

LABA
VALENCIA

SCHOOL OF ART
DESIGN
& NEW MEDIA

Inscripciones!

**Máster
internacional
en creación
multimedia
para el
espectáculo**
3ª edición





LABA Valencia.

School of Art Design and New Media

es la primera sede internacional de la prestigiosa universidad italiana de Arte y Diseño **LABA – Libera Accademia di Belle Arti**, con más de 20 años de historia y 2.500 estudiantes matriculados cada año.

Abrió sus puertas en España el curso 2021/2022, con los Bachelors of Arts (Hons) en **Diseño Digital y Multimedia** y en **Fotografía y Video**, junto con el **Máster Internacional en Creación Multimedia para el Espectáculo**, que culminó en diciembre 2022 con el estreno de la obra «**Amor**» en el Teatre el Musical, uno de los más importantes de la Comunidad Valencia, y ahora ya va por su 2ª edición, que finaliza con un evento instalativo. El curso 2024 **LABA Valencia** ha lanzado el **Master of Arts in Photography**, acreditado por **Coventry University**.

LABA Valencia apuesta por los sectores donde interseccionan el arte y la tecnología; donde artistas y creativos pueden encontrar las oportunidades para su futuro profesional, así como para el desarrollo de su expresión personal; clases con docentes de primer nivel junto con constantes estímulos: exposiciones como *Designers of the Univers*, *Augmented Worlds*, *Photo LABA Firenze*, las anuales con la selección de los mejores trabajos de los estudiantes, el Ciclo **BlablaNights** sobre diseño, tecnología y nuevos medios, colaboraciones con profesionales, artistas, museos y galerías nacionales e internacionales como el Museo Nacional de Arte Contemporáneo de Atenas, el Museo de la Imagen en Portugal, el Museo Nacional de Historia de Eslovenia, la Galería Labyrint en Polonia y muchos otros.

Máster Internacional en Creación Multimedia para el Espectáculo

- + Edición 2024 / 2025
- + Fecha de inicio: octubre 2024
- + Fecha de finalización: 18 junio 2025
- + Modalidad: 100% presencial
- + Horario: por las tardes, de lunes a jueves, ambos incluidos
- + Idioma: español / inglés

Descripción y objetivos

El máster ofrece a los alumnos una inmersión en las tecnologías y las tendencias actuales dentro de la escena contemporánea. Los alumnos recibirán los conocimientos necesarios relacionados con la creación multimedia para espectáculos e instalaciones, y aprenderán a concebir, construir e interactuar con sus elementos protagonistas: la video escena y el video mapping, la interactividad, el arte sonoro, el light art...

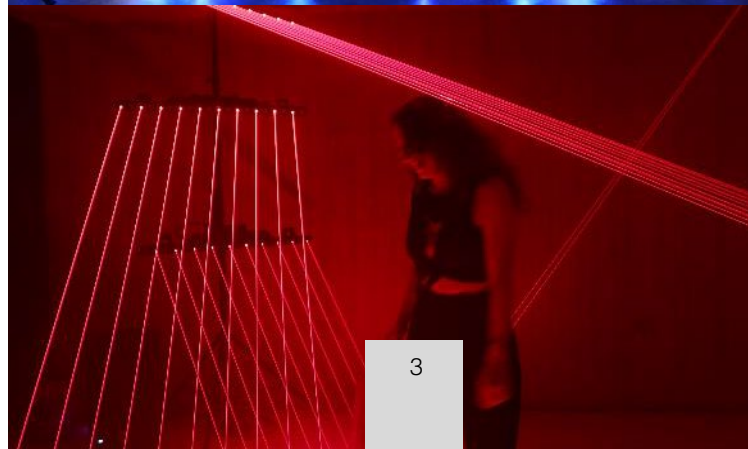
A lo largo de una serie de módulos, se desarrolla una sólida formación en los softwares profesionales más destacados: Madmapper para el videomapping y la videoescena, software Ableton para la edición de sonido y la composición live, lenguaje Touchdesigner para la iluminación y la interacción, entre otros.

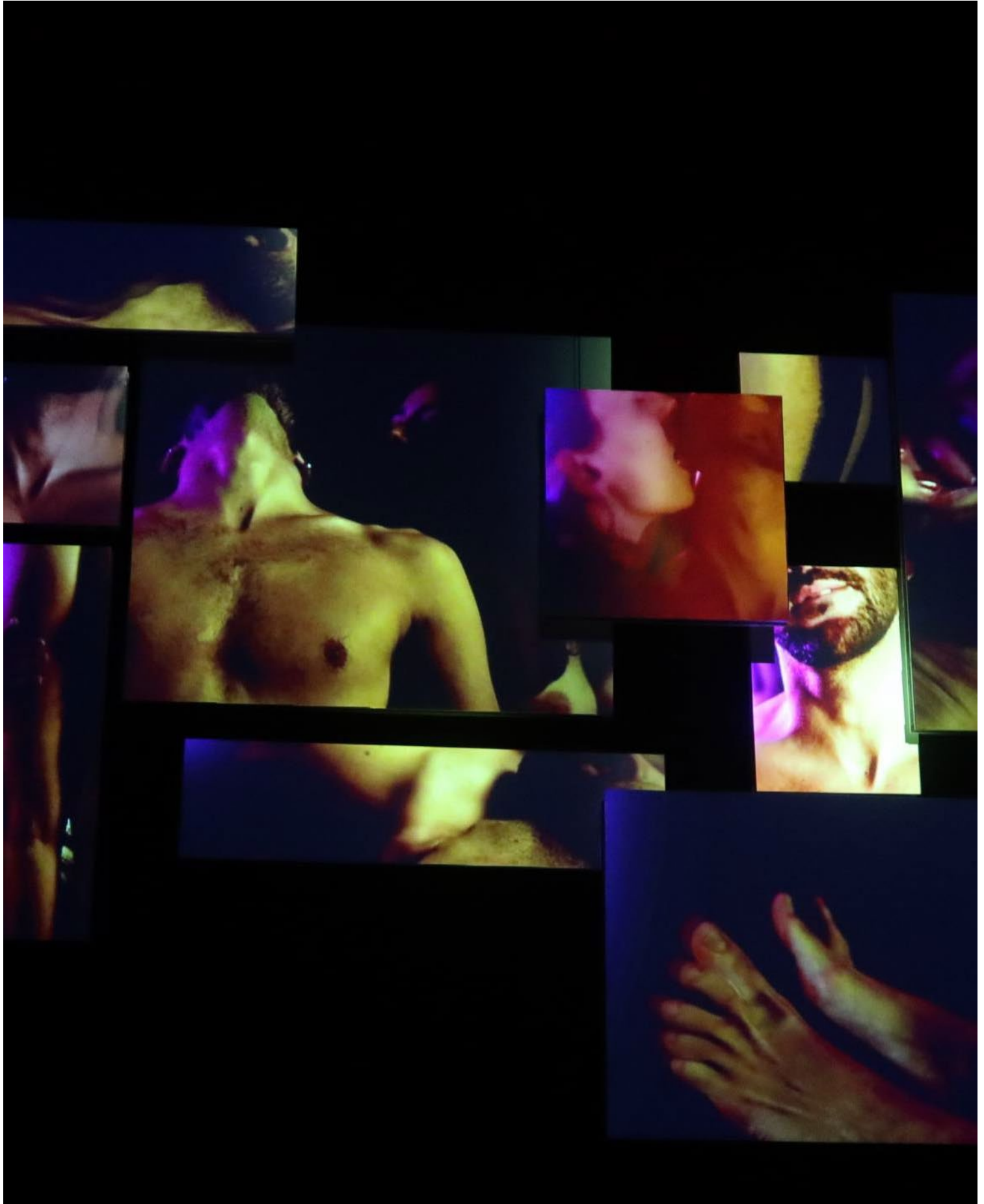
Todo ello confluirá, en esta edición, en la preparación y realización de una propuesta instalativa en vivo, acorde con los intereses y aspiraciones de los estudiantes, que abraza la luz, la tecnología, la interacción, la imagen y lo performativo.

Cristina Casanova, Directora del máster, Manuel Conde, subdirector de máster y responsable de Radiante, Pablo Álvarez, director de Vitamin, Siddharth Gautam, creador y artista multimedia, junto con el resto de los docentes, dirigirán y acompañarán a los alumnos a lo largo de esta creación.

El máster está dirigido a

Estudiantes y profesionales interesados por el multimedia para la creación, el video mapping, el software y las tecnologías aplicadas a las artes en sus diferentes vertientes: instalaciones, artes escénicas, música. Es necesario que los participantes tengan conocimientos en el uso de software de edición de vídeo, fotografía y/o sonido.





Escena de videomapping



Como producción de la 1ª edición del *Máster Internacional en Creación Multimedia para el Espectáculo*, en diciembre 2022 estrenamos en el TEATRE EL MUSICAL, uno de los más importantes de la Comunidad Valenciana, la obra «AMOR» codirigida por Pep Gatell – acción hall y Cristina Casanova – escenas interior, junto con los profesores y alumnos del máster.



Escena de videomapping

• • •

Como producción de la 1ª edición del *Máster Internacional en Creación Multimedia para el Espectáculo*, en diciembre 2022 estrenamos en el TEATRE EL MUSICAL, uno de los más importantes de la Comunidad Valenciana, la obra «AMOR» codirigida por Pep Gatell – acción hall y Cristina Casanova – escenas interior, junto con los profesores y alumnos del máster.

Fases del máster

FASE 1.

Periodo: de octubre a marzo.

Desarrollo del corpus académico. A través de los siguientes módulos troncales exploraremos los conceptos, criterios, tecnologías y softwares para la creación multimedia aplicada a las artes escénicas e instalativas, mediante clases teórico-prácticas.

- + Módulo: Contexto. El Multimedia y el espectáculo
- + Módulo: Orientación artística
- + Módulo: Cultura visual
- + Módulo: Videoescena / Videomapping
- + Módulo: Interactividad. Experiencias inmersivas. Interacción con el público.
- + Módulo: Sonido y composición live
- + Módulo: Light Art.

Una vez finalizada esta primera fase del máster, a lo largo de las siguientes fases se continuará trabajando y profundizando en los contenidos de estos módulos.

FASE 2.

Período: primeras semanas de abril.

Concepción del proyecto TFM

Unas semanas de inspiración en las que los alumnos se centran en la concepción de su Proyecto Final de Máster, que conformarán las instalaciones que se exhibirán al final del máster, en función de los requisitos de la *Call de propuestas* que se pondrá disposición de los alumnos a principios de ese mes. Para escribir sus propuestas, los estudiantes dispondrán de la asesoría personalizada del profesorado.

Asimismo, recibirán algunas charlas de personalidades relevantes de diferentes ámbitos de la cultura y del arte.

FASE 3.

Período: de abril a junio.

Desarrollo del proyecto TFM

En esta tercera parte, los alumnos se centrarán en el desarrollo del proyecto TFM, las piezas de creación que van a presentar al final del máster. Los estudiantes trabajarán conducidos y apoyados por la dirección y el profesorado, continuando con los módulos anteriores ahora en formato de tutorías, desarrollando cada alumno un proyecto instalativo. Esta fase finalizará con la exhibición de los proyectos en el mes de junio.





“Instalaciones del agua”, por los alumnos del máster.



Los alumnos del máster inauguran la Nave 3 de Parc Central de Valencia con tres instalaciones interactivas en torno al agua, para celebrar el Día Mundial del Medio Ambiente. ● 5 de junio de 2022

Los módulos del máster

Módulo: Contexto. El Multimedia y el espectáculo

octubre 2024

N.º horas lectivas: 8,5

Un módulo especial en el que la dirección y el profesorado del máster compartirán con los estudiantes las obras y formatos más experimentales en los que han trabajado a lo largo del tiempo, tanto en sus proyectos de tipo comercial como artístico, para conocer las posibilidades que nos ofrece la combinación de los medios audiovisuales y tecnológicos en los ámbitos escénico e instalativo.

Módulo: Cultura visual

De octubre 2024 a febrero 2025 + tutorías semanales durante los meses de abril, mayo y junio 2025

N.º horas lectivas: 60

Un módulo que trata de dotar a los alumnos de los conocimientos, sensibilidad y criterios a la hora de plantear un proyecto artístico.

Módulo: Orientación artística. Tutorías personalizadas

Del diciembre 2024 a marzo 2025 + tutorías semanales durante los meses de abril, mayo y junio 2025

N.º horas lectivas: 40

Un módulo transversal a todo el máster en que, a través de tutorías personalizadas, la directora del máster acompañará a los alumnos en sus proyectos y desarrollos.

Módulo: Videoescena / Videomapping

Del octubre a diciembre 2024 + tutorías semanales durante los meses de abril, mayo y junio 2025

N.º horas lectivas: 70

En este módulo exploraremos y trabajaremos la videoescena y el video mapping, como el arte de usar proyecciones de vídeo y luz sobre cualquier superficie convirtiendo objetos comunes en escenarios dinámicos tridimensionales y efectos inmersivos en el público. Este estudio de las posibilidades y los condicionantes de la tecnología de proyección se realizará en sus dos vertientes complementarias de videoescena y videomapping.

Módulo: Interactividad. Experiencias inmersivas y lenguaje Touchdesigner.

Del octubre a marzo + tutorías semanales durante los meses de abril, mayo y junio 2025

N.º horas lectivas: 80

Softwares principales que se estudian: [Lenguajes Touchdesigner y Processing](#).

Cada día es más evidente la simbiosis entre artes escénicas, instalativas y tecnología aplicada a la interactividad. En este módulo los alumnos aprenderán a diseñar y crear elementos interactivos fusionando diseño, arte, tecnología y artesanía. Se introducirán en la utilización de sensores, el mundo del "real time" y el lenguaje de programación Touchdesigner para producir experiencias inmersivas.

Submódulo Interacción con el público.

N.º horas lectivas: 24

Software principal que se estudia: [app Kalliope](#).

Se trabajará en la interacción con el público de la mano de Nadala Fernández, responsable de producción de Fundación Épica La Fura dels Baus y Pedro Lorente CTO, a través del uso del software Kalliópê, diseñado por La Fura para la comunicación de contenidos a sus audiencias, programando interacciones con el público en sus espectáculos.

Módulo: Sonido y composición live

De octubre 2024 a febrero 2025 + tutorías semanales durante los meses de abril, mayo y junio 2025

Nº horas lectivas: 80

Software principal que se estudia: [Ableton Live](#)

El alumnado aprenderá a grabar, componer y mezclar temas, al tiempo que realizará una aproximación al diseño sonoro y la música desde la perspectiva del arte sonoro experimental. Se estudiará Ableton Live, el programa más polifacético en el mercado del software musical y una poderosa herramienta de composición creativa.

Dentro del submódulo de "Instalaciones sonoras", los alumnos realizarán la práctica del desarrollo de una instalación de arte sonoro bajo la guía de Edu Comelles.

Módulo: Light Art.

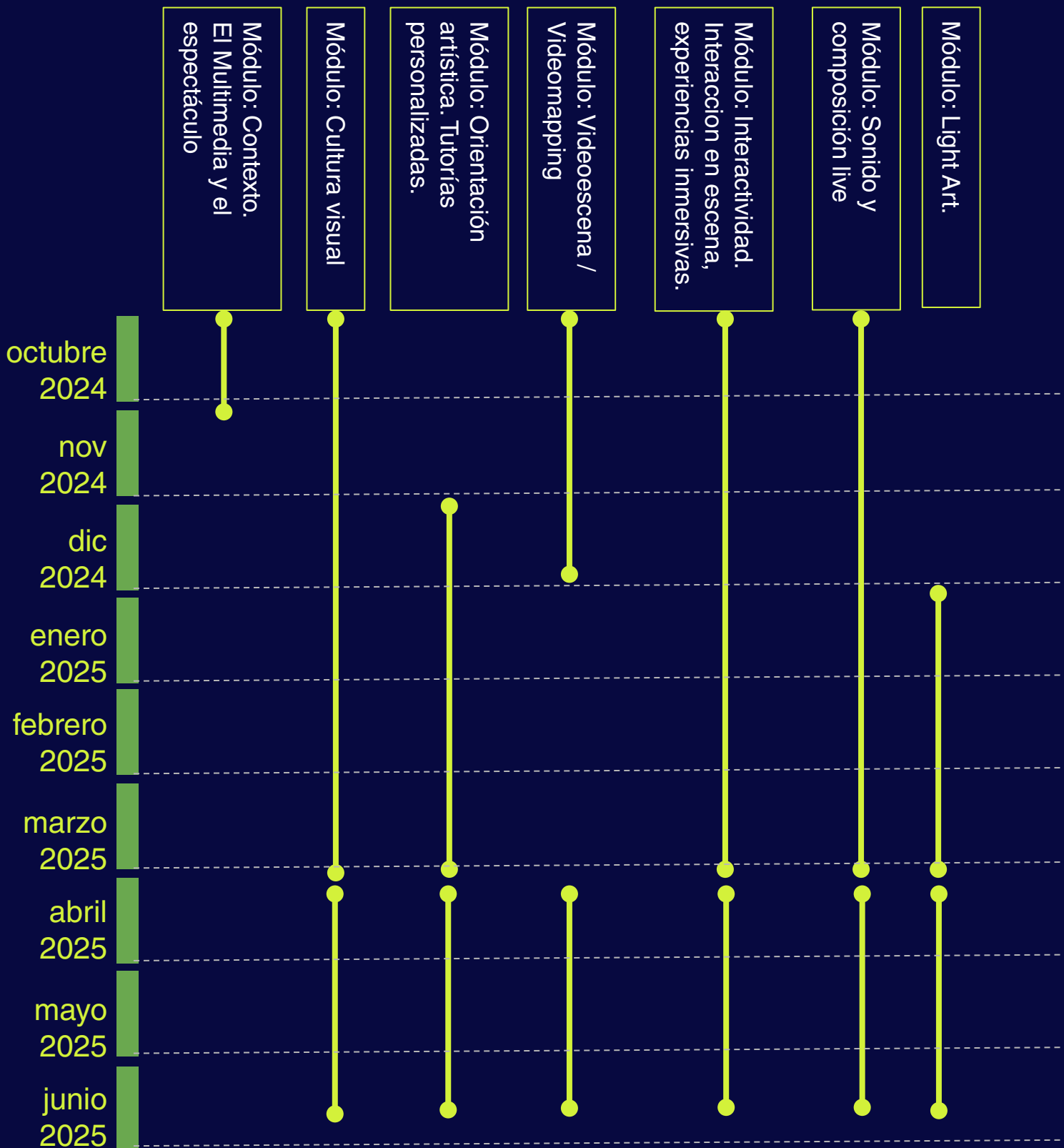
Del enero a marzo + tutorías durante los meses de abril, mayo y junio 2025

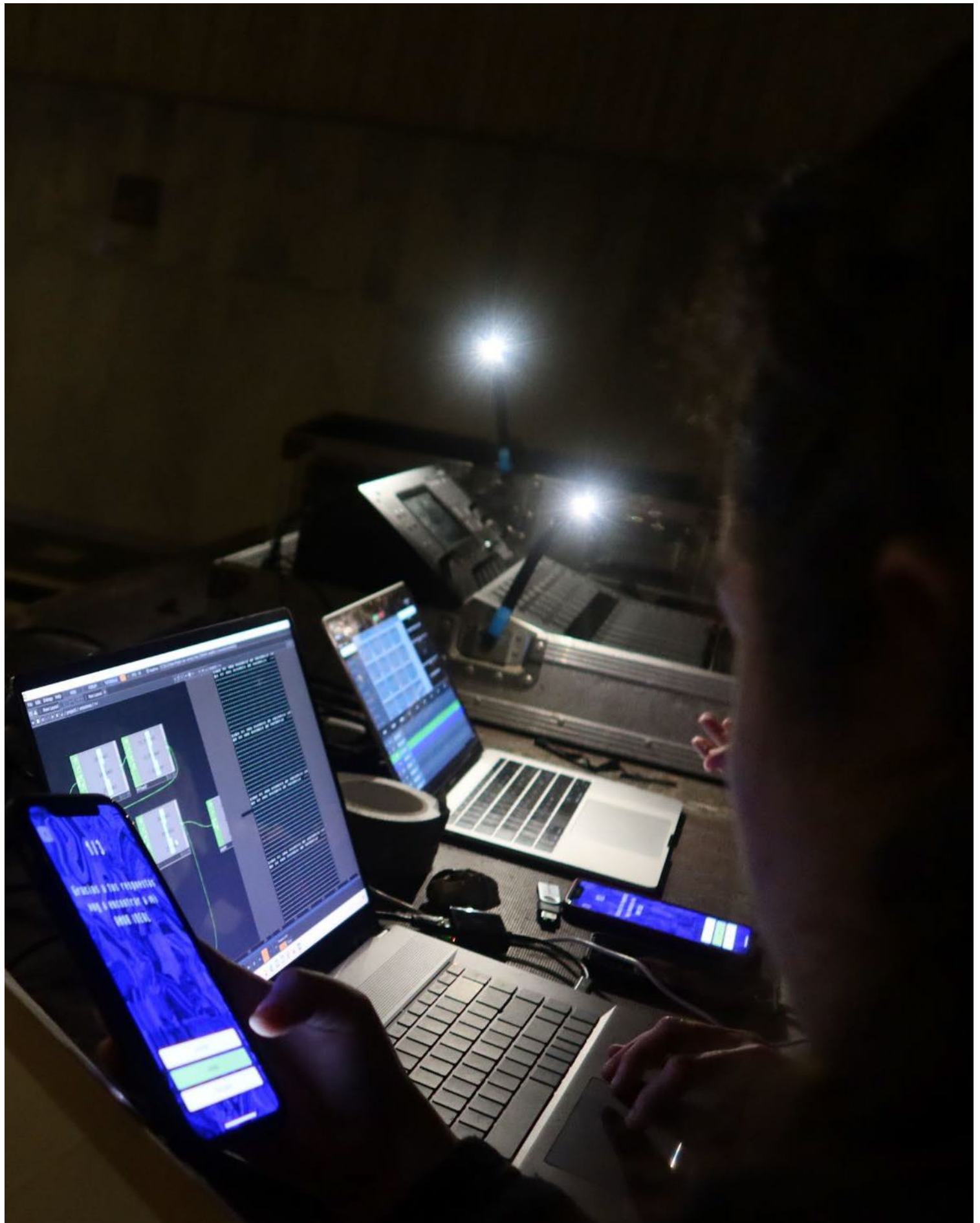
N.º horas lectivas: 70

Softwares principales que se estudian: Madmapper, Beyond, Onyx Lighting Control.

Introducción al light art, los conceptos teóricos y técnicos que se requieren para trabajar en iluminación creativa. Se dará herramientas al alumno para crear y controlar la iluminación desde un lenguaje visual, mediante experimentación con la luminaria y el uso del software Madmapper. Se experimentará con video-proyectores, láser, efectos especiales, así como las propiedades de las superficies.

Calendario Académico 2024-25

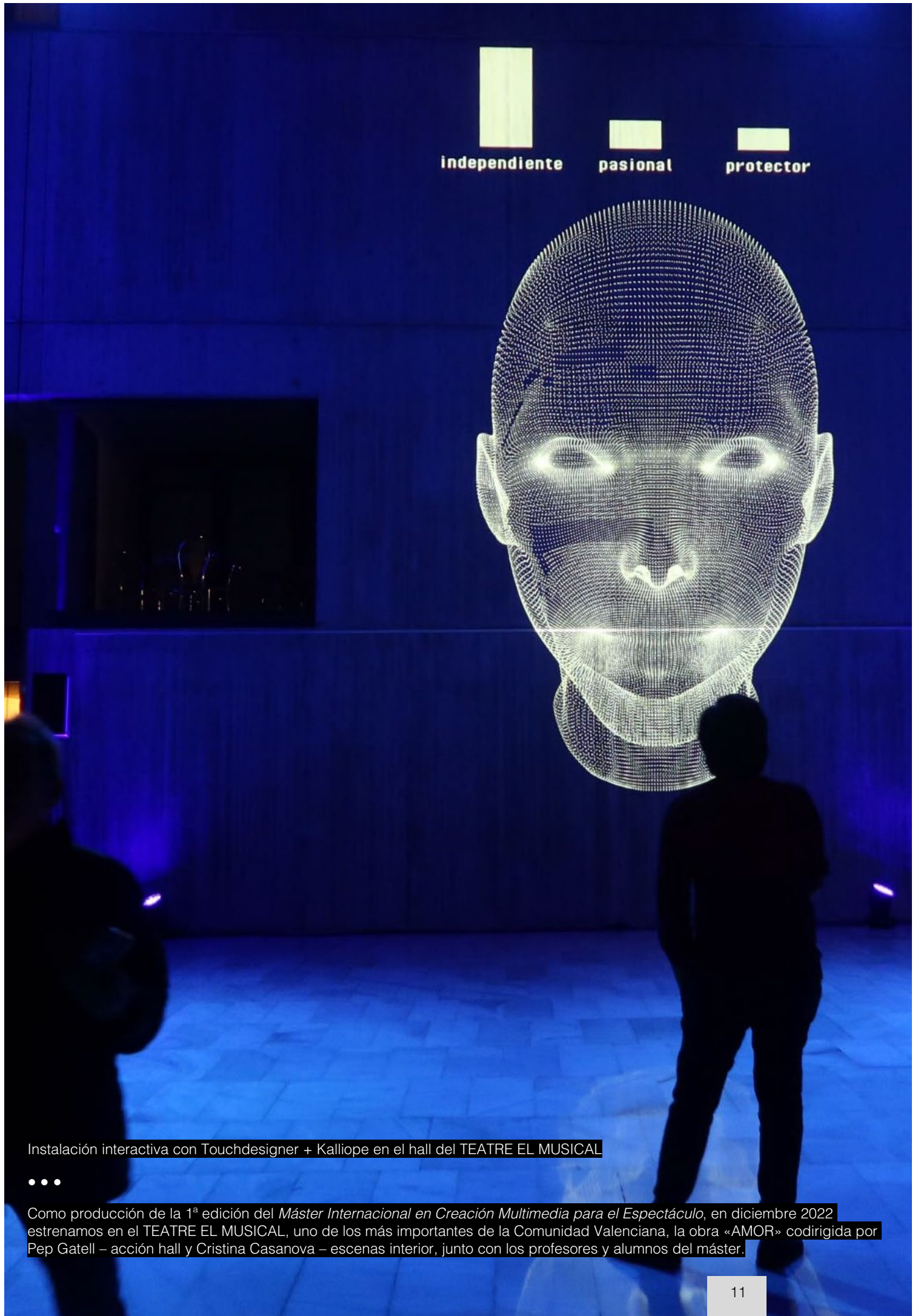




Instalación interactiva con Touchdesigner + Kalliope en el hall del TEATRE EL MUSICAL

• • •

Como producción de la 1ª edición del *Máster Internacional en Creación Multimedia para el Espectáculo*, en diciembre 2022 estrenamos en el TEATRE EL MUSICAL, uno de los más importantes de la Comunidad Valenciana, la obra «AMOR» codirigida por Pep Gatell – acción hall y Cristina Casanova – escenas interior, junto con los profesores y alumnos del máster.



Instalación interactiva con Touchdesigner + Kalliope en el hall del TEATRE EL MUSICAL

• • •
Como producción de la 1ª edición del *Máster Internacional en Creación Multimedia para el Espectáculo*, en diciembre 2022 estrenamos en el TEATRE EL MUSICAL, uno de los más importantes de la Comunidad Valenciana, la obra «AMOR» codirigida por Pep Gatell – acción hall y Cristina Casanova – escenas interior, junto con los profesores y alumnos del máster.

Dirección y profesorado

Cristina Casanova

Directora del máster.

Responsable del módulo de Orientación artística. Directora de **LABA Valencia**. School of Art, Design & New Media.

Artista digital y sonora, directora de obras de teatro y creador de herramientas creativas online para los ámbitos artístico, cultural y educativo, con exposiciones y premios internacionales en Barcelona, Madrid, Sydney, Maracaibo, Londres, París, Lisboa, Lima, York, Calgary, Pekín, Johannesburgo, Bruselas, Chicago, México, etc.

<http://cristinacasanova.com>

<https://www.linkedin.com/in/cristinacasanovaseuma>

<https://labavalencia.net>

Manuel Conde

Subdirector del máster.

Responsable de los módulos de Videoescena y Light art.

Director en **Radiante**, estudio creativo de diseño de escenarios e instalaciones audiovisuales de light art, video mapping y video escena.

<https://www.radiantelab.com/>

<https://www.linkedin.com/in/manuel-conde/>

Pablo Álvarez

Responsable del módulo de Interactividad. Experiencias inmersivas y lenguaje Touchdesigner.

Diseñador interactivo. Cofundador y Director técnico del estudio **Vitamin-arte**: Eventos Interactivos.

<https://vitamin-arte.com/>

https://www.instagram.com/pablo_alp

Luis Triviño

Responsable del módulo de Sonido y composición en directo. Ableton Live.

Músico multiinstrumentista, compositor, productor y videó-grafo. Director de producción musical en Enno Club, con más de 25 álbumes y su octavo álbum como Voltika.

<https://www.instagram.com/voltikamusic/>

<https://www.youtube.com/@luisdabit>



Nadala Fernández y Pedro Lorente.

Submódulo de Interacción con el público mediante la APP KALLIOPE.

Nadala Fernández es responsable de producción en Fundación Épica La Fura dels Baus.

Pedro Lorente es Chief Technology Officer en Fundación Épica La Fura dels Baus.

<https://epicalab.com/>

<https://lafura.com>

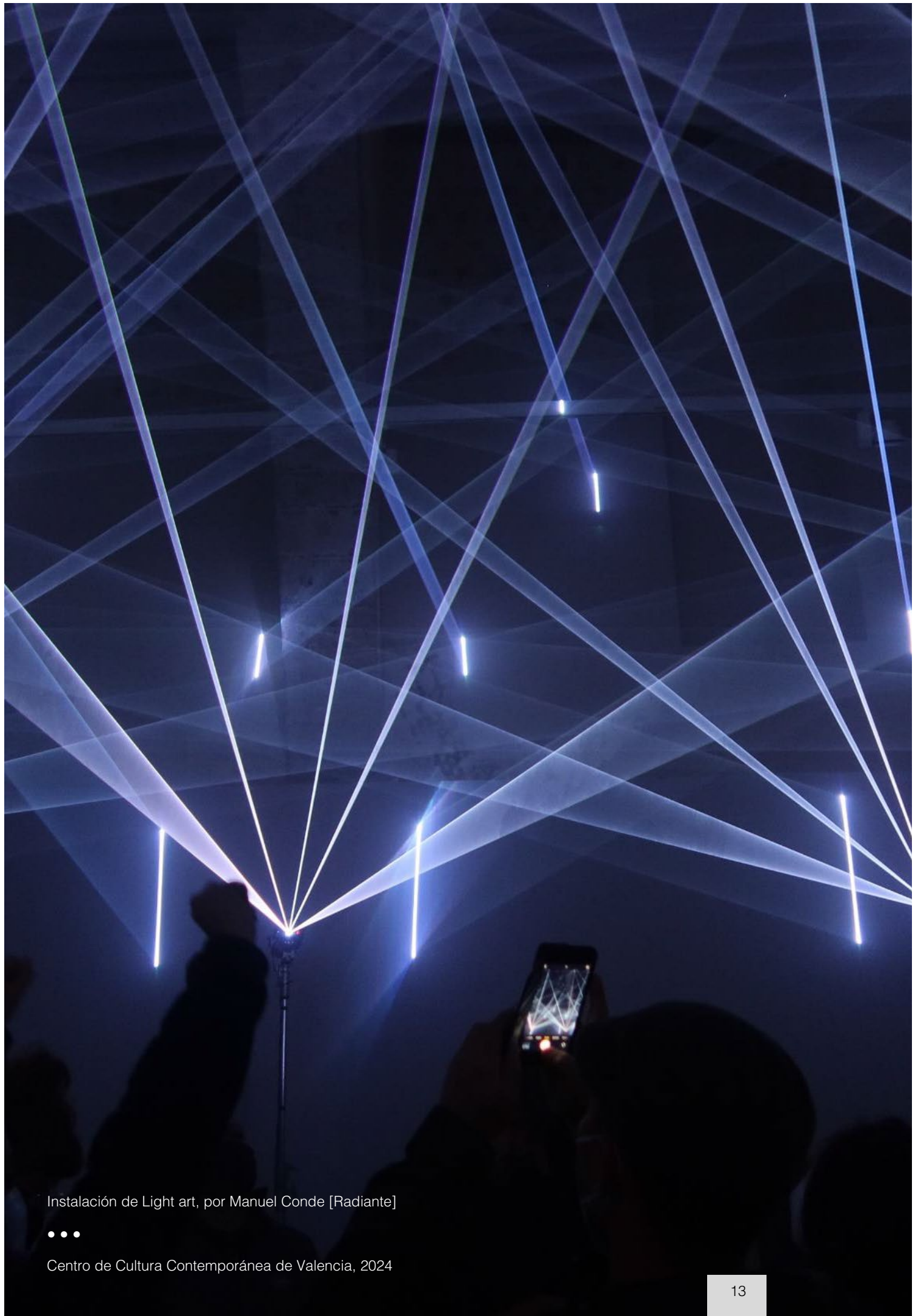
Edu Comelles

Profesor en el módulo de Sonido y composición en directo. Ableton Live. Instalaciones sonoras.

Artista, músico y gestor cultural. Su trabajo aúna el arte sonoro, la producción musical y el diseño de sonido en distintos ámbitos de la cultura. Sus instalaciones sonoras se han podido disfrutar en el Reina Sofía de Madrid, LABoral de Gijón, Museo de Arte Abstracto de Cuenca, Tabakalera (Donostia), o el CCCC en Valencia entre otros.

<http://www.educomelles.com/>

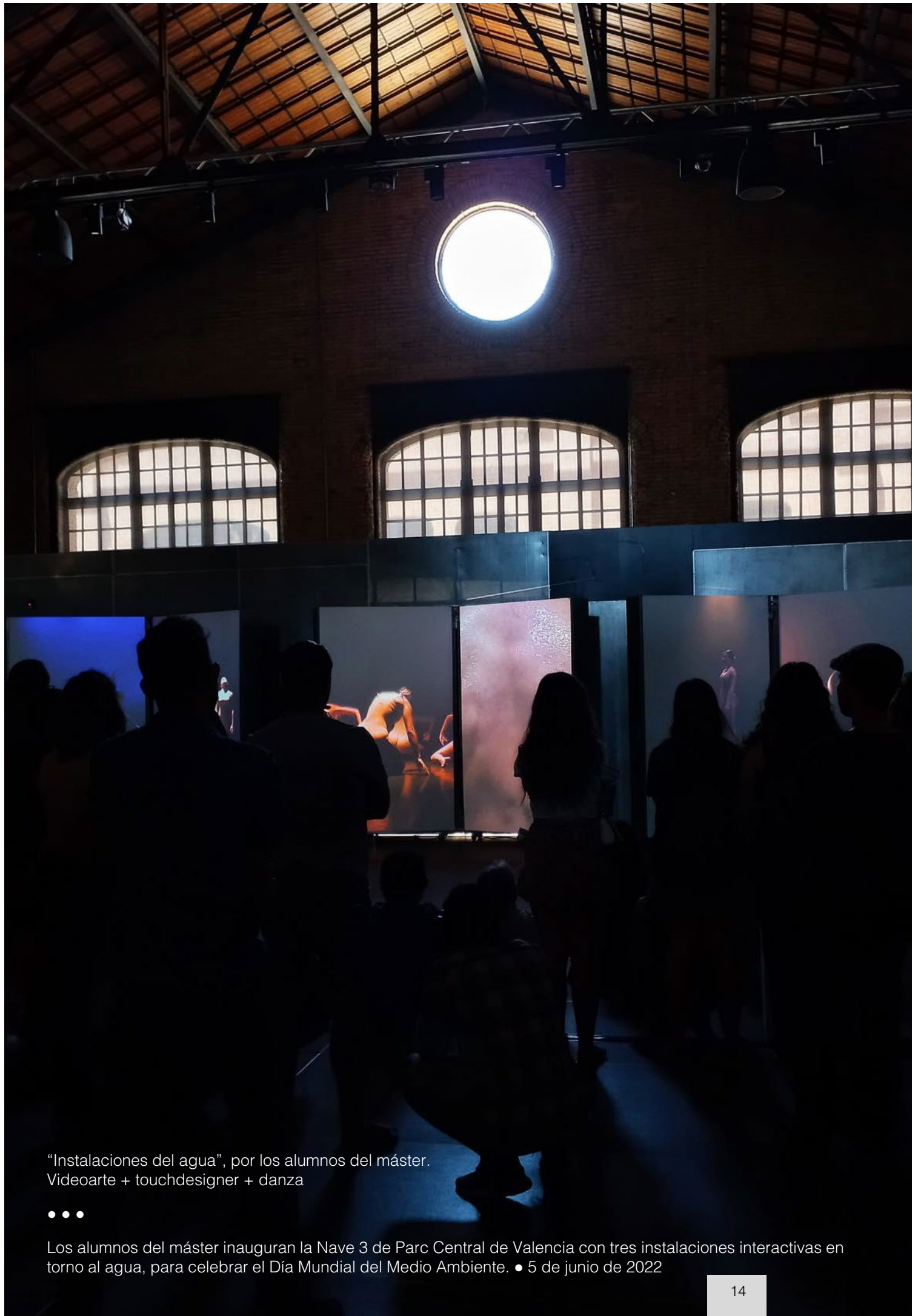
<https://www.instagram.com/educomelles/>



Instalación de Light art, por Manuel Conde [Radiante]



Centro de Cultura Contemporánea de Valencia, 2024



“Instalaciones del agua”, por los alumnos del máster.
Videoarte + touchdesigner + danza



Los alumnos del máster inauguran la Nave 3 de Parc Central de Valencia con tres instalaciones interactivas en torno al agua, para celebrar el Día Mundial del Medio Ambiente. • 5 de junio de 2022



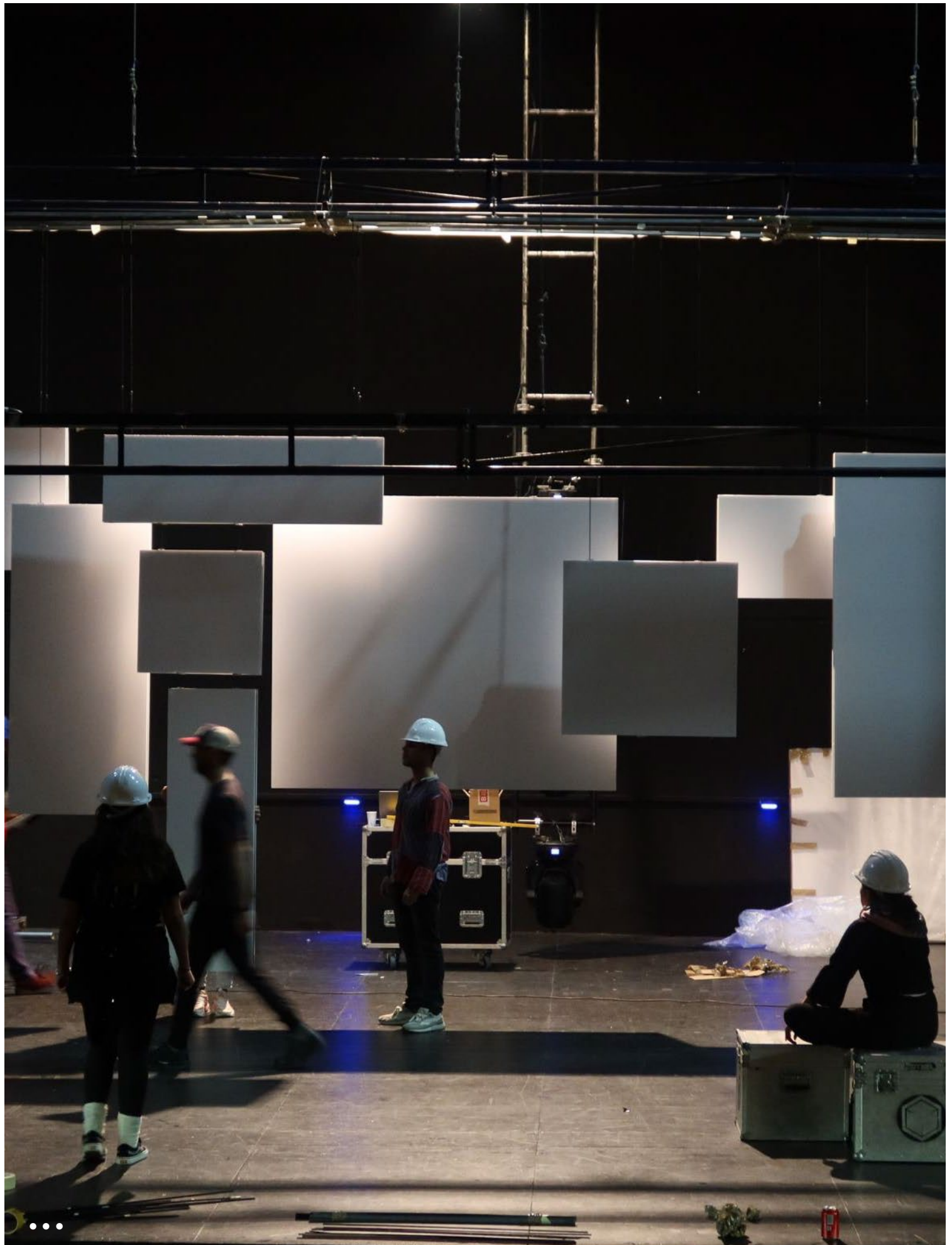
• • •
Sesión de vídeo en el plató de LABA Valencia.



Escena de Light art



Como producción de la 1ª edición del *Máster Internacional en Creación Multimedia para el Espectáculo*, en diciembre 2022 estrenamos en el TEATRE EL MUSICAL, uno de los más importantes de la Comunidad Valenciana, la obra «AMOR» codirigida por Pep Gatell – acción hall y Cristina Casanova – escenas interior, junto con los profesores y alumnos del máster.



Como producción de la 1ª edición del Máster Internacional en Creación Multimedia para el Espectáculo, el 11 de diciembre 2022 estrenamos en el Teatre EL TEM – TEATRE EL MUSICAL, uno de los más importantes de Valencia, la obra «AMOR» codirigida por Pep Gatell – acción hall y Cristina Casanova – escenas interior, junto con los profesores y alumnos del máster.



Para información escribe a
contact@labavalencia.net
labavalencia.net

Inscripciones!