

Universo vídeo. El espacio de la ilusión

ANIMACIONES PARA FORMAR Y DEFORMAR UN LUGAR

CONCEPTO

El umbral que media entre lo físico y lo virtual es un lugar cada vez más poroso. Nociones como escala, dimensión o medida, que antes definían el espacio de manera supuestamente objetiva, se ven actualmente desbordadas, haciendo urgente una nueva definición, sin duda más laxa, del concepto de experiencia; esto es, una manera de concebir los lugares no tan polarizada por la separación entre realidad y ficción que ha acechado siempre a la imagen.

Al calor del desarrollo científico y técnico del siglo XIX, cuando la innovación industrial reclamó un lugar al lado del arte y del ocio, nacieron sucesivas técnicas de animación como los dibujos animados, las siluetas, el *stop motion*, la rotoscopia, el diseño gráfico o el 3D asistido por computadoras que transformaron nuestra manera de relacionarnos con el tiempo y con el espacio.

Hoy es posible la interacción entre elementos reales y elementos diseñados desde la inmaterialidad absoluta de un ordenador. Operación, la de transformar lo material en inmaterial y viceversa, que nuestra percepción entiende como una extensión natural de lo real, o como la apertura de un espacio mental que a pesar de su virtualidad posee un cuerpo.

La animación amplifica ciertos experimentos alumbrados ya durante el Renacimiento y se ha convertido en la piedra angular de una industria floreciente que ha transformado a los videojuegos en el fenómeno de masas que una vez fue el cine. De esta forma, el uso de la geometría proyectiva a manos de los pintores del siglo XIV, marca una serie de hitos en la construcción de un espacio ilusorio. El cuadro, hoy la pantalla, ha coqueteado a través de los siglos con la idea de engañar a nuestros ojos para (de)mostrar finalmente el movimiento, como puede verse, por ejemplo, en el seminal *Desnudo bajando la escalera* (1912) de Marcel Duchamp.

El conjunto de obras que forman esta exposición no ambiciona la construcción de ninguna suerte de antología, a pesar de pivotar en torno a dos piezas históricas de Lotte Reiniger y John Whitney, que señalan dos momentos pioneros en el desarrollo de la animación. La idea, por el contrario, es explorar de qué manera se relacionan ilusión y espacio cuando el tiempo se transforma en algo flexible y subjetivo. El espacio de la ilusión trata de poner en relieve la versatilidad de un conjunto de técnicas para dar respuestas alternativas, e incluso contradictorias, a

configuraciones del espacio de carácter personal, capaces, en última instancia, de provocar ciertas transformaciones en la experiencia que, en principio, sólo se le suponían al tiempo.

COMISARIO: Alfredo Aracil (A Coruña, 1984) es responsable de Proyectos en LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, de Gijón, donde ya ha comisariado *Usos y formas*, *Traslaciones* y gran parte de las diferentes series de *Universo vídeo -Prácticas experimentales*, *El otro audiovisual español*, *Geopolíticas* y *La Vidéothèque*; así como *Traslaciones*. Máster oficial del Programa de Cultura Visual e Historia del Arte Contemporáneo de la Universidad Autónoma de Madrid y el MNCARS, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, ha sido comisario también de ciclos audiovisuales como *Leer las imágenes*, *leer el tiempo*, para dicho museo, o *El primer viaje*, una exposición monográfica de la artista Irene de Andrés, en la galería Espacio Líquido, de Gijón.

ARTISTAS: Misha Bies Golas, Cristina Busto, Fernando Gutiérrez, Joe Hamilton, Emmanuel Lefrant, Mario M. Martínez, Lotte Reiniger, Emily Richardson, Natalia Stuyk, John Whitney

FECHAS: 01 de julio 2015 – 18 de octubre 2015

PRODUCCIÓN:

laboral

Centro de Arte y Creación Industrial

COLABORA:



ESPACIO: Mediateca Expandida de LABoral Centro de Arte y Creación Industrial

Aporías de la ilusión realista

Por Alfredo Aracil, Comisario de la exposición

Los paneles centrales de las cuevas pintadas por los artistas del Paleolítico se levantan sobre superficies irregulares de piedra. Fruto de miles de años de erosión, esta suerte de pantallas prehistóricas se levantan sobre cascadas de sedimentos que disponen una superficie de piedra accidentada, salpicada de fracturas y volúmenes. Utilizadas durante un lapso de tiempo, que en ocasiones llega hasta los 30.000, estos espacios fueron lugares ceremoniales, donde sucesivos grupos humanos entraban en contacto con el imaginario colectivo de sus respectivas culturas. Un contacto, entre lo figurativo y lo abstracto, que era posible gracias a la sensación de experiencia sensible que se desprendía de unos dibujos que distan mucho de ser estáticos. No obstante, los ciervos y caballos representados, por ejemplo en Tito Bustillo, acoplan sus formas a las características de la pared que ocupan, a su lugar exacto en la piedra, desarrollando una ilusión de movimiento y volumen a la manera del 3D contemporáneo. Este fenómeno se relaciona, a su vez, con el punto de vista del espectador, así como con la tecnología de la visión empleada durante estos rituales, la pintura mineral, roja o negra, era iluminada por un fuego encendido con grasa del tuétano.

Este viaje en el tiempo nos permite descubrir, en esencia, el funcionamiento elemental de cualquier animación desarrollada desde entonces. La multiplicidad de técnicas recogidas en *El espacio de la ilusión. Animaciones para formar y deformar un lugar* no hace más que subrayar, al fin y al cabo, lo instrumental de una serie de procedimientos consagrados, una y otra vez, al mismo objetivo: generar una ilusión que compite con la realidad en veracidad, apoyada en un espectador que desea ver, un lugar acondicionado para que se produzca dicha visión y una tecnología que finalmente posibilita ese acercamiento entre las esferas de ver y crear. Esta muestra trabaja sobre ese anudamiento de espacios, sujetos y herramientas mostrando de qué manera un lugar puede explotar sus propias dimensiones físicas para ser otro, variando en función de cómo y quién lo percibe. Cuatro puntos unidos por cuatro líneas rectas pueden representar la sensación de estar en casa, de igual forma que, más allá de su imagen en un plano, una iglesia o un museo pueden representar distintas ideas sobre el sentido de la vida o la dimensión pública de nuestro mundo. Durante el siglo XIX, los palacios de cristal fueron el correlato de la ilusión cosmopolita de las potencias coloniales. En ellos, tras la transparencia de la arquitectura de vidrio, se representaba el control del imperio sobre la exuberancia y la variedad de los exóticos espacios conquistados. Viajar sin salir de casa: ejemplo último de cómo, a veces, la ilusión ni siquiera precisa del movimiento para gestarse en nuestra mente.

Einstein dijo una vez que la realidad no es más que una “ilusión persistente”, algo que no consigue menoscabar la solidez de su apariencia, sino al contrario. Después de todo, la ficción no es ni una tensión mimética ni tampoco una réplica de lo real, sino de las estrategias que la ponen de manifiesto, que la verifican. Hoy, el umbral que media entre lo físico y lo virtual es un lugar cada vez más poroso. Nociones como escala, dimensión o medida, que antes definían el espacio de manera supuestamente objetiva, se ven desbordadas, haciendo urgente una nueva definición del concepto de experiencia; esto es, una nueva manera de concebir los lugares no tan polarizada por la separación entre lo que es verdad y lo que es ficción. La animación ha contribuido en este proceso de expansión que, por ejemplo, ha cristalizado finalmente en experimentos como la realidad aumentada.

Nacidas al calor del desarrollo científico y técnico del siglo XIX, cuando la innovación industrial reclamó un lugar al lado del arte y el ocio, sucesivas técnicas de animación como los dibujos animados, las siluetas, el *stop motion* realizado con la ayuda de fotografías estáticas, la rotoscopia, el diseño gráfico o el 3D asistido por computadoras han transformado nuestra manera de relacionarnos con el tiempo y con el espacio. Hoy es posible la interacción entre elementos reales y elementos diseñados desde la inmaterialidad absoluta de un ordenador. Operación, la de transformar lo material en inmaterial y viceversa, que nuestra percepción entiende como una extensión natural de lo real, cuando no como la apertura de un espacio mental que a pesar de su virtualidad posee un cuerpo.

Piedra angular del desarrollo de una industria floreciente que ha transformado a los videojuegos en el fenómeno de masas que una vez fue el cine, la animación amplifica a su vez ciertos experimentos alumbrados ya durante el Renacimiento. El uso de la geometría proyectiva a manos de los pintores matemáticos del siglo XIV jalona una serie de hitos en la construcción de un espacio ilusorio: el cuadro, hoy la pantalla, que a través de los siglos ha coqueteado con la idea de engañar a nuestros ojos para (de)mostrar finalmente el movimiento, como puede verse, por ejemplo, en el seminal *Desnudo bajando la escalera* (1912) de Marcel Duchamp.

A la manera de la serie *Measurements*, donde el artista conceptual Mel Bochner medía de manera sistemática, pulgada a pulgada, todas las distancias existentes de una galería vaciada de objetos artísticos, la animación constituye una herramienta que convierte una serie de técnicas e ideas abstractas en información sensible. Lo uno se expresa, de esta forma, por medio de lo otro, dando lugar a combinaciones que pueden traducir, hasta en sus más leves matices, toda la diversidad de la experiencia sensible, donde las propiedades físicas y psíquicas se manifiestan, al mismo tiempo, como atributos de un lugar.

Misha Bies Golas (Lalín, Pontevedra, 1977)

El corto burgués, 2013

1'43" *Stop Motion*

Una pareja de "burgueses" visita un posible museo de arte actual, reconocible por el carácter reticular de un suelo que deja entrever lo elemental de la famosa arquitectura del cubo blanco. Los dos charlan, se supone que sin mucha idea...

A partir de esta sencilla acción, animada por medio de un milimetrado *stop motion*, Misha Bies Golas desencadena un juego de referencias visuales y textuales que va del decorado minimal a la escultura kitsch, aunque en primer término, siempre, la plasticidad de una mierda claramente fuera de lugar.

La técnica empleada se pone en relación con otra serie de medios como el cine, de la mano de una banda sonora elemental que hace referencia al dispositivo, o también la teatralidad de la puesta en escena. Capas y más capas de sentidos levantadas sobre la literalidad de un título que deja la puerta abierta a múltiples interpretaciones. No es lo mismo un burgués corto que un corto burgués.

Cristina Busto (Avilés, 1976)

El fracaso de la inteligencia, 2014

13'12" *Stop Motion*

A pesar de su apariencia *naif* y amable, el *stop motion* también puede vehicular historias más personales donde el relato funciona como antídoto de la experiencia traumática.

A lo largo de su trayectoria Cristina Busto ha prestado especial atención a este tipo de estrategias visuales que, alejadas de los grandes efectos y los grandes medios, circulan por la vía la estética *brut* y lo *do it yourself*. Una libertad que, a su vez, ha permitido a la artista desarrollar un estilo muy personal marcado por un tipo de sentido del amor y del humor ciertamente trágico.

En rigurosa primera persona, *El fracaso de la inteligencia* lidia con la necesidad de digerir una forma de abyección nada espectacular, a saber, cotidiana. La animación, aquí, juega un papel importante a la hora de poner en imágenes una verdad que trasciende el tiempo y el espacio.

Fernando Gutiérrez (Oviedo, 1973)

Gimnástica, 2015

Proyecto *site specific*

Construidas a partir de trazos negros, siempre elementales y con algo de dubitativas, las figuras de Fernando Gutiérrez sobresalen del espacio que ocupan en la sala gracias a la línea que convierte sus formas mutantes, siempre prestadas de multitud de cuerpos distintos, en un organismo. Una forma viva que, no obstante, se mueve por el espacio. Y que incluso puede interactuar con sus semejantes, haciendo de la pantalla de proyección un lugar expandido que trasciende convenciones como la frontalidad.

En conjunto, las composiciones, más allá de sus particularidades, componen un espacio con tintes espectrales, donde las figuras aparecen y desaparecen. De esta forma, la animación vuelve a su esfera original, del lado de la magia, las fantasmagorías y otras animaciones de feria.

Joe Hamilton (Tasmania, Australia, 1982)

Regular Division, 2014

1' Vídeo

Regular Division dispone una espiral de escenas construida por medio de la superposición meticulosa de capas visuales de información. Imágenes, todas ellas, de una serie de jardines interiores situados en Europa y Asia. A la manera de los palacios de cristal del siglo XIX, el vídeo presenta un espacio imaginario, un paraíso artificial de follaje bajo un dosel de vidrio. Además, cuenta con imágenes de pinceladas tomadas de pinturas clásicas que, una vez pasadas alta definición, muestra un conjunto que conecta los medios tradicionales con las técnicas actuales para representar el paisaje. La pieza es parte de una serie de obras que han sido filmadas y editadas digitalmente en localizaciones de Europa, Asia y el Medio Oriente. Estos trabajos son una respuesta al impacto de las tecnologías digitales en la representación del medio, así como al efecto que esto tiene sobre nuestra percepción y relación con el paisaje.

Emmanuel Lefrant (París, 1975)

All Over, 2001

7' Película de 16 mm transferido a vídeo HD

© Light Cone and the right-holder

Fruto de un tratamiento con distintas capas de productos químicos, el fondo negro que cubre la película se convierte en un espacio abierto a cualquier forma posible que pueda imprimirse en su superficie. Es, en ese sentido, un espacio capaz de adoptar la identidad de cualquier lugar y de cualquier tiempo, formando y deformando nuestro imaginario. Las similitudes con el cosmos son múltiples. El cine, como una estrella, otorga luz y vida a través de la lámpara de su proyector. El goteo de color se convierte así en una constelación de cuerpos contruidos de distintos materiales que mueven por los límites de la pantalla.

Mario M. Martínez (Gijón, 1988)

Acecho, 2015

Proyección sobre mural

La formación del artista como grabador juega en este trabajo un papel destacado, conectando una manera concreta de concebir la imagen con la libertad de otras estrategias como el fanzine o el comic. Ahora bien, aquí la imagen se hace con el espacio, poniendo en paréntesis la función de la pantalla como recolector de miradas. De esta forma, la animación ocupa el lugar y se reivindica no como una técnica, sino como una forma de relacionar las figuras con el lugar que éstas ocupan, a veces real y otras veces proyectado.

No en vano, los trazos simples de la figura contrastan con la mancha que separa sus bordes del fondo, como queriendo ampliar más todavía su participación del entorno.

Lotte Reiniger (Berlín-Charlottenburg, 1899- Dettenhausen, RFA, 1981)
Aschenputtel (*Cenicienta*), 1922

13' 23" Animación con siluetas

Lotte Reiniger es considerada una de las pioneras en el desarrollo de distintas técnicas de animación como el empleo de siluetas. A partir de un juego de recortes de cartón y láminas de plomo bajo una cámara, la alemana recupera el clásico cuento para desarrollar una sinfonía de figuras que bailan por localizaciones al son de una música que hoy no se puede escuchar. Posiblemente la película también se proyectaba coloreada, como ocurre con muchas de las películas que hoy se conocen en blanco y negro.

Emily Richardson (Reino Unido, 1971)

The Futurist, 2010

4' Time-lapse

Producción: Lumen e imove, Yorkshire's Legacy Trust Programme

Financiado por: Legacy Trust UK, Arts Council and Yorkshire Forward

Agradecimientos: Andrew Nesbit y Colin Bainbridge, The Futurist, Scarborough

Esta pieza forma parte del proyecto *The Cinema Series*, un conjunto de películas realizadas en una única toma, que han sido filmadas en distintos cines.

El paso de los 35 mm al sistema de proyección digital pone a estos lugares en una posición problemática: un ejemplo de la importancia de cómo la técnica se relaciona con lugares concretos en la formación de una experiencia, como era la de ir al cine. La arquitectura, no en vano, es la principal protagonista del vídeo que intenta registrar por medio de un truco la identidad de un espacio.

El juego consiste en articular una sola toma de 360° durante la proyección de una película. El sonido, la banda sonora de la película grabada en la cabina de proyección, en directo, y convertida casi en una cacofonía, contrasta con el silencio de una sala vacía de espectadores. *The Futurist* da continuidad a la exploración del significado cultural de los lugares que viene ocupando a la artista desde la pasada década. Al mismo tiempo, homenajea al Scarborough, este cine equipado con 200 asientos que hoy está amenazado de cierre. La artista rinde tributo al medio cinematográfico.

Natalia Stuyk (Londres, 1987)

Visiter ビデオ, 2014

2' Vídeo digital

Podría considerarse *Visiter* ビデオ como una carta de amor a la ciudad de Tokio, una ciudad marcada en rojo dentro del mapa de los sueños sintéticos de la posmodernidad, donde el imaginario de las máquinas converge con los sueños del ser humano. Con las luces de neón como

referencia, la artista desarrolla una secuencia de patrones que bebe de la estética de Internet.

A la manera de una sonificación de datos, la banda sonora acompaña la alternancia de varios motivos como un delfín, una bicicleta o una bañera que, acompañados de distintas formas geométricas, desfilan sobre un fondo que parece emular al efecto género como consecuencia del ruido audiovisual. El resultado es una pieza que anticipa un futuro donde los paisajes, posiblemente, no solo sean naturales.

John Whitney (Pasadena, California, 1917 - Los Ángeles, 1995)

Matrix III, 1972

11' 16mm, color, sonido, transferido a vídeo en alta definición

© 2015 Digital Editions, LLC

John Whitney es el padre de la animación gráfica generada con ordenador. Desde los años cincuenta del pasado siglo Whitney exploró el potencial visual y sonoro de distintos dispositivos que él mismo desarrollaba. Imitando el funcionamiento de una computadora analógica usada durante la Segunda Guerra Mundial para combatir los bombardeos aéreos, empezó a generar sus primeros efectos visuales, que luego desarrollaría plenamente por medio del programa Whitney-Reed RDTD (Radius-Differential Theta Differential) inventado por él. Whitney fue el primer artista en disfrutar de una residencia ofrecida por IBM.

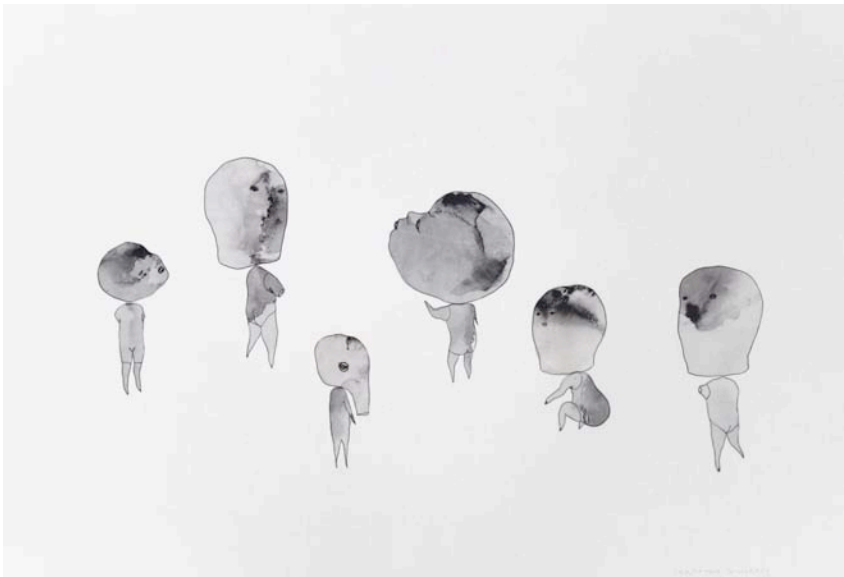
Matrix III prefigura gran parte de las animaciones futuristas de los años ochenta del siglo XX. La música de Terry Riley, un extracto de su pieza *Rainbow in Curved Air*, de 1969, pone en movimiento un poema articulado por una serie de patrones geométricos: puntos, triángulos, cuadrados y hexágonos que, en una sucesión formal vehiculada gracias a la conocida como figura de Lissajous, se convierten en otras figuras más complejas de apariencia tridimensional. De esta manera, la abstracción de las fórmulas matemáticas se manifiesta como una arquitectura virtual que, en determinadas disposiciones, adquiere un semblante físico.



El corto burgués, 2013. **Misha Bies Golas**. *Stop motion*



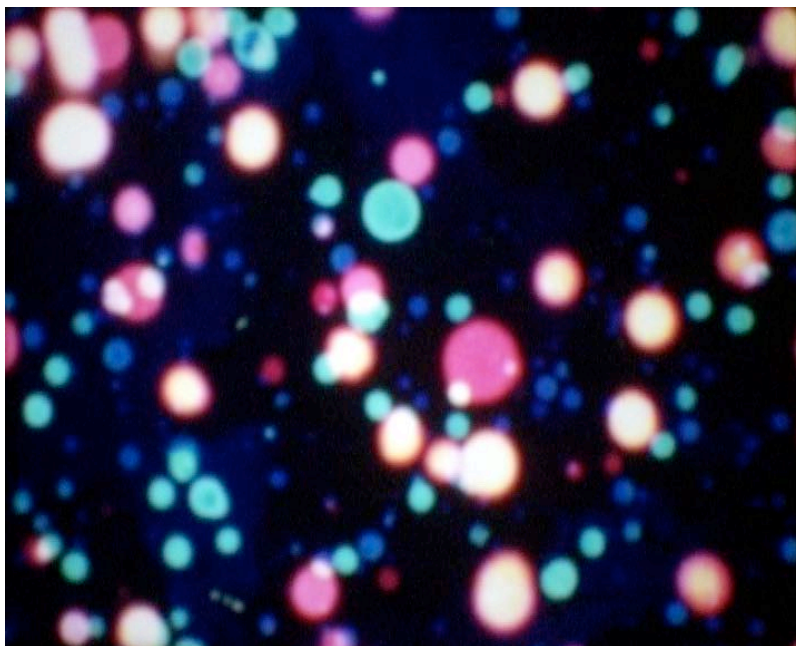
El fracaso de la inteligencia, 2014. **Cristina Busto**. *Stop Motion*



Gimnástica, 2015. **Fernando Gutiérrez**. *Vídeo en loop*



Regular Division, 2014. Joe Hamilton. Vídeo



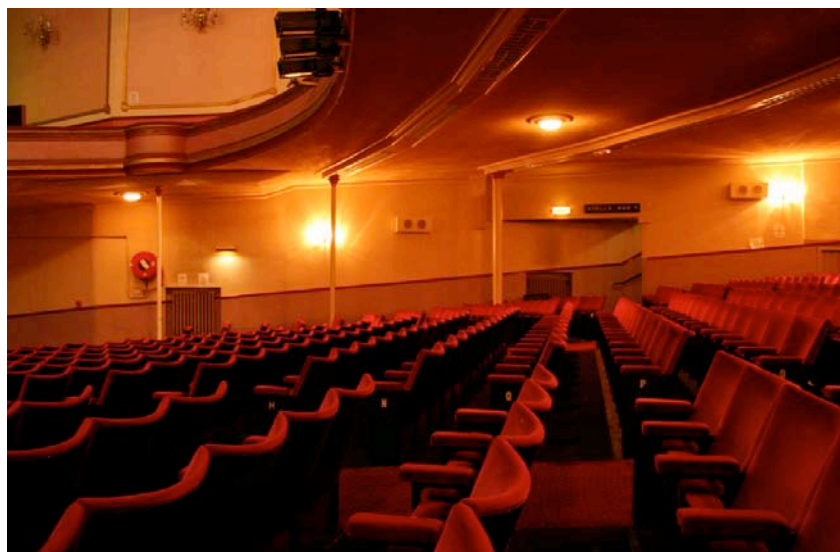
All Over, 2001. Emmanuel Lefrant. Película de 16 mm transferido a vídeo HD



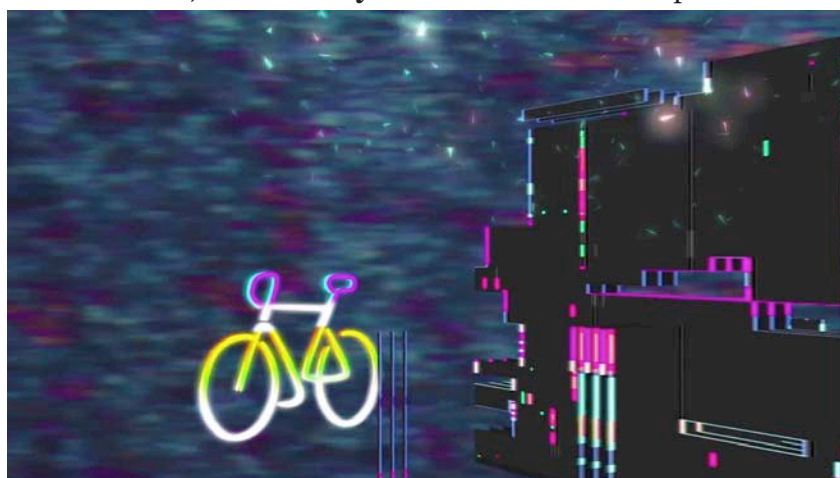
Acecho, 2015. Mario M. Martínez. Proyección sobre mural



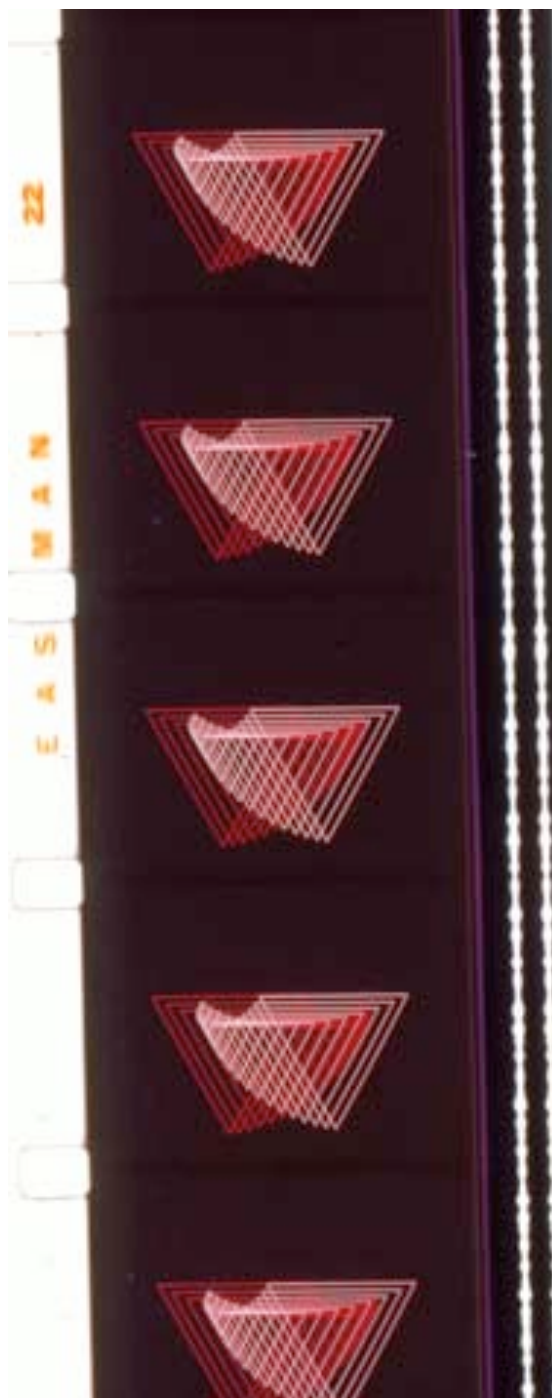
***Aschenputtel* (Cenicienta), 1922. Lotte Reiniger.** Animación con siluetas



***The Futurist*, 2010. Emily Richardson.** Time-lapse



***Visiter ビデオ*, 2014. Natalia Stuyk.** 2' Vídeo digital



Matrix III, 1972. John Whitney. 11' 16mm, color, sonido, transferido a vídeo en alta definición

Fundación La Laboral

La Fundación La Laboral. Centro de Arte y Creación Industrial es una entidad de carácter cultural, declarada de interés general, que rige los destinos del Centro de Arte. El objeto de la Fundación se determina en el artículo 6.1 de sus Estatutos y es “la promoción y difusión del arte y la creación industrial a través de la gestión de LABoral Centro de Arte y Creación Industrial”.

PATRONATO DE LA FUNDACIÓN LA LABORAL. CENTRO DE ARTE Y CREACIÓN INDUSTRIAL

Presidenta: Ana González Rodríguez, en representación del Principado de Asturias

Vicepresidente primero: Alejandro Calvo Rodríguez, en representación del Principado de Asturias

Vicepresidente segundo: Nicanor Fernández Álvarez, en representación de EdP_HC Energía

Vocales Patronos

Principado de Asturias, representado por José Adolfo Rodríguez Asensio
Caja de Ahorros de Asturias, representada por César José Menéndez Claverol

Telefónica I+D, representada por Pablo Rodríguez

Gestión Arte Ventura, representada por Alicia Ventura

Colección Los Bragales, representada por Jaime Sordo

Miembros Corporativos Estratégicos

EdP_HC Energía

Ayuntamiento de Gijón, representado por Carmen Moriyón Entrialgo

Autoridad Portuaria de Gijón, representada por Rosa Aza

Miembros Corporativos Asociados

Alcoa Inespal S.A. representada por Rosa García Piñeiro

Secretario

José Pedreira Menéndez

Patrocinadores

DKV Seguros

Colaboradores

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte

Emulsa

- LABoral forma parte de la European Digital Art and Science Network (ENCAC), proyecto plurianual cofinanciado por el Programa Europa Creativa de la Unión Europea.
- LABoral lidera la European Network for Contemporary Audiovisual Creation (EDASN), proyecto plurianual cofinanciado por el Programa Europa Creativa de la Unión Europea.
 - LABoral es una entidad agregada al Campus de Excelencia Internacional de la Universidad de Oviedo

Asociación de Amigos de LABoral

La Asociación de Amigos de LABoral. Centro de Arte y Creación Industrial es una entidad sin ánimo de lucro, dotada de personalidad jurídica propia y plena capacidad de obrar. Sus fines son promover, estimular y apoyar cuantas acciones culturales, en los términos más amplios, tengan relación con la misión y actividad del Centro de Arte y Creación Industrial. Para el cumplimiento de dichos fines, podrá desarrollar todas aquellas actividades en el más amplio sentido, que promuevan, estimulen y/o apoyen la misión y actividad de la Fundación La Laboral. Centro de Arte y Creación Industrial.

JUNTA DIRECTIVA

Presidente: Luis Figaredo

Vicepresidente primero: Rafael Puyol Antolín

Vicepresidenta segunda: Cuca Alonso

Tesorero: José Miguel Fernández

Secretaria: José Pedreira Menéndez

Vocales:

Luis Adaro de Jove

Marta Aguilera

Álvaro Armada y Barcáiztegui, Conde de Güemes

Carlos Caicoya

Fernando de la Hoz

Álvaro Díaz Huici

Paz Fernández Felgueroso

Jorge Fernández León

Javier Fernández Vallina

Javier García Fernández

Lucía García Rodríguez

Pilar González Lafita

Ignacio Gracia Noriega

Íñigo Noriega

Mariano López Santiago

David Martínez Álvarez

Jovino Martínez Sierra

Germán Ojeda

José Pedreira

Abel Rionda Rodríguez

Pedro Sabando

Ángel Luis Torres Serrano

Javier Targhetta

EL EQUIPO

Directora-Gerente: Lucía García Rodríguez
Teléfono: +34 985 134 397
E-mail: lucia@laboralcentrodearte.org

Responsable de Exposiciones: Patricia Villanueva
Teléfono: +34 985 131 308
E-mail: patricia@laboralcentrodearte.org

Coordinadora de Exposiciones: María Romalde
E-mail: maria@laboralcentrodearte.org

Responsable de Comunicación: Pepa Telenti Alvargonzález
Móvil: +34 689 436 976 / Teléfono: +34 985 185 582
E-mail: ptelenti@laboralcentrodearte.org

Social Media: Diego Ugalde Blanco
E-mail: comunicacion@laboralcentrodearte.org

Responsable de Servicios Generales: Ana Isabel Menéndez
Teléfono: +34 985 134 244
E-mail: anai@laboralcentrodearte.org

Responsable de Educación: Lucía Arias
Teléfono: +34 985 133 924
E-mail: larias@laboralcentrodearte.org

Responsable de Proyectos: Alfredo Aracil
Teléfono: +34 985 196 161
E-mail: larias@laboralcentrodearte.org

Responsable Técnico: David Morán Jiménez
Teléfono: +34 985 185 576
E-mail: david@laboralcentrodearte.org

fabLAB Asturias

Coordinador: David Pello
E-mail: dpello@laboralcentrodearte.org

Responsable de proyectos: Luis Díaz
E-mail: luis@laboralcentrodearte.org

Coordinador de Laboratorios Audiovisuales: Sergio Redruello
Email: av@laboralcentrodearte.org

Mediación: Elena Álvarez
E-mail: mediacion@laboralcentrodearte.org

Adjunta a la Dirección: Lara Fernández
E-mail: rrpp@laboralcentrodearte.org

QUÉ ES LABORAL

LABoral Centro de Arte y Creación Industrial es una institución multidisciplinar que produce, difunde y favorece el acceso a las nuevas formas culturales nacidas de la utilización creativa de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs). Su programación, transversal, está dirigida a todos los públicos y tiene como fin último generar y compartir el conocimiento. Para ello propone diversas maneras de involucrarse con las distintas líneas de trabajo: exposiciones, talleres, programas educativos y otras actividades, como conferencias, simposios, debates...

LOCALIZACIÓN

LABoral Centro de Arte y Creación Industrial se ubica en Gijón, Asturias, a unos tres kilómetros del centro urbano de la villa de Jovellanos. Unas naves destinadas inicialmente a la formación profesional acogen los más de 14.400 metros cuadrados útiles que se dedican a la exposición, la investigación, la formación y la producción de las nuevas formas de arte y creación industrial.

Dirección: LABoral Centro de Arte y Creación Industrial
Los Prados, 121. 33394 Gijón (Asturias)

Cómo llegar

En coche

Autopista A-8. En Gijón tomar la Ronda. Salida km. 385 Viesques. Seguir indicaciones a Hospital Cabueñes y Jardín Botánico. En la tercera glorieta tomar la tercera salida. El Centro de Arte dispone de aparcamiento público.

En autobús desde Gijón

El Centro de Arte cuenta con una parada de autobús "Parada Universidad Laboral". Las líneas son las siguientes:

- Línea 1 Cerillero- Hospital de Cabueñes
- Línea 2 Roces- Hospital de Cabueñes
- Línea 4 Cerillero- Viesques- Hospital de Cabueñes
- Línea 18 Nuevo Gijón- Hospital de Cabueñes

En avión

El aeropuerto más cercano es Asturias (Castrillón). A unos 40 km. Por carretera. Autopista A-8 dirección Gijón.

HORARIOS

Invierno

Miércoles, jueves y viernes, de 10 a 19 horas

Sábados y domingos, de 12 a 20 horas. Lunes y martes cerrado

Lunes y martes cerrado

Verano (15.06 – 15.09)

Miércoles a domingo, de 10 a 19 horas

Lunes y martes cerrado

TARIFAS

Público general

2,00 €

Entrada Gratuita

Para Amigos de LABoral, menores de 10 años, Tarjeta Ciudadana de Gijón, periodistas acreditados, miembros del ICOM (Consejo Internacional de Museos), miembros del IAC, las Asociaciones de Artistas Visuales y Asociación de Amigos de ARCO.

Puertas Abiertas: 1 de julio a 6 de septiembre 2015

Acceso libre: Todos los miércoles, el 18 de mayo (Día Internacional de los Museos), fines de semana posteriores a las inauguraciones, y durante el verano, desde el 1 de julio hasta el 10 de septiembre.

RECURSOS

Plataforma 0. Centro de Producción. Conformada por una estructura modular, Plataforma Cero se articula en diferentes programas dirigidos a grupos de trabajo, creadores individuales, colectivos y educadores. Sus destinatarios son la comunidad artística y creativa local, nacional e internacional, así como artistas, creadores o investigadores extranjeros en régimen de residencia y que participen en las exposiciones del Centro.

fabLAB Asturias. Laboratorio equipado con máquinas de fabricación digital que ofrece asesoría, herramientas de producción individual o colectiva, cursos y talleres de formación.

plat0. Espacio para la experimentación e investigación en torno a prácticas performativas expandidas y nuevas formas audiovisuales.

Laboratorio Audiovisual. Plataforma de vídeo digital y audio, dotada del equipamiento necesario para grabación, edición, producción y postproducción.

LABoratorio de Sonido. Concebido como un espacio destinado a la experimentación en las diferentes prácticas del arte sonoro contemporáneo, el LABoratorio de Sonido tiene como objetivo promover y dar soporte técnico y creativo a prácticas artísticas contemporáneas relacionadas con el sonido a través de tres líneas de acción: producción, investigación y educación.

Mediateca_Archivo. Un lugar para la investigación, la consulta y la difusión del arte actual y las industrias creativas. Una de sus secciones, el Archivo de Artistas Asturianos, documenta el trabajo de creadores nacidos a partir de los años 50.

Chill-Out. Espacio para el encuentro, el ocio, la participación y el descanso.