



**CURSO-TALLER:**

**NUEVAS EXPRESIONES AUDIOVISUALES**

**BLOQUE TEMÁTICO 1**

**DURACIÓN: 8h**

**CINE EXPANDIDO**

### **Introducción**

El New Media y las nuevas narrativas no pueden entenderse sin el concepto de Remix. En ellas, el concepto de comunidad resulta imprescindible y su importancia no se mide de forma cuantitativa, por el número de seguidores, sino de forma cualitativa: por el **grado de implicación** de la comunidad dentro de esa narrativa.

En este sentido, el grado de implicación más intenso y profundo sucede sin lugar a dudas cuando la comunidad construye nuevas narrativas dentro del proyecto y amplía su universo narrativo de forma horizontal y de forma externa a los propios creadores del proyecto.

Estas narrativas dentro de las narrativas, llamadas **metanarraciones** suponen así una forma de remixar la historia original, de sacar arcos narrativos paralelos de su interior, de alterar su código y progresión para contar otros puntos de vista que responden a los intereses e inquietudes de la comunidad. En definitiva, supone **Hackear la narración**.

### **Objetivo General:**

Hackear **una secuencia de una película mítica** y generar pequeñas historias dentro de la secuencia, metanarraciones que incluso se expandan más allá de la pantalla.

En definitiva, se trata de un taller de **experimentación narrativa y de prototipación rápida** para proyectos narrativos audiovisuales.

## Objetivos estratégicos

- Ofrecer modelos de desarrollo para ficciones y documentales interactivos, inmersivos y Transmedia.
- Trabajar sobre herramientas Open Source, de libre acceso y sencillas de usar, potenciando así la idea de prouser y prosumer.
- Reflexionar sobre nuevas narrativas y modelos de Storytelling expandido.
- Concebir proyectos audiovisuales con outputs para la participación de la comunidad.
- Experimentar desde la co-creación y la creatividad horizontal.

## Metodología y herramientas

El taller se centra en **cuatro formatos** de narrativa expandida:

- Social Media Storytelling
- Interactividad en tiempo real
- Narrativa inmersiva
- Narración aumentada

Por otro lado, cada formato se relaciona con una herramienta open source, es decir:

- Cada formato se representa con una herramienta determinada (**herramienta = formato**).
- A su vez, cada herramienta/formato tiene que contener su estructura narrativa: principio, nudo y desenlace.
- Y cada formato/herramienta es parte de una metanarración que sale de la secuencia de la película mítica.

Así, se concibe una metodología por niveles:

	<b>Tipo Hackeo</b>	<b>Tipo Narración</b>	<b>Herramienta</b>
<b>Nivel 1</b>	Web + Social Media	Social Storytelling      Media	Lentes de rayos X
<b>Nivel 2</b>	Video	Interactiva	Popcorn Maker
<b>Nivel 3</b>	Espacio + arquitectura	Inmersiva	vvvv
<b>Nivel 4</b>	Espectador /usuario (de espectador a protagonista)	Aumentada	Meemoo

A su vez, el taller se divide en **dos jornadas de cuatro horas** de duración, divididas en tres fases de desarrollo:

- Estudio de casos de referencia.
- Guionización de la metanarración.
- Experimentación y prototipado de la metanarración.

## PROGRAMACIÓN CURSO

### 9 de Febrero

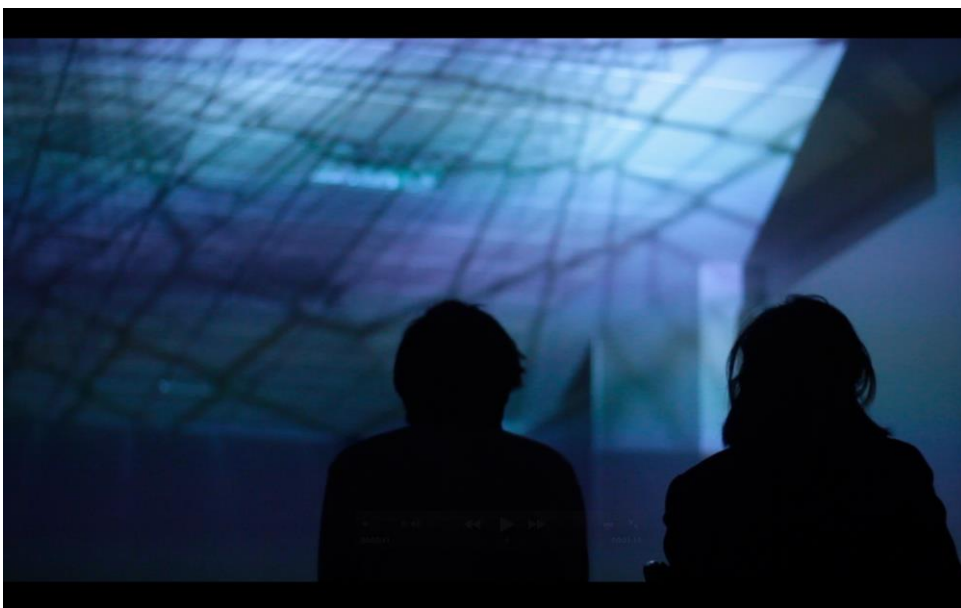
10:00-10:30	Presentación del taller, objetivos y metodología de trabajo.
10:30-11:00	Introducción a las herramientas de trabajo y la secuencia que se va a Hackear.
11:00-12:00	Guionización: crear metanarraciones a partir de la secuencia.
12:00-14:00	Hackeando la secuencia 1: Social Media Storytelling + narración interactiva.

### 10 de febrero

10:00-11:30	Hackeando la secuencia 2: narración inmersiva.
11:30-13:00	Hackeando la secuencia 3: narración aumentada.
13:00-14:00	Resumen y exposición del trabajo realizado. Cierre y valoración.

**Impartido por:**

- **Jaime de Los Ríos:** Fundador del laboratorio abierto de Arte y Ciencia ARTEK[Lab]. Su carrera se centra en la intersección de estas disciplinas y la Sistemica, en relación a los mecanismos, ritmos y patrones naturales. Especialista en Software y Hardware Libre, entornos inmersivos y obras dinámicas que relacionan el comportamiento natural con el computacional.
- **Jon Sánchez:** Fundador del colectivo Gugan. Investiga y desarrolla proyectos ligados a las nuevas narrativas y la comunicación Transmedia. Entre sus proyectos destacan Bost Haurrak (ARG en colaboración con Tabakalera y ETB), Realidades Transitadas (Beca artes visuales, Diputación de Gipuzkoa) y GamePoema (Beca IKERTU Fábricas de Creación, Gobierno Vasco).



## **BLOQUE TEMÁTICO 2: VIDEO-MAPPING**

**DURACIÓN: 17 h**

El **objetivo** del taller es conocer qué debemos tener en cuenta a la hora de planificar un proyecto de video mapping. Proporciones, marcas de ajuste y posición como parte de la pre-producción.

### **Desarrollo técnico: qué se necesita.**

Plantillas y máscaras de referencia (escáner 2D/3D).

Guía de programas específicos para hacer mapping.

Tipologías del mapping: arquitectura, realidad aumentada, interactivo, sobre objetos.

### **Destinatarios**

El taller se dirige a profesionales del campo del Audiovisual, tales como artistas, profesionales del video (televisión, cine, teatro, espectáculos), técnicos de luces, realizadores/directores (escenografías mapeadas, decoración visual, instalaciones en museos) y diseñadores multimedia que tengan un proyecto propio a realizar.

También resulta de interés a estudiantes de Bellas Artes, Arquitectura, Ingeniería, Diseño o Vídeo, ya que en el actual sistema educacional no existe ninguna asignatura que cubra estas enseñanzas.

Lo aprendido en él puede ser de gran ayuda para tener una visión actual de las posibilidades que ofrece el video-mapping, ya sea como herramienta profesional ó como modo de expresión artística. Los alumnos deberán tener unos mínimos conocimientos de edición de vídeo (aunque no es imprescindible).

### **Temario**

#### ***Introducción al video mapping.***

Precursores y referentes: Muestra en vídeo de proyectos llevados a cabo por artistas y colectivos relevantes. Conceptos sobre el vídeo mapping.

### ***Syphon ¿Qué es y para qué sirve?***

Entender qué es la tecnología Syphon y como comparte información entre aplicaciones.

Instalar plugin Syphon para enviar o recibir (servidor o cliente) entre aplicaciones compatibles.

Activar fuente de salida Syphon para enviar a Madmapper.

### ***Madmapper: interfaz a fondo***

Interfaz del Madmapper paso a paso: vistas, zoom, máscaras, superficies, modos de copia.

Espacial Scanner: obtener y crear plantillas y máscaras de referencia para la posterior creación de contenido (es necesario una cámara DSLR Canon 5D, 7D, o compatible para poder usar la opción Espacial Scanner).

Exportar plantilla de Espacial Scanner para su posterior edición de contenido

Pruebas de fiabilidad.

Creación de contenido 2D/3D con programas de edición y post-producción: After Effects, Cinema 4D, etc.

### ***Resolume Arena***

Salida avanzada, slides, deformaciones, correcciones, warp, máscaras.

### **Ejercicios**

Cómo activar Syphon en Modul8, como fuente de video para enviar a Madmapper.

Propuesta de una o varias instalaciones de mapping por grupos.

Cómo obtener el mejor resultado según la posición y/o distancia del proyector con los objetos.

Creación de contenido 2D/3D con programas de edición y post-producción: After Effects, Cinema 4D, etc

## **PROGRAMACIÓN CURSO:**

### **Miércoles:**

- Introducción al video mapping:

Precursores y referentes: Muestra en vídeo de proyectos llevados a cabo por artistas y colectivos relevantes. Conceptos sobre el vídeo mapping. Tipos de mappings: exterior, interior, estáticos, participativos, interactivos...

- Introducción a las herramientas: Software, hardware, proyectores, escenografía.

- Planteamiento de un objeto para realizar un mapping

- Instalación de versiones demo del software necesario para el curso.

### **Jueves:**

- Entender qué es la tecnología Syphon y como comparte información entre aplicaciones.

- **Madmapper:**

Interfaz del Madmapper paso a paso: vistas, zoom, máscaras, superficies, modos de copia

Espacial Scanner: obtener y crear plantillas y máscaras de referencia para la posterior creación de contenido (es necesario una cámara DSLR Canon 5D, 7D, o compatible para poder usar la opción Espacial Scanner)

Exportar plantilla de Espacial Scanner para su posterior edición de contenido.

- **Resolume Arena**

Salida avanzada, slides, deformaciones, correcciones, warp, máscaras.

### **Viernes:**

- Creación de contenido 2D/3D con programas de edición y post-producción: After Effects, Cinema 4D, etc.

- Propuesta de una o varias instalaciones de mapping por grupos.

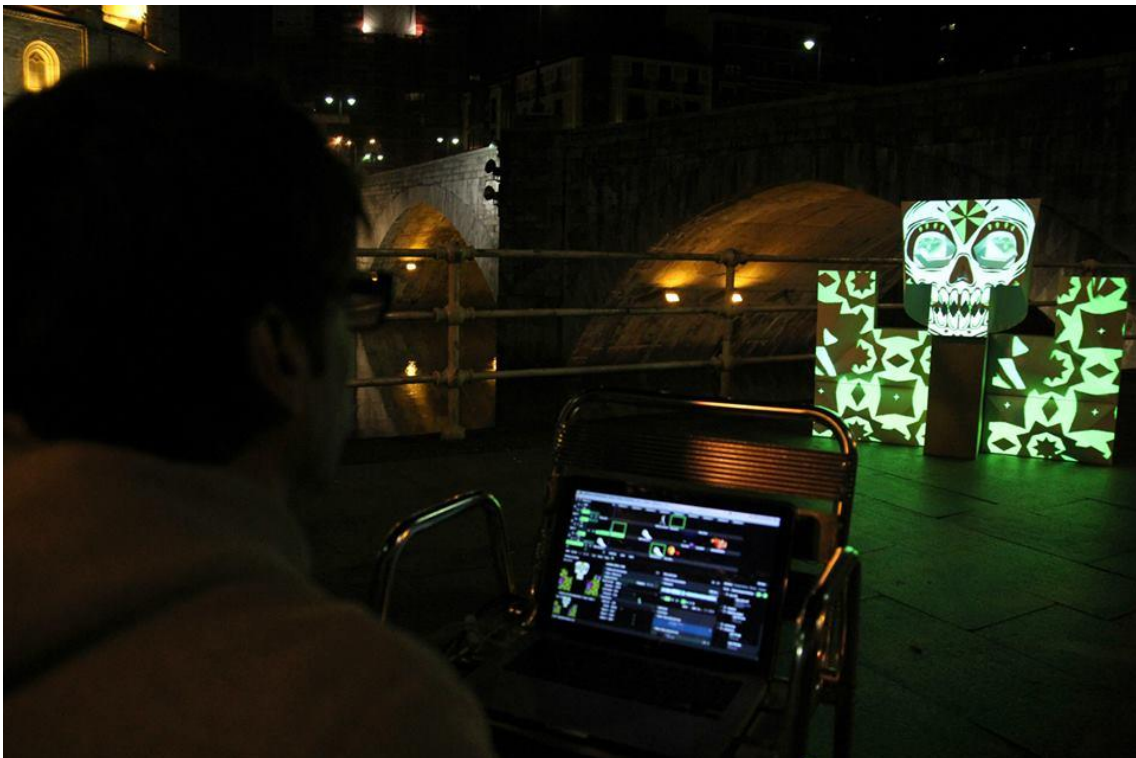
**Impartido por:**

**Arturo del Arco**, licenciado en Audiovisuales entró en contacto con Vjing de la mano de los extintos Hopper Visuals Whores. Se curtió en el parket del FEVER, donde lleva más de 7 años como VJ residente. Con un estilo icónico y muy pop, deja patente sus influencias en cada sesión. Desde películas de serie B hasta clásicos del cine underground.

Ha puesto imágenes a sesiones de Dj Nacionales e internacionales como Oscar Mulero, Gato, Kinki, John Acquaviva, Aldo Linares, etc.

Su inquietud natural le ha llevado a colaborar con varios colectivos como el duo electrónico Dr. Skyloop o el proyecto Bunch, con Caostica, Tracking Bilbao, Gizazinea y en diversas presentaciones multidisciplinares.

"Una imagen mil palabras. Una canción mil imágenes".



Juan Dopico 680164289

Iñigo Portillo 615746610

Borja Crespo 670 61 15 28



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

[www.trackingbilbao.com](http://www.trackingbilbao.com)

[www.caostica.com](http://www.caostica.com)