



MOVIENDO MONOS

[moviendomonos@gmail.com](mailto:moviendomonos@gmail.com)

[www.facebook.com/Moviendom0n0s](http://www.facebook.com/Moviendom0n0s)

[ig.moviendomonos](https://www.instagram.com/moviendomonos)

## **TALLER DE VIDEOMAPPING Y PROYECTOS MULTIMEDIA EN TIEMPO REAL**

### **HORARIO DEL TALLER:**

SÁBADO 28 Y DOMINGO 29 DE SEPTIEMBRE

### **INTRODUCCIÓN**

La comunión entre el arte y la tecnología se hace cada vez más evidente con el uso de los nuevos procesos, es entonces cuando estas herramientas se vuelven lenguajes que el creador usa para transmitir su propio discurso. Por otra parte la multimedia se transforma más en un modo versátil y sencillo de llevar ideas a diferentes medios generando nuevas narrativas audiovisuales y dinamismo entre el artista y el espectador.

Proyectos que han ido gestándose desde casi un siglo detonan en la explosión de múltiples prácticas y elementos que ponen al alcance de todos el trabajo con el video abordándolo desde múltiples escenarios estéticos y teóricos.

Desde los procesos de exploración futuristas hasta el teatro multimedia pasando por las instalaciones de Nam June Paik, el trabajo con el video en el arte es una herramienta crucial en la formación de cualquier creativo.

### **OBJETIVO**

Que al alumnado pueda hacerse de las herramientas teóricas y técnicas para llevar a cabo un ejercicio de video ejecución en tiempo real o precargado con software especializados.

## DINAMICA DEL TALLER

Los participantes desarrollaran 1 ejercicio grupal o por equipos. Presentándose de manera colectiva siendo esta de su autoría propia. Dicho ejercicio se llevaran a cabo desde su concepción, diseño narrativo, diseño digital, composición, animación culminando con el mapeo para proyectarla sobre estructura dictada por los equipos haciéndolo posible con softwares especializados.

Temas/subtemas	Cantidad de Horas	Fecha	Numero de clase
<ul style="list-style-type: none"><li>• Cosmogonía histórica de las nuevas narrativas audiovisuales</li></ul>	1 hora	28/09/2019	1
<ul style="list-style-type: none"><li>• Conociendo la interface, conceptos y terminología básica</li></ul>	1 hora	28/09/2019	1
<ul style="list-style-type: none"><li>• Montaje, composición y mapeo</li></ul>	2 horas	28/09/2019	1
<ul style="list-style-type: none"><li>• Generación de contenido y superficies</li></ul>	1 hora	29/09/2019	2
<ul style="list-style-type: none"><li>• Montaje de proyectos</li></ul>	1 hora	29/09/2019	2
<ul style="list-style-type: none"><li>• presentación de proyecto Final</li></ul>	2 horas	29/09/2019	2

## TAREA DE 28 AL 29 DE MARZO

GENERACIÓN DE NARATIVA, CONTENIDO Y PLANTEAMIENTO DE SUPERFICIE POR EQUIPO.

## DURACIÓN

2 clases con una carga horaria total de 8horas

## NUMERO DE ALUMNOS POR GRUPO

Máximo 15 alumnos por grupo

## **PERFIL DEL ALUMNO**

Enfocado a estudiantes y profesionales del diseño, arquitectura y medios visuales así como audiovisuales y al público en general.

## **REQUISITOS**

Interés en el cine, la fotografía o los medios digitales, se sugieren conocimientos básicos de edición. Se solicita a los asistentes una computadora Mac o Pc que pueda descargar el trial de Resolume Arena así como Illustrator o Photoshop y After effects. Se sugiere cámara para registrar video e imagen fija.

## **REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS**

- Práctica del cine - Mia Makela
- Retrato del VJ- Mark América
- Nicolas Bourriaud, Estética Relacional
- De la Torre, El lenguaje de los símbolos gráficos, Introducción a la comunicación visual.
- Hector Zavala "El diseño en el cine", CENTRO UNIVERSITARIO DE ESTUDIOS CINEMATOGRAFICOS 2008

MEL IZANAMI