

TALLER DE CREACIÓN DE ESCENOGRAFÍAS DIGITALES CON UNREAL ENGINE 5

Del 20 de noviembre al 1 de diciembre 2023

Ciclo de Formación en Programación Gráfica
para la Creación Artística



Presentación

En la actualidad, las tecnologías digitales están desempeñando un papel clave en la evolución de las disciplinas artísticas. Desde la arquitectura hasta la música, pasando por el cine y la danza, las herramientas digitales están ampliando las posibilidades creativas en diversas formas de expresión. En este contexto, las artes escénicas no son una excepción: la creación de escenografías mediante la proyección de entornos virtuales impulsados por software avanzados como Unreal Engine 5, permiten a los artistas y diseñadores escénicos construir mundos digitales y narrativas visuales que se fusionan con la actuación en vivo. Este enfoque, que está redefiniendo la forma en que se pueden desarrollar los proyectos escénicos, se presenta como un campo de experimentación que pide ser explorado desde la libertad que ofrece la práctica artística en su relación con las nuevas tecnologías. Desde la creación de paisajes de ciencia ficción hasta la reconstrucción de momentos históricos, las proyecciones digitales brindan un lienzo con infinitas posibilidades. En resumen, las tecnologías digitales están transformando el panorama de las artes escénicas al permitir a los artistas explorar nuevas dimensiones creativas.

Unreal Engine 5

Unreal Engine 5 es una potente y avanzada herramienta de creación 3D en tiempo real. Se utiliza en campos tan diversos como el videojuego, el VJing o la escenografía digital. Unreal Engine, desarrollado por Epic Games, proporciona a los creadores de contenido una plataforma versátil y de alto rendimiento para diseñar y construir experiencias interactivas. Unreal Engine 5 destaca por su capacidad para crear gráficos impresionantes, físicas realistas y una amplia gama de herramientas de desarrollo que lo convierten en una elección popular tanto para videojuegos como para aplicaciones de realidad virtual, arquitectura, cine o procesos audiovisuales que requieran ejecución en tiempo real.

Estructura del taller

Primera Semana / del 20 al 24 de noviembre.

“Fundamentos de Unreal Engine 5” impartido por Álex Martínez Casalà, ingeniero de contenido digital interactivo y diseñador de juegos (Game Designer). Colaborador de Kònic Thtr en varios proyectos de escena interactiva y VR realizados con Unreal Engine 5.

En la primera semana de taller, nos sumergiremos en el mundo de Unreal Engine 5 mediante una formación técnica, introduciéndonos en los fundamentos esenciales de esta tecnología permitiendo adquirir los conocimientos esenciales para comenzar a desarrollar entornos 3D digitales e interactivos. Exploraremos la interfaz aprendiendo a crear un entorno 3D para tiempo real 5, desarrollando habilidades de programación y diseño. Al final de la semana, tendremos los conocimientos necesarios para crear nuestros propios proyectos con esta herramienta, desde la concepción hasta la ejecución.

Segunda Semana / del 27 de noviembre al 1 de diciembre.

“Creación escénica cuerpo virtual”. impartido por Rosa Sánchez coreografía y dirección artística y Alain Baumann dirección tecnológica y musical (Konic Thtr).

La segunda semana del taller se centra en la aplicación práctica de los conocimientos técnicos adquiridos durante la primera semana en el software Unreal Engine 5. En esta fase, contaremos con un equipo docente profesional de las artes escénicas con amplia experiencia en dirección escénica, lenguajes del movimiento y proyectos híbridos con nuevas tecnologías, con quien traduciremos las habilidades técnicas adquiridas la semana previa, en una visión escénica concreta, resolviendo desafíos relacionados con las particularidades específicas de los proyectos escénicos. Para esta fase contaremos con actores estudiantes de interpretación que se unirán al proyecto, pudiendo colaborar con ellos para integrar la escenografía digital creada en una actuación en vivo. Este enfoque interdisciplinario brindará una comprensión más profunda de cómo esta tecnología puede potenciar la expresión corporal y la narrativa en el escenario.

Calendario

Del 20 de noviembre al 1 de diciembre.

Formación presencial de lunes a viernes de 17:00h a 21:00h.

- Primera semana del 20 al 24 de noviembre / "Fundamentos de Unreal Engine".
- Segunda semana del 27 de noviembre al 1 de diciembre / "Creación escénica cuerpo virtual".

¿A quién va dirigida esta formación?

La actividad está dirigida a artistas, profesionales o estudiantes que tengan interés en ampliar sus conocimientos en el empleo de herramientas de software para la creación y experimentación artística, haciendo especial hincapié en las posibilidades actuales que ofrece el audiovisual en relación con la tecnología contemporánea y sus múltiples manifestaciones: instalaciones interactivas, artes escénicas, espectáculos en vivo y otras formas de arte new media.

Precio e inscripción

La inscripción al taller de dos semanas de duración tiene un coste de 190€. En caso de ser estudiante de una formación reglada o encontrarse en situación de desempleo (deberá presentarse documentación acreditativa), el precio del taller tendrá una reducción del 50% sobre el importe, siendo 95€ cada uno de los cursos. Se aceptarán inscripciones hasta completar el aforo de 10 alumnos/as. Se puede formalizar la inscripción a través de la web de Etopia.

Konic Thtr - Koniclab (equipo docente)

Konic Thtr es un colectivo de arte y tecnología con sede en Barcelona, fundado a inicios de los 90 por Rosa Sánchez y Alain Baumann. Su enfoque principal es la investigación y creación en la intersección de las artes escénicas, la tecnología y la ciencia. Konic Thtr trabaja en proyectos interdisciplinarios que abarcan teatro, danza, música y tecnologías avanzadas como realidad virtual e inteligencia artificial. Konic Thtr es un colectivo pionero en el arte digital aplicado a la danza y el performance interactivas. Sus trabajos y workshops han sido mostrados en más de 40 países.

New Media Lab Etopia (espacio de la actividad)

New Media Lab Etopia es un espacio dotado de equipamientos audiovisuales de última generación que se pone a disposición de la experimentación artística y los procesos de formación relacionada con el universo New Media. Cada alumno/a contará para la formación con un iMac de 24" (modelo M1) con el software necesario preinstalado. El laboratorio cuenta con 5 proyectores láser dispuestos para generar un mapping conjunto de 4 metros de altura por 26 metros de ancho (dos de las paredes de la sala). En total, esta matriz de video proyección cuenta con 30.000 lúmenes de potencia lumínica y una resolución conjunta de 9.600 x 1.200 píxeles que será empleada por los/las participantes para experimentar sus audiovisuales, desarrollando la escenografía colectiva que se creará a lo largo de la segunda semana.

