Escuela Universitaria de Artes

Unidad de formación y capacitación docente.

Titulo: VideoMapping, dotando de contenido audiovisual a objetos inanimados.

El Videomapping, también conocido como Projection Mapping o 3D mapping, es una técnica basada en proyectar imágenes sobre superficies reales, diferentes de una pantalla de proyección (edificios, objetos, elementos arquitectónicos) tanto en exteriores como en interiores. Como característica, estas imágenes son acompañadas generalmente por efectos de sonido o música con diferentes grados de sincronía, a fin de reforzar la manipulación rítmica de una obra o propuesta. El diseño de las formas y figuras de la proyección sigue la estructura real y a partir de ella evoluciona e interacciona con sus elementos: ventanas, puertas, columnas, etc.  
Es una técnica relativamente reciente y se utiliza para convertir cualquier superficie en una pantalla dinámica con el objetivo de crear ilusiones visuales que den la sensación de que el objeto se está comportando de maneras que serían imposibles en la vida real. Se ha vuelto muy popular entre artistas y publicistas ya que permite agregar elementos dinámicos y nociones de movimiento a superficies estáticas.

La utilización creativa de éstas técnicas requiere pensar nuevas posibilidades de expansión de los contenidos que se pueden abordar en el aula. La posibilidad de lo multimedial y de la interacción amplia los horizontes hacia los que transitamos y presupone estar alertas a las modificaciones socio-culturales que se nos presentan.

En este taller se muestran algunos ejemplos de Videomapping y su interacción sonora y también recorre algunas herramientas que pueden ser usadas para desarrollarlo.

Talleristas: Esteban Calcagno, Nicolás Ortega, Diego Campos

Duracion 3Hs.