

OBJETIVOS PEDAGOGICOS

El objetivo del taller es aportar los conocimientos básicos para introducirse en la Técnica del Video Mapping. La propuesta del taller es conocer las diferentes tipologías que podemos entender como vídeo Mapping: realidad aumentada, proyección arquitectónica, sobre objetos, etc.

Se mostrará una introducción histórica, veremos ejemplos de artistas relevantes que podríamos definir como pioneros así como examinar los diferentes métodos que han llevado a cabo cada una de sus propuestas artísticas. Se profundizará en el uso de MadMapper y usaremos Modul8, VDMX y Millumin como fuente principal de video. Veremos como es posible intercambiar fuentes de video entre aplicaciones gracias a la tecnología de Syphon.

Dirigido a personas interesadas en el campo del audiovisual así como artistas y diseñadores que tengan un proyecto propio a realizar. Los alumnos deberán tener unos mínimos conocimientos de edición de vídeo aunque no es imprescindible.

REQUERIMIENTOS

Cada alumno debe traer:

- . su propio Ordenador Mac OS X 10.6 (Snow Leopard) o superior instalado (preferible portátil).
- . un adaptador VGA o DVI "displayport compatible con su equipo.
- . aunque no es imprescindible, es de utilidad tener un controlador MIDI.

Para hacer uso de la opción Espacial Scanner de Madmapper es necesario una cámara de fotos CANON DSLR compatible.

(ver modelos <http://www.madmapper.com/madmapper/specs>) y cualquier otra cosa que crea de interés para usar sus proyectos personales (KInect, Iphone, etc). Madmapper puede ser usado por otras aplicaciones que no sean Modul8 siempre y cuando usen la tecnología Syphon para el stream de vídeo.

PROGRAMA

- . Presentación del profesor y alumnos.

INTRODUCCIÓN VIDEO MAPPING

- . Breve introducción Histórica sobre el vídeo mapping.
- . Precursores y referentes.
- . Muestra en vídeo de proyectos llevados a cabo por artistas y colectivos relevantes.

CONCEPTOS SOBRE EL VIDEO MAPPING

- . Lo Básico: que debemos tener en cuenta a la hora de planificar un proyecto de video mapping.
- . Tomar medidas de distancias, proporciones, marcas de ajuste y posición son parte de la pre-producción.
- . Localización y planteamiento: donde colocar los proyectores y desde donde lo ve el público.
- . Desarrollo técnico: que se necesita.
- . Plantillas y mascarar de referencia (escaner 2D/3D).
- . Guión, bocetos, alzados y simulaciones 2d/3D
- . Escaleta y realización: poner todo en orden y tener todo en cuenta.

- . Guía de programas específicos para hacer Mapping.
- . Tipologías del Mapping: Arquitectura, realidad aumentada, interactivo, sobre objetos.

VDMX: ASPECTOS GENERALES

- . Conceptos Básicos y generales.
- . Uso de la interfaz . Abrir plantillas de ejemplo y construir un mezclador de video con fx básico.
- . Salida avanzada de pantalla (multi-proyección).
- . Activar fuente de salida Syphon para enviar a Madmapper

MILLUMIN A FONDO

- . Conceptos Básicos y generales.
- . Uso de la interfaz . Boards y composiciones. Propiedades de clips y fx.
- . Mapping con Millumin: warping y corrección.
- . Salida avanzada de pantalla: multi-proyección (Matrox DualHead y Triplehead) Edge Blending, Corrección de color, Keystone y gamma.
- . Activar fuente de salida Syphon para enviar a MAdmapper

SYPHON ¿QUE ES Y PARA QUE SIRVE?

- . Entender que es la tecnología Syphon y como comparte información entre aplicaciones.
- . Instalar plugin Syphon para enviar o recibir (servidor o cliente) entre aplicaciones compatibles.

MADMAPPER: INTERFAZ A FONDO

- . Interface del MadMapper paso a paso: vistas, zoom, mascarar, superficies, modos de copia.
- . Espacial Scanner: Obtener y crear plantillas y máscaras de referencia para la posterior creación de contenido.
- Nota: es necesario una cámara DSLR Canon 5D, 7D, o compatible para poder usarla opción Espacial Scanner).
- . Exportar Plantilla de Espacial Scanner para su posterior edición de contenido.
- . Pruebas de fiabilidad.
- . Creación de contenido 2D/3D con programas de edición y post-producción: After Effects, Cinema 4D, etc.

PRÁCTICAS

- . Mostraremos como compartir video vía Syphon entre las diferentes aplicaciones (VDMX, MADMAPPER Y MILLUMIN).
- . Propuesta de una o varias instalaciones de Mapping por grupos.
- . Como obtener el mejor resultado según la posición y/o distancia del proyector con los objetos
- . Creación de contenido 2D/3D con programas de edición y post-producción: After Effects, Cinema 4D, etc.

Práctica en un espacio público.

La asistencia al curso incluye:

- Descuento del 15 % en la compra de una licencia Millumin
- Atención personalizada en prácticas grupales
- Material técnico para pruebas en conjunto (proyectores, cámara de fotos, cámara de vídeo). Si alguien desea traer su equipo relacionado con el contenido del curso (controladoras midi, proyectores, etc) para acompañar las clases o consultar dudas se dedicará un espacio para hacerlo.

No se facilitarán licencias de programas. Se trabajará sobre versiones trial de 1 mes. Millumin por ejemplo permite guardar y usar los proyectos posteriormente.



Lugar: Enclave Pronillo (Fundación Santander Creativa). Santander

Duración: 25 horas

Calendario: del **15 al 18** de enero de 2014. **Horario:** miércoles, jueves y viernes de 16:00 a 21:30 horas. Sábado de 10:00 a 14:00 y de 16:30 a 21:00 h.

Plazas: 15 (en orden de inscripción)

Precio: 160 €.

Alumnos de cursos organizados por Ruido interno y menores de 23 años **135 €.**

Una Beca de matrícula para uno de los asistentes que se encuentre en situación de desempleo (imprescindible presentar la cartilla del INEM sellada)

Inscripción: Se realizara mediante solicitud de ficha de inscripción y enviada por mail a la dirección **ruidointerno@gmail.com**. Se facilitará un número de cuenta para hacer el pago del curso. Por correo electrónico o el primer día del curso se entregará el resguardo del ingreso. La fecha tope tanto para la inscripción como para el pago será el **8 de enero (miércoles)**.

Si el curso no se celebrara por cualquier motivo, se devolverá el importe del mismo.

(Juanjo Fernández Rivero)

Nacido en Terrassa, 1974. Se trata de un artista con incontinencia creativa. A realizado estudios de Artes Aplicadas, Fotografía y Procedimientos Contemporáneos de la Imagen.

Desde finales de los 90 desarrolla sus propias aplicaciones para el tratamiento de vídeo en tiempo real y desde entonces no ha cesado de experimentar con diferentes software y herramientas que le han llevado a participar en festivales por toda Europa. En su faceta como vídeo artista ha mostrado sus obras

(instalaciones y performances) en directo en Europa Asia y América. Ha recibido diversos premios y menciones de la crítica a nivel internacional.



En la actualidad compagina su trabajo como realizador de vídeo con la dirección técnica de video Mapping, acumulando un largo currículum como colaborador habitual de **VjSpain** y **TVE** entre otros. Sus trabajos más reconocidos son **Mapping Obradorio 2011/12**(Santiago de Compostela), **Gala Ligu YI**, (China) y el resumen anual **Noticias La2 de TVE**.

Como docente ha impartido numerosos talleres y masterclasses sobre diversos programas (Modul8, Madmapper, VDMX, MIllumin, Quartz Composer, Isadora) y Proyección de Vídeo Arquitectural.



“Juanjo Fernández Rivero recoge este desasosiego vital, ... Y la música, el vídeo, el live cinema, la creación de software y de manera muy particular la docencia, son los vehículos que utiliza prioritariamente para hacer oír su voz, una voz autodidacta, crítica, comprometida, generosa y singular, que huye de tendencias y de las autocomplacencias clásicas de la Institución Arte.”

Susana Medina
Directora de Proyectos
Terrassa Artes Visuales