

Conferencia Enrique Espigares Herrero

2 de mayo de 2018

ETS de Arquitectura

Resumen

Introducción al vídeo mapping _ su aplicación a la instalación de la noche en blanco

Descripción general

El Video Mapping 3D o Mapping Projection es una innovadora técnica audiovisual que emplea la proyección de animaciones dimensionales sobre superficies reales, transformando su apariencia, generando efectos ópticos de movimiento, textura, luz y color.

Es por ello por lo que cada vez más se utiliza este recurso, ya que el Video Mapping da una inmensa riqueza a todo tipo de espectáculos, permite la creación de proyectos artísticos en arquitecturas de pequeño y de gran formato en la calle, como para salas y teatros con la interacción de bailarines y actores, etc.

OBJETIVOS

El objetivo del taller es adquirir los conocimientos técnicos básicos necesarios en la técnica del Video Mapping.

Analizaremos su posible utilización en obras de teatro, adaptaciones dramáticas y su interacción con los métodos actorales.

Aprenderemos a crear una situación estándar:

- Realidad aumentada.
- Proyección arquitectónica.
- Creación de objetos dimensionales.
- Utilización del Video Mapping en diferentes escenografías, como elementos visuales.

METODOLOGÍA

Trabajaremos la realización, creación y puesta en marcha de un proyecto, con software diferenciado. Comenzaremos el taller con una primera base teórica, para después llevarlo a la práctica y entenderlo en su totalidad.

- Teoría del Video Mapping.
- Iluminación. La luz y su utilización.
- El Video Mapping en espacios cerrados.
- El Video Mapping en espacios exteriores.
- Medidas de distancias, proporciones y marcas de ajuste.
- Localización, situación y planteamiento.
- Rider técnico.
- Plantillas y máscaras de referencia (escáner 2D/3D).
- Croma para actores / siluetas / simulación del actor.
- Escaleta y realización del proyecto.
- Guía de programas específicos para hacer Video Mapping.
- Tipologías del Mapping.
- Proyectors: clases /lentes y uso en los diferentes espacios.
- Distancia de proyección técnica.
- Desviaciones ópticas.
- Punto de vista del público y su uso en creación de escenas en 3D.
- Posibilidades técnicas y artísticas del Vídeo Mapping.
- Posibilidades del Mapping para: espectáculos de calle y de sala.
- Interfaz del Madmapper.
- Espacial Scanner: obtener y crear plantillas y máscaras de referencia.
- Resolume / Millumin escenas teatrales.
- Movimientos actorales con imagen proyectada.
- Iluminación con Mapping y texturas (telas, materiales, etc.)
- Sonido y sincronización con vídeo.
- Generar una escena de Video Mapping.
- Prácticas.