



CASE STUDY

SKULLMAPPING HERHAALT ZIJN SUCCES MET 'GALLERY INVASION'

Innovatief Belgisch duo gebruikt Panasonic-projectie in speels nieuw mappingproject.

Het duo gebruikte een Panasonic PT-VZ570-projector. Vóór de lens van de projector was een speciale spiegelkop van het Dynamic Projection Institute gemonteerd. De programmeerbare en gemotoriseerde spiegel kan 270 graden draaien en op en neer bewegen, zodat de beelden de ruimte echt kunnen overnemen.

'*Gallery Invasion*' vindt plaats in de eigen galerie van Antoon in het Belgische Leuven. Hij is oorspronkelijk kunstschilder en gebruikt deze ruimte om zijn werk als artiest te laten zien.

"We hebben deze projector gebruikt vanwege de WUXGA-resolutie en omdat hij de juiste lichtopbrengst heeft voor deze ruimte en het zwartniveau in de geprojecteerde beelden dicht genoeg in de buurt van echt zwart komt"

De hoofdrolspeler van de installatie is een aapje. Een ander minifiguurtje spuit een graffititag op het schilderij van het aapje en gaat dan op pad door de ruimte, achtervolgd door het boze aapje. De personages springen van schilderij naar schilderij, dwars door de galerie.

Het project is bijzonder populair. Een filmpje van de installatie is al 20 miljoen keer bekeken op Facebook.

De PT-VZ570 heeft een compacte vorm en kan 7000 uur onderhoudsvrij worden gebruikt. Projectie onder een hoek – essentieel voor *Gallery Invasion* – is mogelijk door horizontale, verticale en hoek-keystonecorrectie en de verticale montage aan de wand.

"Voor ons is dit allereerst een onderzoeks- en ontwikkelingsproject, dus we hebben dit gemaakt om te laten zien wat mogelijk is met deze techniek", zegt Filip. "In dit geval was de video belangrijker voor ons dan de live beleving, maar we zijn van plan een vergelijkbaar project op grotere schaal voor een groter publiek te maken."

De basisfunctie voor daglicht van de PT-VZ570 zorgt dat de geprojecteerde beelden levendig, helder en scherp zijn, zelfs in het felverlichte gedeelte van de galerie, waar de kunstwerken worden uitgelicht met spots.

"Wij reizen veel en brengen dus veel tijd door op vliegvelden. Die hebben bijna allemaal enorme witte plafonds. Zo'n groot oppervlak zou een prachtige achtergrond zijn voor een bewegende projectie", vervolgt hij. "Of stel je een levensgrote geprojecteerde King Kong voor die op een groot gebouw klimt en dan van gebouw naar gebouw springt!"

"Technisch gezien was dit een uitdaging. Ik had nog niet eerder met een spiegelkop gewerkt", zegt Filip. "Het project zocht ook de grens op van wat met de spiegelkop was gedaan. Tot dan toe was hij alleen gebruikt voor het bewegen van afbeeldingen of video en niet voor complexe animatie met figuren die op heel specifieke momenten op heel specifieke plaatsen moeten zijn."

"We zijn inmiddels wel gewend aan mappingprojecten op allerlei objecten, maar figuren die vrij bewegen over meerdere muren, het plafond en zelfs de vloer, met maar één projector en een onopvallende configuratie, is een magisch gezicht."

Filip gebruikte de MDC-X-mediaserver van het Dynamic Projection Institute voor het programmeren van de spiegelkop, die hij dezelfde beweging liet volgen als die van de animatie.

"We hebben deze projector gebruikt vanwege de WUXGA-resolutie (1920x1200) en omdat hij de juiste lichtopbrengst heeft voor deze ruimte en dit soort project (4800) en het zwartniveau in de geprojecteerde beelden dicht genoeg in de buurt van echt zwart komt."

"Figuren die vrij bewegen over meerdere muren, het plafond en zelfs de vloer, met maar één projector en een onopvallende configuratie, is een magisch gezicht."



“Als je zwart projecteert, zie je in de projectie meestal een rechthoekige grijze vorm. In dit geval zou er samen met de animatie een zwarte rechthoek over de muur bewegen en dat zou natuurlijk de illusie verstoren.”

Skullmapping integreerde ook geluid in het verhaal. Ze vroegen geluidsontwerpers bij het bureau Roundhouse om geluidseffecten te maken en het geluid te laten meebewegen met de actie. Via luidsprekers aan weerszijden van de ruimte kon het geluid samen met de animatie door de galerij heen bewegen, wat de ervaring compleet maakte.