



GOBIERNO DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES
MINISTERIO DE CULTURA
SUBSECRETARIA DE POLITICAS CULTURALES Y NUEVAS AUDIENCIAS
DIRECCION GENERAL DE ENSEÑANZA ARTISTICA
ESCUELA METROPOLITANA DE ARTE DRAMATICO

Taller introductorio de video-mapping escénico

Paula Coton

2024

del 18 de abril al 11 de Julio

I. PROPÓSITOS Y PROPUESTA PEDAGÓGICA


Establecer vínculos claros entre las posibilidades del video-mapping y su aplicación práctica en el desarrollo de puestas en escena teatrales y performáticas.

Iniciar a los participantes en las habilidades fundamentales del video-mapping, incluyendo la sincronización básica y la proyección en superficies variadas.

Destacar cómo el video-mapping puede ser una pieza audiovisual con identidad propia, capaz de acompañar y potenciar la escenografía.

Estimular la creatividad al trabajar dentro de limitaciones, fomentando soluciones ingeniosas y adaptativas.

Ofrecer un contexto histórico del desarrollo del video-mapping, explorando su evolución y sus contribuciones al mundo de las artes escénicas.

1 | 



**GOBIERNO DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES
MINISTERIO DE CULTURA
SUBSECRETARIA DE POLITICAS CULTURALES Y NUEVAS AUDIENCIAS
DIRECCION GENERAL DE ENSEÑANZA ARTISTICA
ESCUELA METROPOLITANA DE ARTE DRAMATICO**

Propuesta Pedagógica:

Sesiones teóricas: Teoría centrada en la planificación y ejecución técnica del video-mapping. Exploración de casos emblemáticos en obras de teatro.

Exploración de casos prácticos: Estudio de casos prácticos destacados, analizando motivos técnicos y conceptuales que hacen que el video-mapping en teatro sea relevante.

Sesiones prácticas: Aplicación de conocimientos teóricos en proyectos prácticos.

Uso de elementos escénicos existentes para crear pantallas no planas.

Presentación de resultados: Exposición y discusión de los proyectos prácticos, fomentando la retroalimentación y la apreciación del trabajo de los demás.

II. OBJETIVOS DE APRENDIZAJE


Entender los principios técnicos y creativos fundamentales del video-mapping.

Aplicar técnicas de video-mapping en el diseño de puestas escénicas en teatro, performance y danza.

Contextualizar históricamente esta práctica artística, conocer la evolución histórica del video-mapping y su impacto en las artes escénicas.

III. CONTENIDOS

Principios básicos de video-mapping: Fundamentos técnicos y creativos.

2 | 



**GOBIERNO DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES
MINISTERIO DE CULTURA
SUBSECRETARIA DE POLITICAS CULTURALES Y NUEVAS AUDIENCIAS
DIRECCION GENERAL DE ENSEÑANZA ARTISTICA
ESCUELA METROPOLITANA DE ARTE DRAMATICO**

Estudio de casos emblemáticos: Análisis de proyectos relevantes en teatro y danza.

Planificación y ejecución de un proyecto de video-mapping.

IV. FRECUENCIA DE LAS CLASES

Frecuencia semanal. Duración de las clases: 3 horas cátedra

V. PROPUESTA METODOLÓGICA

Sesiones mixtas: Alternar sesiones teóricas con prácticas para aplicar directamente lo aprendido.

Aprendizaje colaborativo: Fomentar la colaboración entre los participantes en proyectos prácticos grupales.

Feedback continuo: Proporcionar feedback regular para facilitar el crecimiento individual y colectivo.

VI. RÉGIMEN DE EVALUACIÓN Y PROMOCIÓN

La evaluación y promoción se medirá por la calidad de trabajos propuestos cada semana promediándolos con el trabajo final.



GOBIERNO DE LA CIUDAD DE BUENOS AIRES
MINISTERIO DE CULTURA
SUBSECRETARIA DE POLITICAS CULTURALES Y NUEVAS AUDIENCIAS
DIRECCION GENERAL DE ENSEÑANZA ARTISTICA
ESCUELA METROPOLITANA DE ARTE DRAMATICO

VII. BIBLIOGRAFÍA

Las proyecciones audiovisuales en pantallas no convencionales, antecedentes del video mapping: <http://hdl.handle.net/10251/97826>

Beladiez, Andrés. 2016. Breve introducción al video mapping, revista ADE Teatro N° 161.

Alonso, Rodrigo. 2002. Elogio a la Low Tech - Hi Fi (catálogo). Fundación Klemm.

Astarita, Miguel. 1962. Construcción de proyectores, HOBBY.

VIII. RECURSOS MATERIALES Y TÉCNICOS NECESARIOS

2 (Dos) Proyectores digitales con cableado correspondiente a su tecnología.

Elementos escénicos para crear pantallas no planas.

1 (Una) Computadora portátil para la planificación y ejecución de los proyectos prácticos.

4 | 