



CASE STUDY

## **SKULLMAPPING RENUEVA SU ÉXITO CON "GALLERY INVASION"**

La pareja utilizó un proyector PT-VZ570 de Panasonic, en combinación con un espejo especial del Dynamic Projection Institute montado delante del objetivo del proyector. Programable y motorizado, el espejo puede girar 270 grados, así como hacia arriba y hacia abajo, lo que permite proyectar imágenes por toda la sala.

*Gallery Invasion* se proyecta en la propia galería de Antoon en Leuven (Bélgica). Sobre paredes con cuadros, el espacio se utiliza para mostrar su trabajo como artista.

**"Utilizamos este proyector porque ofrece resolución WUXGA, la cantidad adecuada de lúmenes para el espacio y niveles de negro en imágenes proyectadas lo suficientemente próximos al tono negro real".**

La instalación incluye un mono como protagonista, junto a un pequeño personaje en miniatura que pinta un grafiti en el cuadros del mono antes de salir disparado por la sala con el mono detrás. Saltando de cuadro en cuadro, los personajes recorren todo el espacio.

El proyecto ya ha demostrado su popularidad con unas 20 millones de reproducciones del vídeo en Facebook.

El proyector PT-VZ570 tiene un tamaño compacto y ofrece un vida útil libre de mantenimiento de 7000 horas. La función de corrección horizontal, vertical y trapezoidal permite las proyecciones en ángulo esenciales para el proyecto *Gallery Invasion*, con el proyector montado verticalmente contra la pared.

"Para nosotros este es primero y ante todo un proyecto de investigación y desarrollo con el que queremos mostrar qué permite esta técnica", indica Filip. "En este caso, el vídeo es más importante para nosotros que la experiencia en directo, y nuestra intención es recrear este tipo de proyecto a gran escala para una audiencia de mayor tamaño".

La función básica para entornos de luz diurna del PT-VZ570 permite garantizar el brillo, la claridad y la nitidez de las imágenes proyectadas incluso en las áreas con mucha luz de la galería, donde las obras de arte reciben la iluminación de los focos.

"Como viajamos mucho, pasamos una gran cantidad de tiempo en aeropuertos y prácticamente todos ellos tienen enormes techos blancos, lo que los convierte en un gran lienzo para realizar proyecciones sobre toda su superficie", continúa. "O imagine la proyección de un King Kong a tamaño real trepando por un edificio de gran altura y saltando de uno a otro edificio".

"Técnicamente me planteaba un desafío, porque no había trabajado nunca con un espejo", añade Filip. "Este proyecto también supone un avance con respecto a lo que se ha hecho con espejos, ya que hasta ahora se habían utilizado para proyectar movimientos alrededor de gráficos y vídeo, no para un animación compleja con personajes que necesitan estar en puntos muy específicos en momentos muy concretos".

"Nos hemos acostumbrado a ver proyectos de mapping proyectados en todo tipo de objetos, pero ver personajes moviéndose libremente sobre varias paredes, techos o incluso suelos con un único proyector y una instalación discreta resulta bastante mágico".

Filip utilizó el servidor de medios MDC-X del Dynamic Projection Institute para programar el espejo, de forma que replicara el movimiento preparado en la animación.

"Utilizamos este proyector porque incorpora resolución WUXGA (1929x1200) y la cantidad de lúmenes de salida adecuada para este espacio y este tipo de proyecto (4800), y los niveles de negro en imágenes proyectadas resultan lo suficientemente próximos al negro real".



**"Ver personajes moviéndose libremente sobre varias paredes, techos o incluso suelos con un único proyector y una instalación discreta resulta bastante mágico".**

"Habitualmente cuando proyectas negro, lo que se ve es una forma rectangular de color gris, que en este caso sería de color negro, moviéndose sobre la pared con la animación, y eso daría al traste con la ilusión".

Skullmapping también integró audio en la historia, para lo cual pidieron a los diseñadores de sonido de la agencia Roundhouse crear efectos sonoros y distribuir el sonido por la sala cuando la acción se mueve de izquierda a derecha. Colocando altavoces a cada lado de la sala, el sonido podría moverse por la galería junto con la animación para completar la experiencia.

