

# TALLER DE TOUCHDESIGNER

Del 2 al 13 de septiembre 2024

Formación en Software Creativo para la Innovación Audiovisual



etopia\_

 Zaragoza  
AYUNTAMIENTO

## Presentación

Etopia, Centro de Emprendimiento, Innovación y Tecnología del Excmo. Ayuntamiento de Zaragoza, presenta un nuevo programa de formación en Software Creativo cuyo objetivo es posibilitar la capacitación de aquellos profesionales que estén interesados en obtener herramientas con las que poder generar proyectos audiovisuales avanzados.

Las herramientas de Software Creativo son en gran medida la punta de lanza con la que el arte y las industrias culturales generan innovación y un reprocesamiento crítico de las formas culturales previas, abriendo nuevas capacidades mediante sistemas de programación e interfaces gráficas que permiten abordar proyectos experimentales cuyo potencial vinculado a la tecnología no para de crecer. Diferentes sectores pueden beneficiarse de estas herramientas, entre los que cabe destacar las artes escénicas y los espectáculos de música en vivo, así como los circuitos más tradicionales para la práctica artística que asumen como propias las instalaciones audiovisuales o los sistemas interactivos.

## TouchDesigner

TouchDesigner es un software de desarrollo visual (programación gráfica) que se ha convertido en una herramienta de referencia para proyectos audiovisuales que requieren procesamiento en tiempo real. Su versatilidad permite la creación de gráficos en 3D, generación de efectos visuales y producción de instalaciones interactivas, destacándose por su capacidad para el mapeo de proyecciones y la creación de entornos inmersivos. TouchDesigner facilita la integración con hardware externo y controladores, lo que lo hace ideal para espectáculos de música en vivo, performances y exposiciones de arte digital.

Una de las principales ventajas de TouchDesigner es su enfoque en la programación nodal, que permite a los usuarios construir proyectos complejos sin necesidad de conocimientos avanzados de programación. Este sistema intuitivo facilita la experimentación y el desarrollo de contenido visual innovador. Además, TouchDesigner es capaz de procesar datos en tiempo real, lo que lo convierte en una herramienta poderosa para la visualización de datos y la creación de experiencias interactivas que responden a estímulos en vivo.

TouchDesigner está dirigido a una amplia variedad de perfiles, incluyendo artistas visuales, diseñadores de experiencias, técnicos de espectáculos y desarrolladores de contenido interactivo. Su flexibilidad lo hace igualmente útil para arquitectos, diseñadores de interiores y cualquier profesional interesado en explorar la intersección entre arte y tecnología. Además, TouchDesigner es ampliamente utilizado en la producción de instalaciones audiovisuales, sistemas interactivos, arte electrónico e incluso robótica, ofreciendo una plataforma robusta para la innovación creativa. En resumen, TouchDesigner es una herramienta indispensable para aquellos que buscan llevar sus proyectos creativos al siguiente nivel mediante el uso de tecnología avanzada y técnicas visuales de vanguardia.

## Estructura del taller

### Primera Semana / Fundamentos de TouchDesigner del 2 al 6 de septiembre

Nos centraremos en los fundamentos del software. Los participantes recibirán una introducción detallada a TouchDesigner, explorando su interfaz, funcionalidades básicas y herramientas esenciales. Durante estos primeros cinco días, se pondrá énfasis en construir una sólida base de conocimientos, permitiendo a los asistentes familiarizarse con los conceptos y prácticas fundamentales necesarios para manejar el software. Aprenderán a navegar por la interfaz, crear proyectos básicos, utilizar herramientas y nodos para generar gráficos y aplicar efectos visuales. También se abordarán conceptos clave como el mapeo de proyección y la lógica de programación nodal, con ejercicios prácticos diseñados para consolidar los conocimientos adquiridos y prepararlos para proyectos más complejos en la segunda semana.

### Segunda Semana / Desarrollo de proyectos personales del 9 al 13 de septiembre.

En la segunda semana, nos enfocaremos en perfeccionar las habilidades adquiridas, fomentando un enfoque práctico y colaborativo. Los alumnos tendrán la oportunidad de desarrollar un proyecto personal que refleje sus propios intereses e inquietudes creativas. Durante esta semana, se fortalecerá la formación mediante la acción de llevar lo aprendido a un proyecto personal donde, a través del surgimiento de dudas y cuestiones prácticas, y con el apoyo del profesor, se asentará el conocimiento adquirido sobre el manejo del software TouchDesigner y sus posibilidades reales.

## Calendario

El taller se realizará durante las dos primeras semanas de septiembre, del 2 al 13 de septiembre. Las clases se impartirán de lunes a viernes en horario de tardes de 17:00h a 21:00h, siendo la carga lectiva total de 40 horas divididas en 10 sesiones de 4 horas cada una. Las clases se impartirán de manera presencial en el New Media Lab de Etopia.

## Equipamientos

El taller se realizará en el New Media Lab Etopia, un espacio dotado de equipamientos técnicos que se ponen a disposición de los participantes. Cada alumno/a contará con un iMac de 24" (modelo M1) con el software necesario para la formación preinstalado. El laboratorio cuenta también con 5 proyectores láser de 6.000 lúmenes dispuestos para generar un mapping conjunto de 88 m<sup>2</sup>, abarcando dos de las paredes de la sala formando un lienzo total de 4 metros de alto por 22 de largo. En total, esta matriz de videoproyección cuenta con 30.000 lúmenes de potencia lumínica y una resolución total de 9.600 x 1.200 píxeles que será empleada por los/las participantes para experimentar sus desarrollos a lo largo de la formación.

## Docente

Juanjo Fernández Rivero, artista visual (Terrassa, 1974), profesional con más de 20 años de experiencia en la práctica artística con nuevas tecnologías, espectáculos en vivo y desarrollo de instalaciones audiovisuales. Los ejes básicos de su trabajo son la imagen en movimiento y la percepción visual: la luz, el tiempo y el espacio como materia para construir su discurso. Desde el año 2000 y bajo el nombre de Gnomalab ha trabajado como video jockey en salas, festivales y museos de todo el mundo, y colaborado con artistas de renombre a nivel internacional. Ha impartido numerosos talleres y masterclasses sobre VJing, live cinema y video mapping. Actualmente, trabaja en Estudio Gnomalab, donde desarrolla proyectos audiovisuales y ofrece servicios técnicos y de asesoramiento especializado en mapping y visuales en tiempo real. Como docente en BAU ha impartido la especialidad de video mapping del Máster en Innovación Audiovisual y Entornos Interactivos.

## ¿A quién va dirigida esta formación?

El taller está dirigido a artistas, diseñadores, y creativos del ámbito audiovisual que buscan explorar y expandir sus habilidades en la creación de contenido digital interactivo. Este taller es ideal para aquellos interesados en el diseño generativo, la visualización de datos, la práctica artística y el performance en vivo, proporcionando una herramienta poderosa para la manipulación de imágenes y videos en tiempo real. Profesionales de la industria del entretenimiento, así como estudiantes de artes visuales, diseño gráfico, y nuevos medios, encontrarán en este taller una oportunidad perfecta para integrar técnicas innovadoras en sus proyectos creativos. No es necesario tener experiencia previa en programación, ya que se cubrirán los conceptos desde una perspectiva accesible y práctica.

## Precio e inscripción

La inscripción en la formación tiene un coste de 190 euros. 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 euros cada uno de los cursos. Se aceptarán inscripciones hasta completar el aforo de 10 alumnos/as. La inscripción se puede formalizar a través de <https://entradium.com/events/taller-de-touchdesigner>



etopia\_

 Zaragoza  
AYUNTAMIENTO