

LABA
VALENCIA

SCHOOL OF ART
DESIGN
& NEW MEDIA

Máster
internacional
en creación
multimedia
para el
espectáculo

3ª edición
2024 / 25

Inscripciones www.micme.net



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 24 años de historia y 2.500 estudiantes matriculados cada año.

Abrió sus puertas en España el curso 2021/2022, con los **BA (Hons) en Graphic Design & Digital Media** y en **Photography & Video**, junto con el **Máster Internacional en Creación Multimedia para el Espectáculo**, y el **MA of Arts in Photography**.

Con una clara vocación internacional – un 70% del alumnado internacional – y una fuerte orientación al mercado, LABA Valencia es sede de numerosas exposiciones y eventos y colabora con festivales y proyectos nacionales e internacionales: el **MICME. Festival de Arte Interactivo**, la exposición **Miradas y recorridos íntimos** en Las Naves, en el marco del **Festival 10 Sentidos, Augmented Worlds, Photo LABA Firenze**, la muestra de arte digital **SMTH ART 2003, 2024 y 2025**, o el **Ciclo BlablaNights sobre diseño, tecnología y nuevos medios** que ya va por su 17 edición.





MICME. Máster internacional en creación multimedia para el espectáculo

- + Edición 2024 / 2025
- + Fecha de inicio: 28 octubre 2024
- + Fecha de finalización: 18 junio 2025
- + Modalidad: 100% presencial
- + Horario: por las tardes, de lunes a jueves, ambos incluidos
- + Idioma: español / inglés

El máster brinda a los alumnos los conocimientos necesarios para concebir, construir e interactuar con los elementos y tecnologías protagonistas de la escena contemporánea, desde la video escena a la interactividad.

El máster está dirigido a

Estudiantes y profesionales interesados por el multi-media 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.

Descripción y objetivos

El máster se compone de 7 módulos + el módulo para el desarrollo del Trabajo Fin de Máster. A lo largo de estos módulos, profundizaremos en la creación multimedia en el ámbito del espectáculo y las instalaciones, con formación en las tecnologías y softwares profesionales más actuales: **Madmapper** para **videomapping** y la **video escena**, lenguaje **Touchdesigner** para interacción, **motores**, el **ligh art**, la **creación**

visual y sonora, el software **Ableton** para edición de sonido y composición en directo, entre otros.

Estos módulos troncales confluyen en el **PROYECTO FINAL**: la preparación y realización de una instalación en vivo, que englobe uno o varios elementos como la luz, la tecnología, la interacción, la imagen y/o la performance.

Los proyectos, con una factura completamente profesional, se exhibirán al público durante el **MICME - FESTIVAL DE ARTE INTERACTIVO** en junio de 2025, en la sede LABA Valencia, completamente transformada para albergar las instalaciones y eventos en torno al arte interactivo: light art, video mapping, interactividad y arte sonoro, realizados por los alumnos. El festival destaca el papel del multimedia y las tecnologías como núcleo de la experiencia artística.

Cristina Casanova, directora del Máster, **Manuel Conde**, subdirector del Máster y coordinador tecnológico de las instalaciones, Pablo Alpe, Siddharth Gautam, Ilgın İçözü, junto al resto de profesores invitados, te guiarán y acompañarán a lo largo de esta creación.

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: Videoescena / Videomapping. Madmapper
- + Módulo: Interactividad. Experiencias inmersivas y lenguaje Touchdesigner
- + Módulo: Sonido y composición live. Ableton
- + Módulo: Light Art.
- + Módulo: Cultura visual
- + Módulo: Tutorías de orientación artística

Una vez finalizada esta primera fase del máster, en las siguientes se continuará trabajando y profundizando en los contenidos de estos módulos aplicándolos al proyecto final.

FASE 2.

Concepción del proyecto TFM

Unas semanas de inspiración en las que los alumnos se centran en la concepción de su Proyecto Final de Máster, en función de los requisitos de la *Call de propuestas* que se pondrá disposición de los alumnos a principios del mes de marzo. Las propuestas ganadoras de la call que se exhibirán en el **MICME. Festival de arte interactivo**. Para escribir sus propuestas, los estudiantes dispondrán de la asesoría personalizada del profesorado.

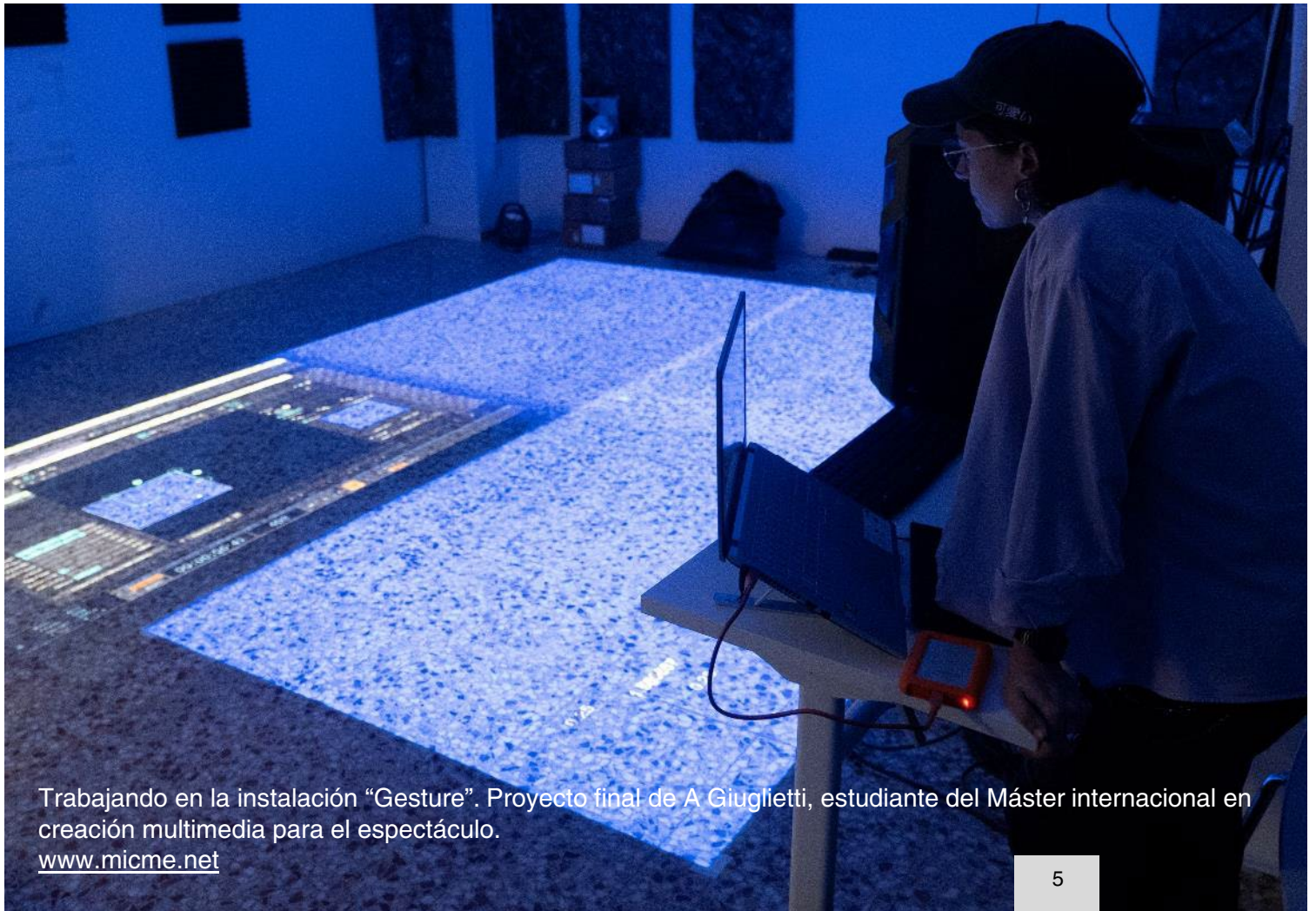
FASE 3.

Período: de abril a junio. Desarrollo del proyecto TFM

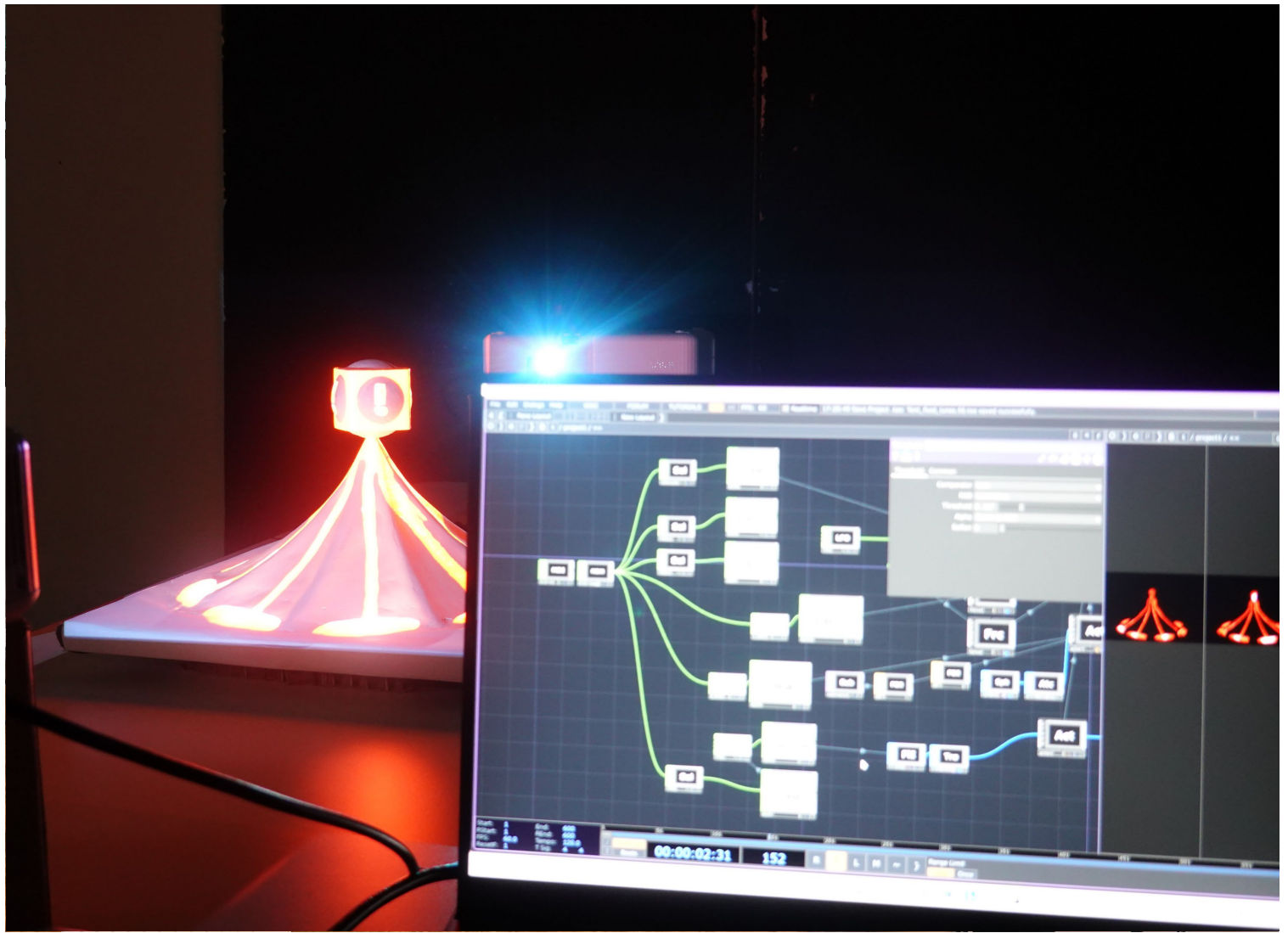
En esta tercera parte, los alumnos se centrarán en el desarrollo del proyecto TFM. Los estudiantes trabajarán conducidos y apoyados por la dirección y el profesorado, ampliando y aplicando los conocimientos adquiridos en el desarrollo de los proyectos instalativos. Esta fase finalizará con la exhibición de los proyectos en el mes de junio, en el **MICME. Festival de arte interactivo**.

A lo largo de todo el año, se impartirán algunas charlas de personalidades relevantes de diferentes ámbitos de la cultura y del arte.





Trabajando en la instalación "Gesture". Proyecto final de A Giuglietti, estudiante del Máster internacional en creación multimedia para el espectáculo.
www.micme.net





Los módulos

Módulo: Contexto. El Multimedia y el espectáculo

Octubre / nov 2024
N.º horas lectivas: 8,5

Un módulo introductorio 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, 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: Videoescena / Videomapping

Del octubre a diciembre 2024 + tutorías de abril a 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 a junio 2025

N.º horas lectivas: 80

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

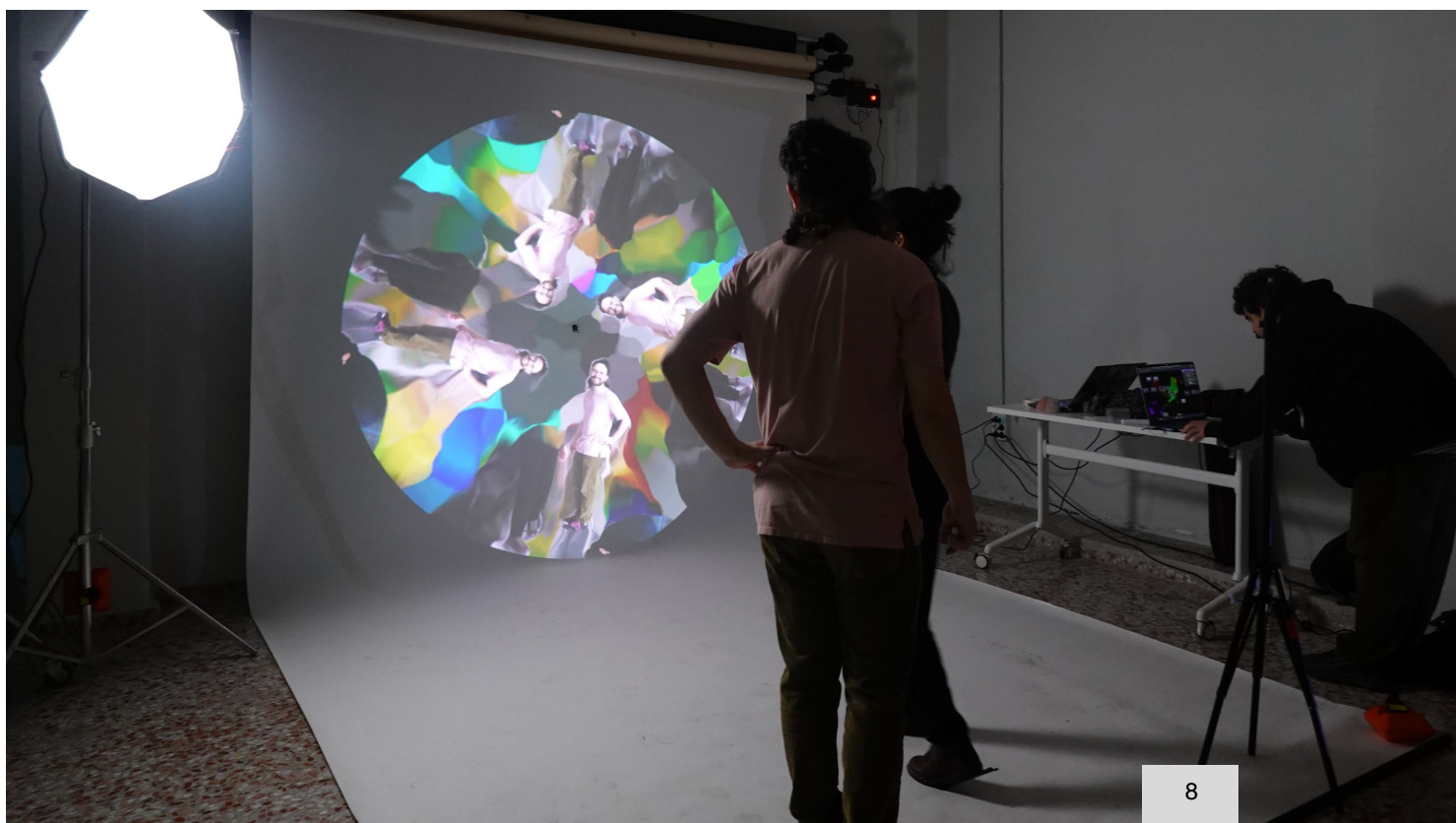
Cada día es más evidente la simbiosis entre artes escénicas, instalativas y la tecnología aplicada a la interactividad. En este módulo los alumnos aprenderán a diseñar y crear elementos interactivos fusionando diseño, arte, tecnología y artesanía. Se introducirán en la utilización de sensores, el mundo 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 Kalliope, 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 durante los meses de abril a junio 2025

N.º 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.

Módulo: Light Art.

Del enero a marzo + tutorías desde de abril a 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.

Módulo: Cultura visual

De octubre 2024 a febrero 2025 + tutorías durante los meses de abril a 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: Tutorías de orientación artística

Del diciembre 2024 a marzo 2025 + tutorías de abril a junio 2025

N.º horas lectivas: 40

Un módulo transversal en el que, a través de tutorías, la directora del máster acompañará a los alumnos en su definición y proyección profesional.





Trabajando en la instalación “SPIKING”, proyecto final de Kira Wieckenberg y Galoguin, estudiantes del Máster internacional en creación multimedia para el espectáculo.
www.micme.net



Trabajando en la instalación “SPECTRAL SPECULA”, proyecto final de Chris Strickler y Kira Wieckenberg, estudiantes del Máster internacional en creación multimedia para el espectáculo.
www.micme.net



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 creadora de herramientas 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.

<https://labavalencia.net>

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

<http://cristinacasanova.com> | <http://improvisa.net>

Manuel Conde

Subdirector del máster.

Responsable de los módulos de Videoescena y de Light art.

Coordinador tecnológico del Festival MICME.

Fundador y director de **Radiante**, un estudio a la vanguardia de la creación en las artes escénicas, con el que desarrollan su trabajo a través de la luz, el videomapping, la videoescena y la interacción con los intérpretes. Con la iluminación y la tecnología crean espacios, realizan piezas de light art y espectáculos audiovisuales. .

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

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

Pablo Alpe

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

Ingeniero industrial de formación convertido en artista digital y generativo. Cofundador y Director técnico Vitamin Studio: creadores de experiencias inmersivas e interactivas que buscan constantemente nuevas formas de expresión artística. Mi herramienta principal es TouchDesigner, que uso para crear arte en tiempo real, ya que permite precisión técnica y total creatividad.

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

https://www.instagram.com/pablo_alpe

Siddharth Gautam

Profesor del módulo de Videoescena y videomapping.

Coordinador del degree de Graphic Design and Digital Media de LABA VALENCIA.

Artista visual y diseñador multidisciplinar, especializado en la imagen en movimiento. En los últimos años ha colaborado con el artista Fito Conesa y otros en varios proyectos, en ArcoMadrid, en la Serpentine Gallery, Londres y Astrup Fearnley Museum of Modern Art en Oslo, en Kanoria Art Center, Ahmedabad.... Como artista individual, ha expuesto como parte de performances colectivas en la Fondation Cartier y La Generale de París en 2007.

<https://www.linkedin.com/in/siddharth-gautam-singh-a3683b47/>

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



Ilgin içözü

Responsable del Módulo de Sonido y composición en directo. Software Ableton Live.

Compositor, codificador creativo y diseñador de medios mixtos. Se licenció en Composición Musical en la Universidad Bilgi de Estambul y completó su máster en Estudios Musicales Avanzados (MIAM) en la Universidad Técnica de Estambul. Le interesa contar historias con conceptos abstractos tanto en la música como en la codificación creativa, inspirándose en acontecimientos históricos y diversas mitologías de todo el mundo.

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

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.

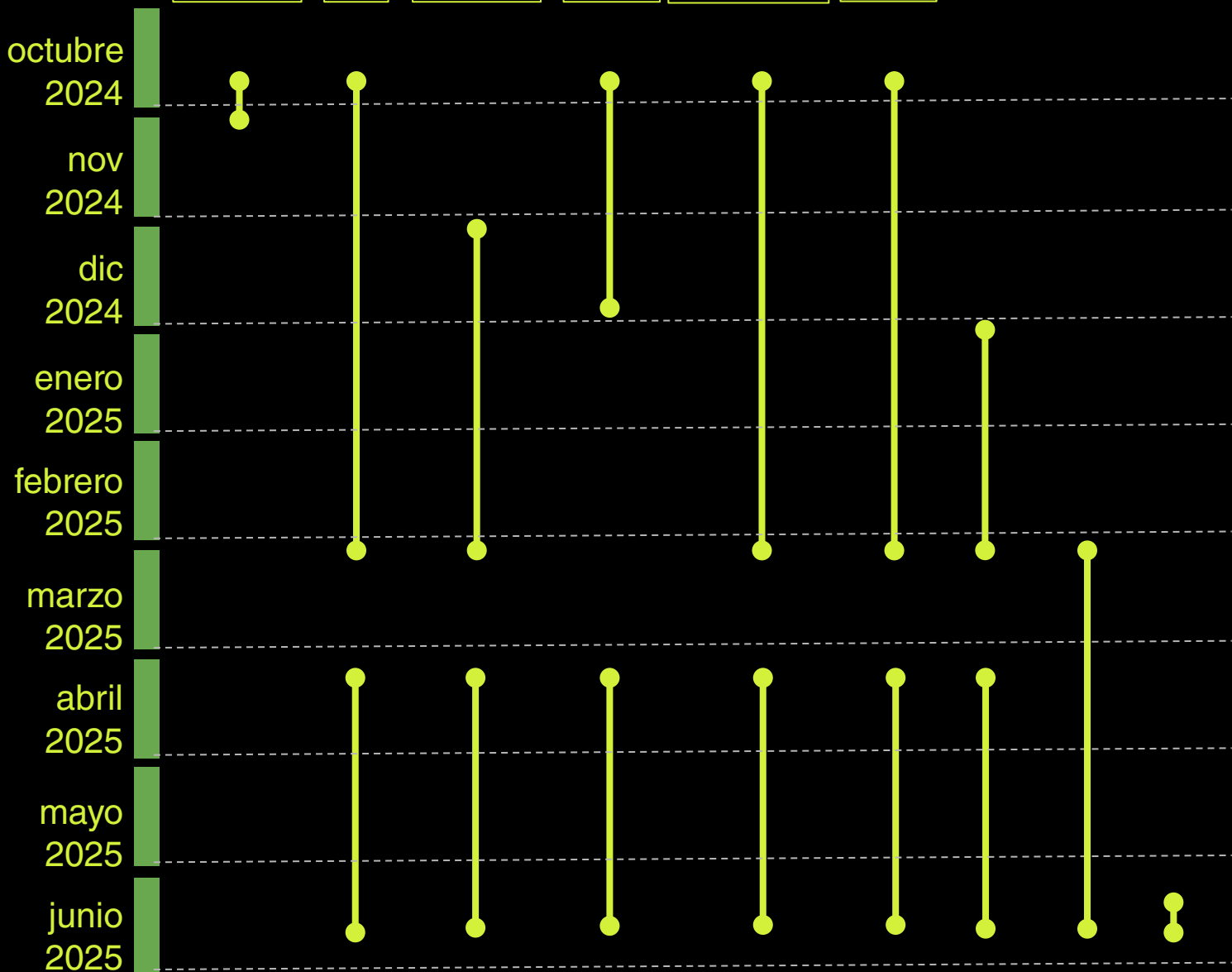
Pedro Lorente es Chief Technology Officer en Fundación Épica La Fura dels Baus.

Fundación Épica es un centro de investigación en artes avanzadas que promueve la colaboración horizontal entre humanidades, ciencia, tecnología y sociedad.

<https://epicalab.com/>

Calendario académico 2024-25

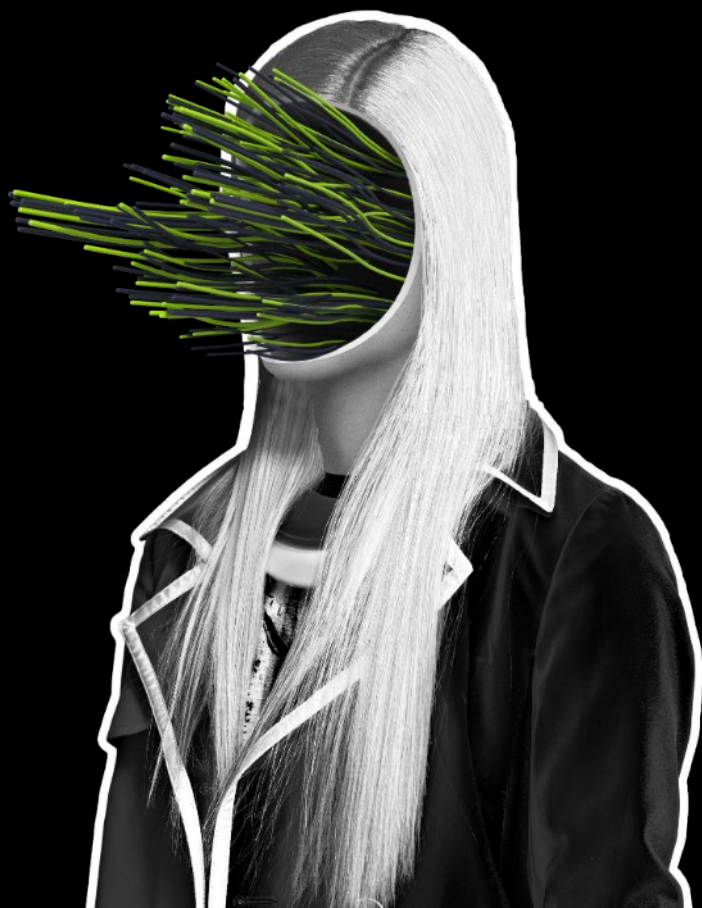
- FESTIVAL MICME.
- Módulo: Final Project.
- Módulo: Light Art.
- Módulo: Sonido y composición live
- Módulo: Interactividad. Interacción en escena, experiencias inmersivas.
- Módulo: Videoescena / Videomapping
- Módulo: Orientación artística. Tutorías personalizadas.
- Módulo: Cultura visual
- Módulo: Contexto. El Multimedia y el espectáculo



Trabajos de final de
máster.

MICME. Festival de
arte interactivo.

Otros proyectos y
exhibiciones.



LABA VALENCIA



MICME.

FESTIVAL DE ARTE INTERACTIVO

El **MICME. Festival de Arte Interactivo**, cuya 1ª edición se celebró los días 14 y 15 de junio de 2024, es una muestra abierta al público de los proyectos finales (TFM) de los alumnos realizado durante el master.

Abierto al público, ocupa la sede LABA Valencia con instalaciones y eventos en torno al arte interactivo: light art, video mapping, interactividad y arte sonoro, realizados por los alumnos del Máster Internacional en Creación Multimedia para Espectáculos.

El festival destaca el papel del multimedia y las tecnologías como eje de la experiencia artística, donde convergen la poética, la innovación y la experimentación.

En esta edición, el festival propuso un recorrido en el que se distribuyen las 11 instalaciones de los alumnos del máster, donde conviven actuaciones audiovisuales en directo, robótica e improvisaciones interactivas en tiempo real junto con experiencias íntimas.

Los alumnos se volcaron no sólo en la creación de las propuestas instalativas seleccionadas, sino que participaron de todas las fases de la creación del propio festival.

En la primera edición del máster, el proyecto TFM fue la producción de la obra escénica "AMOR", codirigida por Pep Gatell - acción hall - y Cristina Casanova - escenas del teatro -, con la coordinación tecnológica de Manuel Conde y la participación de los alumnos en las distintas escenas de video mapping, light art, interactividad con el público, etc

La obra se estrenó el 11 de diciembre de 2022 en el Teatre EL TEM de Valencia, uno de los más prestigiosos de la Comunidad Valenciana.



MICME.

FESTIVAL DE ARTE INTERACTIVO | junio 2024

Instalación "Señal", proyecto final de David Llordén, alumno del Máster internacional en creación multimedia para el espectáculo + Ilgın İçözü, music @ilginicozu
MICME. Interactive Art Festival. www.micme.net



MICME.

FESTIVAL DE ARTE INTERACTIVO | junio 2024

Instalación "Convergencias". Proyecto final de Gustavo Pavez Molina, Diana Camenate y Bruno Tripodi, alumnos del Máster internacional en creación multimedia para el espectáculo.

MICME. Interactive Art Festival. www.micme.net

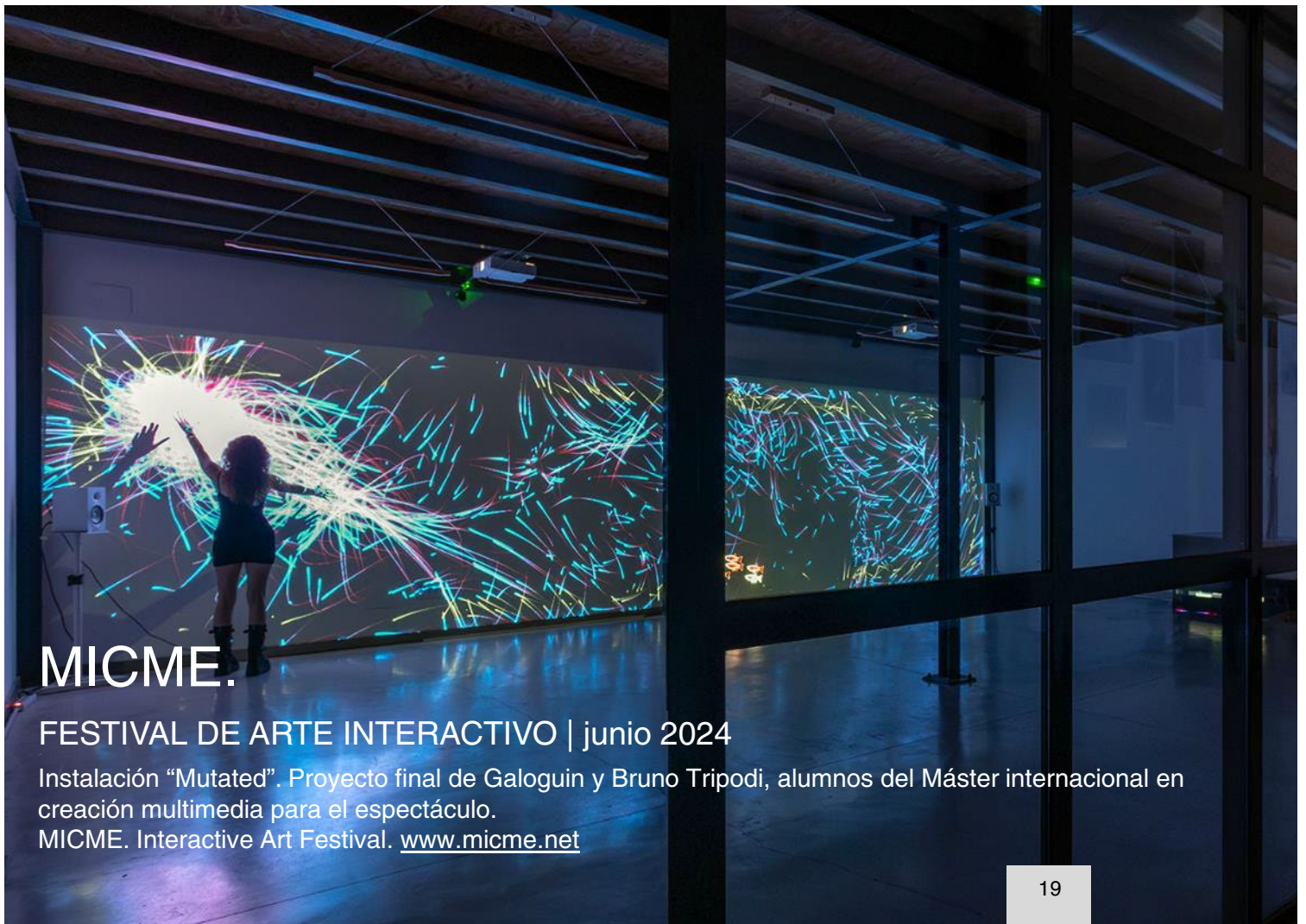
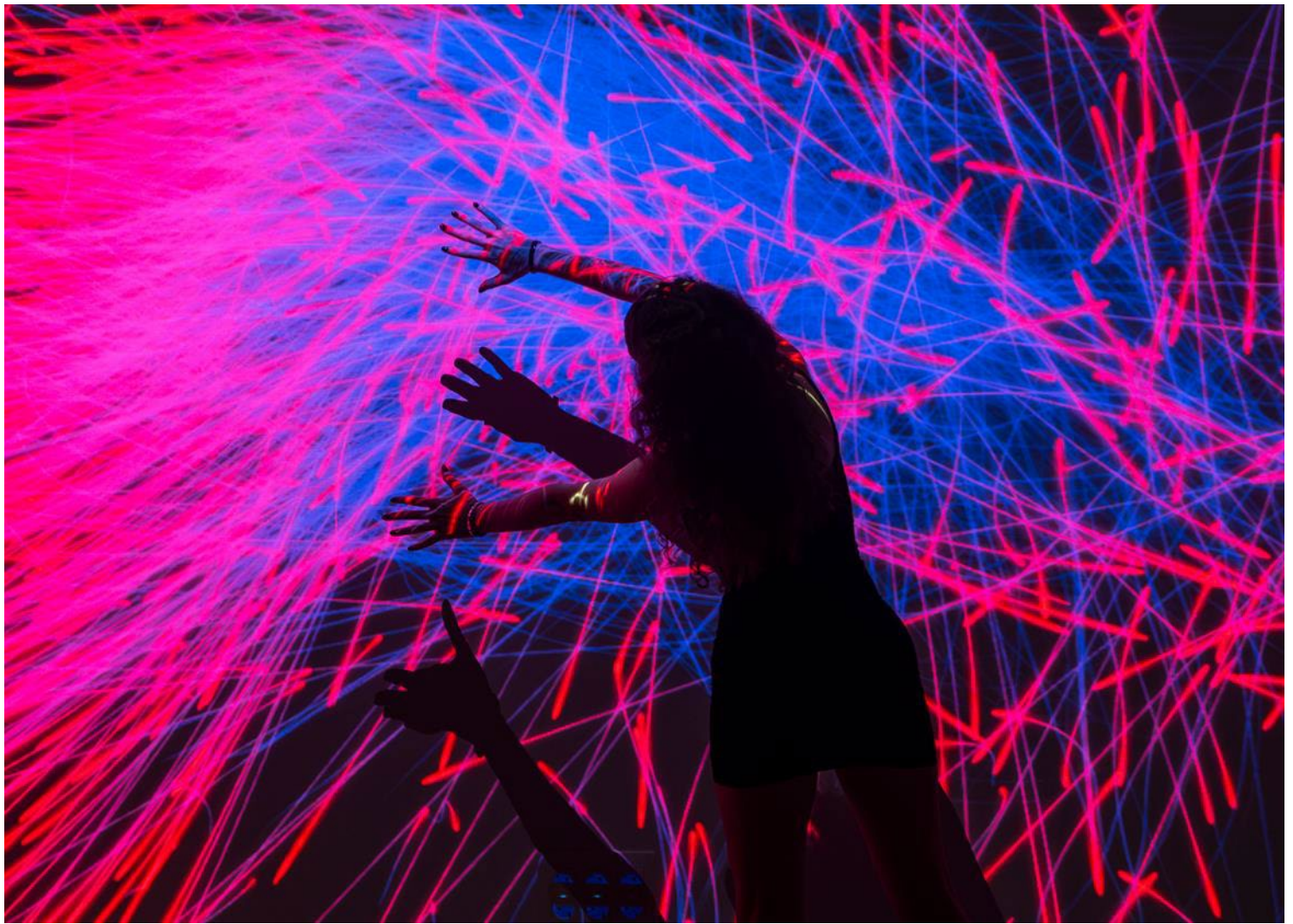


MICME.

FESTIVAL DE ARTE INTERACTIVO | junio 2024

Instalación "Gesture". Proyecto final de A Giuglietti, estudiante del Máster internacional en creación multimedia para el espectáculo.

MICME. Interactive Art Festival. www.micme.net



MICME.

FESTIVAL DE ARTE INTERACTIVO | junio 2024

Instalación "Mutated". Proyecto final de Galoguin y Bruno Tripodi, alumnos del Máster internacional en creación multimedia para el espectáculo.

MICME. Interactive Art Festival. www.micme.net

MICME.

FESTIVAL DE ARTE INTERACTIVO | junio 2024

Instalación "Polipesía". Proyecto final de Laura López y Gerónimo Burneo, alumnos del Máster internacional en creación multimedia para el espectáculo.

MICME. Interactive Art Festival. www.micme.net

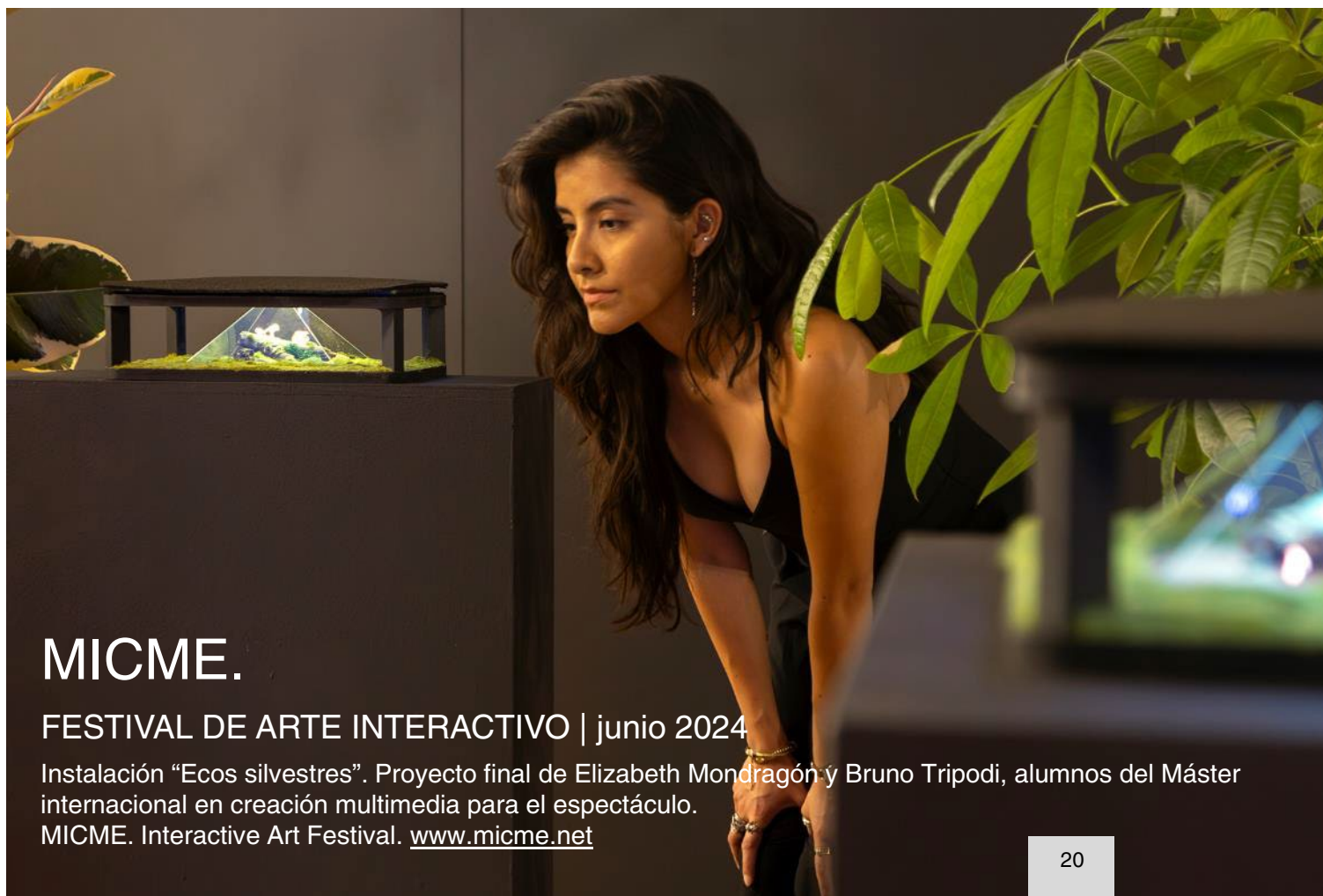


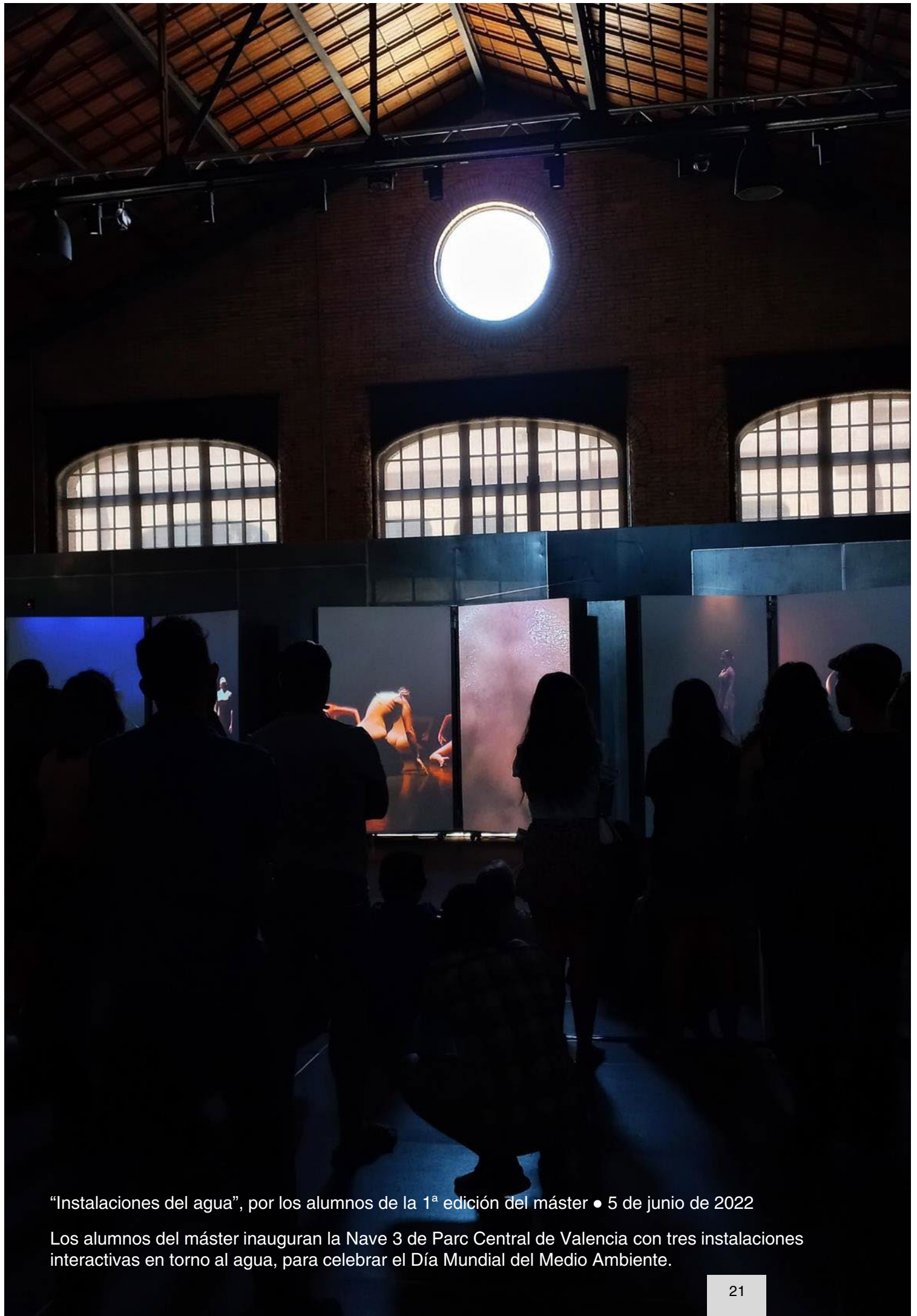
MICME.

FESTIVAL DE ARTE INTERACTIVO | junio 2024

Instalación "Ecos silvestres". Proyecto final de Elizabeth Mondragón y Bruno Tripodi, alumnos del Máster internacional en creación multimedia para el espectáculo.

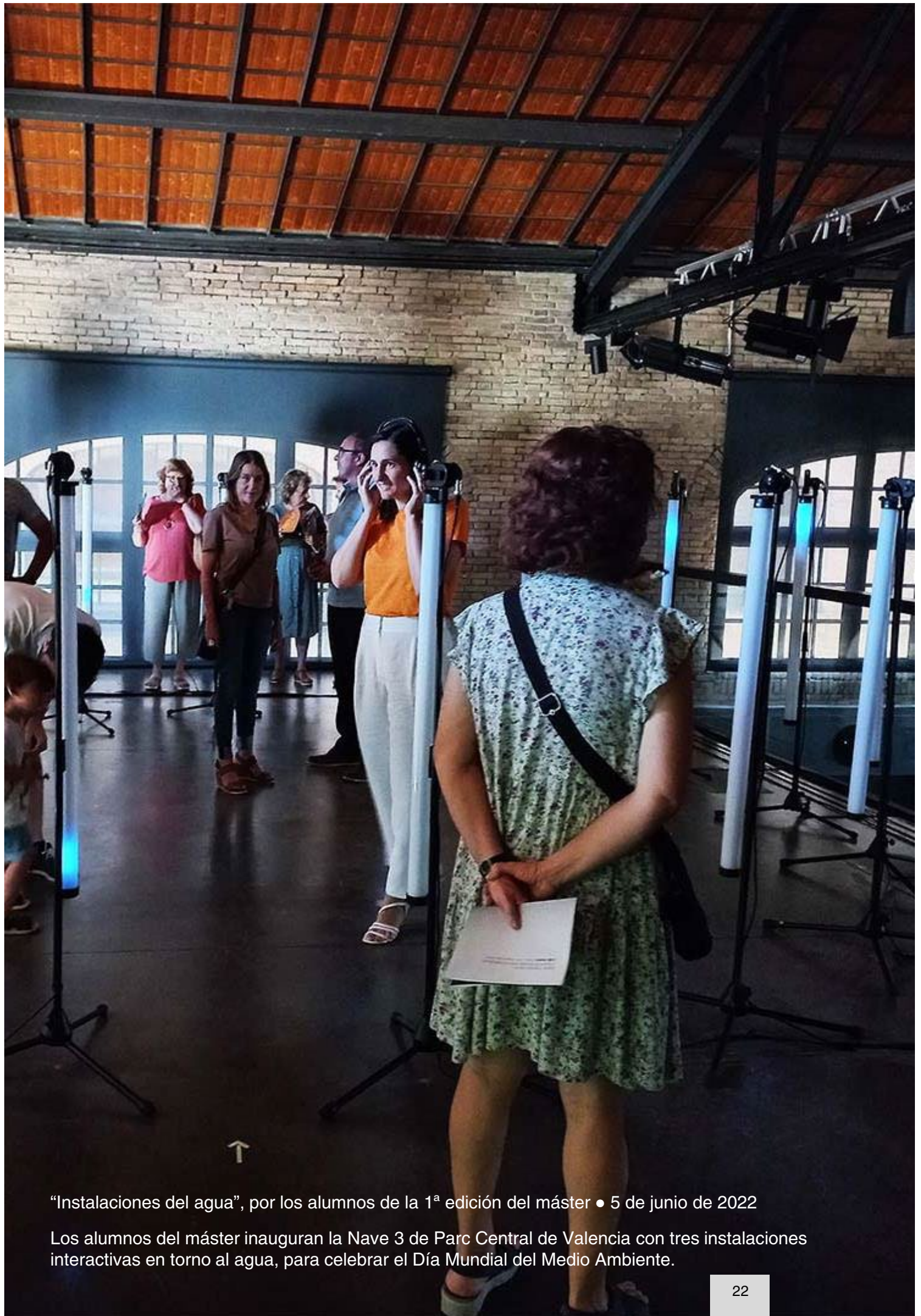
MICME. Interactive Art Festival. www.micme.net





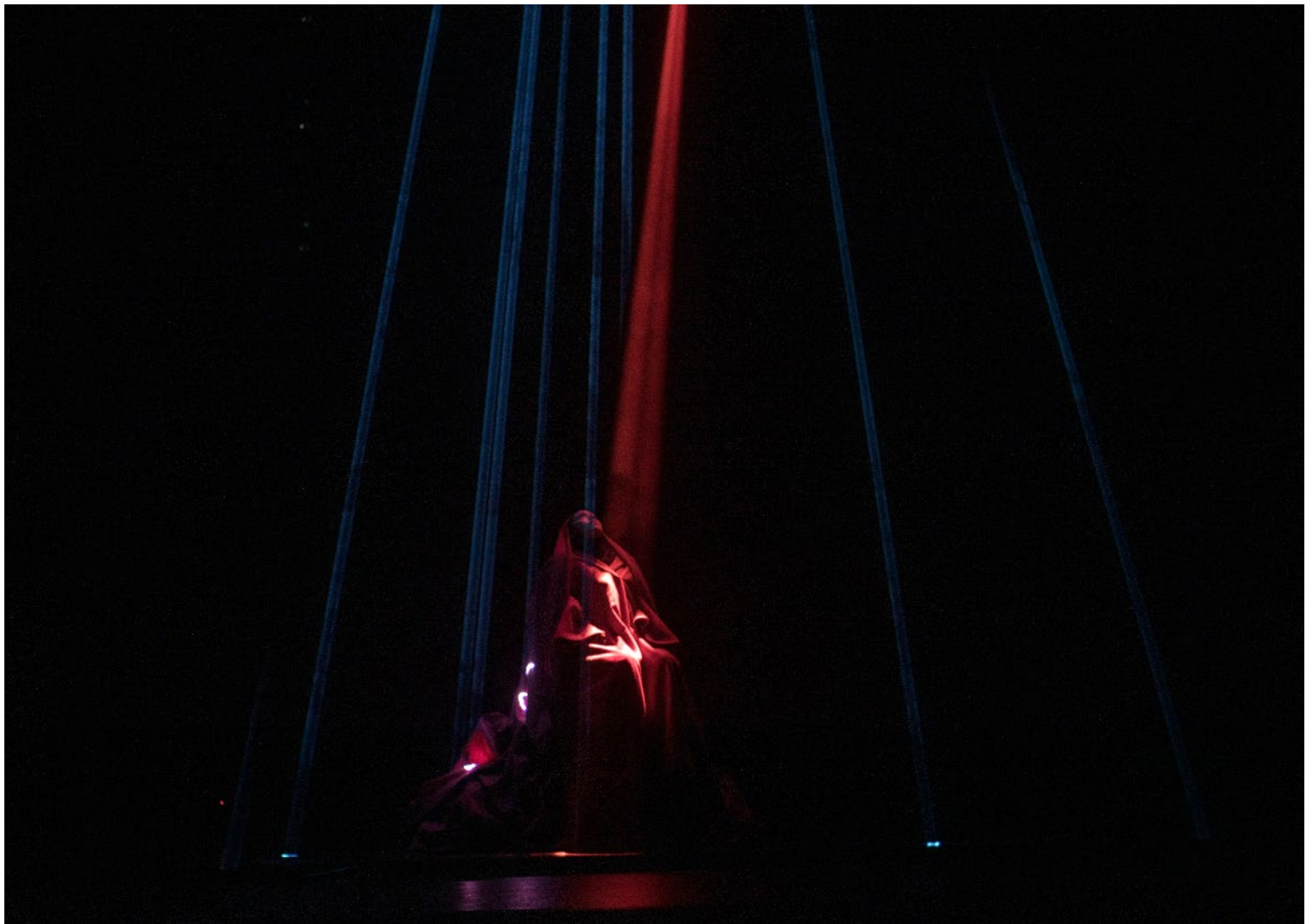
“Instalaciones del agua”, por los alumnos de la 1ª edición del máster • 5 de junio de 2022

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.

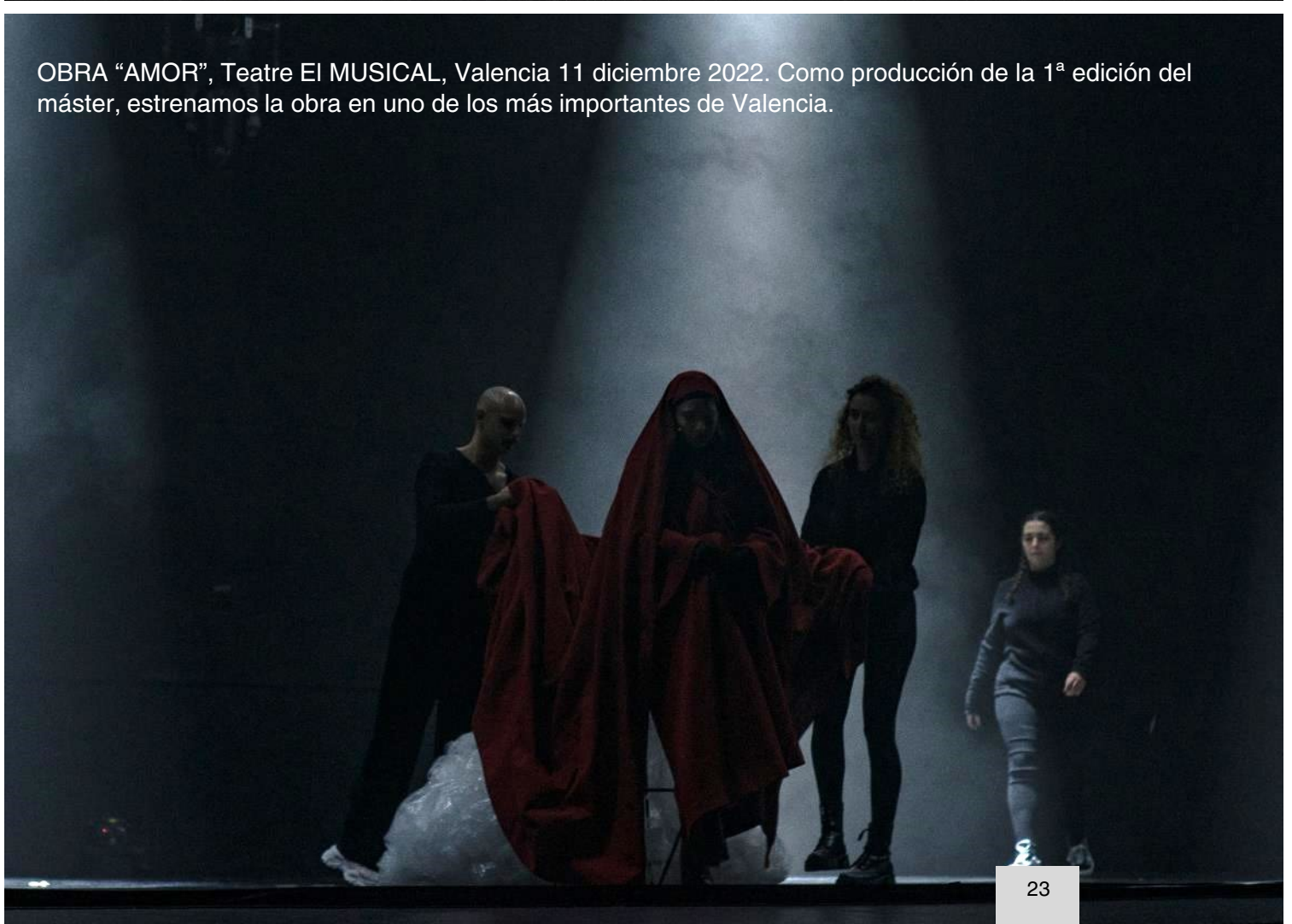



“Instalaciones del agua”, por los alumnos de la 1ª edición del máster • 5 de junio de 2022

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.



OBRA "AMOR", Teatre El MUSICAL, Valencia 11 diciembre 2022. Como producción de la 1ª edición del máster, estrenamos la obra en uno de los más importantes de Valencia.





OBRA “AMOR”

Dirección: Pep Gatell – acción hall | Cristina Casanova – escenas interior

Ayudante de dirección: Manuel Conde

Equipo docente: Manuel Conde | Siddharth Gautam | Pablo Álvarez | Nadala Fernández | Pedro Lorente

Alumnos: Almudena Carpio | Gaby Mendez | Andrea Mir | Maria Peredo | Maysdel Rodríguez | Isaac Rovira | Luis Triviño

+ Eduardo Jairyovich, vestuario | Sara Miso, performer danza | Roser Arroyas y Fran Asensi, actores vídeoescena



OBRA "AMOR"

Dirección: Pep Gatell – acción hall | Cristina Casanova – escenas interior

Ayudante de dirección: Manuel Conde

Equipo docente: Manuel Conde | Siddharth Gautam | Pablo Álvarez | Nadala Fernández | Pedro Lorente

Alumnos: Almudena Carpio | Gaby Mendez | Andrea Mir | Maria Peredo | Maysdel Rodríguez | Isaac Rovira | Luis Triviño

+ Eduardo Jairyovich, vestuario | Sara Miso, performer danza | Roser Arroyas y Fran Asensi, actores vídeoescena

LABA
VALENCIA

SCHOOL OF ART
DESIGN
& NEW MEDIA

Inscripciones!

Para solicitar información
escribe a
contact@labavalencia.net
www.micme.net

LABA VALENCIA.
School of Art, Design &
New Media
Calle Quart 21-23
46001 Valencia

labavalencia.net