



CCEBA: Centro Cultural de España en Buenos Aires - MediaLab

Por **CCEBA**
Centro Cultural de España en Buenos
Aires
<http://www.cceba.org.ar/>

CCEBA.
<http://www.cceba.org.ar/quienes-somos-2>

El MediaLab CCEBA es un espacio destinado a la producción, reflexión y formación en torno al arte en intersección con la ciencia y la tecnología. El objetivo es explorar los territorios que surgen de la unión de estos dos ámbitos en nuestra cultura contemporánea. Desde este punto de partida, el MediaLab propone espacios experimentales de producción artística, tales como el Laboratorio Maratón, en el que un grupo de personas, guiadas por un artista, deben producir una obra de arte electrónico en 42 horas. También genera espacios de formación desde hace más de una década, en los que se tratan temas como la robótica, la matemática, la inteligencia o la vida artificial.

El año pasado se decidió ampliar este espacio con talleres para chicos y adolescentes, utilizando las muestras del Centro Cultural como excusa para trabajar con videojuegos o realizar proyectos de Dj y VJ, por ejemplo.

El principal objetivo del MediaLab apoyar la producción local de arte tecnológico, así como nutrir y nutrirse de la comunidad de artistas y profesionales del ámbito, promoviendo este tipo de actividades en este campo tan innovador y que tanto promete con la democratización tecnológica que se ha dado en las últimas décadas.

MEDIALAB PARA NIÑAS, NIÑOS Y ADOLESCENTES

En el marco del segundo semestre del 2018, el Centro Cultural de España en Buenos Aires (CCEBA) invitó a niñas, niños y adolescentes a aprender e investigar en sus talleres de Videojuegos, de Dj/Vjs, de 3D. Imprimir al mundo y el de Orquesta de Robots.

El MediaLab CCEBA está conformado por un conjunto de actividades que intentan vincular a sus participantes con las nuevas tecnologías desde un lugar creativo, expresivo y lúdico.

Dónde: CCEBA

Dirección: Paraná 1159

Informes e inscripción: 4812-0024/5/6

Por mail: info.cceba@aacid.es

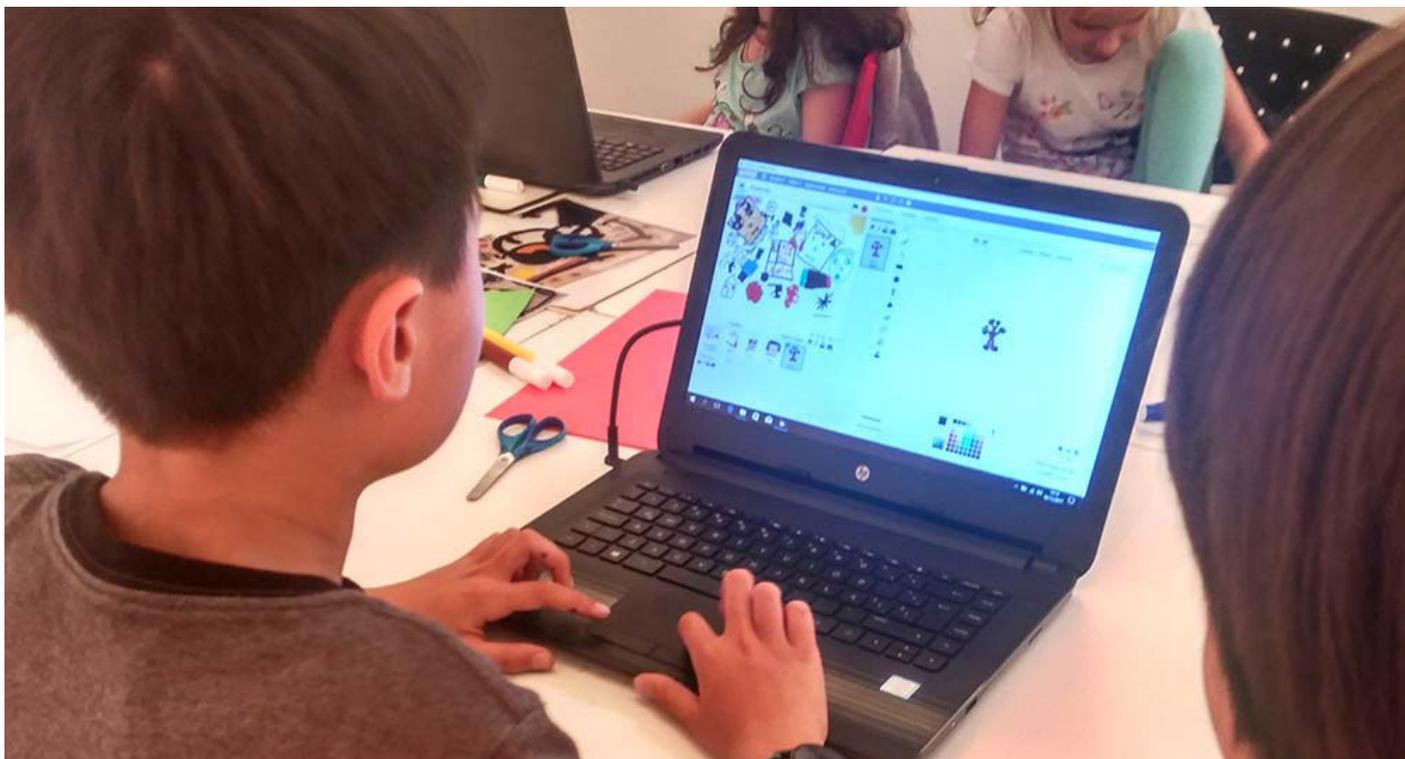
En la web: <http://www.cceba.org.ar/>

Seguinos en:

<https://www.facebook.com/cceba.ar/>

<https://twitter.com/CCEBA>

https://www.instagram.com/cceba_ar/



Taller de videojuegos. CCEBA 2018.
<http://www.cceba.org.ar/infantil/videojuegos-para-chicos>

TALLER DE VIDEOJUEGOS

Dirigido a niños y niñas de 6 a 9 años

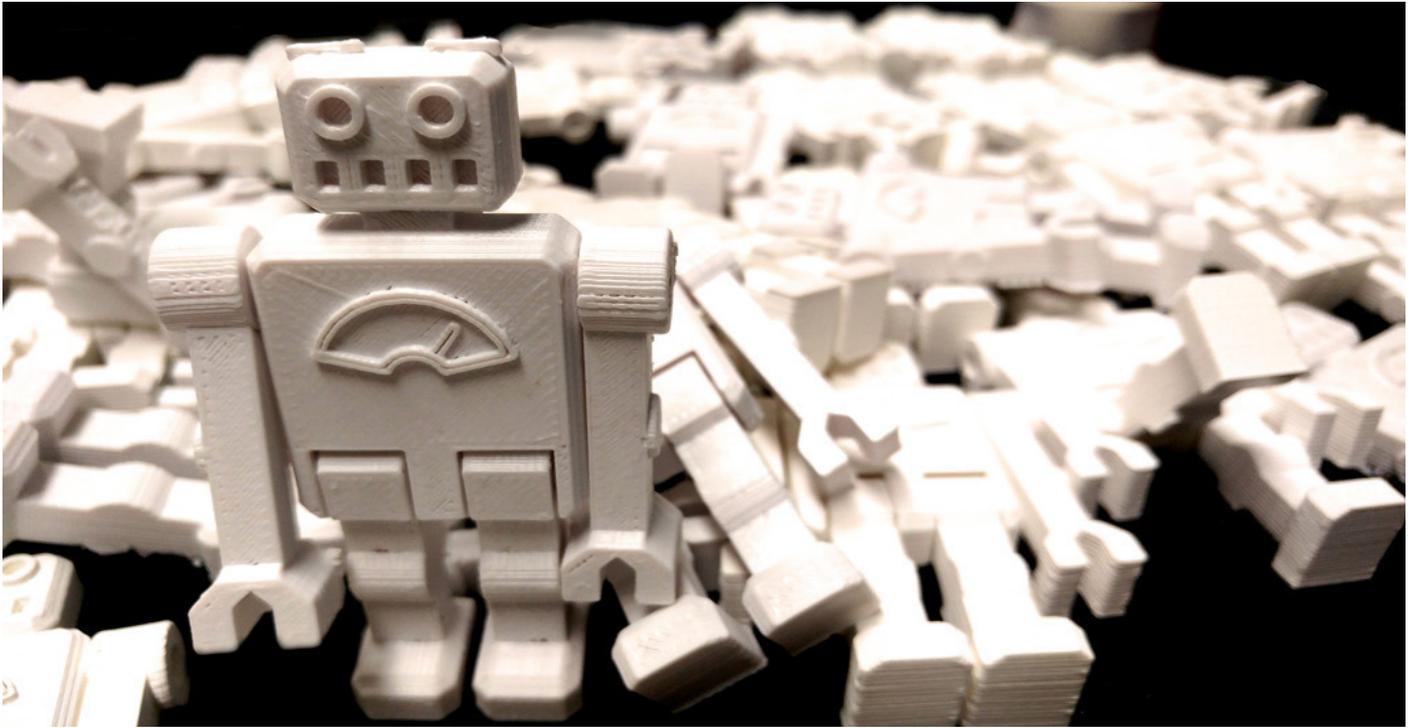
El Taller de Videojuegos se propone acercar a niñas y niños al lenguaje de la narrativa interactiva, por medio de la realización de un sencillo videojuego a partir de imágenes de un artista español.

El videojuego como método de aprendizaje es tomado como elemento fundamental debido a que este tipo de desarrollos digitales presentan una cercanía con los alumnos, siendo estos jugadores/usuarios activos, así como también por los resultados visuales inmediatos que generan, permitiéndole al alumno ver con claridad cómo sus diseños y dibujos interactúan con los personajes, fondos y sonidos dentro de un juego previamente programado.

El taller se desarrollará en una hora y media. Durante la primera parte se presentarán los contenidos teóricos en los que basarán sus diseños, y en la segunda se orientará hacia la realización práctica, creando personajes y fondos.

Dictado por **Leandro Nicolosi**

Artista digital, animador de motiongraphics y docente de animación y medios audiovisuales. Nacido en Buenos Aires, se formó como Licenciado en Artes Electrónicas. Desde el 2010 viene realizando animaciones y motiongraphics de forma autónoma para distintas empresas y dictando talleres de videojuegos para niños.



TALLER DE 3D. IMPRIMIR EL MUNDO

Dirigido a niños y niñas de 10 a 13 años

Con motivo de la exposición 3D. Imprimir el mundo en la Fundación Telefónica, el CCEBA organiza el siguiente taller dirigido a niñas y niños de 10 a 13 años con conocimientos mínimos en uso de tecnologías informáticas (computadora, celular) interesados en la impresión y tecnologías 3D.

En este taller nos acercaremos a la impresión 3D desde su capacidad para establecer puentes entre la imaginación y el mundo real. Para ello a partir de una serie de experiencias, ejercicios prácticos, exploración de diversas técnicas y materiales y el entendimiento de comunicación entre máquinas nos introduciremos en el mundo y la cultura maker.

Los niños de este siglo viven un contacto más íntimo con las tecnologías digitales y los videojuegos, pero ¿son más creativos? Este taller es una forma divertida para enseñar a los niños a través del "haciendo". La impresión 3D es la tecnología que ya impacta nuestro presente como nuestro futuro. Aprender esta herramienta es una manera de motivarlos a que su curiosidad y habilidades digitales les permitan crear cosas que solo ellos ven en su imaginación.

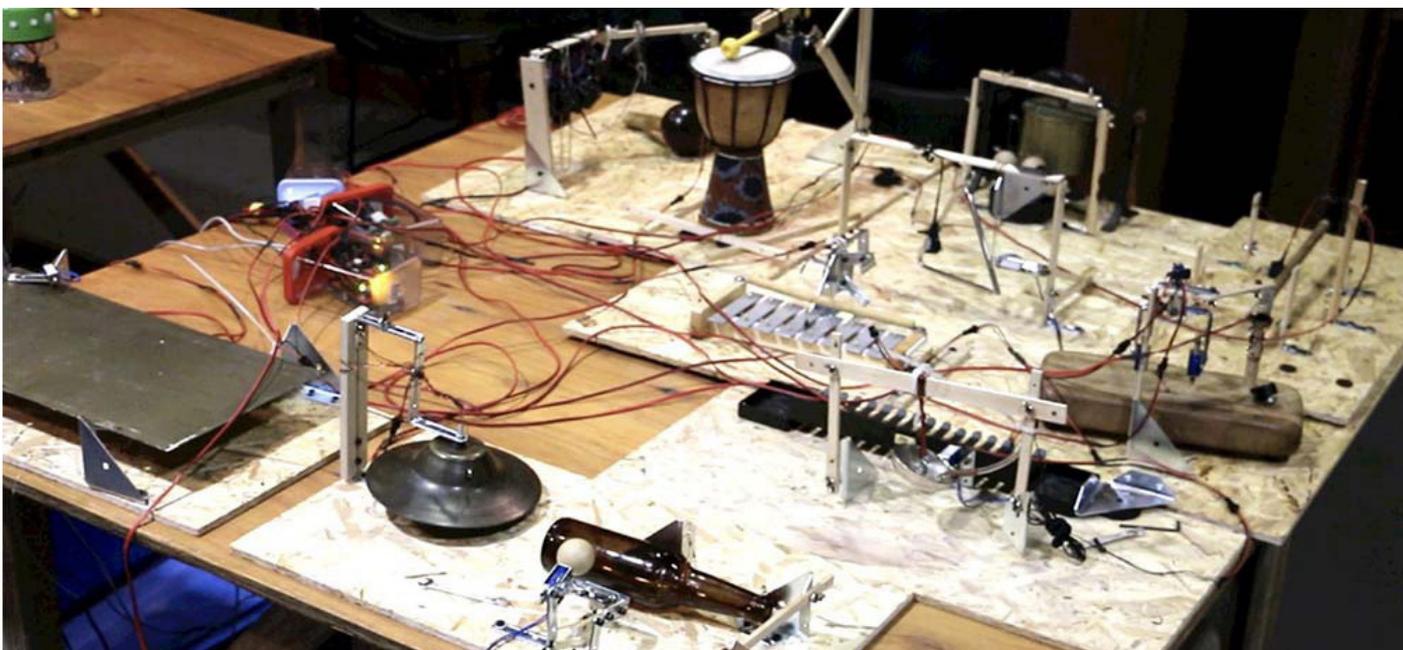
Dictado por **Gabriela Munguía**

Artista, docente e investigadora. Licenciada en Arte y egresada de la Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas, UNTREF. Es docente de la Universidad Maimónides y de la MAE/UNTREF, donde coordina el Laboratorio de Impresión 3D. Integra el Colectivo Electrobiota y la red de Biohacking BA. Ha participado en festivales y residencias en México, Argentina, Uruguay, Holanda, Brasil, Estados Unidos, Iran, Egipto entre otros exhibiendo su producción y llevando a cabo talleres para jóvenes y adultos con énfasis en el cruce del arte, tecnologías DIY, bioarte y ecología.

Dictado por **Alejandra Ferrucio**

Es Artista visual con experiencia profesional en el ámbito de la educación. Estudió Bellas Artes en el Instituto Universitario Nacional de Arte, actualmente UNA. Profesora en Artes Visuales con Orientación en Pintura, Licenciada en Arte con Orientación en Pintura. En 2013 comenzó la Maestría en Tecnología y Estética de las Artes Electrónicas y actualmente se encuentra en proceso de Tesis. En 2016 realizó el taller de Impresión 3D en el Centro Metropolitano de Diseño (CMD). Ha participado en diversas exposiciones de arte colectivas.

*Taller de impresión 3D. CCEBA 2018.
<http://www.cceba.org.ar/infantil/impresion-3d-para-ninas-y-ninos>*



Taller de DJ/VJ. CCEBA 2018.

<http://www.cceba.org.ar/infantil/vj-dj-para-ninos-y-ninas>

Taller de Orquesta con Robots. CCEBA 2018.

<http://www.cceba.org.ar/infantil/orquesta-con-robots-para-ninos-y-ninas>

TALLER DE DJ/VJ

Dirigido a niños y niñas de 9 a 12 años

El taller de VJ/DJ para niños está pensado como una actividad lúdica en la que los niños y niñas aprendan las técnicas de control de imágenes en tiempo-real que utilizan los VJ (video jockeys) que participan en fiestas y eventos de música electrónica y otros tipos de espectáculos. La improvisación de imágenes se ha convertido en una disciplina artística en sí misma y es una exponente más de una serie de formas expresivas vinculadas al arte callejero y urbano, relacionados con una estética del remixado (tan presente en el arte contemporáneo) y pertenecientes al mundo del arte joven.

Dictado por **Daniel Ancherama**

Nació en Gualeguaychú, Entre Ríos en 1986. Es Diseñador gráfico multidisciplinario egresado de la Universidad de Buenos Aires (UBA). Ha trabajado en branding y agencias de publicidad como Craverolanis e Interbrand en la ciudad de Buenos Aires. Fundó Feroz Design Studio, donde trabajó hasta principios de 2016. Actualmente colabora de manera independiente para diferentes proyectos de diseño, vjing, dirección de arte e ilustración para clientes de América Latina y todo el mundo.

TALLER DE ORQUESTA CON ROBOTS

Dirigido a niños y niñas a partir de 9 años y familias

A través de la combinación de Arte, Ciencia y Tecnología, el taller de orquesta con robots es una propuesta única que parte desde el pensamiento divergente hasta la convergencia colaborativa. Es una aventura interdisciplinaria que comparte conocimientos de ciencia, robótica, lutheria, música, diseño y programación.

Sentados en una gran mesa común, donde los recursos y conocimientos se comparten, los participantes, niñas y niños, que podrán ser acompañados por adultos recibirán un kit hecho a base de piezas de madera y piezas electromecánicas con todos los elementos necesarios para armar su propio MUSICBOT. A continuación, se intercambiarán ideas, diseños, dudas, destrezas, problemas, soluciones y éxitos. Allí, surgirán de a poco, uno a uno: los musicbots. Prototipos únicos y originales como cada uno de sus creadores. Necesarios cada uno de ellos para formar parte de algo más grande que la suma de las partes: una orquesta.

Dictado por **Oliverio Duhalde**

Nacido en Buenos Aires, licenciado en Conducción de orquesta y composición, ha tomado cursos de posgrado en producción musical, diseño de sonido y música para cine. Está trabajando sobre su tesis sobre técnicas de composición aplicadas a la escultura sonora en la Facultad de Artes y Ciencias Musicales (UCA). Docente de producción musical, música para cine y fundador junto a Martín Bonadeo del TECAT (Taller Experimental de Ciencia, Arte y Tecnología).

TALLERES DE TECNOLOGÍAS PARA EL ARTE

Buscan divulgar y formar en problemáticas vinculadas al cruce entre arte, ciencia y tecnologías.

LABORATORIO DE ARTE EN SISTEMAS. Por Leonardo Solaas

Dirigido a artistas, artesanos, diseñadores, estudiantes de carreras relacionadas al arte y el diseño. Interesados en procesos de experimentación material, diálogo y creación colaborativa.

La idea de una “estética de sistemas” fue introducida por el crítico de arte y escultor Jack Burnham, en un conocido ensayo del año 1968. Allí señalaba un cambio de paradigma en el arte, de una actividad que produce unos objetos especiales y privilegiados, a un trabajo con sistemas, es decir, configuraciones dinámicas de personas, cosas, energía e información.

Talleres para adultos. CCEBA 2018.
<http://www.cceba.org.ar/>





© Claes Elsson, Model Room, (2003, instalación)

Taller Laboratorio de Arte en Sistemas. CCEBA 2018.
<http://www.cceba.org.ar/ciencia-y-tecnologia/taller-laboratorio-de-arte-en-sistemas>

En este taller-laboratorio se trabajará la vigencia de este marco teórico, y pensaremos el arte, no como la expresión de algún estado interno del artista, sino como el diseño de conjuntos de reglas y procedimientos semi-autónomos que producen registros materiales. Por lo tanto, desplazaremos la atención de la obra en tanto producto final, a la creación de sistemas interesantes.

Veremos ejemplos de obras y artistas que pueden inscribirse dentro de este paradigma, y experimentaremos con una variedad de materiales y de reglas para organizarlos, transformarlos y combinarlos, siempre en el territorio de la manipulación artesanal y la baja tecnología. El propósito de este trabajo colaborativo es descubrir posibilidades conceptuales, técnicas y estéticas que contribuyan al crecimiento del proceso creador de cada participante.

Leonardo Solaas

Su trabajo puede recorrerse en su sitio personal, <http://solaas.com.ar>
 Nació en La Plata, Provincia de Buenos Aires, en 1971. Estudió Filosofía en la Universidad de Buenos Aires, y es un programador, diseñador y artista autodidacta.

Su obra se ha mostrado en lugares como el International Media Art Award y la Transmediale en Alemania, la Bienal del Mercosur y el festival FILE en Brasil, el Impakt Festival en Holanda, la muestra Interface & Society en Noruega, el Museo Universitario de Arte Contemporáneo en México, el Medialab Prado de España y diversos ámbitos de nuestro país, como el festival FASE 8, la muestra plusCode y la feria ArteBA.

Recibió el premio IBM Media Art Award, el premio MAMBA-Fundación Telefónica, una comisión de New Radio and PerformingArts de Nueva York, y una residencia ARCO Madrid del Fondo Nacional de las Artes, entre otras distinciones.

Se desempeña como profesor en la Licenciatura en Artes Electrónicas de la Universidad Nacional de Tres de Febrero y en la Maestría en Diseño Interactivo de la Universidad de Buenos Aires, entre otros ámbitos.



TALLER: “¿Es posible hacer arte con impresoras 3D? Tecnologías de impresión 3D para la producción artística (Estrategias y abordajes).

Por Mariano Giraud y Juan Pablo Ferlat

Las técnicas de prototipado rápido e impresión 3D han adquirido gran difusión en los últimos años, instalándose como uno de los campos más innovadores del presente. Esta verdadera revolución tecnológica está atravesando muchos órdenes de la vida permitiendo pensar en la producción de objetos tridimensionales a nivel hogareño y prometiendo el paso de un consumidor a un prosumidor. Pero ¿qué relaciones se pueden establecer entre las técnicas de impresión 3D y el Arte? ¿Cómo se puede abordar la realización artística con estas técnicas? ¿Que problemáticas y desafíos se desprenden? Estas, y muchas cuestiones más, son las que este taller abordará en forma introductoria de la mano de los artistas Juan Pablo Ferlat y Mariano Giraud, reconocidos por sus producciones en las que han articulado el modelado 3D, la impresión 3D y otras técnicas de prototipado rápido.

Destinado a artistas o estudiantes plásticos, visuales, y/o diseñadores que estén interesados en conocer el mundo de la impresión 3D y sus aplicaciones en la producción artística.

Juan Pablo Ferlat

Nació en Buenos Aires en 1979. Es Diseñador de Imagen y Sonido egresado de la FADU – UBA. Realizó estudios, clínicas y trabajos en colaboración con Rodrigo Alonso, Charly Nijensohn, Mariano Sardón, Silvia Rivas y Gabriel Valansi. Ha recibido premios, becas y distinciones del Centro Cultural de España en Buenos Aires, la Fundación Telefónica, el Banco Itaú, el Centro Hipermediático Experimental Latinoamericano y Mecenazgo de la Ciudad de Buenos Aires. Exhibió sus trabajos en el Museo de Arte Moderno de Buenos Aires, el Museo Castagnino de Rosario, el Museo de Bellas Artes y Arte Contemporáneo de Bahía Blanca, el Palacio Ferreyra de Córdoba, Museo Municipal de Arte Moderno de Mendoza, Villa Elisabeth, Berlín (Alemania), Columbia College, Chicago (USA) y Bienal Fotofest, Houston (USA), entre otros.

Mariano Giraud

Nació en Buenos Aires en 1977. Estudió en la Escuela Nacional de Bellas Artes P. Pueyrredón, Especialización Pintura. Desde el 2001 asisto al taller y las clínicas de obra a cargo de Diana Aisenberg. Formó parte del colectivo Oligatega Numeric desde 1999 con quien participó de los talleres para Artes Visuales del Centro Cultural Rojas de la UBA (Beca Kuitca) del 2003 al 2005. Exhibió sus trabajos, desde 1997, entre otros en el Museo Nacional de Bellas Artes, Museo de Arte Moderno de Buenos Aires, Centro Cultural de España en Buenos Aires, Fondo Nacional de las Artes, Espacio Fundación Telefónica y Centro Cultural de la Memoria Haroldo Conti.

Taller Tecnologías de impresión 3D para la producción artística.

CCEBA 2018.

<http://www.cceba.org.ar/ciencia-y-tecnologia/taller-3d-para-adultos>



Taller Laboratorio Maratón 2018.
CCEBA 2018.
<http://www.cceba.org.ar/ciencia-y-tecnologia/laboratorio-maraton-de-produccion-2018>

Taller Curaduría en Arte Electrónico.
CCEBA 2018.
<http://www.cceba.org.ar/ciencia-y-tecnologia/tecnologia-para-curadores-y-afines>

LABORATORIO MARATÓN 2018

El Laboratorio Maratón se propone como un espacio de laboratorio colaborativo en el que se convoca a los participantes que junto a un artista comparten el desarrollo de una obra de arte contemporáneo con nuevos medios en el marco del MediaLab del CCEBA. Este proceso, que constará de 6 encuentros que sumarán 42 horas, está pensado como un laboratorio intensivo de realización, con apoyo a la producción, destinado a estudiantes y artistas iniciados que deseen adquirir experiencia en este tipo de proceso de la mano de un artista con trayectoria.

En la edición 2018, la artista invitada fue Mariela Yeregui. La obra resultante del Laboratorio es expuesta en festivales o encuentros especializados, por ejemplo FASE, encuentro de Arte y Tecnología.

TALLER DE CURADURÍA EN ARTE ELECTRÓNICO. Por Cristian Reynaga

En un marco en el que las obras y exposición tienen nuevos y diversos formatos, el objetivo del curso es fortalecer las habilidades de curadores, montajistas, productores y técnicos de museos para entender y diseñar exhibiciones y procesos curatoriales que utilicen tecnologías audiovisuales o interactivas.

Se busca analizar exhibiciones y obras y sus complejidades técnicas con el uso de las nuevas tecnologías.

Cristian Reynaga

Cristian Reynaga (Buenos Aires, 1984) es Licenciado en Artes Electrónicas, con posgrado en Industrias Culturales en la Convergencia Digital y maestrando en Curaduría en Artes Visuales por la Universidad Nacional de Tres de Febrero. Ha desarrollado instalaciones interactivas para productoras de distintos países de América Latina. Es director y curador del festival de arte electrónico +CODE, formó parte del equipo curatorial del festival Sónar Buenos Aires 2016 y diseña y cura exhibiciones de arte electrónico.