

POSTGRAU ESCENIFICACIÓ I TECNOLOGIA DIGITAL

Pla d'estudis

1. Estructura

El postgrau es divideix en **dos itineraris: Imatge/Llum i So/Interacció**. Donat que la docència és simultània, cada alumne/a només es podrà matricular en un dels dos itineraris en la mateixa convocatòria.

Tanmateix la filosofia del projecte formatiu compren que ambdós itineraris són fonamentals i un dels seus principals objectius, és incentivar la formació d'equips de treball heterogenis i interdisciplinaris. Així doncs, tot i que l'alumne/a **optarà per un dels dos itineraris**, durant la formació es desenvolupen activitats que permeten un 50% de formació comuna on els dos itineraris es troben, tant en aspectes **reflexius (conferències-workshops d'artistes i professionals experts i seminaris) com en les activitats formatives pràctiques (laboratoris i projecte final de postgrau)**.

Aquesta estructura permet fer un accent suficient en la formació en les tecnologies digitals i assolir una solvència en la fonamentació tecnològica en l'itinerari que s'ha escollit.

2. Continguts i objectius

A més d'aprendre els aspectes tecnològics i conceptuals, els estudiants han de **ser capaços i tenir la motivació per contribuir a aquest desenvolupament amb les seves pròpies pràctiques i reflexions**.

MÒDULS COMUNS ALS ITINERARIS A/B

Codi	Mòdul Comú 1:	Hores lectives amb docent	Treball autònom	Hores total
AB-C	Conferències/workshop			
De AB-C1 a AB-C6	6 sessions de 2 h lectives i 2 h de <i>workshop</i>	24 h		24 h
				24 h

Codi	Mòdul Comú 2:	Hores lectives amb docent	Treball autònom	Hores total
AB-S	Seminaris "INGREDIENTS"			
AB-S1	5 seminaris de 2 h de conferència/lectivitat i 2 h de <i>workshop</i> : <ul style="list-style-type: none">Ferran Marquès, Universitat Politècnica de Catalunya i director de l'Escola de Telecomunicacions.	20 h	30 h	50 h

AB-S2	<ul style="list-style-type: none"> • Josep Cerdà, Universitat de Barcelona. Facultat de Belles Arts, Màster Art Sonor. • Enric Mor i Laia Blasco, Universitat Oberta de Catalunya. Estudis d'Informàtica, Multimèdia i Telecomunicació. • Jordi Balló, Carles Sora i Francesc Isern (Perla29), Universitat Pompeu Fabra. Departament de Comunicació i cultura digital • Lluís Nacenta, Hangar 			
AB-S3				
AB-S4				
AB-S5				
				50 h

Codi	Mòdul Comú 3:	Hores lectives amb docent	Treball autònom	Hores total
AB-TC	Tecnologia Comuna			
AB-TC	5 sessions DOCENTS: Jan Mech Oriol Ibañez Xavier Gibert	20 h	30 h	50 h
				50 h

LABORATORI DE SÍNTESI (TFP)

Durant la segona part del curs, de juliol fins a desembre (agost festiu), es desenvoluparà i presentarà el Laboratori de Síntesi o Treball Final de Postgrau. Aquesta part de la formació i el seu calendari es desenvoluparan amb una important dedicació de treball autònom, una part de continguts (dramatúrgics i tecnològics) i el seguiment del/de la tutor/a.

Codi	LABORATORI DE SÍNTESI (TFP)	Hores lectives amb docent	Treball autònom	Hores total
AB3-L				
AB3-L	Laboratori de Síntesi (transversal als dos itineraris). Grups de treball de 5 estudiants de perfils heterogenis. DOCENTS: Nuria Legarda Cecilia H. Molano Nico Hermensen Xavier Gibert Jan Mech Oriol Ibañez Cecilia H. Molano	70 h 70 h tutories a dividir en 5 grups	150 h	220 h 14 h

	Constanza Brncic			
		70 h	150 h	234 h

ITINERARI A: IMATGE I LLUM

OBJECTIUS COMUNS ITINERARI

Aquest itinerari ofereix conceptes fonamentals de les arts en viu contemporànies, així com dels aspectes tècnics bàsics de la imatge digital i la il·luminació. També introdueix els recursos narratius de l'audiovisual.

L'objectiu és que l'alumne/a experimenti eines digitals i artístiques de forma interdisciplinària, generant dramatúrgies relacionals que expandeixin les possibilitats pel que fa al discurs i la creació contemporània, establint, a partir de la pràctica, una reflexió crítica que advoqui i retro alimenti de nou la pràctica artística-escènica.

Els alumnes realitzaran un aprenentatge actiu a partir de propostes pèctiques i que combinin aspectes tecnològics i conceptuals

S'utilitzaran eines bàsiques com el QLab, Syphon, Millumin, i modulars com el VDMX / Modul8 (veure detall sobre el software al final d'aquest document).

Finalment, es donarà importància en identificar la pròpia pràctica dins el camp històric i contemporani i s'incidirà en el desenvolupament del pensament crític per la consolidació del propi discurs.

Bloc A1_IMATGE

La llibertat espacial i conceptual de la imatge digital serà entesa com a fonament en l'experimentació per a la creació escènica. El treball d'aquest itinerari es centra en les possibilitats d'escenificació amb la imatge digital, les quals es relacionen dialècticament ampliant-se i reforçant-se. Per a això, es generaran pràctiques a partir dels paràmetres referencials del videoart i la vídeo instal·lació.

S'estudiaran les possibilitats de les tecnologies digitals per controlar les estratègies de narració visual (llum-video-escena), confrontant o simultaniejant opcions de desdoblament, multiplicació, amplificació en relació a la realitat, pre-gravat, retransmès.

A la primera part de la formació d'aquest itinerari, s'analitzaran peces rellevants de l'escena digital en relació a la virtualitat, la interactivitat, la intermedialitat.

Continguts Bloc A1

Què és l'acció?

- El cos i el *performer*
- Presentació / representació
- Espai

Cos analògic

- Cos com objecte
- Eines per l'uso de la fisicalitat
- La presència a escena
- Relació espai, cos i llum
- Temps escènic i temps digital
- Imatge analògica: anàlisi

Imatge digital

- Configuració de la imatge digital

Introducció al video-directe :

- Senyals analògiques i digitals
- Trànsit de senyal i esquemes de connexió
- Cablejat i Connexions // Resolucions i Còdex de Compressió

Llenguatge audiovisual:

- Composició
- Tècniques i recursos AV
- Narració a partir de la imatge digital
- Generar seqüències de la imatge digital

Projecció

- Ajustaments de la projecció
- Òptiques i lents

Hardware i equips:

- Selectors, Conversors, Distribuïdors
- Control multi pantalla

Software i informàtica :

- Rets de control i comunicació d'equips
- Software Display
- Informàtica en el vídeo

Tipus de pantalles i suports

- Pantalles standard
- Materials, ciclorames, telons

Altres materials i aspectes.

- Angles al projectar: frontal, cenital, parets simultànies, 360°, multi-projecció...
- Altres superfícies com a suport: explorar en diferents tipus de materials, escenografia en si mateixa
- Introducció al *mapping*.

Bloc A2_LLUM

A mig camí entre un coneixement tècnic i el disseny, la llum es presenta com un element fràgil, la mateixa naturalesa del qual dificulta el seu aprenentatge. Diferenciar llavors (Erika-Fisher Lichte) entre la il·luminació com a aparell tècnic i la llum com a aparell semiòtic (la llum respon a una funció pràctica i a una funció simbòlica) i considerar la seva dimensió dramàtica/conceptual.

En l'itinerari d'imatge i llum, serà interessant establir un pont entre la matèria d'imatge del primer bloc (i les seves dimensions cinematogràfiques, videogràfiques i instal·latives) i la llum com a eina dramàtica que té, al seu torn, implicacions en la fotografia i el cinema o la instal·lació artística, i que és capaç de generar textures, atmosfera, ritme i especialitat des de la seva especificitat. Aquests elements constitueixen una "estètica de la llum", en la seva doble acceptació formal i conceptual.

Aquest segon bloc també utilitzarà metodologies de treball experiencials com les pràctiques i els laboratoris però sense oblidar fonamentar adequadament els coneixements tecnològics. En la segona part de l'itinerari A (Bloc A2) es dissenyarà una proposta escènico-instal·lativa on llum, imatge digital i acció seran eines per especular sobre la relació espai-vídeo, per construir l'espai a partir de la imatge projectada, el *mapping* amb la convivència de la llum.

Continguts Bloc A2

- Què considerem per "llum" en les arts en viu i com definim les seves funcions.
- La dramàtica de la llum entorn de les "superfícies de projecció". La llum considerada com a mitjà, no podem més que apreciar-la en funció del que produeix i on es reflecteix. Mitjançant les seves ombres, el color, els reflexos o el seu feix quan travessa una superfície densa. Es proposa seguir una estructura paral·lela, que a partir dels **reflexos del concepte de llum** en diversos suports conceptuals i en imatges, ens permeti estudiar la seva naturalesa i entendre com construeix una dramàtica, es conceptualitza, des d'aquí.
- La llum en relació al cinematogràfic/videogràfic/fotogràfic. Definició de la "naturalesa" i els objectius de la "posada en escena lumínica" des del cinematogràfic cap a l'escènic/en viu en relació als paràmetres específics ja assenyalats (textures, atmosfera, ritme, espacialitat...) i que poden dividir-se en el següent:
 - Espacialitat: la llum com a creadora d'espais físics i metafòrics (és a dir com a creadora d'atmosferes),
 - (In)corporeïtat corpòria (la textura, la forma, el color)
 - Composició, moviment, distància, distribució, angle, ritme, durada, temporalització...

Tot això considerat en relació a la seva capacitat per a generar estètiques i travessat per la lectura de la llum en relació als conceptes d'arquitectura i cos.

ITINERARI A: IMATGE I LLUM

Codi	Mòdul de dramaturgia itinerari Imatge/Llum. A Pràctiques comunes d'itinerari 2 Blocs	Hores lectives amb docent	Treball autòno m	Hores total
A1.0-PD	Pràctica dramàtica amb seguiment tècnic amb contingut al voltant de la IMATGE en relació a l'ARQUITECTURA i el COS. DOCENTS Núria Legarda Xavier Gibert	12 h	18 h	30 h
A1-L1 A1-L2	LABORATORI A1 Docència dramàtica DOCENTS Cecilia H. Molano (L1) Núria Legarda (L2) (L1)	10 h		10 h
A1-L1 A1-L2	LABORATORI A1 Tutories 30h dividit en 2 grups de 7/8 alumnes DOCENTS Cecilia H. Molano (L1) Núria Legarda (L2)	30 h tutories a dividir en 2 grups		15 h
A2.0-PD	Pràctica dramàtica amb seguiment tècnic amb contingut al voltant de la IL.LUMINACIÓ en relació a l'ARQUITECTURA i el COS. DOCENTS Cecilia H. Molano Oriol Ibañez	12 h	18 h	30 h
A2-L1 A2-L2	LABORATORI A2 Docència dramàtica DOCENTS Constanza Brncic (L1) Cecilia H.Molano (L2)	10 h		10 h
A2-L1 A2-L2	LABORATORI A.2 Tutories 20h dividit en 2 grups de 7/8 alumnes DOCENTS Constanza Brncic (L1) Cecilia H.Molano (L2)	20 h tutories a dividir en 2 grups		10 h
		69 h	36 h	105 h

Codi	Mòdul de dramaturgia itinerari Imatge/Llum. A Pràctiques simultànies, a escollir per l'alumne dins de cada bloc, 2 blocs	Hores lectives amb docent	Treball autònom	Hores total
A1.1-PD	Pràctiques dramàtiques amb seguiment tècnic amb contingut al voltant de la imatge i l'arquitectura. DOCENTS Cecilia H. Molano Xavier Gibert	8 h	12 h	20 h
o				
A1.2-PD	Pràctiques dramàtiques amb seguiment tècnic al voltant de la imatge en relació al cos. DOCENTS Núria Legarda Oriol Ibañez	8 h	12 h	20 h
o				
A2.1-PD	Pràctiques dramàtiques amb seguiment tècnic associades a la lluminació i l'arquitectura. DOCENTS Cecilia H.Molano Pendent	8 h	12 h	20 h
o				
A2.2-PD	Pràctiques dramàtiques amb seguiment tècnic associades a la lluminació i el cos DOCENTS Constanza Brncic Pendent	8 h	12 h	20 h
		16 h	24 h	40 h

Codi	Mòdul de tecnologia Digital Itinerari Imatge/Llum. A Pràctiques comunes d'itinerari. 2 Blocs	Hores lectives amb docent	Treball autònom	Hores total
A1.0-PT	Pràctiques tecnològiques associades a programari de manipulació d'imatge fixa i cinematogràfica al voltant de l'arquitectura i el cos. DOCENTS Xavier Gibert	12 h	18 h	30 h
	LABORATORI A1 Docència tecnològica dins la pràctica del laboratori	25h	70h	95 h

A1-L1 A1-L2	DOCENTS Xavier Gibert			
A2.0-PT	Pràctiques tecnològiques associades a programari del control i disseny de la il·luminació al voltant de l'arquitectura i el cos. DOCENTS Oriol Ibañez Cecilia Molano	12 h	18 h	30 h
A2-L1 A2-L2	LABORATORI A2 Docència tecnològica dins la pràctica del laboratori DOCENTS Cecilia Molano Oriol Ibañez	20h	50h	70h
		69 h	156 h	225 h

Codi	Mòdul de tecnologia Digital Itinerari Imatge/Llum. A Pràctiques simultànies, a escollir per l'alumne dins de cada bloc, 2 blocs	Hores lectives amb docent	Treball autònom	Hores total
A1.1-PT	Pràctiques tecnològiques associades a programari de manipulació d'imatge fixa i cinematogràfica. DOCENTS Oriol Ibañez Cecilia Molano	8 h	12 h	20 h
o				
A1.2-PT	Pràctiques tecnològiques associades a aplicacions i programari de <i>mapping</i> DOCENTS Pendent Núria Legarda	8 h	12 h	20 h
A2.1-PT	Pràctiques tecnològiques associades a la Il·luminació i imatge DOCENTS Oriol Ibañez Cecilia Molano	8 h	12 h	20 h
o				
A2.2-PT	Pràctiques tecnològiques associades a imatge com a il·luminació DOCENTS Pendent Constanza Brncic	8 h	12 h	20 h
		16 h	24 h	40 h

ITINERARI B: SO I INTERACCIÓ

L'itinerari B proposa una reflexió i pràctica innovadora en relació al so en el context del de les arts les arts en viu i més enllà.

Per tant, aquest coneixement pren la seva inspiració en altres formes d'art relacionades, com l'art sonor i la música electrònica experimental i contemporània. Partint d'aquí, el nostre objectiu és desenvolupar un discurs sonor propi dins de les arts.

Els alumnes desenvoluparan la seva formació en aquest itinerari a partir de dos eixos. Un primer sobre els **aspectes espacials de les obres sonores** i un altre, en relació a les qüestions de **la persona**, en el sentit de l'origen grec *per sonare* (i no la idea d'una persona com a personatge d'una obra de teatre).

Enfrontant la tasca de crear discurs mitjançant la pràctica, aquesta formació s'ha d'entendre com un començament. Si bé intentem oferir continuïtat pel que fa als objectius principals, els temes específics en què treballarem poden variar d'una convocatòria a una altra.

Finalment, els estudiants coneixeran artistes rellevants i les seves obres de la història de l'art sonor i la música electrònica contemporània / experimental, així com als gèneres musicals que s'han desenvolupat durant l'últim segle. En la història de la música contemporània / experimental, les músics i compositors femenins han tingut un paper important, però sovint amb poca representació.

Bloc B1_SO

La nostra audició és probablement més emocional i immediata que els nostres altres sentits. En aquest bloc el terme **arquitectura s'entendrà de forma física i sonora** i també treballarem els **aspectes corporals del so i la música**. Coneixerem com crear espais de so, audio multicanal, moviments de so en l'espai i com parlem, escoltem la nostra pròpia veu a través de la ressonància del nostre cos i com un reflex de l'espai que ens envolta.

En relació al so i l'arquitectura, treballarem sobre llegir i entendre text, no des de la perspectiva de la narrativa o el diàleg, sinó analitzant el text com **una textura arquitectònica**, i com això pot portar al disseny de so. També es treballarà sobre altres conceptes com el "Inside the Outside" que H. T. Lehman va anomenar "la intrusió de la realitat". Això implica que hi ha una realitat fora del teatre que té una importància per al teatre: no com una importància temàtica, per a ser discutida, analitzada o informada dins del teatre, sinó com a existència bàsica (pel que fa a la nostra percepció i la seva pròpia textura). Treballarem sobre la qüestió de l'origen d'un espai: dins / fora del teatre, la realitat dins la ficció i la ficció dins de la realitat.

En quant als aspectes **corporals dels sons** especularem sobre el nostre cos en el món. El nostre cos és alhora: un objecte aliè i som el nostre cos. Aquests dos esferes estan connectats i separats per un horitzó com segons compren Merleau-Ponty: El visible i l'invisible.

Tot i això, aquesta és una de les bases més importants quan hem de construir la nostra pròpia identitat (autoimatge). Com emergeixen les veus i com formen "persones". Sons sense cossos? Els sons no elèctrics (per exemple, creats per

instruments musicals) necessiten un cos físic per poder sonar. Quan escoltem un violí, un saxofon o una veu humana, escoltem els cossos que van crear aquests sons (a través del seu ressonància).

Però què passa quan treballem amb sons creats electrònicament (sintetitzador, ordinadors)? Tenen un cos? O són fantasmes? Tecno i Trauma: Podem o hem d'entendre la música tecno en relació amb els traumes del segle XX? Va ser creat el bucle (de la música electrònica) quan una generació sencera va haver de repetir: "Això mai tornarà a passar. Això mai tornarà a passar. Això mai tornarà a passar"?

Finalment, una altra idea d'especulació i investigació serà "Sonic spaces". La nostra percepció espacial està molt més determinada per la nostra audició que per la nostra visió. En aquesta classe investigarem, com el so pot canviar la nostra percepció espacial i com s'usa en política, màrqueting, altres formes d'art com el ràdio-drama i el cinema.

Continguts Bloc B1

- Creació d'espais de so. Àudio multicanal i/o espai de so con un sistema estereofònic.
- Paradigmes de àudio multicanal: Panning vs. Sweet Spot fent servir exemples de doble mono versus estèreo, power-preserving multi-channel panning (MIAP) vs. Ambisonics.
- Audio multicanal amb Ableton Live y Max. Instal·lacions d'àudio multicanal / distribuït.
- Entrades de micròfon (en viu) i auriculars
- Gravacions binaurals
- Sons i veus fragmentades, distorsionades i ressemblades: Granular synthesis
- El so com objecte: baixa freqüència i sons tangibles
- *The Sound Object*: compondre objectes de so que evolucionin amb el temps
- Obres de radio
- *Loops*.

Ahora d'aquests aspectes més específics, els estudiants desenvoluparan les seves habilitats per a compondre amb sons utilitzant gravadors / micròfons, DAW, auriculars, sons electrònics sintètics.

Bloc B2 INTERACCIÓ

En aquest bloc, els estudiants aprendran a com crear i treballar amb interfícies personalitzades (basades en sensors) per a controlar àudio, vídeo i il·luminació en temps real. Proporcionarem mòduls pre-compilats basats en la popular plataforma Arduino, que poden ser modificats. Treballarem sobre el tema de les Tecnologies Expressives com concepte oposat al terme Tecnologies Interactives. Ens centrarem en la pregunta: Quan una tecnologia es torna expressiva? La condició prèvia bàsica per a això és la interacció. La capacitat d'un dispositiu de rebre qualsevol tipus d'informació i processar-la per a crear qualsevol tipus de "output".

En el centre de les arts escèniques es troba l'expressió corporal en viu. Utilitzarem i crearem interfícies basades en sensors, que permeten capturar entrades gestuals, connectar-les a un programari informàtic que generi o manipuli so, vídeo o il·luminació. L'aspecte principal d'aquesta recerca és: Quins són els paràmetres que poden transmetre una expressió del cos a la màquina (computadora) i com es pot usar

aquesta informació per a per a crear una expressió nova que tingui un significat emocional i artístic?

La plataforma de Arduino no és un dispositiu d'alta precisió, ni el nostre cos. El que pot ser un obstacle per a aconseguir un objectiu previst, pot ser un avantatge per a aconseguir un objectiu no desitjat. Animarem als estudiants a descobrir els errors interessants que poden produir les seves interfícies. Quan es treballa amb tecnologies expressives reconèixer els “errors” és una actitud de valor.

ITINERARI B : SO I INTERACCIÓ

Codi	Mòdul de dramaturgia itinerari So/Interacció. B Pràctiques comunes d'itinerari, 2 Blocs	Hores lectives amb docent	Treball autònom	Hores total
B1.0	Pràctica dramaturgica amb seguiment tècnic de contingut al voltant del SO i la ressonància en relació al cos i l'arquitectura. DOCENT Jan Mech	12 h	18 h	30 h
B1-L1 B1-L2	LABORATORI B1 Docència dramaturgica DOCENTS Jan Mech (L1) Nico Hermansen (L2)	10h		10 h
B1-L1 B1-L2	LABORATORI A2 Tutories 30h dividit en 2 grups de 7/8 alumnes DOCENTS Jan Mech (L1) Nico Hermansen (L2)	30 tutories a dividir en 2 grups		15h
B2.0	Pràctica dramaturgica amb seguiment tècnic de contingut al voltant del SO i la ressonància en relació al cos i l'arquitectura. DOCENT Pendent	12 h	18 h	30 h
B2-L1 B2-L2	LABORATORI B2 Docència dramaturgica DOCENTS Jan Mech (L2) Pendent	10h		10 h
B2-L1 B2-L2	LABORATORI A2 Tutories 20h dividit en 2 grups de 7/8 alumnes DOCENTS Jan Mech (L2) Pendent	20 h tutories a dividir en 2 grups		10 h
			36h	105 h

Codi	Mòdul de dramaturgia itinerari So/Interacció. B Pràctiques simultànies a escollir per l'alumne en cada bloc. 2 Blocs	Hores lectives amb docent	Treball autònom	Hores total
B1.1- PD	Pràctiques dramàtiques amb seguiment tècnic de contingut al voltant del so i arquitectura. DOCENTS Jan Mech	8 h	12 h	20 h
o				
B1.2- PD	Pràctiques dramàtiques amb seguiment tècnic de contingut al voltant del so i cos DOCENTS Nico Hermansen	8 h	12 h	20 h
o				
B2.1- PD	Pràctiques dramàtiques amb seguiment tècnic de contingut al voltant de l'espai interactiu. DOCENTS Pendent	8 h	12 h	20 h
o				
B2.2- PD	Pràctiques dramàtiques amb seguiment tècnic de contingut al voltant de l'objecte interactiu. DOCENTS Jan Mech	8 h	12 h	20 h
		16 h	24 h	40 h

Codi	Mòdul de tecnologia Digital Itinerari So/interacció. B Pràctiques comunes d'itinerari. 2 Blocs	Hores lectives amb docent	Treball autònom	Hores total
B1.0-PT	Pràctiques tecnològiques associada a So-ressonància/espai sonor i l'Objecte i sonor DOCENTS Xavier Gibert	12 h	18 h	30 h
B1-L1 B1-L2	LABORATORI B1 Docència tecnològica dins la pràctica del laboratori DOCENTS Xavier Gibert	25h	70h	95 h

B2.0-PT	Pràctiques tecnològiques Pràctica tecnològica associada a la interacció objecte i espai interactiu. DOCENTS Oriol Ibañez	12 h	18 h	30 h
B2-L1 B2-L2	LABORATORI B2 Docència tecnològica dins la pràctica del laboratori DOCENTS Oriol Ibañez Jan Mech	20h	50h	70h
		69 h	156 h	225 h

Codi	Mòdul de tecnologia Digital Itinerari So/interacció. B Pràctiques simultànies, a escollir per l'alumne dins de cada bloc. 2 Blocs	Hores lectives amb docent	Treball autònom	Hores total
B1.1-PT	Pràctiques tecnològiques associada al so-ressonància / espai sonor DOCENT Pendent	8 h	12 h	20 h
o				
B1.2-PT	Pràctica tecnològica associada al so-ressonància / objecte sonor. DOCENT Pendent	8 h	12 h	20 h
B2.1-PT	Pràctica tecnològica associada a l'objecte interactiu DOCENT Jan Mech	8 h	12 h	20 h
o				
B2.2-PT	Pràctica tecnològica associada a l'espai interactiu. DOCENT Pendent	8 h	12 h	20 h
		16 h	24 h	40 h

Mòdul LABORATORI SUB-ITINERARI B	Hores lectives amb docent	Treball autònom	Hores total
LABORATORI SUB-ITINERARI B1_SO DOCENT Jan Mech Nico Hermansen Albert Boronat	25 h	60 h	85 h
LABORATORI SUB-ITINERARI B2_ INTERACCIÓ DOCENT Jan Mech Alba Corral Pendent	20 h	30 h	50 h
	45 h	90 h	135 h

Tutories LABORATORI SUB-ITINERARIS B	Hores lectives amb docent	Treball autònom	Hores total
Tutoria LABORATORI SUB-ITINERARI B1 SO DOCENT Jan Mech Nico Hermansen Albert Boronat	30 h		
Tutoria LABORATORI SUB-ITINERARI B2 INTERACCIÓ DOCENT Jan Mech Alba Corral Pendent	20 h		
			50 h

REQUISITS DE HARDWARE I SOFTWARE

Cada alumne/a haurà de disposar d'un ordinador portàtil Apple amb els requisits adequats per utilitzar el software de treball proposat:

SOFTWARE	Descripció	MAC/PC
Max	Max connecta objectes amb cables de connexió virtuals per crear sons interactius, gràfics i efectes personalitzats.	MAC/PC
Ableton live (Suite)	Ableton Live us permet crear, produir i interpretar música fàcilment dins d'una interfície intuïtiva. Live manté tot en sincronia i funciona en temps real, de manera que podeu reproduir i modificar les idees musicals sense interrompre el flux creatiu.	MAC/PC
Ableton live (Suite)	Ableton Live us permet crear, produir i interpretar música fàcilment dins d'una interfície intuïtiva. Live manté tot en sincronia i funciona en temps real, de manera que podeu reproduir i modificar les idees musicals sense interrompre el flux creatiu.	MAC/PC
Qlab	QLab és la referència en la producció audiovisual d'espectacles. QLab fa que senzill crear complexos dissenys de llum, so i vídeo. QLab està dissenyat específicament per gestionar les necessitats d'esdeveniments en viu, com ara el teatre. La persona que executa l'espectacle cada nit pot reaccionar al que passa a l'escenari, com ara esperar que s'acabi una escena abans d'activar una transició d'escena, o fins i tot controlar el cas en què un artista accidentalment salta unes quantes línies i salta cap a davant. QLab pot reaccionar dinàmicament al que està passant a l'escenari, o es pot programar reproduir precisament de la mateixa manera cada nit. La majoria dels espectacles seran una barreja d'ambdós. Una llicència es pot emprar en tres dispositius, sempre i quan només s'utilitzin tots tres per produir un espectacle únic.	MAC

Dlight	La interfície gràfica d'usuari té funcions familiars per a l'usuari del taulell d'il·luminació tradicional: la finestra principal conté una finestra de llista de cua, una zona de canals interactius, submastres i un teclat, oferint un accés intuïtiu a les potents funcions de D: Light.	MAC/PC
Adobe Creative Suite	Creative Cloud Adobe ofereix una col·lecció completa d'aplicacions de disseny gràfic per a escriptori i dispositius mòbils, des de les més bàsiques com Photoshop CC fins a eines de nova generació com Adobe XD CC.	MAC/PC
Millumin	Programari per crear espectacles audiovisuals. Per a teatre, videomapping i instal·lació interactiva.	MAC

RELACIÓ DE COMPETÈNCIES TRANSVERSALS DEL POSTGRAU

CT1.	Capacitat d'imaginar noves narratives, formats i dispositius escènics basats en la no linealitat de les eines digitals.
CT2.	Capacitat de planificar una nova caixa d'eines tècniques, que sumi als habituals instruments analògics les possibilitats digitals actuals.
CT3.	Desenvolupar lèxic adequat i llenguatge comú per el treball de creació en equips tecnològics i artístics.
CT4.	Capacitat de lectura i comprensió de softwares i llenguatges bàsics de programació possibles de ser aplicats a escena.
CT5.	Capacitat d'aportar noves mirades i solucions a reptes propis de processos creatius de les arts en viu.
CT6.	Capacitat d'identificar les diferents eines digitals actuals aplicables a l'escena, per reconèixer les seves potencialitats expressives i entendre com aquestes influeixen en els actuals processos de creació de dispositius escènics.
CT7.	Capacitat de reconèixer la importància de la generació de dispositius escènics, tant des de la banda conceptual com tecnològica.
CT8.	Relació interdisciplinària de la creació contemporània. Capacitat de generar nous equips de creació polièdrics.

RELACIÓ DE COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES DEL POSTGRAU

CE1.	Assolir nivell usuari del programari digital que es desplega al pla docent de l'itinerari
CE2.	(ITINERARI A) Conèixer els fonaments i les característiques dels equipaments tecnològics utilitzats en el disseny, la projecció de les imatges fixes o en moviment sobre superfícies, sobre cossos escènics i sobre actants.
CE3.	(ITINERARI A) Assolir i desenvolupar les capacitats expressives de la imatge fixa o en moviment projectada o emesa en viu, dins la dramàtúrgia escènica contemporània.
CE4.	(ITINERARI A) Conèixer els fonaments i les característiques dels equipaments tecnològics utilitzats en el disseny i execució de fonts d'il·luminació i els seus controladors.
CE5.	(ITINERARI A) Assolir i desenvolupar les capacitats expressives de la il·luminació en viu, dins la dramàtúrgia escènica contemporània.
CE6.	(ITINERARI B) Conèixer els fonaments i les característiques dels equipaments tecnològics utilitzats en el disseny, la reproducció d'elements sonors i en l'espai sonor i dels seus controladors.
CE7.	(ITINERARI B) Assolir i desenvolupar les capacitats expressives del so, dins la dramàtúrgia escènica contemporània.
CE8.	(ITINERARI B) Conèixer els fonaments i les característiques tecnològiques utilitzats en la creació de la interacció, tant a nivell d'objecte interactiu com la interacció a l'espai.
CE9.	(ITINERARI B) Assolir i desenvolupar les capacitats expressives de la interacció i l'objecte interactiu en viu, dins la dramàtúrgia escènica contemporània.
CE10.	Comprendre l'estructura, la complexitat tecnològica i la capacitat expressiva dins de l'escena contemporània del DISPOSITIU.

Idiomes d'impartició Català Castellà Anglès