PINOCCHIO

Pinocchio' es una producción musical, bajo el  
sello de la Joventut de la Farándula de Sabadell (Barcelona), con una escenografía basada en proyecciones de vídeomapping. Con esto, se ha conseguido crear un espacio 100% ‘Phygital’, que permite que el área escénica se transforme constantemente a lo largo del montaje “logrando una escenografía totalmente inmersiva y experiencial”.

El vídeomapping en el teatro es una técnica innovadora que ha transformado la manera en que se concibe la escenografía y la arquitectura escénica. Esta técnica consiste en proyectar imágenes y videos sobre superficies tridimensionales, como los arcos de medio punto, creando efectos visuales impactantes que enriquecen la experiencia teatral. Los arcos de medio punto característicos de la arquitectura romana y gótica, se convierten en lienzos dinámicos que permiten a los creadores jugar con luces, sombras y colores, generando ilusiones ópticas que pueden simular movimiento, profundidad o incluso transformar el espacio escénico en distintos escenarios virtuales.

Pinocchio transporta al público a través de los diversos y fantásticos escenarios del cuento de Collodi. Desde la pequeña cabaña de Geppetto hasta el colorido y caótico mundo del teatro de marionetas, las proyecciones dan vida al hábitat de la historia y a las aventuras que el entrañable niño de madera vive en su viaje interior.

Proceso

La integración de la ‘Arquitectura Phygital’ en el teatro lleva esta evolución un paso más allá. Phygital es un término que combina lo físico y lo digital, y en el contexto teatral, se refiere a la fusión de elementos arquitectónicos físicos con tecnología digital interactiva. Esta combinación permite crear escenarios que responden en tiempo real a las acciones de los actores o incluso a la interacción del público. Por ejemplo, los arcos de medio punto pueden ser equipados con sensores que, al ser tocados o atravesados, desencadenan cambios en las proyecciones o en la iluminación, creando una experiencia inmersiva y participativa.

‘Pinocchio’ es un ejemplo brillante de cómo estas innovaciones pueden enriquecer la estética y la funcionalidad de los espacios, transformando la manera en que interactuamos con la creación de experiencias únicas y memorables

<https://youtu.be/wKQFjAPyd5g>