

DEL 18 AL 20 DE NOVIEMBRE DE 2016



# winter LAB

Encuentro sobre comunidad y uso crítico de la tecnología

laboral  
Centro de Arte y Creación Industrial

LABoral es una plataforma abierta de investigación, producción, difusión e interpretación de las formas culturales que surgen del uso creativo de las nuevas tecnologías.

La programación del Centro de Arte pretende involucrar a diferentes públicos a través de las exposiciones, programas educativos y de divulgación. El resultado es una red de trabajo que abarca a la comunidad artística, las industrias culturales y las instituciones educativas.

El objetivo de winterLAB es intercambiar experiencias de trabajo en comunidad que fomenten el uso creativo de la tecnología y acerquen los nuevos medios de creación y producción.

Tras el encuentro del año pasado, en torno a la fabricación digital y la cultura maker, este año proponemos acercar igualmente los nuevos medios de creación y producción audiovisual, también desde la filosofía D.I.Y. (hazlo tú mism@) en el marco de la Red Europea de Creación Audiovisual Contemporánea (ENCAC) liderada por LABoral y con el LEV festival como socio estratégico.

El programa de ponencias y mesas redondas pretende analizar de forma crítica el trabajo desarrollado hasta el momento y cuáles serán los siguientes pasos a dar para la difusión de estas nuevas maneras y prácticas de hacer y compartir.

Los talleres prácticos buscan dar a conocer lenguajes y propuestas de creación artística a audiencias amplias y, al mismo tiempo, ofrecer a los profesionales herramientas de código abierto y técnicas aplicables a proyectos de creación.

**Fechas:** viernes 18, sábado 19 y domingo 20 de noviembre de 2016, en coincidencia con la inauguración de la exposición *Los monstruos de la máquina*, enmarcada en el proyecto de la Red Europea de Arte Digital y Ciencia (EDASN)

**Horario:** viernes, de 18.30 a 19.30 h., sábado y domingo, de 9.30 a 19.30 h.

**Lugar:** LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, Gijón

**Inscripción:** las actividades son abiertas y gratuitas, previa inscripción en [www.laboralcentrodearte.org](http://www.laboralcentrodearte.org)

# laboral

Centro de Arte y Creación Industrial

Los Prados, 121 - 33203 Gijón (Asturias) España  
Tel. 985 185 577 | Fax. 985 337 355  
[info@laboralcentrodearte.org](mailto:info@laboralcentrodearte.org) | [www.laboralcentrodearte.org](http://www.laboralcentrodearte.org)



## PROGRAMA

### VIERNES 18 DE NOVIEMBRE 2016

#### De 18 a 19.30 h. PRESENTACIONES Y MESA REDONDA

Presentaciones y mesa redonda, de 18 a 19.30 h. *El Arte y la Ciencia desde la perspectiva de género*, en coincidencia con la inauguración de *Los Monstruos de la Máquina*

Participan: Mary Flanagan, artista y educadora, Nueva York (EE.UU); Gretta Louw, artista e investigadora, Munich (ZA); Regina de Miguel, artista, Berlín (ES) y Marc Garret, co-fundador y director artístico de Furtherfield, Londres (RU)

Moderada por: Ruth Catlow, co-fundadora y directora artística de Furtherfield y artista, Londres (RU)

### SÁBADO 19 DE NOVIEMBRE 2016

#### De 9.30/10 a 13/14 h. TALLERES

*Astrodata. Visualización de datos astronómicos.* Alba G. Corral, artista, Barcelona (ES) y Jesús Rodríguez, División de Gestión de Datos y Operaciones del Observatorio Europeo Austral (ESO), Garching (AL)

*Inductor. Procesos cognitivos, percepción y lenguajes sonoros.* Víctor Mazón Gardoqui, artista, Berlín (ES)

*Creación de interfaces tecnológicos corporales.* María Castellanos, artista y Alberto Valverde, artista, Gijón (ES)

#### De 12 a 13.30 h. PRESENTACIÓN Y MESA REDONDA

*Pedagogías activas en el ámbito del uso creativo de la tecnología*

Participan: Susanna Tesconi, diseñadora de entornos de aprendizaje e investigación, Universitat Autònoma de Barcelona, Senior Fablearn Fabfellow, Universidad de Stanford (ES); José Regalado, Teccnolab La Rueca (ES) y Ana Catarina Cabral, Responsable de Fab Lab Spinderihallerne y FabLearn Fellow 2016, Stanford University, Vejle (DK)

Moderada por: Javier Fombona, Profesor, Escuela de Formación del Profesorado y Educación, Universidad de Oviedo (ES)

En colaboración con: *Fundación Orange*

#### De 14 a 15 h. COMIDA

#### De 15 a 18.30 h. TALLERES

*Aplicación de fabricación digital en el diseño y arquitectura.* Covadonga L. Cueva, directora de FabLab Madrid CEU San Pablo, Epifanio Lorenzo, instructor del Programa Fab Academy, Universidad CEU San Pablo y Pablo Delgado Ramírez, arquitecto, Madrid (ES)

*Construcción de instrumentos audiovisuales para realidad no virtual.* Peter Kirn, MusicMakers Hacklab, CTM Festival, Berlín (AL)

*Taller con Hatsune Miku (y Maika, Bruno y Clara),* Mari Matsutoya y Martin Sulzer, artistas responsables del proyecto, Berlín (AL)

#### De 18.30 a 19.30 h. PRESENTACIÓN

*Still Be Here,* Mari Matsutoya y Martin Sulzer, Berlín (AL)

*Still Be Here* es una *performance*-instalación de Mari Matsutoya en colaboración con Laurel Halo, Darren Johnston, LaTurbo Avedon y Martin Sulzer y producida por CTM Festival y trasmediale 2016.

Matsutoya presenta este proyecto, la apropiación de Miku (un personaje originalmente creado y producido por © Crypton Future Media, INC., una deconstrucción de la estrella de pop perfecta que no deja de ser un recipiente vacío en el que proyectar fantasías) acompañada por Martin Sulzer, que impartirá un taller introductorio sobre la tecnología y el *software* utilizado para la creación de Miku.

### DOMINGO 20 DE NOVIEMBRE

#### De 9.30/10 a 13/14 h. TALLERES

*Astrodata. Visualización de datos astronómicos.* Alba G. Corral, artista, Barcelona (ES) y Jesús Rodríguez, División de Gestión de Datos y Operaciones del Observatorio Europeo Austral (ESO), Garching (AL)

*Inductor. Procesos cognitivos, percepción y lenguajes sonoros.* Víctor Mazón Gardoqui, artista, Berlín (ES)

*Aplicación de fabricación digital en el diseño y arquitectura.* Covadonga L. Cueva, directora de FabLab Madrid CEU San Pablo; Epifanio Lorenzo, instructor del Programa Fab Academy, Universidad CEU San Pablo y Pablo Delgado Ramírez, arquitecto, Madrid (ES)

*Taller con Hatsune Miku (y Maika, Bruno y Clara),* Mari Matsutoya y Martin Sulzer, artistas responsables del proyecto, Berlín (AL)

#### De 14 a 15 h. COMIDA

#### De 15 a 18.30 h. TALLERES

*Creación de interfaces tecnológicos corporales.* María Castellanos, artista y Alberto Valverde, artista, Gijón (ES)

*Construcción de instrumentos audiovisuales para realidad no virtual.* Peter Kirn, MusicMakers Hacklab, CTM Festival Berlín (AL)

# INFORMACIÓN SOBRE LOS TALLERES

**SÁBADO 19Y DOMINGO 20  
DE NOVIEMBRE**

## ASTRODATA. TALLER DE VISUALIZACIÓN DE DATOS ASTRONÓMICOS

La comunidad astronómica genera cantidades ingentes de datos que están disponibles para cualquier investigador o aficionado.

ESO Chile y LABoral son socios de la Red Europea de Arte Digital y Ciencia y Astrodata es el grupo de trabajo surgido a partir del taller impartido por Alba G. Corral el pasado mes de abril en LABoral. En esta ocasión, Jesús Rodríguez de la División de Gestión de Datos y Operaciones ESO se une al taller para explicar las características e importancia de los datos científicos.

A lo largo de la actividad, se trabajará sobre qué tipo de datos astronómicos se recogen y cómo, sus implicaciones y difusión, además de reflexionar sobre la creatividad como espacio común del trabajo científico y artístico y la influencia de la divulgación de la observación astronómica en el imaginario científico popular, más concretamente en el caso de ESO.

<b>Dirigido a:</b>	cualquier persona interesada en la programación creativa de contexto visual. No son necesarios conocimientos previos
<b>Horario:</b>	sábado y domingo, de 10 a 14 h.
<b>Lugar:</b>	Aula 1, LABoral
<b>Participantes:</b>	12
<b>Inscripción:</b>	actividad gratuita, previa inscripción
<b>Impartido por:</b>	Alba G. Corral, artista y tecnóloga creativa, Barcelona (ES), en colaboración con Jesús Rodríguez, División de Gestión de Datos y Operaciones del Observatorio Europeo Austral ESO, Garching (AL).  <b>http://blog.albagcorral.com/</b>  <b>http://www.eso.org/public/spain/</b>

## CREACIÓN DE INTERFACES TECNOLÓGICOS CORPORALES

Las herramientas de fabricación digital y los sensores permiten crear, de forma sencilla y sin grandes costes, prendas tecnológicas capaces de medir y alertar de diferentes variables que el cuerpo humano no puede percibir.

El objetivo de este taller es mostrar lo que se puede hacer con herramientas de código abierto y las posibilidades de la incorporación de sensores a la vestimenta, para la creación de prendas tecnológicas desde la perspectiva de la práctica artística.

A lo largo de las dos sesiones, l@s participantes elaborarán sus propia prendas tecnológicas, incorporando en una prenda de uso cotidiano sensores de medición de luz y humedad, pudiendo visualizar los datos recogidos gracias a una pequeña pantalla LCD incorporada también en la prenda.

<b>Dirigido a:</b>	creador@s, diseñador@s y cualquier persona interesada en la tecnología <i>wearable</i> con herramientas de código abierto. No son necesario conocimientos previos.
<b>Horario:</b>	sábado, de 9.30 a 14 h. y domingo, de 15 a 18.30 h.
<b>Lugar:</b>	fabLAB Asturias y Aula 2, LABoral
<b>Participantes:</b>	12
<b>Inscripción:</b>	actividad gratuita, previa inscripción
<b>Impartido por:</b>	María Castellanos, artista e investigadora, doctora en Bellas Artes por la Universidad de Vigo & Alberto Valverde, artista y tecnólogo, especialista en diseño de sistemas, y entornos interactivos, Gijón (ES).  <b>http://prettysmarttextiles.com</b>

## INDUCTOR. PROCESOS COGNITIVOS, PERCEPCIÓN Y LENGUAJES SONOROS

Este taller aborda el registro y amplificación de actividad sonora y electromagnética, a través de la modulación de las frecuencias fundamentales que debido a su naturaleza, el ser humano no es capaz de percibir.

Se trabajará con técnicas y herramientas diseñadas para la escucha y recepción de señales y frecuencias que trascienden el rango de audición. Se construirán y modificarán diferentes tipos de antenas, amplificadores, micrófonos y sistemas de grabación, además de receptores de VLF/ELF, ultrasonidos, sistemas de recepción de alta frecuencia, detectores de electromagnetismo, conversores de luz a sonido e hidrofonia.

<b>Dirigido a:</b>	creador@s, ingenier@s, hackers, estudiantes de bellas artes y diseño industrial y público general. L@s participantes se pueden llevar los materiales que construyan, además de tener a disposición material de lectura. No se requieren conocimientos previos.
<b>Horario:</b>	sábado y domingo, de 10 a 14h.
<b>Lugar:</b>	LABoratorio de sonido, LABoral
<b>Participantes:</b>	12
<b>Inscripción:</b>	actividad gratuita, previa inscripción
<b>Impartido por:</b>	Víctor Mazón Gardoqui, artista y educador, Berlín (ES) su trabajo se centra en la experimentación y cuestionamiento de límites de percepción, estados alterados y la vulnerabilidad mediante el uso de luz y sonido, por medio de dispositivos electrónicos de producción propia.  <b>http://victormazon.com/signum</b>

## APLICACIÓN DE FABRICACIÓN DIGITAL EN EL DISEÑO Y ARQUITECTURA

L@s participantes de este taller diseñarán y fabricarán una instalación efímera utilizando técnicas de fabricación digital.

A lo largo del taller se trabajará el diseño en modelado 3D, el corte de las piezas en fresadora o máquina de corte láser, el ensamblado y montaje final de la instalación colaborativa.

<b>Dirigido a:</b>	creativ@s, diseñador@s, artistas, artesano@s... Cualquier persona interesada en la aplicación de la fabricación digital aplicada a arquitectura y diseño. Aunque son deseables conocimientos previos en alguna herramienta de diseño digital, no son imprescindibles, ya que se trabajará sobre un módulo de diseño intuitivo.
<b>Horario:</b>	sábado, de 15 a 18.30 h. y domingo, de 9.30 a 14 h.
<b>Lugar:</b>	Aula 2 y fabLAB Asturias, LABoral
<b>Participantes:</b>	12
<b>Inscripción:</b>	actividad gratuita, previa inscripción y envío de una breve carta de interés
<b>Impartido por:</b>	Covadonga L. Cueva, directora de FabLab Madrid CEU, Epifanio Lorenzo, instructor del Programa Fab Academy, Universidad CEU San Pablo y y Pablo Delgado Ramírez, Madrid (ES).

## CONSTRUCCIÓN DE INSTRUMENTOS AUDIOVISUALES PARA REALIDAD NO VIRTUAL

La realidad virtual tiende cada vez más hacia herramientas individuales e introspectivas, gafas y auriculares que permiten acceder a espacios virtuales imaginados.

La misma tecnología ofrece al mismo tiempo, la posibilidad de diseñar instrumentos sociales, radicales y reales con los que experimentar con la luz, el espacio, el sonido, la *performance*, la danza y las artes escénicas e investigar las posibilidades creativas en un espacio compartido.

A lo largo de las dos sesiones de este taller, los participantes aprenderán a construir sus propios instrumentos utilizando plataformas de código abierto (*Processing* y *Pure Data*, entre otras) combinadas con sonidos e imágenes reales. Todo el trabajo será colaborativo y adaptado a los conocimientos y necesidades del grupo participante.

<b>Dirigido a:</b>	músic@s, artistas, DJ's, diseñador@s, programador@s y todo tipo de personas interesadas en construir sus propios instrumentos. No son necesarios conocimientos previos
<b>Horario:</b>	sábado y domingo, de 15 a 18.30 h.
<b>Lugar:</b>	LABoratorio de sonido, LABoral
<b>Participantes:</b>	12
<b>Inscripción:</b>	actividad gratuita, previa inscripción
<b>Impartido por:</b>	Peter Kirn, músico y tecnólogo, fundador de Create Digital Media y el sello Establishment, además de MusicMakers Hacklab, Festival CTM, Berlín (AL), artistas, tecnólogos e investigadores trabajan colaborativamente los ámbitos del sonido y la imagen.  <b>http://cdm.link</b>  <b>http://www.ctm-festival.de</b>

## TALLER CON HATSUNE MIKU (Y MAIKA, BRUNO Y CLARA)

Desde su lanzamiento en 2007 en Japón, *Hatsune Miku* (cuyo nombre significa "el primer sonido del futuro"), se desarrolló originalmente como un producto de marketing para *Vocaloid* y ha pasado de ser un sintetizador de voz comercial, a la estrella de pop definitiva.

A lo largo de dos días, l@s participantes en este taller aprenderán a producir escenarios, coreografías y letras para la estrella virtual eternamente adolescente utilizando los *software* abiertos *MikuMikuDance* y *Vocaloid*. Ambas partes se sincronizan en un holograma que se puede proyectar en una pantalla.

El resultado será una pieza audiovisual que se colgará en *Youtube* y en *Niconicodouga* (versión japonesa de Youtube) junto con la extensísima colección de contenidos creados por fans de todo el mundo.

<b>Dirigido a:</b>	jóvenes de la Asociación Mar de Niebla y Fundación Siloé. No son necesarios conocimientos previos.
<b>Horario:</b>	sábado, de 15 a 18.30 h. y domingo, de 10 a 13 h.
<b>Lugar:</b>	Plató y aula de mediación, LABoral
<b>Participantes:</b>	10
<b>Inscripción:</b>	actividad gratuita, previa inscripción
<b>Impartido por:</b>	Mari Matsutoya y Martin Sulzer, Berlín (AL), artistas responsables del proyecto  <b>http://marimatsutoya.com</b>  <b>http://www.martinsulzer.com/</b>