

Videomapping 25-26-27 OTTOBRE 15:00-19:00

Il Video Mapping è una tecnica che trasforma ogni video-proiezione una performance unica, sfruttando le caratteristiche architettoniche e le particolarità dello spazio che la ospita. Senza il vincolo dello schermo si può esplorare ogni dimensione, compreso lo spazio urbano. Sul palcoscenico le possibilità creative sono illimitate, con le tecniche di interazione con la musica e gli attori/ballerini. Parlando di Comunicazione/Pubblicità le grandi proiezioni su edifici lasciano nello spettatore, che non distingue più tra la trama architettonica vera e propria e quella virtuale, il ricordo di aver assistito ad uno spettacolo piuttosto che essere stato esposto a messaggi ben studiati. E' possibile trasformare ogni facciata di palazzo in un palcoscenico, reinventando il concetto stesso di evento cittadino. L'illusione percettiva, è quella di una "architettura liquida", mobile, che aderisce come pellicola o si stacca dalla superficie vera. Verranno messe in pratica varie tecniche di proiezione e disegno (su superfici urbane, all'interno di teatri, durante eventi in locali); particolare attenzione verrà dedicata allo studio e creazione dei contenuti.

N. MINIMO 10 partecipanti

Durante il corso saranno presentati vari progetti da realizzare dove i corsisti saranno guidati "passo passo" nella messa in opera.

Il corso non richiede delle conoscenze di base.

#### A CHI E' RIVOLTO

Il corso è aperto a tutti

Hobbisti, programmatori, makers, hackers, ingegneri, appassionati di informatica ed elettronica ect

#### DURATA E METODOLOGIA

La durata massima (stimata) del corso è di 3 giorni.

4 ore al giorno

I software e l'hardware utilizzato sarà fornito dal docente.

Sarà necessario l'uso di un PC portatile con almeno 2gb di RAM.

#### COSTO

Il corso ha un costo di 150€ a studente

- PROGRAMMA - 1 - Giorno

Teoria	Pratica
<p>Presentazione, Documentazione video Possibilita' del videomapping Introduzione alle diverse tecniche di videomapping</p> <p>Presentazione dei software più diffusi per live projection</p>	<p>Analisi delle distorsioni dovute a proiezione su una superficie piana in posizione arbitraria e a proiezione su una superficie composta tridimensionale.</p> <p>Creazione di "Maschera video" tramite software di disegno, analisi dei formati accettati dai principali software di Vjing</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- videomappare di una superficie quadrangolare</li><li>- videomappare di una superficie complessa</li></ul>

2 - Giorno

<p>Presentazioni software per realizzazione dei contenuti video per applicazioni di mapping. Approcci creativi ai contenuti video : shape and hints , optical illusion , depth of field , per- spective , 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.</p> <p>Approccio alla tridimensionalità reale e simulata Videomappaggio di una facciata architettonica (in scala).</p>	<p>Uso delle maschere e altri tipi di riferimento per la creazione di contenuti video personalizzati per superfici specifiche Videomappare (frontale) di una facciata architettonica reale.</p> <p>Uso di webcam o telecamera. Ripresa on site di audiovideo (gente, paesaggio urbano) per la creazione di contenuti multimediali</p>
--	---

### 3 - Giorno

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	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)
---	---

il docente

Riccardo Puglisi aka Sk4t

Il suo portfolio: [www.vimeo.com/liberotratto](http://www.vimeo.com/liberotratto)

Digital Artist che nel panorama europeo sa collocarsi grazie all'attivismo dei suoi progetti creativi che toccano i temi dell'interattività e della computer grafica, che riesce a rendere particolarmente unici anche grazie alla passione che il giovane artista nutre per la fotografia. La conoscenza all'elettronica è legata a degli studi fatti in età adolescente presso l'ITIS Galileo Ferraris riportando vincite a borse di studio INAIL e progetti che lo legarono sempre più a quel mondo.

Continua i suoi studi presso l'Accademia di Belle Arti di Catania con il corso Arti Tecnologiche e rimane affascinato da un Biennio Specialistico in Fotografia a Catania. Nei suoi trascorsi troviamo vari progetti svolti a Londra, Lepaja, Amsterdam, Vienna e numerose collaborazioni nella creazione di stand interattivi presso stand fieristici per MIUR, ESMO, ect L'intreccio tra fotografia e arte interattiva hanno fatto del carattere espressivo, un punto di forza e di costante ricerca che da sempre nutrito con passione e studio.

Si possono vedere i suoi progetti sul suo canale video: [www.vimeo.com/liberotratto](http://www.vimeo.com/liberotratto)

Dal 1998 lavora nel campo della pubblicità fondendo arte con essa, sviluppando siti web, grafica, video e app-interattive sul web.

Rimasto affascinato dalla natura hardware del Raspberry PI e dalla sua semplicità nell'utilizzo realizza applicativi ad hoc per controllo di totem multimediali, player, circuiti di sorveglianza, domotica, ect