

TÉCNICAS DE VISUAL JOCKEY

INTRODUCCIÓN

Este taller está pensado para todo aquel que quiera iniciarse en el mundo del vjing y la creación y manipulación de vídeo en directo. Contamos con el apoyo y la colaboración de los software más importantes para vjing: Resolume y Modul8, como softwares que apadrinan el curso, así como de la comunidad on-line de visuales www.vjspain.com.

Con este seminario de 2 semanas de duración pretendemos que los alumnos sean capaces de crear, grabar, editar, postproducir y proyectar sus propias creaciones. El alumno aprenderá a dominar los procesos de trabajo y los sistemas de creación de vídeo tanto en tiempo real (cámaras en directo), como mediante loops y material generado en base a la creación propia.

El objetivo principal del curso es que los alumnos desarrollen un proyecto audiovisual aplicando los conocimientos adquiridos. Las técnicas vistas en este taller se pueden aplicar a sesiones de VJ audio-vídeo, proyecciones con grupos musicales, dj's, teatro interactivo, vídeo instalaciones, etc...

Los destinatarios del curso serían personas interesadas en el campo del Audio y Vídeo en directo. Artistas y diseñadores que tengan un proyecto propio a realizar. Creadores audiovisuales, bellas artes, estudiantes de informática, arquitectura, diseño, etc. En general.

- + Se ofrecerá una introducción al arte de vídeo en directo y conocimiento del desarrollo de la escena audiovisual contemporánea.
- + Se tratará el planteamiento de un espectáculo audiovisual desde la grabación y búsqueda de concepto y material hasta llegar a la edición y optimización para su uso en una actuación en directo.
- + Las jornadas de trabajo serán lo más prácticas posibles, saldremos a grabar a la calle, en espacios abiertos y cerrados.
- + Aprenderemos a manejar todo tipo de material para un directo de VJ, como cámara mini-dv, mesa de mezclas de vídeo, controladores MIDI, etc...
- + Y se resolverán dudas sobre cómo proyectar, tipos de pantallas u otras superficies, multi-pantallas, videowalls, telas, gasas, transparencias, etc...

PROGRAMA

1. INTRODUCCIÓN AL CURSO.

- Presentación de profesores y alumnos.

- Definición de objetivos a alcanzar durante el curso.
- Muestra de trabajos de Vjs nacionales e internacionales.
- Presentación de la web vjspain.com.

2. CÓMO CREAR UN LOOP.

- Grabar escenas con la cámara de vídeo (situaciones, elementos, en exterior/interior).
- Introducción a herramientas de edición no lineal de vídeo: Premiere/Final Cut
- Capturar lo grabado, digitalizar, exportar, cortar, timeline, formatos...
- Creación de loops y codificación de vídeo.
- Animación Flash (si algún alumno lo requiere)

3. PROGRAMAS PARA PROYECTAR EN DIRECTO.

- Software específico para mac y pc.
- Resolume: Introducción, propiedades del programa y posibilidades que ofrece.
- Proyectando en directo con Resolume.

4. RESOLUME.

- Especialización en el manejo del programa.
- Manejo del software: capas, interface, pluggins,...
- Formatos de vídeo y resoluciones.
- Configuraciones midi.

5. ASIMILACIÓN DE CONCEPTOS Y PRÁCTICA DEL DIRECTO.

- Prácticas en directo con lo aprendido hasta el momento.
- Cómo preparar una actuación.
- Práctica de montaje de 1 set para visuales en directo

(cada alumno montará un set compuesto por una mesa de mezclas de vídeo

Edirol v-4 y 2 ordenadores portátiles, sacando señal hacia 1 proyector y proyectando)

6. PERIFÉRICOS.

- Mesa de mezclas de vídeo Edirol V-4.
- Trabajar con más de una fuente de vídeo (dvds, cámara, ordenadores, etc).
- Manejo de una controladora MIDI.
- Monitores de previo.
- Usos, aplicaciones y práctica.

7. PROYECTORES Y SOPORTES VISUALES.

- Tipología.
- Configuración de un proyector.
- Materiales donde proyectar.

- Cómo crear una pantalla o varias pantallas.

- Trucos, consejos y ambientes visuales.

8. POST PRODUCCIÓN DE VÍDEO

- Aprendiendo a post producir con After Effects.

- Veremos esta herramienta en profundidad con muchas prácticas.

9. CONEXIONES.

- Tipologías de conexiones (bnc, canon, rca, s-video, jack, mini jack,...)

10. INTRODUCCIÓN A LAS INSTALACIONES INTERACTIVAS.

- Como enfocar un proyecto de instalación interactiva.

- Isadora:

- :: creación de un patch para mezclas de vídeo vía software.

- :: creación de una instalación interactiva con cámara de vídeo.

11. PRESENTACIÓN DE PROYECTOS / SETS DE VÍDEO

- Definición de trabajos.

12. BONUS TRACK.

- Actuación de alumnos en directo en un Club (sorpresa) de la ciudad.

profesor

TXAMPA:

<http://www.vjspain.com> _ <http://www.fckvision.com>

Ingeniero Técnico en Informática de Sistemas.

Vj - Programador - Diseñador - Desarrollador Visual.

- Actuaciones destacadas:

- Vad Festival . live Audio / Video _ Girona (2008)

- Rec Festival . live Audio/Video _ Tarragona (2008)

- Ciclo s0n1v1s10 . live Audio/Video _ Valencia (2008)

- Razzmatazz, The Loft y Lolita (Razzmatazz Clubs) _ de 2006 a 2008 (Barcelona)

- Festival Klubber's Day _ de 2006 a 2008 (Madrid)

- Creamfields Andalucía _ 2007 (Almería)

- Fiesta de la Imagen . Space of Sound _ 2007 (Madrid)

- Residencia El Divino y Amnesia _ 2007 (Ibiza)

- Electromind _ 2007 (Montpellier.Francia)

- Salas Cool, La Palma y Revolver _ 2006 y 2007 (Madrid)

- Eventos Klubber's Meeting _ 2006 y 2007 (Madrid)

- Club Domm y Emporio _ 2006 y 2007 (Sevilla)

- Residencia Privilege _ 2006 (Ibiza)

- Nitsa Club @ Apolo _ 2005 (Barcelona)

- Instalaciones Interactivas expuestas:

Festival Internacional de Arte Contemporáneo . MACBA-Barcelona . 2005
 Loop Festival . Instalación Interactiva . Barcelona . 2006
 Interactivos? . Arte Digital Avanzado. Instalación Interactiva . Medialab Madrid . 2006
 Animo.3 . Instalación Interactiva . Madrid . 2006

FECHA, DURACIÓN Y LUGAR DE IMPARTICIÓN

FECHA: Del 4 al 15 de mayo del 2009, de lunes a viernes

HORARIO: 17:00h a 21:00h

DURACIÓN: 40h lectivas

LUGAR: Aula Multimedia en Barcelona de **artenet**
 C/ Passeig de colom 6, 08002 Barcelona

SELECCIÓN DE ALUMNOS

Los alumnos se seleccionaran por orden de inscripción. Las plazas disponibles para el curso son 10.

MATRÍCULA

ALUMNOS NUEVOS	EXALUMNOS	SOCIOS SGAE
350€	320€	300€

* Precios IVA incluido.

PROCESO DE INSCRIPCIÓN

1. Rellenar la solicitud de inscripción proporcionada por el propio centro.

2. Una vez aceptada la plaza, realizar el ingreso o transferencia bancaria del importe total de la matrícula a la cuenta **BANESTO: 0030 1041 26 0001695271** y enviar a iromerog@sgae.es el comprobante bancario con el nombre del alumno bien especificado.

TITULACIÓN

Se entregará un diploma a los alumnos al final del curso.

MÁS INFORMACIÓN E INSCRIPCIONES

Imma Romero Gelpí

932689000 ext. 2248

iromerog@sgae.es

www.artenetcata.es

NOTA: ~~arte~~ se reserva el derecho de modificar cualquier aspecto del programa si las circunstancias lo exigen. Sólo se efectuará la devolución del importe íntegro de la matrícula en el caso de anular la inscripción 15 días naturales antes del inicio del curso.