



CASE STUDY

Skullmapping wiederholt seinen Erfolg mit "Gallery Invasion"

Belgisches Kreativ-Duo setzt Projektor von Panasonic bei seinem neuen witzigen Mapping-Projekt ein.

Die beiden Belgier verwendeten dafür einen Panasonic Projektor PT-VZ570 in Verbindung mit einem speziellen Mirror Head des Dynamic Projection Institute, der vor der Projektorlinse angebracht wurde. Der programmierbare und motorisierte Spiegel ist um 270 Grad rotierbar sowie vertikal beweglich, wodurch die Bilder den Raum vollständig einnehmen können.

"*Gallery Invasion*" spielt in der eigenen Galerie von Antoon Verbeeck im belgischen Leuven, die als Ausstellungsraum für die Arbeiten des bildenden Künstlers und Malers dient.

„Wir haben diesen Projektor verwendet, weil er eine WUXGA-Auflösung hat, die richtige Lichtleistung für den Raum und Schwarzwerte in den projizierten Bildern bietet, die echtem Schwarz nahe genug kommen.“

Die Protagonisten der Animation sind ein Äffchen sowie eine Miniaturfigur, die das gemalte Äffchen auf einem Bild mit Farbe besprüht und dann durch den Raum davondüst. Dabei wird sie von dem zornigen Äffchen verfolgt. Die Figuren springen von Bild zu Bild von einer Ecke des Raumes zur anderen.

Das Projekt findet bereits großen Anklang und hat als Video auf Facebook inzwischen 20 Millionen Views zu verzeichnen.

Mit seinem kompakten Formfaktor bietet der PT-VZ570 eine wartungsfreie Lebensdauer von 7.000 Stunden. Die horizontale, vertikale und Corner-Keystone Trapezkorrektur ermöglichen, die für "*Gallery Invasion*" benötigte angewinkelte Projektionen geometrisch anzupassen. Der Projektor ist dabei vertikal an der Wand montiert.

„Für uns ist dies in erster Linie ein Forschungs- und Entwicklungsprojekt, mit dem wir zeigen wollten, was mit dieser Technik möglich ist“, erklärt Filip Sterckx. „Das Video war für uns in diesem Fall wichtiger als das Live-Erlebnis, aber wir wollen diese Art von Projekt in größerem Maßstab für ein größeres Publikum noch einmal kreieren.“

Die Daylight View Basic Funktion des PT-VZ570 sorgt außerdem für helle, klare und scharfe Umrisse der projizierten Bilder selbst in dem hell erleuchteten Bereich der Galerie, in dem die Gemälde durch Strahler angeleuchtet werden.

„Da wir häufig auf Reisen sind, verbringen wir viel Zeit in Flughäfen. Fast alle haben riesige weiße Decken. Sie wären eine hervorragende Projektionsfläche für Bilder, die sich über diese ausgedehnten Flächen bewegen könnten“, fährt er fort. „Oder stellen Sie sich einen projizierten King Kong in voller Größe vor, der ein riesiges Gebäude hinaufklettert und von einem Gebäude zum anderen springt!“

„Technisch gesehen war dies eine Herausforderung, da ich vorher noch nie mit dem Mirror Head gearbeitet habe“, sagt Sterckx. „Dieses Projekt geht auch über das hinaus, was mit dem Mirror Head bislang erreicht wurde. Bis dato wurde er vorwiegend verwendet, um Grafiken oder Videos zu verschieben, aber nicht für eine komplexe Animation mit Figuren, die zu einem bestimmten Zeitpunkt an ganz bestimmten Positionen sein müssen.“

„Wir sind inzwischen daran gewöhnt, dass alle möglichen Objekte als Projektionsflächen für Mapping-Projekte dienen. Aber wenn Figuren sich über mehrere Wände und sogar den Boden frei bewegen mit nur einem Projektor und einer einzigen Installation, ist das schon ein fantastischer Anblick.“

Filip Sterckx programmierte den Spiegelkopf über den MDC-X Medienserver des Dynamic Projection Institute und richtete ihn so ein, dass er derselben Bewegung folgte, wie in der Animation vorgegeben.



„Wir haben diesen Projektor verwendet, weil er eine WUXGA Auflösung (1.920 x 1.200 Pixel) hat, die richtige Lichtleistung (4.800 lm) für den Raum und diese Art des Projekts sowie Schwarzwerte in den projizierten Bildern bietet, die echtem Schwarz nahe genug kommen.“

„Wenn Figuren sich über mehrere Wände und sogar den Boden frei bewegen mit nur einem Projektor und einer einzigen Installation, ist das schon ein fantastischer Anblick.“

„Wenn man Schwarz projiziert, sieht man normalerweise ein projiziertes graues Rechteck. In diesem Fall hätte man ein schwarzes Rechteck gehabt, das sich mit der Animation an der Wand entlang bewegt hätte, und das hätte natürlich die Illusion zerstört.“

Skullmapping hat auch Klänge und Geräusche in die Szene integriert. Sie baten dazu Tongestalter der Agentur Roundhouse, Klangeffekte zu erzeugen und die Geräusche dem Geschehen von links nach rechts folgen zu lassen. Mit Lautsprechern auf beiden Seiten des Raumes konnte sich der Klang zusammen mit der Animation durch die Galerie bewegen und das Erlebnis vervollständigen.