



RESET DIGITAL



21 enero → 27 marzo 2021

PROGRAMACIÓN



RESET DIGITAL 2021 es el título e hilo conductor del nuevo programa de formación profesional que inicia su andadura en el fabLAB Asturias en LABoral Centro de Arte y Creación Industrial el próximo jueves 21 de enero de 2020 y que finalizará el 27 de marzo.

El programa consiste en la realización de un total de siete talleres de carácter teórico y práctico, de 10 horas de duración cada uno.

Debido a los actuales protocolos sanitarios, cada taller sólo puede contar con un máximo de siete participantes, a excepción del taller Introducción a Blender. Diseño de producto e impresión 3D el cual tendrá un total de 10 plazas.

Por ello, cada taller se complementará con charlas temáticas y un coloquio con el docente y un especialista local. A través de Internet, estas charlas están abiertas al público general y se articulan en una primera parte de preguntas moderadas, y una segunda parte de preguntas del público.

Se realizarán además una presentación de proyectos en formato Pecha Kucha los días 18 de febrero y 18 de marzo.

El 27 de marzo se celebrará un Hackathon intensivo de una jornada en el que se convocará a los participantes de los eventos anteriores del programa para crear un proyecto colectivo, abierto y de investigación. Este último evento sirve tanto para reforzar las relaciones creadas en el proceso, como para demostrar y compartir las habilidades adquiridas en el proceso.

El formato Hackathon es utilizado habitualmente por empresas como método de captación de potencial humano. En nuestro caso, haremos una propuesta de asistencia abierta en la presentación final que permita proyectar al exterior los resultados, expandiendo de este modo los contactos de la red creada. De esta manera, se plantea contribuir también a la creación de una red sostenible de productores digitales que desarrollen e innoven sus sectores con herramientas de última generación, empleando para ello los recursos que el fabLAB Asturias pone a disposición.

A través de **RESET DIGITAL 2021**, LABoral Centro de Arte y Creación Industrial se pretende promover las conexiones transversales entre saberes analógicos y tradicionales con la cultura del diseño y la fabricación digital, no sólo en términos de transmisión de conocimiento tecnológico, sino en términos de metodologías de trabajo y emprendimiento, basados en nuevas dinámicas colaborativas, compartiendo y transformando experiencias y conocimientos diversos, conectados en red.

PROGRAMA



21 → 23
ENERO

PAULA
ULARGUI

Fabricación de nuevos materiales
aplicados en moda.

4 → 6
FEBRERO

PABLO
VÁZQUEZ

Introducción a Blender.
Diseño de producto e impresión 3D

18 → 20
FEBRERO

GUILLEM
CAMPRODÓN

¿El internet casi cualquier cosa? Explorando,
cuestionando y prototipando con IoT

18
FEBRERO

PECHA
KUCHA

25 → 27
FEBRERO

JORGE
CANO

Generación digital de patrones para
estampados textiles en corte láser

11 → 13
MARZO

ROSINA
HERREZUELO

Diseño de producto, prototipado
e impresión 3D

18 → 20
MARZO

ADRIÁN
CUERVO

Arquitectura expandida
mediante videoproyección

18
MARZO

PECHA
KUCHA

24 → 26
MARZO

MARLÉN
LÓPEZ

Nuevas arquitecturas a través de
la innovación material

27
MARZO

HACKATHON

Fabricación de nuevos materiales aplicados en moda

Desde fabLAB Asturias/LABoral Centro de Arte queremos lanzar un reto. Buscar soluciones que sean a la vez creativas y sostenibles en la industria de la moda.

21 → 23 enero 2021

La biofabricación, en el mundo del diseño y la moda, nace de la necesidad de buscar soluciones más sostenibles a la industria de hoy en día. La moda, como todos sabemos, es la segunda más contaminante y desde hace años pide con urgencia un cambio en la manera en la que producimos y consumimos.

EL primer día nos centraremos en crear nuestros nuevos "tejidos" 100% naturales y biodegradables, estudiando sus cualidades y posibilidades. Comentaremos recetas, trucos, ideas y propondremos un reto a desarrollar a cada grupo. A partir de entonces todo será experimentar, investigar y crear. Los grupos dispondrán de dos días para proponer una pieza/volumen aplicable al cuerpo siguiendo las pautas del reto que se les haya asignado. De esta manera, al final del taller seremos capaces de ver diferentes ejemplos y las posibilidades que estos nuevos materiales nos ofrecen, compartiendo la experiencia y el conocimiento para futuros proyectos.

Paula Ulargui ha trabajado estos últimos años centrada en la investigación de tejidos innovadores, alternativos y, por supuesto, sostenibles, que puedan implementarse en el mundo de la moda. Para ello, ha dirigido, entre otros estudios, un proyecto de investigación que se centra en el estudio, creación e implementación de bio-plásticos en la alta costura, mediante técnicas de diseño digital.

Considera que es tiempo de buscar nuevas respuestas para la industria de la moda. El futuro al que nos dirigimos pasa por integrar diferentes disciplinas del arte y la ciencia para que de su fusión surjan nuevas soluciones.

A quien va dirigido este taller:

Para el desarrollo de este taller sería aconsejable tener un conocimiento mínimo de costura y de técnicas de diseño digital y patronaje.

Plazas presenciales – 7

Precio – 25 €

Jueves 21 y viernes 22 → 16 a 19h / Sábado 23 → 11 a 15h

Cada participante debe traer su ordenador con un programa de dibujo vectorial: Autocad o Illustrator.

Inscripción

/es necesario indicar el nombre del taller/

El sábado día 23 a las 11 habrá un coloquio entre **Paula Ulargui** y **Elvira Pesquera**. Será retransmitido por streaming (Youtube, Facebook y Twitch)

Elvira Pesquera es una experta profesional con experiencia internacional en el sector textil, sector bancario y servicios financieros. Tras vivir en China durante dos años, donde trabajaba como responsable de Asia para una de las cadenas de Inditex, volvió a España para lanzar Nael Swimwear, un proyecto emprendedor y sostenible de producción ética y uso de materiales responsables. Nael Swimwear es una marca de ropa de baño sostenible para mujer basada en el diseño responsable, buscando la belleza en cada pieza y priorizando el respeto al medio ambiente.

TALLER

COLOQUIO

Introducción a Blender. Diseño de producto e impresión 3D

Adquiere conocimientos de diseño 3D de producto, aprendiendo con muchos ejemplos e indicaciones sobre qué se puede hacer y todas sus aplicaciones. Al finalizar el taller tendrás los conocimientos para diseñar, modificar y fabricar objetos, y podrás imprimirlos en las impresoras 3D de fabLAB Asturias.

4 → 6 febrero 2021

El taller consistirá en

Introducción
Navegación y organización de la interfaz
Manipulación de objetos, transformación, punto de origen y pivote
Modo edición, investigar medidas de la malla
Modificadores: Mirror, Subdivisión, Booleans
Imágenes de referencia
Modificadores: Array, Bevel
Consejos para impresión 3D
Materiales PBR y Texturas
Iluminación, render y exportación

Pablo Vázquez es un artista gráfico argentino que vive en Ámsterdam donde trabaja para Blender desde hace 13 años. En 2006 empezó su carrera en Buenos Aires trabajando en el primer largometraje hecho con Blender. En 2008 viaja a Ámsterdam y desde entonces ha realizado múltiples conferencias y talleres en Europa y América. En 2009 y 2012 publicó dos DVDs de entrenamiento para la Blender Foundation. En Blender Institute participó de 7 cortometrajes y un videojuego. En 2013 crea y dirige la serie animada Caminandes. En 2014 participó en un largometraje animado en San Luis, Argentina. En 2019 viajó a Madrid para unirse al equipo de Alberto Mielgo creando la cinemática para el videojuego Watch Dogs: Legion, de Ubisoft. Hoy es parte del equipo de desarrollo de la interfaz de Blender y su comunicación, en el puesto de Head of Design and Communications.

Plazas presenciales – 10

Plazas online – 5

Precio – 25 €

Jueves 4 y viernes 5 → 16 a 19h / Sábado 6 → 11 a 15h

Cada participante debe traer su ordenador con:

Blender 2.91

Descargar desde <https://www.blender.org/download/>

Windows, macOS, o Linux.

Con todos los drivers y controladores actualizados.

Es recomendable tener Ratón de 3 botones. Tableta gráfica y lápiz no es necesario pero sí facilita a la hora de usar herramientas de dibujo.

Inscripción

/es necesario indicar el nombre del taller/

El sábado día 6 de 11 a 12 habrá un coloquio entre **Pablo Vázquez** y **Juan Gea Rodríguez**.

Será retransmitido en streaming (Youtube, Facebook y Twitch)

TALLER

COLOQUIO

¿El Internet casi cualquier cosa? Explorando, cuestionando y prototipando con IoT

Guillem Camprodon

Pasamos nuestras vidas interactuando con objetos e interfaces conectados cuya tecnología subyacente difícilmente entendemos, no solo por su complejidad, sino también porque están destinados a ser cerrados por diseño.

18 → 21 febrero 2021

En este taller exploraremos su funcionamiento de forma práctica con el objetivo de apropiarnos del llamado "Internet de las Cosas" como parte de nuestra práctica artística, tanto como una herramienta para la exploración y la crítica tecnológica, como para dar respuesta a necesidades prácticas de cualquier instalación artística.

Para el desarrollo utilizaremos herramientas abiertas como Arduino, Raspberry Pi y Node Red.

Dirigido a profesionales y estudiantes del sector de las artes y el diseño que tengan interés en incorporar elementos de tecnología y conectividad en sus proyectos y/o reflexionar sobre los usos actuales de Internet.

Guillem Camprodon es un diseñador con una larga experiencia trabajando en tecnologías emergentes. Desde 2010 es investigador en el Instituto de Arquitectura Avanzada de Cataluña (IAAC), y actualmente es Director de Investigación en Fab Lab Barcelona.

Durante los últimos ocho años ha liderado el desarrollo de Smart Citizen, una plataforma abierta para la participación ciudadana a través de la medición de datos medioambientales.

Además ha trabajado en múltiples proyectos de investigación Europeos liderando el desarrollo de tecnologías abiertas, como iSCAPE, ROMI, Making Sense, Organicity, DECODE, Reflow y GROW Observatory.

Plazas presenciales – 10

Plazas online – 5

Precio – 25 €

Jueves 18 y viernes 19 → 16 a 19h / Sábado 20 → 11 a 15h

Guillem Camprodon se conectará online
Cada participante debe traer su ordenador.

Inscripción

/es necesario indicar el nombre del taller/

El sábado día 20 de 11 a 12 habrá un coloquio entre **Guillem Camprodon** y **Victor Barberán**. Será retransmitido en streaming (Youtube, Facebook y Twitch)

Victor Barberán es un Diseñador Industrial con más de 20 años de experiencia en el desarrollo de tecnología a medida para proyectos multidisciplinares de arte y ciencia. A lo largo de su carrera ha trabajado en diseño de electrónica, desarrollo de software, análisis de datos, modelado y animación, y también en postproducción digital. Actualmente trabaja como parte del equipo de Fab Lab Barcelona haciendo investigación y desarrollo dentro del proyecto Smart Citizen y es profesor del Bachelor of Smart Design de la Escuela de Diseño ESDI.



TALLER



COLOQUIO

Generación digital de patrones para estampados textiles en corte láser

En el taller Generación digital de patrones para estampados textiles en corte láser se explorarán las posibilidades que brindan estas máquinas para dibujar, mediante técnicas de grabado, sobre materiales textiles y cuero.

25 → 27 febrero 2021

En la primera parte del taller se impartirán nociones de programación utilizando la herramienta de código libre Processing: se explicará cómo desarrollar una aplicación que permita distribuir aleatoriamente sobre una superficie plana un motivo vectorial. Durante la segunda parte, se enseñará cómo preparar los diseños generados con la aplicación para enviarlos a la máquina de corte láser y darle un acabado original a nuestras piezas de cuero.

Dirigido a diseñadores, artistas, programadores, artesanos y en general, a cualquier persona interesada en el uso creativo de tecnologías de fabricación digital.

Plazas presenciales – 7

Precio – 25 €

Jueves 25 y viernes 26 → 16 a 19h / Sábado 27 → 11 a 15h

Durante el taller se utilizarán dos herramientas open-source que pueden descargarse de forma gratuita en los siguientes enlaces:

<http://processing.org/download/>
<http://inkscape.org/release/inkscape-1.0.1/>

Cada participante debe tener su portátil con el software previamente instalado.

Inscripción
/es necesario indicar el nombre del taller/

El sábado día 27, de 11 a 12 habrá un coloquio entre **Jorge Cano** y **Brenda Chávez**. Será retransmitido en streaming (Youtube, Facebook y Twitch).

Brenda Chávez es periodista especializada en sostenibilidad, consumo y cultura. Está licenciada en periodismo y derecho, es miembro del colectivo femenino de periodistas de investigación sobre consumo Carro de Combate. Escribe en medios como el El País o El Salto, dirige la sección de consumo sostenible, Consuma Crudeza, en el programa de radio Carne Cruda (eldiario.es).

Es autora de los libros de consumo sostenible Tu consumo puede cambiar el mundo (Península) y el recién publicado Al borde de un ataque de compras (Debate).



TALLER



COLOQUIO

Diseño de producto, prototipado e impresión 3d

Este curso te mostrará la fabricación 3D y adquirirás conocimientos básicos sobre softwares de modelado.

11 → 13 marzo 2021

Las aplicaciones del modelado e impresión 3D abarcan un campo muy amplio, aún sin delimitar: medicina, moda, arquitectura, juguetería... piensa en las herramientas que podrías fabricar para hacer tu trabajo más original.

Os invitamos a que vengáis con vuestras ideas, os guiaremos en el proceso y os ofreceremos conocimientos y consejos para que podáis empezar en el camino de la autofabricación.

Dirigido a diseñadores, artistas, artesanos y cualquier persona que tenga nociones básicas de modelado 3d y quiera reproducir sus ideas.

Plazas presenciales – 7

Precio – 25 €

Jueves 11 y viernes 12 → 16 a 19h / Sábado 13 → 11 a 15h

Cada participante debe traer su ordenador y un ratón con botón central.

Inscripción

/es necesario indicar el nombre del taller/

El sábado día 13, de 11 a 12 habrá un coloquio entre **Rosina Herrezuelo** y **Marcos Castillo**. Será retransmitido en streaming (Youtube, Facebook y Twitch).

Marcos Castillo es Ingeniero Informático de profesión y docente por vocación. Master en lenguajes de programación. Especialista en aerorobótica y sistemas de vuelo autónomos. Ex-científico colaborador de «El Hormiguero» y co-fundador del Proyecto Reesistencia.



TALLER



COLOQUIO

Videomapping 3D: Arquitectura expandida

La realidad aumentada es la técnica que nos permite ver información superpuesta en los elementos físicos que nos rodean. Esta información expande la realidad, de forma que multiplica las capas de lectura de los objetos físicos.

18 → 20 marzo 2021

En el taller abordaremos la arquitectura más allá de su aparente carácter inmutable, interviniéndola mediante proyecciones que modifiquen su aspecto, utilizando un trampantojo tradicional con nuevas tecnologías .

Los asistentes harán una recreación modelada en 3D de un espacio de LABoral Centro de Arte, lo modificarán e iluminarán, y proyectarán el resultado sobre la arquitectura, añadiendo de este modo una capa de significación a la realidad circundante.

Esta técnica tiene aplicación en instalaciones artísticas, artes escénicas, diseño de espacios, arquitectura efímera y cualquier contexto que requiera una proyección virtual del espacio.

Es recomendable, pero no imprescindible, nociones de diseño 3D en cualquier programa. En el taller usaremos Blender 3D y Resolume para videomapping.

Adrián Cuervo es artista e investigador. Sus campos de acción son la performance visual, la instalación interactiva y las artes escénicas. Entre sus proyectos recientes destaca la formación de electrónica audiovisual Lynda Blair. En los últimos años su actividad se ha centrado en la performance visual, destacando Festival L.E.V. y LAB Visiónica en Gijón, Festival Loop Barcelona, LPM Roma, Chroma-Fest en México D.F., y Matadero, Intermediae, Medialab-Prado, Espacio Trapecio y Open Studio en Madrid. Sus instalaciones audiovisuales han sido expuestas en LABoral, MaS de Santander y Centro Valley de Piedras Blancas. Entre las exposiciones colectivas destacan Science Gallery de Dublín (2014), LABoral Centro de Arte, las galerías Espacio Líquido y Lola Orato (2010-2011) y Matadero, entre otras. Ha recibido premios y desarrollado residencias artísticas en LABoral (Premio LABjoven_ Experimenta 2010), Intermediae-Matadero (Mata La Reina), Medialab-Prado (Homeward Journeys), Muestra de Artes Plásticas del Principado (2009 y 2010) y Premio Gobierno de Cantabria 2010). Ha impartido talleres, ponencias y charlas sobre arte audiovisual y nuevas tecnologías en universidades (Menéndez Pelayo, Complutense, Granada y Oviedo) y centros de arte (Arteleku o MaS Santander).

Plazas presenciales – 7

Precio – 25 €

Jueves 18 y viernes 19 → 16 a 19h / Sábado 20 → 11 a 15h

Cada participante debe traer su ordenador portátil y un ratón de tres botones.

Inscripción

/es necesario indicar el nombre del taller/

El sábado día 20, de 11 a 12 habrá un coloquio entre **Adrián Cuervo** y **Juanjo Fernández Rivero**. Será retransmitido en streaming (Youtube, Facebook y Twitch).

Juanjo Fernández Rivero (más conocido como Gnomalab) es un creador de contenidos. En su obra ahonda en temas como el tiempo, el espacio, la luz, el sonido y lo efímero. Y también la música, el vídeo, el live cinema, la creación de software y de manera muy particular la docencia.



TALLER



COLOQUIO

Nuevas arquitecturas a través de la innovación material



TALLER

24 → 26 marzo 2021

~~Marlén López~~ después de graduarse en la ETSAC en 2008 (incluida una beca Erasmus, IUAV, Universidad de Venecia en 2005-06), estudió un Master en Arquitectura Biodigital, ESARQ, UIC, Barcelona en 2009, desarrollando la tesina final: "Arquitectura biodigital emergente". En 2017 presentó su tesis doctoral "Envolventes arquitectónicas vivas que interactúan con su entorno. Naturalizando el diseño", en el Departamento de Ingeniería de Construcción e Ingeniería de fabricación, Universidad de Oviedo, obteniendo el Cum Laude y con Mención Internacional por la UCL, Londres.

A lo largo de doce años de experiencia, como arquitecta e investigadora (en el ámbito privado y público), ha desarrollado varios proyectos arquitectónicos y proyectos de investigación, y ha reunido más de 300 horas de enseñanza, publicaciones, ponencias y conferencias en congresos internacionales. Además, ha formado parte de diferentes exposiciones y ha recibido premios.

Actualmente ejerce como arquitecta biodigital en Volumínica Studio e investigadora de procesos experimentales de biodiseño en Laboratorio Biomimético, ambas empresas fundadas junto con el diseñador Manuel Persa en los años 2016 y 2020 respectivamente.

Plazas presenciales – 7

Precio – 25 €

Jueves 24 y viernes 25 → 16 a 19h / Sábado 26 → 11 a 15h

Inscripción

/es necesario indicar el nombre del taller/

El viernes día 26, de 18 a 19h habrá un coloquio entre **Marlén López** y **Ramón Rubio**.

Será retransmitido en streaming (Youtube, Facebook y Twitch).

~~Ramón Rubio~~ es ingeniero industrial, docente e investigador en la Universidad de Oviedo. En septiembre de 2015 comienza la dirección del título propio de la Universidad de Oviedo "Impresión 3D creativa", premio de la Generación 2017 por la Real Academia de Ingeniería y la Fundación COTEC.

Es cofundador de tres startups de la Universidad de Oviedo: VORTICA (diseño generativo), PIXELSHUB (serious games) y TRIDITIVE (impresión 3D).

En 2018 pone en marcha la cátedra MediaLab con el apoyo del Ayuntamiento de Gijón.



COLOQUIO