

29 Y 30 DE SEPTIEMBRE DE 2017



summerLAB

Encuentro sobre comunidad y uso crítico de la tecnología

laboral

Centro de Arte y Creación Industrial

La intención de SummerLAB es intercambiar experiencias de trabajo que promuevan el uso creativo y crítico de la tecnología y mostrar nuevas formas de creación y producción.

SummerLAB ofrece un espacio abierto para artistas, profesionales de la industria y público que predispone al intercambio y la interacción, creando un contexto dirigido a ampliar el conocimiento de las artes visuales, la creación sonora, la cultura digital y las tecnologías emergentes. Un año más, SummerLAB explora los acercamientos interdisciplinares a la producción artística con tecnología digital, e intenta fomentar su conocimiento crítico a través de la práctica artística, la reflexión y el debate público. El programa reúne a artistas, diseñadores, periodistas y miembros de la red ENCAC (European Network for Contemporary Audiovisual Creation) que debatirán el trabajo en red, compartirán resultados y buenas prácticas, y reflexionarán sobre algunos temas como la realidad virtual, la inteligencia artificial y las nuevas formas de acercarse al sonido.

El programa de talleres ofrecerá a los participantes experiencias y formación de primera mano sobre cómo usar Reality Capture 3D Photogrammetry en proyectos artísticos (arte virtual, impresión 3D y aplicaciones de vídeo), sobre dispositivos de creación audiovisual para fabricar uno mismo instrumentos multimedia, así como técnicas manuales para materializar nuestra percepción del sonido.

En las mesas redondas, los participantes tendrán la oportunidad de conocer nuevas formas narrativas en realidad virtual, la importancia de las redes culturales internacionales y la materialidad del sonido.

Esta edición de SummerLAB ha sido comisariada por Carmen Salas y Nora O'Murchú.

Para más información e inscripción: www.laboralcentrodearte.org

Fechas: 29 y 30 de septiembre de 2017

Horario: Viernes, de 9 a 21 h. Sábado de 9.30 a 20 h.

Lugar: LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, Gijón

Artistas: Leigh Alexander, Martin Backes, Christian Cherene (BeAnotherLab), Florence To, Gangpol & Mit, Mária Júdová & Andrej Boleslavský, Lawrence Lek

Inscripción: las actividades son gratuitas, previa inscripción en 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 | www.laboralcentrodearte.org



Diseño: Marco Recuero D.L.L: AS 02830 - 2017

Programa

VIERNES 29 DE SEPTIEMBRE

9:30 – 13:00 h.

TALLER

Gangpol & Mit Taller de Jukebox audiovisual

Haciendo sencillos dibujos y recortando papel, los participantes concebirán una breve secuencia de animaciones basadas en el tema "botón". También aprenderán a diseñar y a grabar una banda sonora. Las animaciones se incluirán en una máquina de discos audiovisual jukebox creada por los artistas. El resultado será un instrumento multimedia que se podrá ver durante el fin de semana del SummerLAB.

Este taller pretende explorar de forma lúdica la interacción entre lo visual y lo sonoro, línea de investigación que Gangpol & Mit han venido desarrollando durante los últimos 15 años. Se reflexionará sobre temas como la narración en flash, en offset y en repetición, la alta y la baja tecnología, así como lo bien y lo mal hecho. Además el taller ofrece una introducción a algunas de las herramientas y técnicas utilizadas para crear instalaciones interactivas.

Dirigido a: jóvenes entre 12 y 17 años

Impartido por: Sylvain Quément and Guillaume Castagné (Gangpol & Mit)

9:30 – 13:00 h.

TALLER

Martin Backes Introducción a SuperCollider

SuperCollider es uno de los mayores entornos y lenguajes de programación para la síntesis de audio en tiempo real, composición algorítmica y otras muchas aplicaciones relacionadas con el sonido. Esta plataforma es utilizada tanto por artistas como por científicos con fines de creación e investigación. Se caracteriza por ser una potente máquina sonora de última generación con lenguaje sencillo de usar y programación orientada a objetos. Además es de código abierto y gratuito.

SuperCollider es compatible con Linux, Mac y Windows.

En la primera parte del taller examinaremos el programa y veremos las diferencias con otros entornos de programación como Pure Data y Max/MSP. Además de comprender el procesamiento y síntesis de sonido en tiempo real, también usaremos sensores integrados, como micrófonos y ratones de ordenador que funcionarán como instrumentos para interactuar con el sonido. Trabajaremos con piezas musicales conocidas y las reproduciremos con la ayuda de SuperCollider.

Al final del taller los participantes serán capaces de arrancar, operar el sistema y de comprender algunas de las bases del procesamiento digital de signos, escribir fórmulas para la síntesis de sonido y flujos de composición algorítmica.

Los participantes tendrán acceso a varios ordenadores con el programa SuperCollider instalado. Caso de utilizar tu ordenador portátil no olvides instalar el programa con antelación al inicio del taller.

En todo caso traed por favor vuestros auriculares.

Dirigido a: personas de cualquier disciplina con o sin experiencia previa en programación o música.

Nota: el taller consta de dos partes (viernes y sábado). La 1ª parte es independiente de la 2ª. Caso de asistir a las dos partes será necesario hacer inscripción individual a cada una de las sesiones.

Nº Plazas: 15

13:00 – 14:00 h.

PROYECCIÓN

Lawrence Lek Geomancer

Geomancer es una película del artista Lawrence Lek sobre el despertar creativo de la inteligencia artificial. A través de una animación de un videojuego, una secuencia de un sueño neuronal y una banda sonora vocal sintetizada, *Geomancer* explora la estética de la conciencia post-humana. *Geomancer* es estimulante desde el punto de vista visual y reflexivo. Por un lado muestra la parte filosófica donde reside el genio y por otra, representa un inventario lúdico sobre cómo la ciencia ficción ha tratado la eterna temática de la relación humano/autómata.

Geomancer fue encargada por los Premios Jerwood/FVU: Ni una cosa ni otra, una colaboración entre la Fundación Jerwood y FVU. FVU está financiado por el Arts Council England.

Nº Plazas: hasta completar aforo.

15:00 – 16:00 h. **PRESENTACIÓN Y DEBATE**

Escritores de Realidad virtual (RV): Los arquitectos narrativos del futuro

La combinación de interacción, inmersión y ordenadores digitales hace que la realidad virtual (RV) sea un medio único para la producción artística y la interpretación de la cultura. Los escritores de RV de hoy en día están desarrollando nuevas narrativas, específicas para este medio, en las que el usuario es parte esencial del relato. Al contrario que en otras formas de narración, los usuarios de ambientes virtuales 3D juegan un papel fundamental en la construcción de la historia y de la experiencia en general, ya que ésta depende de sus acciones, reacciones y comportamiento en el mundo virtual.

¿Qué posibilidades ofrecen las nuevas tecnologías de RV para narrar y contar historias? ¿Cómo los escritores de RV tienen en cuenta las necesidades de su audiencia? ¿Qué tecnologías se necesitan para desarrollar una buena experiencia de RV? ¿Puede la RV desafiar a lo real?

Al crear sus guiones para el entorno de RV, los autores deben tener en cuenta la lógica de la experiencia que están creando: ¿cuál es el papel del espectador?, ¿cómo debe ser guiado a través de la historia y cómo funcionará la interacción? La respuesta a éstas y otras preguntas esenciales mostrarán cómo los escritores conforman su historia alrededor del usuario y su experiencia.

Esta mesa reflexionará sobre nuevas formas narrativas (entornos de RV) a través de dos proyectos: *DUST* de Mária Júdová & Andrej Boleslavský y *The Machine to Be Another* de BeAnotherLab. Asimismo habrá un coloquio con Leigh Alexander, periodista de The Guardian especializada en videojuegos y Karin Ohlenschläger, directora artística de LABoral Centro de Arte. Durante el coloquio, los participantes intercambiarán ideas sobre temas como género y empatía en el entorno virtual, así como sobre RV como herramienta interpretativa para explorar la práctica artística y ampliar la experiencia museística. Mesa moderada por Carmen Salas.

Dirigido a: artistas, creadores, diseñadores, tecnólogos creativos, cineastas, estudiantes y personas interesadas en narraciones, cultura digital y tecnologías emergentes.

16:30 -19:00 h. **TALLER**

Mária Júdová y Andrej Boleslavský Escaneo 3D. Taller de Fotogrametría

La fotogrametría es una manera de reconstruir en 3D la forma y textura de un objeto usando una cámara digital. El taller consta de dos partes. En la primera, Mária Júdová y Andrej Boleslavský explicarán el proceso de la fotogrametría y mostrarán su uso en proyectos artísticos (de realidad virtual, de impresión 3D y de videomapping) a través de algunas herramientas (Reality Capture, Autodesk 123D Catch y Photoscan). En la segunda parte, acompañarán a los participantes en el proceso haciendo fotos de los objetos con cámaras digitales y reconstruyéndolos en 3D con Reality Capture.

Los participantes recibirán nociones básicas de fotogrametría y adquirirán conocimientos para reconstruir modelos 3D a partir de distintas fotografías.

Dirigido a: diseñadores, programadores, artistas, creativos, estudiantes y personas interesadas en arte virtual, técnicas de escaneo 3D, fotografía, trabajo en cine y arquitectura.

Nº Plazas: 15

A la finalización del taller Mária Júdová y Andrej Boleslavský mostrarán su instalación *DUST*

19:00 a 20:00 h. **INSTALACIÓN DE RV**

Mária Júdová y Andrej Boleslavský *DUST* (2017)

DUST es un proyecto de Mária Júdová y Andrej Boleslavský que pretende transformar, a través de una inmersión virtual y una página web interactiva, la forma en la que experimentamos la danza contemporánea. El proyecto explora la intersección entre las experiencias en el mundo real y virtual e investiga sobre los avances en los campos de la performance participativa, la interacción humano/máquina, y la tecnología de RV. *DUST* ha sido producida por Carmen Salas con el apoyo del Arts Council England.

DUST es una experiencia inmersiva de realidad virtual que solo puede ser disfrutada de forma individual y que consta de una duración de 4 minutos. Advertimos que puede haber un poco de espera.

SÁBADO 30 DE SEPTIEMBRE

9:30 – 13:00 h. **TALLER**

Florence To Visualizar forma y sonido - Conceptualización en 3D

En la cultura y era digital nos hemos acostumbrado a trabajar con aplicaciones que nos ayudan a describir conceptos y formas tridimensionales usando la física dentro de un formato computerizado. Éstas se han convertido en una herramienta habitual y nuestras mentes están habituadas a este tipo de dispositivos. Sin embargo, nos hemos vuelto menos intuitivos con la percepción de nuestro propio cuerpo, con los movimientos de nuestras manos y con la observación a través de nuestro propio sistema visual. Los trabajos intuitivos también modelan nuestra mente y nos ayudan a visualizar problemas abstractos cuando vemos y sentimos las formas físicas. Ser capaces de detectar estos problemas, aumentará nuestra capacidad para elaborar una idea abstracta, que fortalecerá nuestra imaginación y animará a nuestra mente a trabajar de manera creativa.

En este taller volveremos a aprender a ser creativos con las formas físicas, volviendo al principio, desde lo simple a lo complejo a través

de experiencias tridimensionales. Esto procurará una sensación de libertad con recursos intuitivos para la solución de problemas que nos ayudarán a darnos cuenta del potencial de una idea a través del análisis objetivo.

El taller incluye una sesión de escucha con diversos tipos de formatos y composiciones sonoras. Tras la sesión de escucha, trasladaremos estos sonidos a formas físicas usando reglas básicas, y llegaremos, en tres etapas, a percibir detalles que normalmente no consideraríamos.

Dirigido a: artistas, creadores, diseñadores, tecnólogos creativos, cineastas, estudiantes y personas interesadas en narraciones, cultura digital y tecnologías emergentes.

Nº Plazas: 15

13:00 – 14:00 h. **MESA REDONDA**

ENCAC (Red Europea de Creación Audiovisual Contemporánea)

Esta mesa redonda mostrará las actividades más recientes y los proyectos futuros de la red ENCAC. Tras las presentaciones habrá un debate sobre las redes culturales y su papel en la construcción de colaboraciones internacionales.

Participantes: Karin Ohlenschläger (Directora artística de LABoral Centro de Arte), Prodromos Tsiavos (Onassis Cultural Centre), Daniel Romero (Director de Meq, hTh Montpellier), Rafael Machado (Semibreve Festival Braga, Portugal), Nacho de la Vega y Cristina de Silva (L.E.V Festival).

Mesa moderada por Lucía García Rodríguez (Directora Gerente de LABoral Centro de Arte).

Dirigido a: personas interesadas en las artes visuales, creación sonora, cultura digital, redes culturales e innovación.

Nº Plazas: hasta completar aforo

15:00 – 16:00 h. **PRESENTACIÓN Y DEBATE**

Ver/Sentir/Sonar

Participantes: Martin Backes (DE), Florence To (UK) and Taïca Replansky (CTM, DE). Mesa moderada por Nora O’Murchú.

El arte y la ciencia del sonido se han mezclado a lo largo de la historia. Su fisicalidad y nuestra capacidad para oír y crear sonido tienen gran importancia cultural y cognitiva. Con el aumento de los medios y las nuevas tecnologías, la historia cultural del sonido se ha transformado a través de prácticas, conceptos y artefactos.

Usando medios auditivos, instalaciones y grabaciones, cálculos y capacidades sensoriales humanas, esta sesión explorará los componentes éticos y estéticos del sonido. También se preguntará sobre la importancia del sonido en la investigación científica y las artes.

La presentación muestra la obra de profesionales que investigan la materialidad visual del sonido y su paisaje social y cultural. Basado

en las prácticas artísticas contemporáneas y avances científicos y tecnológicos, los participantes de la mesa presentarán una visión de los métodos que usan en su investigación y trabajo con el sonido.

Dirigido a: personas interesadas en artes visuales, creación sonora, cultura digital e instalaciones.

Nº Plazas: hasta completar aforo.

16:30 – 19:00 **TALLER**

Martin Backes 2ª Parte del taller de SuperCollider

Continuaremos trabajando y experimentando con SuperCollider, uno de los mayores entornos y lenguajes de programación para la síntesis de audio en tiempo real, composición algorítmica y otras muchas aplicaciones relacionadas con el sonido.

Al final del taller los participantes serán capaces de comprender algunas de las bases del procesamiento digital de signos, escribir fórmulas para la síntesis de sonido y flujos de composición algorítmica.

Los participantes tendrán acceso a varios ordenadores con el programa SuperCollider instalado. Caso de utilizar tu ordenador portátil no olvides instalar el programa con antelación al inicio del taller. En todo caso traed por favor vuestros auriculares.

Dirigido a: personas de cualquier disciplina con algo de experiencia en programación o música (al menos asistencia a la primera parte del taller del viernes).

Nota: el taller consta de dos partes (viernes y sábado). La 1ª parte es independiente de la 2ª. Caso de asistir a las dos partes será necesario hacer inscripción individual a cada una de las sesiones.

Nº Plazas: 15

19:00 – 20:00 h. **PERFORMANCE**

Florence To - Performance audiovisual en directo, CYEMA

Como diseñadora, Florence To ha desarrollado su práctica creativa produciendo instalaciones de luz y sonido para crear conciencia de los elementos arquitectónicos que acompañaron su proceso de investigación en biofísica, psicología y detonantes emocionales que existen dentro de las vibraciones.

Florence To, artista residente en Berlín, ha desarrollado un instrumento con reconstruidos gongs de acero, originalmente descubiertos en antiguos relojes, que generan un acorde opuesto cuando se tocan. Los sonidos producidos son de armónicos espaciales y matices que resuenan dentro del campo de la psicoacústica. Será una performance progresiva, que nos llevará desde la pura acústica hasta manipulaciones modulares digitales sutiles con un elemento visual en directo acompañando a la performance instrumental.