe entenderse como un comienzo. Si bien intentamos ofrecer continuidad en cuanto a los objetivos principales, los temas específicos en los que trabajaremos pueden variar de una convocatoria a otra.

Finalmente, los estudiantes conocerán artistas relevantes y sus obras de la historia del arte sonoro y la música electrónica contemporánea / experimental, así como a los géneros musicales que se han desarrollado durante el último siglo. En la historia de la música contemporánea / experimental, las músicas y compositores femeninos han tenido un papel importante, pero a menudo con poca representación.

Bloque B1_SONIDO

Nuestra audición es probablemente más emocional y inmediata que nuestros otros sentidos. En este Bloque el término **arquitectura se entenderá de forma física y sonora** y también trabajaremos los **aspectos corporales del sonido y la música**. Conoceremos cómo crear espacios de sonido, audio multicanal, movimientos de sonido en el espacio y como hablamos, escuchamos nuestra propia voz a través de la resonancia de nuestro cuerpo y como un reflejo del espacio que nos rodea.

En relación al sonido y la arquitectura, trabajaremos sobre leer y entender texto, no desde la perspectiva de la narrativa o el diálogo, sino analizando el texto como una **textura arquitectónica**, y como esto puede llevar al diseño de sonido. También se trabajará sobre otros conceptos como el "Inside the Outside" que H. T. Lehman llamó "la intrusión de la realidad". Esto implica que hay una realidad fuera del teatro que tiene una importancia para el teatro: no como una importancia temática, para ser discutida, analizada o informada dentro del teatro, sino como existencia básica (con respecto a nuestra percepción y su propia textura). Trabajaremos sobre la cuestión del origen de un espacio: dentro / fuera del teatro, la realidad dentro de la ficción y la ficción dentro de la realidad.

En cuanto a los aspectos **corporales de los sonidos** a especular sobre nuestro cuerpo en el mundo. Nuestro cuerpo es a la vez: un objeto ajeno y somos nuestro cuerpo. Estas dos esferas están conectados y separados por un horizonte como según compran Merleau-Ponty: El visible y lo invisible.

Aun así, esta es una de las bases más importantes cuando tenemos que construir nuestra propia identidad (autoimagen). Como emergen las voces y como forman "personas". ¿Sonidos sin cuerpos? Los sonidos no eléctricos (por ejemplo, creados

por instrumentos musicales) necesitan un cuerpo físico para poder sonar. Cuando escuchamos un violín, un saxofón o una voz humana, escuchamos los cuerpos que crearon estos sonidos (a través de su resonancia).

Pero ¿qué pasa cuando trabajamos con sonidos creados electrónicamente (sintetizador, ordenadores)? ¿Tienen un cuerpo? ¿O son fantasmas? Tecno y Trauma: Podemos o debemos entender la música tecno en relación con los traumas del siglo XX? ¿Fue creado el bucle (de la música electrónica) cuando una generación entera tuvo que repetir: "Esto nunca volverá a pasar. Esto nunca volverá a pasar. Esto nunca volverá a pasar"?

Finalmente, otra idea de especulación y investigación será "Sonic spaces". Nuestra percepción espacial está mucho más determinada por nuestra audición que por nuestra visión. En esta clase investigaremos, como el sonido puede cambiar nuestra percepción espacial y como se usa en política, marketing, otras formas de arte como el radio-drama y el cine.

Contenidos Bloque B1

- Creación de espacios de sonido. Audio multicanal y / o espacio de sonido con un sistema estereofónico.
- Paradigmas de audio multicanal: Panning vs. Sweet Spot utilizando ejemplos de doble mono versus estéreo, power-preserving multi-channel panning (MIAP) vs. Ambisonics.
- Audio multicanal con Ableton Live y Max. Instalaciones de audio multicanal / distribuido.
- Entradas de micrófono (en vivo) y auriculares
- Grabaciones binaurales
- Sonidos y voces fragmentadas y distorsionadas: Granular synthesis
- El sonido como objeto: baja frecuencia y sonidos tangibles
- *The Sound Object*: componer objetos de sonido que evolucionen con el tiempo
- Obras de radio
- *Loops*.

Asimismo de estos aspectos más específicos, los estudiantes desarrollarán sus habilidades para componer con sonidos utilizando grabadores / micrófonos, DAW, auriculares, sonidos electrónicos sintéticos.

Bloque B2 INTERACCIÓN

En este Bloque, los estudiantes aprenderán a cómo crear y trabajar con interfaces personalizadas (basadas en sensores) para controlar audio, vídeo y iluminación en tiempo real. Proporcionaremos Módulos pre-compilados basados en la popular plataforma Arduino, que pueden ser modificados. Trabajaremos sobre el tema de las Tecnologías Expresivas como concepto opuesto al término Tecnologías Interactivas. Nos centraremos en la pregunta: ¿Cuándo una tecnología se vuelve expresiva? La condición previa básica para ello es la interacción. La capacidad de un dispositivo de recibir cualquier tipo de información y procesarla para crear cualquier tipo de "output".

En el centro de las artes escénicas se encuentra la expresión corporal en vivo. Utilizaremos y crearemos interfaces basadas en sensores, que permiten capturar

entradas gestuales, conectarlas a un software informático que genere o manipule sonido, vídeo o iluminación.

El aspecto principal de esta investigación es: ¿Cuáles son los parámetros que pueden transmitir una expresión del cuerpo a la máquina (computadora) y cómo se puede usar esta información para para crear una expresión nueva que tenga un significado emocional y artístico?

La plataforma de Arduino no es un dispositivo de alta precisión, ni nuestro cuerpo. Lo que puede ser un obstáculo para alcanzar un objetivo previsto, puede ser una ventaja para conseguir un objetivo no deseado. Animaremos a los estudiantes a descubrir los errores interesantes que pueden producir sus interfaces. Cuando se trabaja con tecnologías expresivas reconocer los "errores" es una actitud de valor.

ITINERARIO B: SONIDO E INTERACCIÓN

Código	Módulo de dramaturgia itinerario Sonido/Interacción. B Prácticas comunes de itinerario, 2 Bloques	Horas lectivas con docente	Trabajo autónomo	Horas total
B1.0	Prácticas dramatúrgicas con seguimiento técnico con contenido entorno el sonido y la resonancia en relación al cuerpo y la arquitectura. DOCENTE Jan Mech	12 h	18 h	30 h
B1-L1 B1-L2	LABORATORIO B1 Docencia dramatúrgica DOCENTES Jan Mech (L1) Nico Hermansen (L2)	10h		10 h
B1-L1 B1-L2	LABORATORIO A2 Tutorías 30h dividido en 2 grupos de 7/8 alumnos DOCENTES Jan Mech (L1) Nico Hermansen (L2)	30 tutorías a dividir en 2 grupos		15h
B2.0	Prácticas dramatúrgicas con seguimiento técnico con contenido entorno el sonido y la resonancia en relación al cuerpo y la arquitectura. DOCENTE Pendiente	12 h	18 h	30 h
B2-L1 B2-L2	LABORATORIO B2 Docencia dramatúrgica DOCENTES Jan Mech (L2) Pendiente	10h		10 h

B2-L1 B2-L2	LABORATORIO A2 Tutorías 20h dividido en 2 grupos de 7/8 alumnos DOCENTES Jan Mech (L2) Pendiente	20 h Tutorías a dividir en 2 grupos		10 h
			36h	105 h

Código	Módulo de dramaturgia itinerario Sonido/Interacción. B. Prácticas simultáneas a escoger por el alumno en cada Bloque. 2 Bloques	Horas lectivas con docente	Trabajo autónomo	Horas total
B1.1-PD	Prácticas dramatúrgicas con seguimiento técnico con contenido entorno el sonido y la arquitectura. DOCENTES Jan Mech	8 h	12 h	20 h
o				
B1.2-PD	Prácticas dramatúrgicas con seguimiento técnico con contenido entorno el sonido y el cuerpo DOCENTES Nico Hermansen	8 h	12 h	20 h
o				
B2.1-PD	Prácticas dramatúrgicas con seguimiento técnico con contenido entorno el espacio interactivo. DOCENTES Pendiente	8 h	12 h	20 h
o				
B2.2-PD	Prácticas dramatúrgicas con seguimiento técnico con contenido entorno el objeto interactivo DOCENTES Jan Mech	8 h	12 h	20 h
		16 h	24 h	40 h

Código	Módulo de dramaturgia itinerario Sonido/Interacción. B. Prácticas comunes de itinerario. 2 Bloques	Horas lectivas con docente	Trabajo autónomo	Horas total
	Prácticas tecnológicas asociadas a Sonido-resonancia/espacio sonoro y objeto sonoro	12 h	18 h	30 h

B1.0-PT	DOCENTES Xavier Gibert			
B1-L1 B1-L2	LABORATORIO B1 Docencia tecnológica dentro la práctica del LABORATORIO DOCENTES Xavier Gibert	25h	70h	95 h
B2.0-PT	Prácticas tecnológicas asociadas a la interacción objeto y espacio interactivo DOCENTES Oriol Ibañez	12 h	18 h	30 h
B2-L1 B2-L2	LABORATORIO B2 Docencia tecnológica dentro la práctica del LABORATORIO DOCENTES Oriol Ibañez Jan Mech	20h	50h	70h
		69 h	156 h	225 h

Código	Módulo de dramaturgia itinerario Sonido/Interacción. B. Prácticas simultáneas a escoger por el alumno en cada Bloque. 2 Bloques	Horas lectivas con docente	Trabajo autónomo	Horas total
B1.1-PT	Prácticas tecnológicas asociadas a Sonido-resonancia/espacio sonoro DOCENTE Pendiente	8 h	12 h	20 h
o				
B1.2-PT	Prácticas tecnológicas asociadas a Sonido-resonancia/ objeto sonoro DOCENTE Pendiente	8 h	12 h	20 h
B2.1-PT	Prácticas tecnológicas asociadas al objeto interactivo DOCENTE Jan Mech	8 h	12 h	20 h
o				
B2.2-PT	Prácticas tecnológicas asociadas al espacio interactivo DOCENTE Pendiente	8 h	12 h	20 h
		16 h	24 h	40 h

Módulo LABORATORIO SUB-ITINERARIO B	Horas lectivas con docente	Trabajo autónomo	Horas total
LABORATORIO SUB-ITINERARIO B1_ SONIDO DOCENTES Jan Mech Nico Hermansen Albert Boronat	25 h	60 h	85 h
LABORATORIO SUB-ITINERARIO B2_ INTERACCIÓN DOCENTES Jan Mech Alba Corral Pendiente	20 h	30 h	50 h
	45 h	90 h	135 h

Tutorías LABORATORIO SUB-ITINERARIOS B	Horas lectivas con docente	Trabajo autónomo	Horas total
Tutoría LABORATORIO SUB-ITINERARIO B1 SONIDO DOCENTES Jan Mech Nico Hermansen Albert Boronat	30 h		
Tutoría LABORATORIO SUB-ITINERARIO B2 INTERACCIÓN DOCENTES Jan Mech Alba Corral Pendiente	20 h		
			50 h

REQUISITOS DE HARDWARE Y SOFTWARE

Cada alumno/a deberá disponer de un ordenador portátil Apple con los requisitos adecuados para utilizar el software de trabajo propuesto:

SOFTWARE	Descripción	MAC/PC
Max	Max conecta objetos con cables de conexión virtuales para crear sonidos interactivos, gráficos y efectos personalizados.	MAC/PC
Ableton live (Suite)	Ableton Live le permite crear, producir y interpretar música fácilmente dentro de una interfaz intuitiva. Live mantiene todo en sincronía y funciona en tiempo real, por lo que puede reproducir y modificar las ideas musicales sin interrumpir el flujo creativo.	MAC/PC
Qlab	QLab es la referencia en la producción audiovisual de espectáculos. QLab hace que sencillo crear complejos diseños de luz, sonido y vídeo. QLab está diseñado específicamente para gestionar las necesidades de eventos en vivo, como el teatro. La persona que ejecuta el espectáculo cada noche puede reaccionar a lo que ocurre en el escenario, como esperar que acabe una escena antes de activar una transición de escena, o incluso y todo controlar el caso en que un artista accidentalmente salta unas cuantas líneas y salta hacia delante. QLab puede reaccionar dinámicamente a lo que está pasando en el escenario, o se puede programar reproducir precisamente de la misma manera cada noche. La mayoría de los espectáculos serán una mezcla de ambos. Una licencia se puede emplear en tres dispositivos, siempre y cuando sólo se utilicen los tres para producir un espectáculo único.	MAC
Dlight	La interfaz gráfica de usuario tiene funciones familiares para el usuario del mostrador de iluminación tradicional: la ventana principal contiene una ventana de lista de cola, una zona de canales interactivos, submastres y un teclado, ofreciendo un acceso intuitivo a las potentes funciones de D: Light.	MAC/PC

Adobe Creative Suite	Creative Cloud Adobe ofrece una colección completa de aplicaciones de diseño gráfico para escritorio y dispositivos móviles, desde las más básicas como Photoshop CC hasta herramientas de nueva generación como Adobe XD CC.	MAC/PC
Millumin	Software para crear espectáculos audiovisuales. Para teatro, videomapping y instalación interactiva.	MAC

RELACIÓN DE COMPETENCIAS TRANSVERSALES DEL POSGRADO

CT1.	Capacidad de imaginar nuevas narrativas, formatos y dispositivos escénicos basados en la no linealidad de las herramientas digitales.
CT2.	Capacidad de planificar una nueva caja de herramientas técnicas, que sume a los habituales instrumentos analógicos las posibilidades digitales actuales.
CT3.	Desarrollar léxico adecuado y lenguaje Común para el trabajo de creación en equipos tecnológicos y artísticos.
CT4.	Capacidad de lectura y comprensión de softwares y lenguajes básicos de programación posibles de ser aplicados a escena.
CT5.	Capacidad de aportar nuevas miradas y soluciones a retos propios de procesos creativos de las artes en vivo.
CT6.	Capacidad de identificar las diferentes herramientas digitales actuales aplicables a la escena, para reconocer sus potencialidades expresivas y entender cómo estas influyen en los actuales procesos de creación de dispositivos escénicos.
CT7.	Capacidad de identificar las diferentes herramientas digitales actuales aplicables a la escena, para reconocer sus potencialidades expresivas y entender cómo estas influyen en los actuales procesos de creación de dispositivos escénicos.
CT8.	Relación interdisciplinar de la creación contemporánea. Capacidad de generar nuevos equipos de creación poliédricos.

RELACIÓN DE COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL POSGRADO

CE1.	Alcanzar nivel usuario del software digital que se despliega en el plan docente del itinerario
CE2.	(ITINERARIO A) Conocer los fundamentos y las características de los equipamientos tecnológicos utilizados en el diseño, la proyección de las imágenes fijas o en movimiento sobre superficies, sobre cuerpos escénicos y sobre actantes.

CE3.	(ITINERARIO A) Alcanzar y desarrollar las capacidades expresivas de la imagen fija o en movimiento proyectada o emitida en vivo, en la dramaturgia escénica contemporánea.
CE4.	(ITINERARIO A) Conocer los fundamentos y las características de los equipamientos tecnológicos utilizados en el diseño y ejecución de fuentes de iluminación y sus controladores.
CE5.	(ITINERARIO A) Alcanzar y desarrollar las capacidades expresivas de la iluminación en vivo, en la dramaturgia escénica contemporánea.
CE6.	(ITINERARIO B) Conocer los fundamentos y las características de los equipamientos tecnológicos utilizados en el diseño, la reproducción de elementos sonoros y en el espacio sonoro y de sus controladores.
CE7.	(ITINERARIO B) Alcanzar y desarrollar las capacidades expresivas del sonido, en la dramaturgia escénica contemporánea.
CE8.	(ITINERARIO B) Conocer los fundamentos y las características tecnológicas utilizados en la creación de la interacción, tanto a nivel de objeto interactivo como la interacción en el espacio.
CE9.	(ITINERARIO B) Alcanzar y desarrollar las capacidades expresivas de la interacción y el objeto interactivo en vivo, en la dramaturgia escénica contemporánea.
CE10.	Comprender la estructura, la complejidad tecnológica y la capacidad expresiva dentro de la escena contemporánea del DISPOSITIVO.

Idiomas de impartición

Catalán



Castellano



Inglés

