



Máster en Diseño & Creatividad Audiovisual

MÁSTER EN DISEÑO Y CREATIVIDAD AUDIOVISUAL

Inicio

Septiembre

Créditos ECTS

60

Idioma

Castellano. Algunos contenidos, en particular conferencias, se pueden impartir en inglés.

Titulación

Máster en Diseño y Creatividad Audiovisual. Título propio expedido por la Universitat de Vic – Universitat Central de Catalunya (UVic-UCC).

Horario

Lunes, martes y miércoles, de 17h a 21.15h.

Dirección

MARC ALIART

Project Manager en Eumo_dc. Licenciado en Comunicación Audiovisual por la Universidad de Vic y Máster Universitario en Diseño y Comunicación por la escuela Elisava, su proyecto de final de estudios, el documental *Eclectics* (2013), fue mencionado como uno de los documentales básicos para entender la escena del diseño gráfico en España.

Tras su paso por la televisión y la publicidad, entra a formar parte de Eumo_dc, despacho creativo ubicado en Barcelona orientado a la comunicación estratégica en campos como el diseño gráfico, la comunicación digital y el ámbito audiovisual.

Actualmente, compagina su actividad profesional con la académica, como Director del Máster en Diseño y Creatividad Audiovisual y Codirector del Máster en Diseño y Dirección de Arte y del Máster en Dirección Creativa y Comunicación.

NACHO GÓMEZ

Graduado en la Escuela Superior de Cine y Audiovisuales de Cataluña (ESCAC) y especializado en fotografía e iluminación cinematográfica. Su proyecto final de carrera “Pura”, un documental rodado en Singapur, ganó el Premio FAD a la Mejor Obra Documental en 1999.

Desde 2003 es realizador de anuncios de televisión para diferentes marcas. Ha ganado premios en festivales como el Festival Publicitario de San Sebastián, con su pieza “El sol”, el Festival Publicitario de Málaga o el “Ojo de Iberoamérica”.

Su anuncio para la Fundación Afanoc, con miles de visitas en Youtube, fue seleccionado en la *shortlist* del Festival Publicitario de Cannes.

Sus trabajos documentales “Familia Ayara” y “The Walls” rodados en Colombia y en Estados Unidos han sido premiados en el Festival Sima de Los Ángeles y en el Unaff Festival de San Francisco.

Actualmente compagina la publicidad y los proyectos documentales con la docencia en diferentes universidades de Barcelona.

Manifiesto SISOMO

En un mundo lleno de pantallas e imágenes, el audiovisual florece como el lenguaje motriz de la sociedad de la información y el entretenimiento.

Este auge ha traído consigo múltiples transformaciones tanto en el modo en que se consumen los contenidos, como en las fórmulas creativas a las que recurrimos para generarlos y formalizarlos.

Todo ello se traduce en una revolución llena de retos y oportunidades que requiere de un nuevo tipo de realizador audiovisual que tenga la capacidad de aunar, en un mismo perfil, la creatividad, la estrategia, la estética y la técnica.

Presentación

¿Cómo debe ser el realizador audiovisual del siglo XXI? Qué habilidades y conocimientos debe dominar para afrontar los nuevos retos creativos que propone el mercado?

El Máster en Diseño y Creatividad Audiovisual SISOMO es un programa profesionalizador, orientado a dotar a sus participantes de las herramientas y recursos necesarios para el desarrollo de proyectos creativos dentro de la industria audiovisual. Asimismo, partiendo de la metodología propia del diseño (análisis, conceptualización y formalización), los alumnos explorarán el potencial del lenguaje audiovisual abordándolo desde distintas ópticas creativas. Todo ello con la voluntad de formar perfiles profesionales capaces de aportar tanto soluciones concretas a un mercado en auge, como de proponer y experimentar con nuevas técnicas y tendencias para la generación de propuestas artísticas.

Destinatarios

El programa se dirige a los siguientes perfiles académicos y profesionales:

- Licenciados, graduados y CFGS en Imagen y Sonido, Publicidad y Relaciones Públicas, Bellas Artes y Artes Escénicas, Fotografía y Diseño.
- Profesionales del sector.

Estructura

MÓDULO 1

SISOMO. SIGHT, SOUND & MOTION.

Descripción

El primer bloque del programa, está orientado a abordar el concepto SISOMO en cada una de las tres vertientes que lo componen: *sight* (imagen/visión), *sound* (sonido) y *motion* (movimiento).

Dicho proceso se desarrollará a través de una metodología práctica, que permita a los alumnos experimentar de forma manual la generación de discursos plásticos en movimiento, entendiendo y atendiendo las potencialidades de cada uno de los tres elementos y su conjunción.

Asimismo, el presente bloque estará dedicado, en parte, a la exploración de los llamados activos inspiracionales. Sesiones que aportan una mirada multidisciplinar del lenguaje audiovisual aplicado a distintos contextos profesionales y expresivos.

Objetivos

1. Experimentar de forma analógica con la imagen, el sonido y el movimiento, para entender el diálogo expresivo y semántico que se establece entre los tres elementos.
2. Descubrir nuevos universos creativos para el lenguaje audiovisual, incidiendo en los procesos proyectuales que lo caracterizan.

Competencias

1. Habilidad para combinar y conjugar imagen, sonido y movimiento bajo intenciones expresivas y semánticas específicas.
2. Capacidad para adaptarse a flujos de trabajo característicos de distintos contextos de comunicación.

Proyecto 1: *Mix Media* – Dedo Ciego

Dedo Ciego, autodefinidos como «*Mixed Media Artists*», nos sumergen en un proyecto híbrido que combina la investigación creativa con la experimentación gráfica y analógica para crear universos visuales que, posteriormente, serán convertidos en «*loops*» audiovisuales.

Todo ello nos permitirá entrar en contacto con los diálogos que establecen la imagen, el sonido y el movimiento a medida que se van combinando y complementando.

Sesiones

PANTALLA GLOBAL – MARTA MARÍN

El lenguaje audiovisual a devenido una constante del día a día de las sociedades modernas, convirtiendo las pantallas en una extensión misma de nosotros mismos. Esta nueva coyuntura consolida el auge y las perspectivas de futuro del audiovisual, el cual requiere, cada vez más, de profesionales holísticos que incentiven nuevos formatos y discursos capaces de capturar la atención de una sociedad saturada de estímulos visuales.

SIGHT – ANDRÉS HISPANO

Una imagen no se caputra, sino que se contruye. Partiendo de esta premisa, abordamos las capacidades discursivas de la imagen como uno de los elementos fundacionales de la sociedad moderna. La imagen en el mundo audiovisual no sólo representa una acción, sino que genera todo un universo de sensaciones dispuestos estratégicamente en un encuadre, abarcando desde la iluminación hasta la profundidad de campo.

MOTION – DIANA TOUCEDO

El movimiento, entendido como un factor expresivo, nos permite dotar a las imágenes de discursos más complejos, que evolucionan y se transforman en una escala temporal predeterminada. Si una imagen vale más que mil palabras, una imagen en movimiento...

SOUND – DANI TRUJILLO

Un diálogo, el sonido del mar, un clímax sonoro, etc. Pocas veces somos conscientes del papel crucial que juega el sonido como elemento inmersivo y dramático dentro del lenguaje audiovisual. Abordamos el sonido desde su perspectiva expresiva y su capacidad para generar imágenes mentales.

CANADA – OSCAR ROMAGOSA

De la mano de Canada, nos introducimos en su cosmogonía audiovisual y sus flujos de trabajo para entender el secreto que se esconde detrás del éxito internacional alcanzado con sus propuestas creativas.

DOMESTIC DATA STREAMERS –

PAU GARCÍA

Plantear fórmulas creativas para la visualización de datos ha sido el gran estímulo que ha hecho Domestic Data Streamers, una de las iniciativas creativas más potentes de los últimos años. ¿Qué papel juega el lenguaje audiovisual en este proceso? Pau García nos desvela las claves de su éxito.

MÓDULO 2

RELATO Y NARRATIVIDAD

Descripción

Más allá de las innovaciones formales y estéticas que puede aportar el lenguaje audiovisual, su principal vocación es la de contar historias bajo prismas como la información, la persuasión o el arte (generación de pensamiento crítico).

En este segundo módulo, las distintas sesiones que lo conforman se orientan a proporcionar a los participantes los procesos metodológicos y recursos creativos necesarios para la generación de relatos; abordándolos desde la fase verbal y conceptual inicial, hasta su fase audiovisual final.

Objetivos

1. Entender y atender las etapas y elementos que intervienen en la construcción narrativa, utilizando los recursos y documentos de trabajo propios del flujo proyectual audiovisual.
2. Introducir el lenguaje audiovisual y su capacidad narrativa mediante la conjunción de la imagen y el sonido.

Competencias

1. Capacidad para generar y articular una estructura narrativa audiovisual en sus distintas etapas creativas, partiendo del guión literario hasta la formalización de la pieza final.
2. Habilidad para dotar al discurso de una intencionalidad comunicativa específica según los requisitos del proyecto.

Proyecto 2: Fotonovela Audiovisual – Ivan Pintor y Nacho Gomez

El segundo proyecto del curso se centra en la creación de una fotonovela audiovisual, para abordar la narratividad desde la construcción de la imagen y el sonido.

Posteriormente el proyecto se centrará en dar forma a ese universo verbal y amorfo, mediante la técnica del «*stopmotion*».

Sesiones

RELATO CANÓNICO – IVAN PINTOR

Conocemos la estructura que fundamenta la creación de relatos, entendiendo y atendiendo los elementos y procesos que lo caracterizan, con el objetivo de replicarlos y/o alterarlos en función de una intención expresiva y comunicativa predeterminada.

RELATO AUDIOVISUAL – IVAN PINTOR

Trasladamos las nociones adquiridas en la creación de relatos, para comprobar como el lenguaje audiovisual se ha apropiado de dicho proceso, y a la vez, ha innovado en su construcción.

EXPRESIÓN VISUAL – NACHO GÓMEZ

Una vez tenemos el guión, el siguiente paso es transformar la verbalidad en imágenes concretas, que mediante sus atributos visuales, proyecten y amplifiquen el discurso estético implícito en el relato.

EXPRESIÓN SONORA – DANI TRUJILLO

Del mismo modo que la imagen se configura mediante los conceptos clave presentes en el guión, la atmósfera sonora debe articularse del mismo modo para dotar el discurso audiovisual de realismo, dramatismo e inmersión narrativa de cara al espectador.

GUIÓN, GUIÓN TÉCNICO Y STORYBOARD – NACHO GÓMEZ

Visualizamos y entendemos los distintos documentos de trabajo utilizados en proyectos audiovisuales, desde su ideación verbal hasta su definición visual.

TRATAMIENTO AUDIOVISUAL – CÉSAR PESQUERA

El tratamiento audiovisual estético es concebido como una etapa clave en la realización audiovisual, ya que es cuando se prefiguran todos los elementos visuales que darán forma a la pieza. Nacho Gómez nos presenta este documento de trabajo, los elementos que lo componen y su función dentro del mundo audiovisual.

MÓDULO 3 EXPERIENCIAS INMERSIVAS

Descripción

El tercer módulo de este itinerario lectivo se orienta a adentrarnos en el mundo audiovisual entendiéndolo como un lenguaje inmersivo e interactivo que posiciona al usuario en el epicentro discursivo.

Precisamente, una de las premisas que guía este módulo es la de desvincular el lenguaje audiovisual de sus soporte tradicionales para introducirlo en otros contextos, disciplinas y tecnologías que amplifiquen su potencial. Prueba de ello, lo encontramos en múltiples propuestas que han ido apareciendo durante los últimos años que exploran los límites del lenguaje audiovisual y que, gracias a eso, generan tendencias altamente inspiradoras que revelan nuevas oportunidades para este lenguaje.

Objetivos

1. Abordar el universo audiovisual desde las premisas de la usabilidad y el diseño de experiencias, con el objetivo de generar piezas comunicativas y expresivas que posicionen al usuario en su epicentro.
2. Usar el espacio como plataforma discursiva para su intervención audiovisual.

Competencias

1. Capacidad para proponer experiencias audiovisuales inmersivas que incorporen al usuario desde en el proceso creativo y discursivo de la pieza.
2. Habilidad para intervenir el espacio con el lenguaje audiovisual, aprovechando las capacidades expresivas del contexto.

Proyecto 3: Mapping – Tigrelab, Sebastià Brosa y Marc Aliart

Abordamos el lenguaje audiovisual como recurso escenográfico en un contexto operístico. Para ello, propondremos una nueva mirada para el aria de «La Reina de la Noche», perteneciente a la obra de «La Flauta Mágica» de Mozart.

Los alumnos deberán analizar la narrativa de la ópera y generar un nuevo universo visual que aúne el espacio y la proyección audiovisual como lenguaje motriz para generar un discurso escenográfico para la pieza musical.

Sesiones

INTRODUCCIÓN AL MAPPING - MARC ALIART

El *mapping* es un bello lenguaje que permite alterar el espacio según la voluntad del creativo, poniéndolo a disposición de un relato fascinante hecho de luz. Marc Aliart nos introduce en las distintas etapas que caracterizan el desarrollo de un proyecto de *mapping* audiovisual.

ESCENOGRAFÍA – SEBASTIÀ BROSA

La escenografía ha encontrado en el audiovisual un rebulsivo capaz de desplegar mundos creativos de alto interés. Sebastià Brosa nos invita a descubrir los nuevos horizontes creativos que se han abierto ante las nuevas generaciones de creativos audiovisuales.

INSTALACIONES INTERACTIVAS – ELOI MADUPELL

De la mano de Playmodes exploramos las posibilidades interactivas que el lenguaje audiovisual aporta al panorama interactivo.

AGRUPACIÓN SEÑOR SERRANO – PAU PALACIOS

Uno de los equipos creativos más interesantes de las artes dramáticas nacionales. Agrupación Señor Serrano explora los límites del teatro hibridando lenguajes creativos y expresivos, como el audiovisual, para dar lugar a propuestas creativas relevantes y disruptivas.

MÓDULO 4 TOOLKIT Y CREATIVIDAD AUDIOVISUAL

Descripción

El cuarto módulo constituye la espina dorsal del curso. Un itinerario que realiza un profundo recorrido en la práctica y la teoría del hecho audiovisual. De esta manera los alumnos tendrán la oportunidad de aprender la práctica técnica audiovisual, así como los principales roles que intervienen en cualquier proyecto audiovisual de la mano de profesionales en activo de primer nivel.

Dicho proceso de aprendizaje culminará con la realización de un videoclip, en el que los alumnos pondrán en práctica todos los recursos técnicos y expresivos aprendidos hasta la fecha.

Objetivos

1. Dotar a los alumnos de los recursos prácticos y expresivos característicos de la práctica audiovisual mediante contenidos teórico-prácticos impartidos por profesionales en activo.
2. Aplicar dichos conocimientos a proyectos audiovisuales de forma integral, desde su ideación hasta su ejecución formal final, desempeñando los distintos roles profesionales que acompañan cualquier proyecto audiovisual profesional.

Competencias

1. Habilidad para generar contenidos audiovisuales desde una perspectiva técnica y expresiva, posibilitando el dominio de cada una de las fases, desde la ideación a la ejecución, de un proyecto audiovisual.
2. Capacidad para dimensionar y abordar las complejidades técnicas derivadas del uso de las tecnologías y *software* audiovisual.

Proyecto 4: Salvador Sunyer (Nanouk Films) y Marc Aliart

Partiendo de una pieza musical como elemento primigenio, los alumnos desarrollarán, de forma íntegra, todo el proceso de creación de un videoclip. De esta manera, cada uno de los equipos de trabajo, llevará a cabo todos los roles implícitos en la conceptualización, la definición estética y la realización de esta pieza.

Sesiones

REFERENTES AUDIOVISUALES – ANDRÉS HISPANO

La inspiración radica en gran medida en el conocimiento de referentes, es por este motivo que Andrés Hispano nos propone un viaje a través del mundo audiovisual de las décadas del siglo XX, poniendo a nuestra disposición las principales obras del último siglo para que pasen a formar parte de nuestro *background* visual.

REALIZACIÓN AUDIOVISUAL:

DEPARTAMENTOS - NACHO GÓMEZ

Conoceremos los distintos departamentos y los roles que juegan en la producción de una pieza audiovisual de carácter cinematográfico.

DEPARTAMENTO DE PRODUCCIÓN – SONIA FIGUERA

La figura del producer es una de las piezas clave para la creación de un proyecto audiovisual, ya que actúa como posibilitador económico, logístico y creativo para que la producción pueda realizarse.

DEPARTAMENTO DE ARTE – DOMINIQUE AIZPURUA

La ambientación y caracterización son tan solo algunas de las decisiones que recaen sobre el director de arte audiovisual. Nos adentramos en el rol de este profesional, así como en el flujo de trabajo al que recurre este perfil creativo.

DEPARTAMENTO DE SONIDO – DANI TRUJILLO

Aprenderemos las claves técnicas para la construcción de un discurso sonoro para producciones audiovisuales.

DEPARTAMENTO DE FOTOGRAFÍA: DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA (OPERATIVA DE CÁMARA) – MANU CABAÑERO

Entraremos de lleno en la vertiente visual de un rodaje, interactuando en primera persona con la tecnología audiovisual y sus posibilidades creativas, abordando sus particularidades y complejidades desde una perspectiva teórico-práctica.

DEPARTAMENTO DE FOTOGRAFÍA: DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA (ILUMINACIÓN) – NACHO GÓMEZ

En gran medida el audiovisual se corresponde a la habilidad para controlar la luz. Un elemento capaz de construir una gran diversidad de discursos visuales de alto interés expresivo. Aprendemos las claves de todos ellos para poder replicarlos y alterarlos en función de intereses narrativos predeterminados.

DEPARTAMENTO DE POSTPRODUCCIÓN: MONTAJE – DIANA TOUCEDO

La edición es el configurador principal del ritmo audiovisual, a partir de él se generan clímax y espacios de reflexión que sustentan el hilo narrativo. Diana Toucedo nos enseña a entender el lenguaje audiovisual como una rica estructura rítmica, presentándonos distintas técnicas de montaje.

DEPARTAMENTO DE POSTPRODUCCIÓN: COLOR – IVAN GARRIGA

Al igual que la luz o el encuadre, el color es un elemento altamente expresivo bien conocido en el mundo del diseño. Sin embargo, ¿cómo se aborda en el mundo audiovisual? Ivan Garriga nos propone una mirada al lenguaje audiovisual desde el color y su potencial narrativo y expresivo.

DEPARTAMENTO DE POSTPRODUCCIÓN: VFX – IVAN GARRIGA

Los procesos de creación digital audiovisual han abierto un gran abanico de posibilidades creativas. Los Visual Effects (VFX) constituyen herramientas de primer orden para la construcción de nuevas narrativas audiovisuales. Ivan Garriga nos propone un viaje a través de las muchas opciones que nos permiten dichas herramientas.

INTRODUCCIÓN Y TENDENCIAS DEL VIDEOCLIP – MARTA MARÍN

El videoclip, entendido como una apología a la imagen subordinada, representa un reto para cualquier creativo audiovisual. Partiendo de la estructura musical es necesario construir un universo estético y motriz acorde con la estructura narrativa y sonora de la que partimos. Marta Marín nos disecciona este lenguaje para identificar sus particularidades y las posibilidades creativas que nos ofrece.

MÓDULO 5

PROYECTO FINAL: ÓPERA PRIMA

Descripción

Este módulo constituye una apología a la libertad creativa, donde el alumno es el encargado de definir su propio briefing creativo. Para hacerlo, se seguirá un profundo y riguroso proceso de investigación que culminará con la selección de una propuesta creativa concreta, relevante y viable.

Posteriormente será tarea del alumno articular todo su proceso de desarrollo, asesorado por un cuerpo de especialistas que guiarán y acompañarán durante todo el trayecto.

Objetivos

1. Desarrollar de forma íntegra un proyecto audiovisual de carácter libre, integrando en el proceso todos los elementos y recursos tratados durante el curso.

Competencias

1. Habilidad para dirigir, gestionar y coordinar un proyecto audiovisual de forma íntegra a través de sus fases de preproducción, producción y postproducción.

Estructura

- *Discover*: La primera fase proyectual se orienta a germinar ideas dentro del mundo audiovisual. Para lograrlo, se articulan distintas sesiones de inspiración fuera del contexto académico, que nos pondrán en contacto con el teatro, la gastronomía y el arte entre otros ámbitos.
- *Define*: La segunda de las etapas de este proceso proyectual se orienta a filtrar las ideas, bajo las premisas de viabilidad y relevancia.
- *Develop*: Una vez acotada la idea, entramos de lleno en su desarrollo. Para ello se establecen un total de 68 horas de tutorización especializada orientadas a impulsar y ajustar el desarrollo de los distintos proyectos planteados en las etapas anteriores.
- *Broadcast*: Una vez concluido el desarrollo del proyecto, es clave articular una estrategia para su difusión en base a unos objetivos preestablecidos. Ya sea desde un prisma de promoción profesional, o de reflexión social, el proyecto audiovisual generado debe estar respaldado por una planificación que maximice su impacto.

Profesorado

ANNA GALE
ANDRÉS HISPANO
CÉSAR PESQUERA
DANI TRUJILLO
DIANA TOUCEDO
DOMINIQUE AIZPURUA
ELOI MADUPELL (PLAYMODES)
IVAN GARRIGA
IVAN PINTOR
JOAQUIN URBINA
JOSÉ LORENZO
MANU CABAÑERO
MARC ALIART
MARTA MARÍN
MATHIEU FELIX (TIGRELAB)
NACHO GÓMEZ
ÒSCAR ROMAGOSA (CANADA)
PAU GARCÍA (DOMESTIC DATA STREAMERS)
PAU PALACIOS (AGRUPACIÓN SEÑOR SERRANO)
SALVADOR SUNYER (NANOUK FILMS)
SEBASTIÀ BROSÀ
SÒNIA FIGUERA

MÁS INFORMACIÓ

- www.elisava.net
- www.com-elisava.com
- Instagram: @sisomo.elisava
- Vimeo: SISOMO Elisava

Antiguos Alumnos: Los Alumni Bold se beneficiarán de un 15% de descuento sobre el importe de los cursos que se imparten en la Escuela.

La relación de profesores del programa es susceptible a variar en función de condicionantes ajenos al programa. Elisava se reserva la posibilidad de introducir cambios en la programación, así como el derecho de suspender el curso dos semanas antes de su inicio si no se alcanza la cifra mínima de participantes, sin otra obligación que la devolución de las cantidades satisfechas a cada participante.

Los horarios de los programas de Máster y Postgrados pueden ampliarse en función de las actividades del curso (fines de semana incluidos).