

Corso pratico di VideoMapping per Performer, Scenografi, Vj

6-9 aprile 2011 laboratorio deepsheet sl via fischetti 19 Catania

Le tecniche fornite durante il corso riguardano l'intero spettro delle applicazioni di questa nuova ed entusiasmante tecnica. Si è cercato di strutturare il programma in modo indipendente dall'uso di software specifici, o meglio analizzare le possibilità offerte da ogni tipologia di software (piuttosto che di uno specifico prodotto o sistema operativo) privilegiando i software freeware (gratuiti)

Si partirà dai concetti base della proiezione su superfici non piane, per poi affrontare le diverse applicazioni nel campo dello spettacolo. Si imparerà a gestire elementi video per performance teatrali, scenografie sensibili, installazioni video e vjing, nell'ottica dell'interattività con musica, voce e movimento.

Tutto il ciclo delle lezioni sarà prettamente pratico, infatti tutte le nozioni tecniche verranno accompagnate costantemente da esercizi pratici su piccoli oggetti o modellini architettonici, mostrando tutti i passaggi tecnici per realizzare un progetto di videomapping.

- PROGRAMMA -

6 aprile 15:00 - 21:00

<u>TEORIA</u> Presentazione, Documentazione video Possibilità del videomapping Introduzione alle diverse tecniche di videomapping Presentazione dei software più diffusi per live projection	<u>PRATICA</u> Analisi delle distorsioni dovute a proiezione su una superficie piana in posizione arbitraria e a proiezione su una superficie composta tridimensionale Creazione di "Maschera video" tramite software di disegno, analisi dei formati accettati dai principali software di Vjing - videomappaggio di una superficie quadrangolare - videomappaggio di una superficie complessa
<u>SOFTWARE</u> Disegno: Photoshop, Gimp, etc etc... / Proiezione: Resolume, modul8, ...	

7 aprile 15:00 - 21:00

<u>TEORIA</u> Presentazioni software per realizzazione dei contenuti video per applicazioni di mapping Approcci creativi ai contenuti video : shape and hints , optical illusion , depth of field , perspective , narrative for video mapping. Analisi delle diverse possibilità offerte da un tipo di superficie complessa per la composizione di video per una performance, una installazione o una scenografia Creazione di contenuti e filmati efficaci nelle implementazioni di video mapping Approccio alla tridimensionalità reale e simulata Videomappaggio di una facciata architettonica (in scala)	<u>PRATICA</u> Uso delle maschere e altri tipi di riferimento per la creazione di contenuti video personalizzati per superfici specifiche Videomappaggio (frontale) di una facciata architettonica reale. Uso di webcam o telecamera. Ripresa on site di audio_video (gente, paesaggio urbano) per la creazione di contenuti multimediali
<u>SOFTWARE</u> Compositing: After Effects, Flash, Motion., / generative tools for audio visuals 3D: 3Ds MAX, Maja, Blender...	

8 aprile 15:00 - 21:00

TEORIA

Presentazioni software per realizzazione *in tempo reale* di contenuti video, ed introduzione all'interattività audio-video e movimento-video
overview of dynamic mapping on quartz
mapping and sequencing
generating feedback for implementation

PRATICA

Studio di un oggetto tridimensionale, ricreazione dell'oggetto in una scena virtuale e proiezione della stessa sull'oggetto reale.
Creazione di una proiezione video su detto oggetto variabile in funzione del suono (musica) e del movimento nell'ambiente (danza)

SOFTWARE

VVVV (gratuito per windows), Quartz Composer (gratuito per Mac OSX)

9 aprile 15:00 - ????

Studio dell'ambiente dove realizzare l'installazione/performance di fine corso (Yoko ono Music Club) , scelta delle azioni e della musica con cui fare interagire le proiezioni, realizzazione dei contenuti video ed evento finale (serale).

Birra.