

**Nombre del curso\_** Taller de Videoproyección

**Tipo de curso\_** Optativo y Electivo

**Para estudiantes de una carrera en particular\_** no

**Docente responsable\_** Marcos Umpierrez

**Equipo docente\_** Marcos Umpierrez, Pablo Sedraschi, Carolina Barranguet, Francisco Mattos

**Modalidad del curso\_** Presencial

**Carga horaria total\_** 75 hrs

**Carga horaria de clases presencial o virtual\_** 42 hrs

**Carga horaria de trabajo del estudiante\_** 33 hrs

**Créditos\_** 5

**Frecuencia\_** una clase por semana

**Duración en meses\_** 4 meses

**Fecha de inicio\_** 14 de agosto de 2024

**Fecha de finalización\_** 20 de noviembre de 2024

**Día y horario de las instancias presenciales o virtuales\_** Lunes 15:00 a 18:00 hrs

**Curso para\_** otras facultades (Área social y artística + Fadu)

**Lugar dónde se desarrollan las clases presenciales\_** Facultad de Artes - Montevideo - UdeLAR

**Cupo de estudiantes del Instituto de Música (mínimo y máximo)\_** 5 mínimo, 20 máximo

**Cupo de estudiantes del Área Social y Artística (mínimo y máximo)\_** 0 mínimo, 5 máximo

**Cupo de estudiantes de otros Servicios (mínimo y máximo)\_** 0 mínimo, 5 máximo

## **DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA**

Introducción a técnicas y herramientas para la realización de videoproyección en vivo y videomapping. Se trabajará en modalidad teórico-práctica en base a premisas, centrándose en prácticas de videoproyección y técnicas para la realización del contenido audiovisual para las mismas.

**Contenidos generales fundamentados y desarrollados**

- Introducción a la videoproyección y el videomapping dentro del campo del arte
- Manejo de proyectores y pre-producción
- Mapeo de superficies y calibración de proyectores, consideraciones lumínicas y espaciales, metodologías de trabajo.
- Introducción a software especializado
- Práctica de mapeo con modelos pequeños
- Herramientas para la generación de visuales
- Software especializado para el trabajo tanto en la generación de visuales en tiempo real como para la producción de contenido audiovisual.
- Uso de efectos visuales y sincronización con la música.
- Realización de guión y propuesta para el trabajo final
- Se trabajará el contenido estético y la planificación de la propuesta en función del modelo elegido, teniendo en cuenta la estética con la que se quiere trabajar, el contexto y las posibilidades del modelo sobre el cual se realizará la proyección.
- Realización del proyecto final

## **Objetivos**

Familiarizar a los estudiantes con los conceptos básicos de videoproyección y videomapping.

Explorar las diferentes técnicas y herramientas utilizadas en las proyecciones visuales.

Desarrollar habilidades prácticas para la creación de instalaciones audiovisuales.

Fomentar la experimentación y creatividad en el uso de la tecnología audiovisual.

## **Desarrollo del curso**

Módulo 1: Introducción a las Videoproyecciones

Definición y conceptos básicos de las videoproyecciones.

Historia y evolución de las proyecciones visuales en el arte.

Tipos de proyectores y superficies de proyección.

Aspectos técnicos y consideraciones de iluminación.

Selección y preparación de espacios para videomapping.

Software y hardware utilizado.

Mapeo de superficies y calibración de proyectores.

## Módulo 2: Creación de Contenido para Videoproyecciones

Herramientas de software para la creación de contenido.

Técnicas de animación y manipulación de imágenes en tiempo real.

Uso de efectos visuales y sincronización con la música.

Desarrollo de guión y propuesta estética.

## Módulo 3: Implementación y realización

Planificación y logística para la implementación de un proyecto de videoproyección.

Consideraciones técnicas y de seguridad.

Configuración de proyectores y sistemas de reproducción de video.

Cronograma de ejecución.

## Módulo 4: Proyecto final

Desarrollo de un proyecto grupal.

Asesoramiento y seguimiento durante la realización de los proyectos.

Presentación y exhibición de los proyectos finales.

## **Metodología de trabajo**

Teórico-práctico, realizándose una introducción teórica a las temáticas y luego trabajando principalmente en modalidad de taller.

## **Forma de evaluación y aprobación**

85% de asistencia y entrega de proyecto final.

## **Destinatarios**

Este curso está pensado para estudiantes de la Licenciatura en Arte Digital y Electrónico aunque también enfocado a otras Licenciaturas y servicios a cuyos estudiantes pueda interesarles para el desarrollo de sus prácticas o proyectos personales.

## **Requisitos previos necesarios para cursar**

Manejo básico de software de edición de imagen y video (Recomendado)

## **Bibliografía**

\_Grau, O., 2003. Virtual Art. From Illusion To Immersion, MIT

\_Press, Cambridge-London.

\_Manovich, L. 2001. El lenguaje de los nuevos medios de comunicación, MIT Press.  
\_Cambridge, EE.UU

\_Blazer, L. 2016. Animated storytelling: simple steps for creating animation & motion graphics, Peachbit-Press.