

# **MEDIALAB-PRADO**

ARTE, CIENCIA, TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD

**Ayuntamiento de Madrid**  
**Área de Gobierno de Las Artes**  
**Dirección General de Proyectos Culturales**

Plaza de las Letras  
Calle Alameda, 15  
Tel: +34 91 369 23 03  
[www.medialab-prado.es](http://www.medialab-prado.es)  
[difusion@medialab-prado.es](mailto:difusion@medialab-prado.es)

Metro: Atocha y Antón Martín  
Martes a viernes: 10:00h a 20:00h  
Sábados: 11:00h a 20:00h  
Domingos: 11:00h a 15:00h  
**Entrada libre**

- p. 3 **1\_ QUÉ ES MEDIALAB-PRADO**
- p. 4 **2\_ FORMA DE ORGANIZACIÓN Y DE TRABAJO**
- p. 6 **3\_ FORMATOS DE ACTIVIDADES**
  - 3.1 Punto de información permanente y abierto al público
  - 3.2 Talleres
    - 3.2.1 Talleres intensivos de 2 semanas
  - 3.2.2 Talleres de varios días (mini-talleres)
  - 3.2.3 Viernes OpenLab
- p. 8 **3.3\_ Los jueves de Medialab-Prado**
  - 3.4 Seminarios
  - 3.5 Encuentros Avlab
  - 3.6 Grupos de trabajo
- p. 9 **4\_ CONTENIDOS: LÍNEAS ESTABLES DE TRABAJO**
  - 4.1 AVLAB
    - Qué es AVLAB
    - Encuentros AVLAB
  - p. 10 Taller-seminario AVLAB 1.0 (septiembre 2008)
  - p. 11 **4.2\_ INTERACTIVOS?**
    - Qué es Interactivos?
    - Histórico de talleres:
      - Interactivos?09 Perú: Magia y tecnología
      - Interactivos?09: Ciencia de Garaje
    - p. 12 Interactivos?México08: Tecnologías de la risa
      - Interactivos? @ Eyebeam New York08: Better than the Real Thing
      - Interactivos?08: Juegos de la visión
    - p. 13 Interactivos?07: Magia y tecnología
    - p. 14 Repercusión
      - Premios y colaboraciones
    - p. 15 Otros talleres relacionados con *Interactivos?*
  - p. 16 **4.3\_ VISUALIZAR**
    - Qué es Visualizar
    - p. 17 Histórico de actividades
      - VISUALIZAR'08: DATABASE CITY
      - VISUALIZAR'07
  - p. 18 **4.4\_ INCLUSIVA-NET**
    - Qué es Inclusiva-net
      - 4º Encuentro Inclusiva-net: Redes y procesos P2P Julio 2009
      - 3º Encuentro Inclusiva-net Argentina: net.art (segunda época) Marzo 2009
    - p. 19
      - 2º Encuentro Inclusiva-net: Redes digitales y espacio físico Marzo 2008
      - 1º Encuentro Inclusiva-net: Nuevas dinámicas artísticas en modo web 2.0 Julio 2007

p. 20

**4.5 LABORATORIO DEL PROCOMÚN**

p. 21 Qué es el Laboratorio del Procomún

Histórico de actividades

1º etapa del Laboratorio del Procomún

2º etapa: grupos de trabajo

p. 22

**5 GRUPOS DE TRABAJO**

Grupo de Luz, espacio y percepción

p. 23 Grupo de Arquitecturas de la cultura del mañana-mañana

Viernes OpenLab

Grupo del Laboratorio del Procomún

PlayLab

p. 24 **6 EL MEDIALAB EN CIFRAS**

## 1\_Qué es Medialab-Prado

**Medialab-Prado** es un espacio orientado a la producción, investigación y difusión de la cultura digital y del ámbito de confluencia entre arte, ciencia, tecnología y sociedad.

Su principal objetivo es crear una estructura en la que tanto la investigación como la producción sean procesos permeables a la participación de los usuarios. Para ello ofrece:

- **Un espacio permanente de información**, recepción y encuentro atendido por mediadores culturales.
- **Convocatorias abiertas** para la presentación de propuestas y la participación en el desarrollo colaborativo de proyectos.

Tras una primera etapa en el Centro Cultural Conde Duque bajo el nombre MedialabMadrid, en septiembre de 2007 el programa se reubica en la Plaza de las Letras, en los bajos de la Antigua Serrería Belga, ahora en rehabilitación. Desde entonces pasa a denominarse Medialab-Prado, en alusión a su nueva ubicación en el corazón del Barrio de las Letras, frente al Museo del Prado, el Reina Sofía y el CaixaForum.

La programación se estructura en **líneas estables de trabajo**. Hasta el momento se han puesto en marcha las siguientes:

**Interactivos?:** usos creativos de la electrónica y la programación

**Inclusiva-net:** investigación y reflexión en torno a la cultura de redes

**Visualizar:** estrategias y herramientas de visualización de información

**Laboratorio del Procomún:** discusión transdisciplinar sobre los bienes comunes

**AVLAB:** creación sonora y audiovisual

Las actividades son gratuitas y abiertas al público general.

En el espacio polivalente de Medialab-Prado se celebran talleres de producción de proyectos, conferencias, seminarios, encuentros, muestras de proyectos, conciertos, presentaciones, etc.

La mayoría de las actividades son registradas en vídeo y posteriormente se pueden consultar vía streaming a través de la web [www.medialab-prado.es](http://www.medialab-prado.es)

## 2\_Forma de organización y de trabajo

A la hora de plantearnos posibles modelos de interacción social y participación en un espacio dedicado a la cultura digital, es fundamental tener en cuenta precisamente las nuevas formas de relación, participación y creación colectiva que se dan en la red. Fenómenos como las comunidades virtuales de software libre, la wikipedia o la categorización colectiva de contenidos en la web, caracterizados entre otras cosas por el trabajo colaborativo, las redes de intercambio, la disolución de la jerarquía y la distribución de la autoridad, pueden servir de inspiración a la hora de plantear modos de organización y gestión en un espacio físico dedicado a la cultura.

En un modelo así debería ser posible que cualquier usuario, sea éste un experto, un aficionado o un visitante que entra por primera vez en contacto con el ámbito en cuestión, pudiera intervenir en la marcha de las actividades, decidiendo en qué grado quiere tomar parte en ellas. El espacio físico debería funcionar como un lugar de encuentro y de intercambio de información y conocimientos entre personas con diferentes grados de especialización y provenientes de diferentes ámbitos del conocimiento.

Para poner en práctica este modelo, **Medialab-Prado**

- Trabaja **con formatos de gestión “abierta”**, combinando las decisiones y orientaciones de expertos profesionales con las convocatorias abiertas para la presentación de propuestas que se desarrollan colaborativamente. La dirección está distribuida, de forma que se ha creado una red de “comisarios” cada uno de los cuales dirige una línea de trabajo.

- Organiza **talleres de producción basados en el trabajo colaborativo**. En estos talleres artistas, científicos, programadores, estudiantes e investigadores de diversas disciplinas intervienen en un proceso de creación y aprendizaje colectivo transparente y abierto al público en todas y cada una de sus fases, en el que la mezcla de saberes es un factor fundamental.

- Concede una gran importancia a la figura del “**mediador cultural**”, que trabaja “a pie de calle” como receptor y dinamizador dentro del propio espacio de trabajo: investiga, orienta, conecta conocimientos y propicia el contacto entre todos los agentes (público, artistas, expertos, etc.) que intervienen en las diferentes actividades.

- Fomenta el uso de **herramientas de hardware y software libre y de código abierto**, insertas en la filosofía del libre acceso al conocimiento y del trabajo colaborativo.

- Publica todos sus **contenidos online** (textos, imágenes y vídeos) -salvo que se indique otra cosa por parte de los autores- bajo una licencia **Creative Commons By-SA**. Se puede consultar la licencia en el siguiente enlace: <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/es/>.

- Utiliza **herramientas abiertas y compartidas para canalizar la comunicación y el desarrollo de las actividades entre los propios participantes**. En este sentido, los **Foros** actúan eficazmente como espacio para la comunicación entre desarrolladores y colaboradores de los talleres de producción y para el trabajo online pprevio y paralelo a la celebración del taller. Otra herramienta importante son las **wikis**, en las que tanto la organización como los propios participantes “cuelgan” información de interés general al taller en tiempo real, como el calendario de actividades, textos, seguimiento de los proyectos, imágenes, avisos, etc. Ambas plataformas están permanentemente abiertas al público general que desee realizar un seguimiento en tiempo real del desarrollo de las actividades.

## 3 \_ Formatos de actividades

**Medialab-Prado** trabaja con **formatos híbridos, combinando seminarios, talleres y exposiciones**, para favorecer la interrelación y la simultaneidad de los procesos de formación, producción, investigación y divulgación dentro del ámbito de la cultura digital. De esta manera el intercambio de conocimientos e ideas entre personas de distintas disciplinas, nacionalidades e intereses fluye de manera más eficaz y productiva dentro del espacio multifuncional que es el **Medialab-Prado**.

### 3.1\_ Punto de información permanente y abierto al público

**Medialab-Prado** cuenta con un servicio de información y estudio sobre las distintas líneas de trabajo en curso: libros, documentos impresos, directorios de páginas web, etc, ordenados temáticamente. En la selección de estos materiales **Medialab-Prado** cuenta con el asesoramiento de los “comisarios” de cada uno de los proyectos. Además, los mediadores culturales, presentes en todo momento en este espacio de recepción y difusión, investigan y van incorporando nuevas informaciones, en función también de los comentarios y las conversaciones con los visitantes.

### 3.2 \_ Talleres

Los talleres organizados en **Medialab-Prado** se conciben como **espacios de trabajo colaborativo**, intercambio de conocimientos y formación teórico-práctica en relación a la **cultura digital**. El objetivo es crear una **comunidad de usuarios activos**: se trata de aportarles conocimientos y estrategias para que puedan desarrollar sus proyectos más allá del ámbito del **Medialab-Prado**, así como facilitar la creación de **colaboraciones y contactos entre agentes locales e internacionales a largo plazo**. La conjunción de nacionalidades y disciplinas ayuda sin duda a crear este ambiente de intercambio y enriquecimiento.

Existen fundamentalmente tres formatos de talleres:

#### 3.2.1 \_ Talleres intensivos de 2 semanas

Cómo funcionan:

A través de una convocatoria internacional abierta en torno a un tema concreto, se propone presentar **proyectos que serán desarrollados colaborativamente**, y bajo la guía de varios profesores, en grupos interdisciplinarios de trabajo.

Para ello, una vez seleccionados los proyectos en esa primera convocatoria, **se publica una segunda convocatoria** para que todos los interesados (“colaboradores”) puedan participar en el desarrollo, sumándose a uno o varios de los proyectos elegidos, según sus propios intereses, conocimientos y disponibilidad.

Uno de los objetivos fundamentales de este formato es **trascender el modelo de taller tradicional**, en el que un pequeño grupo de expertos enseña y otro pequeño grupo de alumnos aprende. En este nuevo formato, **el grupo de expertos incluye también a los propios participantes** y, lo que es más importante, **todo el proceso se abre al público al 100%** (pues además de espectador puede convertirse en participante activo). Para hacer esto posible, los **mediadores culturales** acercan los conceptos de los proyectos al público general, y ponen en contacto a las personas interesadas con los desarrolladores.

Tras dos semanas de intenso trabajo, los propios desarrolladores montan sus resultados en una **exposición pública**.

Hasta ahora se han celebrado talleres de este tipo dentro de las líneas de Interactivos?, Visualizar e Inclusiva-net.

### 3.2.2 \_ Talleres de varios días

Más dirigidos a usuarios locales, se llevan a cabo por las tardes durante 4 ó 5 días seguidos. En general estos talleres están enfocados a la adquisición de conocimientos y habilidades técnicas en distintos niveles. Las clases y la ejecución de ejercicios van siempre acompañados de la realización de un pequeño proyecto final o prototipo. En muchos casos son impartidos por usuarios activos de **Medialab-Prado**.

Hasta la fecha se han celebrado talleres como Iniciación a la programación para usos creativos, Iniciación a la electrónica para usos creativos, netlabels,etc.

Más recientemente se han puesto en marcha también talleres enmarcados en los grupos de trabajo de Luz, espacio y percepción, Laboratorio del Procomún y Arquitecturas de la cultura del mañana-mañana (ver Grupos de Trabajo).

### 3.2.3 \_ Viernes OpenLab

A lo largo de todo el año el espacio de **Medialab-Prado** está abierto como lugar de trabajo en el que se reúnen diferentes grupos de usuarios para trabajar sobre ámbitos concretos. En algunos casos estos grupos surgen como evolución de líneas de trabajo abiertas durante los talleres intensivos de dos semanas. Los objetivos de estos grupos de trabajo, que se reúnen semanalmente, son los siguientes

- Desarrollo de proyectos y prototipos
- Discusión teórica
- Consultoría y ayuda para proyectos que ya están en marcha
- Punto de encuentro y de presentación de propuestas de colaboración

Tanto en los talleres de una semana como en el Laboratorio abierto, **Medialab-Prado** está colaborando con la Escuela Técnica Superior de Ingenieros Industriales de la UPM.

### 3.3 \_ Los jueves de Medialab-Prado

Este programa se puso en marcha en 2005 con la idea de ofrecer cada jueves por la tarde un lugar de encuentro para el debate, la reflexión y la presentación pública en torno a temas asociados a las líneas de trabajo en curso. Con ello se pretende afianzar un espacio de comunicación de la comunidad local con pensadores, creadores e instituciones sobre todo locales, pero también internacionales. Las sesiones se estructuran en forma de presentación o conferencia por parte de las personas invitadas, seguida de un debate entre todos los asistentes.

### 3.4 \_ Seminarios

Los seminarios de **Medialab-Prado** ofrecen un espacio de reflexión y debate asociado a las diferentes líneas de trabajo en curso. Paralelamente a los talleres intensivos de producción, se invita a especialistas de diferentes ámbitos para que aporten su punto de vista en torno a los temas planteados, de forma que teoría y práctica se apoyan mutuamente.

### 3.5. Encuentros AVLAB

Los **Encuentros AVLAB** son reuniones para la **presentación y discusión de proyectos de música experimental y electrónica**, música electroacústica, plataformas de creación audiovisual online, arte sonoro y en general procesado de audio y vídeo en tiempo real. Estos eventos se celebran un sábado al mes, y se enmarcan dentro de la línea de trabajo **AVLAB**, una de las líneas de trabajo de **Medialab-Prado** orientada a la creación y difusión de las artes sonoras y visuales bajo el concepto de proceso abierto y colaborativo.

### 3.6 Grupos de trabajo

Los grupos de trabajo de Medialab-Prado están configurados por usuarios locales que se reúnen periódicamente en Medialab-Prado para debatir sobre diferentes temas y para el desarrollo de proyectos. Hasta ahora se han puesto en marcha los siguientes grupos:

- **Arquitecturas de la cultura del mañana-mañana:** debate acerca de las interacciones entre los centros culturales, la arquitectura, la ciudad y sus habitantes. Coordinado por Uriel Fogué, Roberto González, Andrés Jaque, María Langarita, Iván López Munuera, Víctor Navarro y Medialab-Prado
- **Luz, espacio y percepción:** Investigación y experimentación con el uso de la luz, la proyección y la percepción visual desde diferentes ámbitos, reuniendo a personas vinculadas a la arquitectura, artes visuales, urbanismo, escenografía, programación, física, óptica, psicología y fisiología de la percepción, etc. Coordinado por Daniel Canogar, Julian Oliver y Pablo Valbuena.
- **Viernes OpenLab:** espacio de encuentro y experimentación abierto a todos aquellos interesados en desarrollar o colaborar en propuestas, prototipos o experimentos con objetos electrónicos interactivos, visión artificial, artes escénicas, etc.
- **Grupos del Laboratorio del Procomún:** *Obsoletos*, propuesto por Basurama; *Muerto y mil veces muerto: El largo camino desde el autor romántico al procomún*, propuesto por Jesús Carrillo y Jordi Claramonte; *Ontología jurídica libre*, propuesto por Javier de la Cueva; *La hemeroteca audiovisual como procomún*, propuesto por Tíscar Lara; *Cultura(s) de lo común*, propuesto por Andoni Alonso y Antonio Lafuente; y *Cuerpo Común*, por Jaime del Val.
- **PlayLab:** Explorar colectiva e interdisciplinariamente el uso de herramientas de hardware y de software, así como las metodologías de creación de videojuegos y otras aplicaciones aplicaciones (culturales, musicales, artísticos, educativos, etc.). Colabora: ArsGames



## 4. Contenidos: Líneas estables de trabajo

### 4.1. AVLAB

**AVLAB** es una plataforma de encuentro para la creación y difusión de las artes sonoras y visuales bajo el concepto de proceso abierto y colaborativo. Se puso en marcha en octubre de 2006 y pretende ser una línea de trabajo estable que se articula a través de tres acciones:

- Un **punto de información**, orientación didáctica y difusión acerca de la creación audiovisual actual.
- **Encuentros** mensuales entre gente con intereses afines en los campos de la música experimental, electrónica, electroacústica, el arte sonoro, los dispositivos interactivos y en general el procesado de audio y vídeo en directo. Coordinador: **Daniel González**.
- **Talleres** de trabajo colaborativo, intercambio de conocimientos y formación teórico-práctica en relación a la creación en audio/vídeo.

### HISTÓRICO DE ACTIVIDADES

#### · Encuentros AVLAB

Desde principios de noviembre de 2006 se han llevado una veintena de Encuentros AVLAB más un especial en enero de 2007. Cada Encuentro consiste en una presentación teórica seguida de una actuación en directo por parte tres artistas o grupos que trabajen en el ámbito de lo sonoro y visual. De esta manera se trata de reflejar y catalizar las múltiples sonoridades y expresiones audiovisuales de las escenas artísticas y culturales de Madrid de forma didáctica e informal.

Los Encuentros AVLAB se celebran un sábado al mes a las 19:00h.

En ellos han presentado sus trabajos **más de 100 artistas y colectivos locales, nacionales y internacionales**, entre ellos Servando Barreiro, Impersonal Strike, En Busca del Pasto, Tricoma, DJ Hidraulico, Samba Da Rua, Caen Botto, Proyecto Mirage, CTRLer, Kambamar, Oscar Testón, Olmo Couto, LCDD (Los Caballos de Düsseldorf), Druhb, AZ-Rotator, Alberto C. Bernal, Dead Capo, Leidilei, Lost in Heaven, Strand, Bartolo Luque, Scoix, Dario Moratilla, Ernesto Romeo + Dirtymoustah, Concha Jerez y José Iges, Wade Mathews + Julio Camarena, Rec\_Overflow, Sergio Luque, That Crooner from Nowhere, Ginferno, Llorenç Barber, etc.

A partir de 2009 los encuentros dejan de tener un director fijo para invitar a un director/presentador diferente en cada edición, que selecciona las propuestas artísticas en torno a un discurso temático o una línea de diálogo conceptual trazada a través del modelo ya habitual de tres presentaciones.

## Taller-Seminario Internacional AVLAB 1.0

**Del 17 de septiembre al 1 de octubre 2008**

Primer taller intensivo de desarrollo de proyectos de la línea de trabajo AVLAB. Como profesores participaron Javier Duero (también director), Francisco López, Steve Heimbecker y Robert Cahen.

En estas dos semanas de taller de desarrollo de proyectos relacionados con el sonido, la música experimental y las prácticas relacionadas con la intersección audio-vídeo se desarrollaron nueve proyectos propuestos por artistas provenientes de Sudáfrica, Brasil, España, Nueva Zelanda, Estados Unidos, Chile, Argentina, Italia, Holanda e Israel.

Además, el festival de música experimental Experimentaclub08 acogió dos de estas obras, *Bri 2.0* y *W\_Space...*, que han formado parte de la Muestra de Proyectos Sonoros en la Sala D de La Casa Encendida de Madrid.

En 2009 no está programada la realización de un nuevo taller dentro de esta línea, aunque no se descarta continuar con esta actividad en el futuro.

## 4.2. INTERACTIVOS?

### Qué es Interactivos?

**Interactivos?** es una plataforma de investigación y producción acerca de las **aplicaciones creativas y educativas de la tecnología**. El objetivo es profundizar en el uso de **herramientas de electrónica y programación** para artistas, diseñadores y educadores, contribuyendo al desarrollo de comunidades locales de productores culturales en este ámbito.

El título **Interactivos?** contiene un signo de interrogación, que se refiere a un cuestionamiento de la idea de interactividad en su uso más común: una “elección entre unas pocas opciones dadas”. La palabra “interactividad” se entiende aquí en referencia a la **creación colectiva** con herramientas de open hardware y open software, en un entorno en el que los participantes pueden **tanto aprender como enseñar** cómo funciona la tecnología, y donde además tienen la oportunidad de **construir sus propios artefactos** con la ayuda de otros

En cuanto a la parte de investigación y reflexión teórica, **Interactivos?** pretende abordar una arqueología de las “nuevas tecnologías”, **indagando en los orígenes de las herramientas tecnológicas que utilizamos hoy en día**.

## HISTÓRICO DE ACTIVIDADES

### Interactivos?'09 Perú: Magia y tecnología

#### Taller -seminario internacional. Lima, abril-mayo 2009

Taller celebrado en Lima (Perú) en colaboración con Centro Cultural de España en Lima (AECID), del 13 al 28 de abril de 2009 .

Además del seminario, que contó con la participación de Beno Juárez, Jaime Oliver y Stuart Nolan, se desarrollaron ocho proyectos que jugaban con las relaciones entre el arte digital interactivo y los recursos de la magia.

Los profesores fueron Julian Oliver (Nueva Zelanda / España), Clara Boj y Diego Díaz (España), Kiko Mayorga (Perú).

La muestra de proyectos desarrollados estuvo abierta al público del **28 abril al 13 mayo 2009**

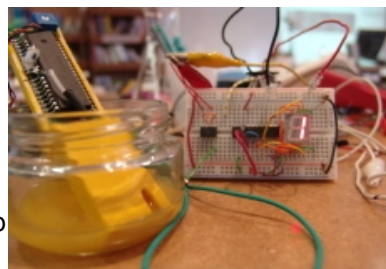


[http://medialab-prado.es/article/interactivos\\_lima08\\_magia\\_y\\_tecnologia](http://medialab-prado.es/article/interactivos_lima08_magia_y_tecnologia)

### Interactivos?09: Ciencia de Garaje

#### Taller-seminario internacional. Madrid, enero – marzo 2009

Los nueve proyectos seleccionados integran la ciencia, la tecnología y el arte interactivo, y fueron construidos utilizando software y hardware abierto, así como materiales de bajo coste, bajo la asesoría de Critical Art Ensemble y Julian Blecker.



El evento incluyó también un seminario internacional con conferencias de Critical Art Ensemble, Ricardo Domínguez, Adrian Bowyer, Jesús Nieto, Paco Peralta, además de una Mesa Redonda en colaboración con ARCO'08 INDIA y la lectura de las comunicaciones seleccionadas.

La muestra de proyectos pudo visitarse del **17 febrero al 22 marzo 2009**.

[http://medialab-prado.es/article/taller-seminario\\_interactivos09\\_ciencia\\_de\\_garaje](http://medialab-prado.es/article/taller-seminario_interactivos09_ciencia_de_garaje)

## Interactivos? México08: Tecnologías de la risa

### Taller-seminario internaciona. México DF, agosto 2008

Los diez proyectos desarrollados a través de herramientas de hardware y código abierto exploran las relaciones entre las máquinas y el humor/la risa, y contaron con el apoyo de Zachary Lieberman (EEUU), Leslie García (México) y Alejandro Tamayo (Colombia). El evento incluyó también una jornada de conferencias teóricas sobre esta temática.

En colaboración con el Centro Cultural de España en México DF (AECID) y el apoyo del Centro Multimedia.

[http://medialab-prado.es/article/taller\\_mexico08\\_-\\_tecnologias\\_de\\_la\\_risa](http://medialab-prado.es/article/taller_mexico08_-_tecnologias_de_la_risa)

## Interactivos? @ Eyebeam New York08: Better than the Real Thing

### Taller-seminario internacional. Nueva York, julio 2008

Taller coorganizado por el centro Eyebeam por iniciativa de Zach Lieberman, y dirigido a explorar la tensión entre lo real y lo ficticio: ¿qué es auténtico en el contexto digital? ¿Puede algo ser tan falso que pase a formar parte de la esfera de lo real?

La muestra posterior de proyectos desarrollados se tituló Double Take y estuvo abierta al público del 12 julio al 9 agosto 2008.



[http://medialab-prado.es/article/interactivos\\_eyebeam](http://medialab-prado.es/article/interactivos_eyebeam)

## Interactivos?08: Juegos de la visión

### Taller-seminario internacional. Madrid, junio 2008

Los diez proyectos prototipos desarrollados exploran las tecnologías de la imagen y los mecanismos de la percepción. Este taller estuvo dirigido por Álvaro Cassinelli y Simone Jones, y contó con el apoyo de Daniel Canogar, Pablo Valbuena y Julian Oliver.



El evento incluyó también un seminario internacional con conferencias de Nuria Valverde, James Elkins, Susana Martínez-Conde, José Luis Brea, Jimena Canales, además de la lectura de las comunicaciones seleccionadas.

La muestra de proyectos desarrollados estuvo abierta al público del 19 junio al 13 septiembre 2008, coincidiendo la clausura con La Noche en Blanco 2008.

## Interactivos?'07: Magia y tecnología

### Taller-seminario internacional. Madrid, mayo - junio 2007

El taller de 2007 tuvo como objetivos plantear juegos de magia e ilusionismo como experimentaciones acerca de la percepción y la atención, el comportamiento y las relaciones interpersonales, así como plantear un punto de vista crítico acerca de la seducción de la tecnología y su aplicación al espectáculo como forma de persuasión y control.

Se desarrollaron 15 proyectos, como *Levelhead* de Julian Oliver, *Delicate Boundaries* de Chris Sugrue, *Open Sourcery* de Zachary Lieberman o *Magnéticos*, de Alberto García Sáenz y Julio Obelleiro.

Paralelamente se celebró el Seminario *Tecnología y Magia (¿blanca o negra?)* con ponencias de Antonio Lafuente, Francisco J. Rubia, Miguel Ángel Gea, Nuria Valverde, Miguel Ángel García, Luis Navarro, Jorge Luis Marzo, Ignacio García Hernando y Stuart Nolan.

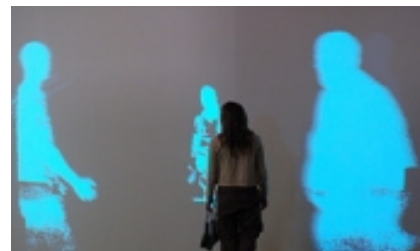


[http://medialab-prado.es/article/interactivos07\\_magia\\_y\\_tecnologia](http://medialab-prado.es/article/interactivos07_magia_y_tecnologia)

## Interactivos?'06: Magia y tecnología

### Taller-seminario internacional. Madrid, abril – mayo 2006

Interactivos? se concibió como una evolución de las diferentes actividades y dinámicas desarrolladas dentro del programa educativo de MediaLabMadrid. Dos talleres desarrollados en 2005 -Making Things Move de Zachary Lieberman y Arduino: Herramientas Open Hardware de David Cuartielles- llevaron a la formación de una comunidad de local de creadores que se convirtieron en asistentes habituales a las actividades de MediaLabmadrid. Tras estas experiencias, se organizó este primer taller intensivo de desarrollo de proyectos digitales interactivos en el que se desarrollaron 17 prototipos.



También se celebró el seminario *En Abierto* con ponencias como la de Santiago Ortiz (moebio.com), Zachary Lieberman (thesystemis.com), Javier Candeira (barrapunto.com), Daniel García Andújar (Technologies to the people, irational.org/tftp), Jordi Claramonte (sindominio.net/fiambreira), David Cuartielles (arduino.cc/en), Hans-Christoph Steiner (at.or.at/hans), Susana Noguero (platoniq.net) o Javier de la Cueva (derecho-internet.org).

[http://medialab-prado.es/article/interactivos07\\_magia\\_y\\_tecnologia](http://medialab-prado.es/article/interactivos07_magia_y_tecnologia)

## Repercusión

Los proyectos producidos en los talleres *Interactivos?* han tenido una enorme repercusión tanto a nivel local como nacional e internacional:

- **Exposiciones y festivales en Madrid:** Festival Decibelio; La Noche en Blanco; Festival In-sonora, Rencontres Internationales, Máquinas y Almas (MNCARS), etc.
- **Exposiciones y festivales en España:** Exposición **SonarMàtica**, área expositiva principal del festival **Sónar** (Barcelona); **Espacio Movistar**, Barcelona, etc.
- **Exposiciones y festivales en el extranjero:** Festival **Ten Years After**, Seúl (Corea), Festival **Ars Electronica** de Linz (Austria), **Festival File**, São Paulo (Brasil); 'TestBed', Nuit Blanche, Toronto (Canada) **Festival Big Day Out**, Australia, etc.

## Premios y adquisiciones

- **Mención de honor Ars Electronica Prix 2008 (Austria):** menciones a Pablo Valbuena por *Augmented Architecture Series* y Julian Oliver por *levelHead*, surgidos en *Interactivos?'07*.
- **CosmoCaixa Madrid:** adquisición para su colección permanente de la instalación *Linterna Mágica*, de Alberto García Pi y Julio Obellerio con Martín Nadal y Alberto Cortés. *Interactivos?'06*
- **Concurso Internacional sobre Arte y Vida Artificial- Vida 9.0** de la **Fundación Telefónica**, 2006: segundo premio para Daniel Palacios por su obra *Waves*, *Interactivos?'06*. <http://www.telefonica.es/vida/>
- **Concurso Internacional sobre Arte y Vida Artificial- Vida 10.0** de la **Fundación Telefónica**, 2007: mención de honor a Chris Sugrue por su obra *Delicate Boundaries*, *Interactivos?'07*. <http://www.telefonica.es/vida/>
- **Generación 2007. Premios y Becas de Arte Caja Madrid:** *Waves* (Daniel Palacios Jiménez), *Interactivos?'06*
- **Mención de Honor en Ars Electrónica 2008.** Julian Oliver y Pablo Valbuena, premiados por *levelHead* y *Entramado de luz*, respectivamente, desarrollados en *Interactivos?'07*.

## Colaboraciones con otras instituciones

- **Sónar**, Barcelona: *Interactivos?* - **Medialab-Prado** colabora con **SonarMàtica**, el área expositiva principal del festival Sonar de Barcelona.
- **Hangar** Centro de producción, Barcelona: **Medialab-Prado** tiene con Hangar un acuerdo de colaboración por el que uno de los proyectos desarrollados en el contexto del taller *Interactivos?* puede ser seleccionado por Hangar para seguir el proceso de producción con una residencia en este centro. En la edición de 2007 fue seleccionada Chris Sugrue, con su proyecto *Delicate Boundaries*.
- **ExperimentaClub08.** Muestra de dos de los proyectos desarrollados en el taller **AVLAB 1.0:** *W\_Space* y *Bri 2.0*. Del 2 al 5 de octubre en La Casa Encendida.

## Otros Talleres relacionados con *Interactivos?*

Además de los talleres anuales de producción de proyectos, la línea de trabajo *Interactivos?* se mantiene a lo largo del año con la realización de otros talleres más breves. Desde 2005 se han llevado a cabo más de 20 talleres, entre ellos *Arduino: herramientas open hardware*, por David Cuartielles (2005); Seminario de **Processing**, por Casey Reas (2006); **Relatos low-tech**, por Dora García y Zachary Lieberman (2006); **Diseño y construcción de instrumentos musicales electrónicos; Lógica de programación para artistas; Computación física y nuevos interfaces para la expresión musical y Visión artificial aplicada a instalaciones interactivas y artes escénicas\*** (2007), **Taller de iniciación a la lógica de programación para usos creativos** (abril 2008), **Taller de iniciación a la electrónica para usos creativos** (mayo 2008), **Taller de Programación Creativa** (mayo 2009), o el **Taller de Electrónica Creativa** (junio 2009).

Estos talleres han sido impartidos por algunos de los participantes de los Viernes Openlab, como Quique Esteban, Juan Antonio Fabián, Ángela Ramos, Yago Torroja o Igor González.

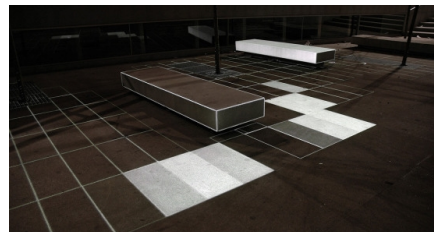
\* En colaboración con la **ETSI Industriales**, Universidad Politécnica de Madrid

## Proyectos en la Plaza de las Letras

### Entramado - Plaza de Luz

Instalación lumínica del artista Pablo Valbuena. De 05.11.2007 - 15.07.2008

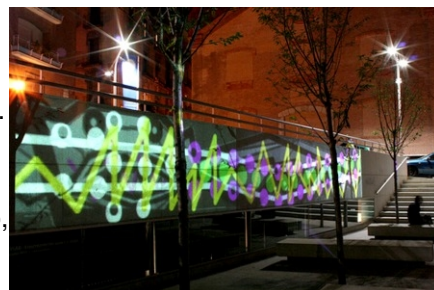
Esta obra transforma los elementos arquitectónicos que componen la Plaza de las Letras mediante la proyección de luz en movimiento. Se trata de una evolución del proyecto *Augmented Sculpture*, iniciado durante el taller **Interactivos?'07 Magia y Tecnología**. La propuesta transforma los elementos arquitectónicos que componen la plaza a través de la proyección de luz en movimiento.



### Plazanimada - instalación interactiva en la Plaza de las Letras

Medialab-Prado presentó la primera versión durante la celebración de **La Noche en Blanco 2008**. Se trata de una obra participativa y experimental que transforma la Plaza de las Letras en un lugar "animado" en tiempo real.

El proyecto **Plazanimada** es una herramienta desarrollada colaborativamente por miembros del grupo de experimentación y producción de los Viernes Openlab, en la que se yuxtapone la red y la calle, ofreciendo una plataforma abierta para la expresión pública en la ciudad a través de la web <http://plazanimada.es>.



Los dibujos enviados por los usuarios remotos son proyectados y recibidos de manera pública y compartida por los usuarios presentes en el espacio físico de la Plaza de Las Letras.

## 4. 3. VISUALIZAR

[www.visualizar.org](http://www.visualizar.org)

Dirigido por **José Luis de Vicente\***

**Visualizar** es un proceso de investigación abierto y participativo en torno a la teoría, las herramientas y las estrategias de visualización de información.

Entre las actividades de esta línea de trabajo destacan los **talleres internacionales de desarrollo de proyectos** relacionados con la visualización de datos. Hasta la fecha se han celebrado dos (noviembre 2007 y noviembre 2008), en los que se han desarrollado piezas de software que abordan la visualización de información desde múltiples perspectivas: científica, urbana, informativa, cultural, social, etc.

Estos talleres han estado dirigidos por especialistas en la disciplina a nivel internacional, como Benjamin Fry, Bestiario, Adrian Holovaty, Fabien Girardin, Adam Greenfield, etc.

Además, se han celebrado también sendos **seminarios**, con la participación de Benjamin Fry, José Luis de Vicente, Bestiario, Fernanda Viégas, Ramón Guardans, Mark Hansen, Staffan Landin, Alberto Cairo, Juan Freire, etc, así como la lectura de las comunicaciones teóricas

### Qué es la visualización de datos?

La **visualización de datos** trata de hacer comprensibles grandes cantidades de datos por medio de su visualización, gracias a técnicas de estadística, diseño gráfico, programación, etc. Estas imágenes, en muchos casos dinámicas, muestran relaciones ocultas entre los datos y permiten extraer nuevas conclusiones que de otra manera permanecerían ocultas.

El proyecto **Visualizar** quiere explorar las aplicaciones sociales, artísticas y culturales de la visualización de datos a través de un programa de actividades de reflexión, investigación y producción.

**Visualizar** parte de la investigación iniciada por José Luis de Vicente en los últimos dos años en torno a las estéticas de la representación de la información en el contexto de diversos festivales y exposiciones: “Randonee: Un paseo por el paisajismo del Siglo XXI” (Exposición dentro de Sónar 2005, Barcelona, CCCB); “How to Do Things With Data -Cómo hacer cosas con Datos”, en OFFF 2006 (Barcelona, CCCB), y “Estética de Datos” (Simposio dentro de ArtFutura 2006, Barcelona, Mercat de les Flors).

### **Vídeos:**

<http://www.madrimasd.org/cienciaysociedad/mediateca/default.asp?videoID=698>

<http://www.madrimasd.org/cienciaysociedad/mediateca/default.asp?videoID=675>

\* **José Luis de Vicente:** Comisario independiente. <http://www.elastico.net/>



## HISTÓRICO DE ACTIVIDADES

### Visualizar'08: Database City

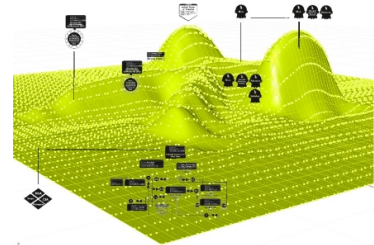
Taller – seminario del 3 al 18 de noviembre de 2008

Siete proyectos que abordan, desde perspectivas artísticas, creativas o reivindicativas, la visualización de datos relacionados con la ciudad: una manera de comprender y analizar flujos urbanos y sociales que hasta ahora permanecían invisibles.

Entre las temáticas abordadas se encuentra la visualización interactiva de la contaminación acústica y atmosférica de Madrid, los flujos de tráfico de bicicletas en Barcelona, los recorridos aptos para personas con discapacidad en Madrid, etc.

Los proyectos estuvieron expuestos al público del **21 de noviembre al 11 de enero de 2009**.

Colabora: FECYT y Madri+d



[\[descargar dossier completo\]](#)

[http://medialab-prado.es/article/taller\\_visualizar08\\_database\\_city](http://medialab-prado.es/article/taller_visualizar08_database_city)

### Visualizar'07

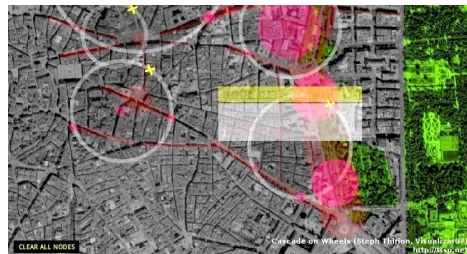
Taller – seminario del 12 al 28 noviembre de 2007

Primera edición de este taller-seminario internacional sobre visualización de datos. Se desarrollaron 10 proyectos de ámbitos muy diversos, desde la bioquímica hasta el activismo social, pasando por el arte rupestre o los flujos migratorios, que se han desarrollado de manera colaborativa y abierta en el marco de un taller pensado como espacio de creación participativa entre autores y colaboradores.

Entre los proyectos podemos encontrar la visualización interactiva del tráfico en Madrid, de los flujos migratorios a nivel mundial a lo largo de un año, del spam en nuestro correo electrónico, de los procesos metabólicos dentro de una célula, etc.

Los proyectos estuvieron expuestos al público del **4 de diciembre de 2007 al 24 de febrero de 2008**.

Colabora: Madri+d



[> Visualizar'07: Documentación del seminario](#)

[> Visualizar'07: Muestra de proyectos desarrollados \(04.12.07 – 24.02.08\)](#)

[> Visualizar'07: Taller y seminario \(12.11.07 - 28.11.07\)](#)

### Próximo Taller:

**Visualizar'09: Datos en público, datos públicos.** Noviembre 2009

## 4.4 INCLUSIVA-NET

[www.inclusiva-net.org](http://www.inclusiva-net.org)

Dirigido por **Juan Martín Prada\***

**Inclusiva-net** es una plataforma dedicada a la investigación, documentación y difusión de la teoría de la cultura de las redes. Su foco principal de estudio y documentación se centra en los procesos de inclusión social y cultural de las redes de telecomunicación y sus efectos en el desarrollo de nuevas prácticas artísticas y de producción crítica de conocimiento.

**Inclusiva-Net** está conformada por un espacio web y por una serie de actividades presenciales que dieron comienzo en julio de 2007.

Desde entonces y hasta 2009 se habrán celebrado cuatro encuentros, tres en Madrid y uno en el Centro Cultural de España en Buenos Aires. Además del aspecto eminentemente teórico de estas cuatro ediciones, la de 2008 en Madrid se amplió además a un taller intensivo de desarrollo de proyectos orientados a analizar las relaciones entre las redes digitales y el espacio físico.

\***Juan Martín Prada** es escritor especializado en arte y nuevos medios y comisario de exposiciones. Es autor, entre otros libros, de *La apropiación posmoderna* (2001) y *Las nuevas condiciones del arte contemporáneo* (2003).

## HISTÓRICO DE ACTIVIDADES

### 4º Encuentro: Redes y procesos P2P

**Seminario internacional. Madrid, 6 – 10 julio 2009**

**Redes y procesos P2P** se centra en el análisis de las redes y procesos en red “de igual a igual” o “entre iguales” enfatizando los potenciales sociales que albergan los sistemas y procesos cooperativos basados en las estructuras y dinámicas propias de este tipo de redes.

El encuentro cuenta con un programa de conferencias y la presentación de las comunicaciones seleccionadas mediante convocatoria internacional.

Con la participación de Andoni Alonso (escritor y filósofo), Michel Bauwens (fundador de Foundation for Peer-to-Peer Alternatives), Javier de la Cueva (derecho-internet.org), Juan Freire (Escuela de Negocios EOI), Antonio Lafuente (Blog Tecnocidanos / CSIC), Margarita Padilla (Sindominio.net) o Juan Martín Prada (director de Inclusiva-net), entre otros.

### 3º Encuentro: net.art (segunda época). La evolución de la creación artística en el sistema-red

**Seminario internacional. Buenos Aires, Marzo 2009**

El tercer encuentro de la plataforma Inclusiva-net, que se lleva a cabo durante los días 2 al 6 de marzo de 2009 en el Centro Cultural de



España en Buenos Aires, pretende desarrollar un análisis de la situación actual de las prácticas artísticas en la red desde diferentes enfoques teóricos y críticos. Incluyó seminarios, comunicaciones seleccionadas en convocatoria pública y sesiones de debate.

En el encuentro participaron personalidades como Josephine Bosma, Steve Dietz, Gustavo Romano, Brian Mackern, Arcángel Constantini, Lucas Bambozzi, Franz Thalmair (cont3xt.net), Marisa Olson, Michael Mandiberg, Guadalupe Aguiar Masuelli, Lila Pagola, Curt Cloninger y Patricia Gouveia.

Coorganiza: Centro Cultural de España en Buenos Aires (AECID)

[http://medialab-prado.es/article/3er\\_encuentro\\_inclusiva](http://medialab-prado.es/article/3er_encuentro_inclusiva)

## 2º Encuentro: Redes digitales y espacio físico

### Taller - seminario internacional. Madrid, Marzo 2008

Dos semanas de taller intensivo en las que han desarrollado los diez proyectos seleccionados mediante convocatoria internacional. Los proyectos se centran en cómo las nuevas tecnologías de localización transforman la forma en que los ciudadanos percibimos el espacio físico y geográfico, y el efecto que esto tiene en las relaciones humanas y la comunicación. Esto es, cómo la esfera digital y la física dialogan creando nuevas formas artísticas y de relaciones humanas.



En concreto, se trabaja con conceptos como: la web geoespacial y la web geosemántica, la web2.0 local, place blogging, propuestas de urban markup, las herramientas de cartografía y mapeado open source, locative art y locative gaming...

En el Seminario internacional que se celebró paralelamente participaron personalidades como Julian Oliver, Juan Martín Prada, Lalya Gaye, Hackitectura (José Pérez de Lama y Pablo de Soto), Michelle Teran, y se presentaron también las comunicaciones seleccionadas mediante convocatoria internacional.

[> 2º Encuentro Inclusiva-net: Redes digitales y espacio físico ·](#)

[-net\\_netart\\_segunda\\_epoca\\_la\\_evolucion\\_de\\_la\\_creacion\\_artistica\\_en\\_el\\_sistema-red](#)

## 1º Encuentro: Nuevas dinámicas artísticas en modo web 2

### Seminario internacional. Madrid, julio 2007

Contó con la participación de Juan Martín Prada, José Luis Brea, Geert Lovink o Cornelia Sollfrank entre otros, e incluyó la presentación pública de un total de 24 trabajos teóricos que abordaban el análisis de las tendencias artísticas ligadas a la red social.

[> 1er Encuentro Inclusiva-net: Nuevas dinámicas artísticas en modo web 2](#)

## 4.5. Laboratorio del Procomún

Dirigido por **Antonio Lafuente\***

Línea de trabajo dedicada a la **reflexión y la creación de un discurso conceptual sobre el procomún** -los bienes que nos pertenecen a todos y a nadie en particular-, cuyo “núcleo duro” de trabajo se reúne mensualmente para debatir y planificar acciones que ayuden a concienciarse sobre su valor y sobre los peligros que lo amenazan.

Este núcleo está compuesto por expertos de ámbitos tan diversos como la filosofía, la ecología, la biología, el activismo, el hacktivismo, la química, la farmacia, la biología, el urbanismo, el derecho, la política económica o el arte.

Además de las sesiones de trabajo del grupo, se llevan a cabo otras sesiones dedicadas al Procomún dentro del programa de **Los Jueves de Medialab-Prado**, con invitados externos.

### Qué es el procomún

El procomún es la nueva manera de expresar una idea muy antigua: que algunos bienes pertenecen a todos y que en conjunto forman una comunidad de recursos que debe ser activamente protegida y gestionada. Está constituido por las cosas que heredamos o creamos conjuntamente y que esperamos legar a las generaciones futuras. Pertenecen al procomún los recursos naturales como el aire, el agua, los océanos, la vida salvaje y los desiertos, y también Internet, el espacio radioeléctrico, los números o las patentes farmacéuticas. Y también incluye abundantes creaciones sociales: bibliotecas, parques, espacios públicos, además de la investigación científica, las obras de creación y el conocimiento público que hemos acumulado durante siglos.

[+ info: [vídeo Qué es el procomún](#) ]

### Integrantes del grupo de trabajo

**Antonio Lafuente** (Ciencia), **Carmen Otero** (Derecho económico internacional), **Juan Carlos Salazar** (Teoría económica), **Javier de la Cueva** (Derechos de propiedad intelectual), **Jordi Claramonte** (Arte y movimientos sociales), **Joaquín Rodríguez** (Crítica cultural), **Miquel Vidal** (Tecnologías de la Información y la Comunicación), **Emmanuel Rodríguez** (Filosofía política), **Consuelo Ibáñez** (Salud pública) y **Jesús Carrillo** (Teoría del arte).

## HISTÓRICO DE ACTIVIDADES

### 1ª ETAPA

#### Mayo 2007 – marzo 2008

Conferencias, reuniones y actividades en torno al procomún, con la participación de Antonio Lafuente (Estudios de la ciencia), Ramón Guardans (Ecología. Biología), Carmen Otero (Derecho económico internacional), Juan Carlos Salazar (Teoría económica), Javier de la Cueva (Derechos de propiedad intelectual), Jordi Claramonte (Arte y movimientos sociales), Joaquín Rodríguez (Crítica cultural), Mac Polu (Biocomputación), Miquel Vidal (Tecnologías de la Información y la Comunicación), Emmanuel Rodríguez (Filosofía política), Consuelo Ibáñez (Salud pública), Jesús Carrillo (Teoría del arte) e Isidro López (Observatorio de la Sostenibilidad).

### 2ª ETAPA

#### Abril 2008 – presente

El Laboratorio del Procomún reúne a personas de ámbitos diversos como la filosofía, la ecología, el activismo, el hacktivismo, el derecho, el urbanismo, el arte, el periodismo o la política económica. Tras una [primera etapa](#) desarrollada entre junio de 2007 y febrero de 2008, cuyas conclusiones recoge [Antonio Lafuente](#) en su texto [Laboratorio sin muros](#), se han formado varios [grupos de trabajo](#) que se reúnen periódicamente y trabajan online para debatir y planificar acciones que ayuden a concienciarse sobre el valor de los diversos "procomunes" y sobre los peligros que los amenazan.

\***Antonio Lafuente** (Granada, 1953) es doctor en Ciencias Físicas y desde 1987 investigador Científico en el Instituto de Historia del CSIC. Entre 1989-90 fue Visiting Scholar en la Universidad de California (Berkeley). Entre sus publicaciones recientes están la edición de los *Elementos de la filosofía de Newton de Voltaire* (Barcelona, Círculo de Lectores, 1998), el catálogo de la exposición *Monstruos y seres imaginarios* (Aranjuez, Doce Calles, 2000), *Los públicos de la ciencia* (Madrid, fecyt, 2002) y *El Carnaval de la tecnociencia* (Gadir, 2008). Editor asociado de *Quipu. Revista Latinoamericana de Historia de la Ciencia y la Tecnología* (México). Colaborador habitual en *Babelia* (1999-2001), *Blanco y Negro Cultural* (2002-2003) y el Periódico de Cataluña (2000-2003). Codirector de la colección *Novatores* de la editorial Nivola.

## 5 GRUPOS DE TRABAJO

### Grupo de Trabajo de Luz, Espacio y Percepción

Este taller/grupo de trabajo, dirigido por los artistas **Daniel Canogar**, **Julian Oliver** y **Pablo Valbuena**, propone investigar y experimentar con el uso de la luz, la proyección y la percepción visual desde diferentes ámbitos, reuniendo a personas vinculadas a la arquitectura, artes visuales, urbanismo, escenografía, programación, física, óptica, psicología y fisiología de la percepción, etc.



Núcleos temáticos:

- \* Luz y ciudad. Urbanismo, media-fachadas, fusión de espacios urbanos físicos y digitales.
- \* Realidad aumentada, uso de proyecciones sobre superficies tridimensionales y objetos físicos, uso de la luz como materia.
- \* Escenografía y creación de ambientes mediante la proyección de luz: perspectiva, ilusiones ópticas, etc. Indagación acerca de las cualidades de nuestra percepción visual y sus límites.
- Desarrollo de nuevas tecnologías lumínicas para usos artísticos.

Como resultado de la convocatoria abierta para la presentación de proyectos sobre luz, espacio y percepción, se seleccionaron siete proyectos para su desarrollo a nivel de prototipo durante los mini-talleres que se celebraron en Medialab-Prado durante los meses de enero y marzo de 2009.

### Grupo de Trabajo Arquitecturas de la cultura del mañana-mañana

Grupo de trabajo que se reúne periódicamente para debatir acerca de las interacciones entre los centros culturales, la arquitectura, la ciudad y sus habitantes.



El trabajo del grupo se estructura en torno a reuniones mensuales en Medialab-Prado que contarán con la presencia de diferentes invitados, y se apoyará en el trabajo online tanto previo (a través de un foro) como posterior a estas sesiones (documentación y comentario de las sesiones a través de una wiki y un blog).

En colaboración con la Universidad Europea de Madrid

### Grupo de Trabajo Viernes OpenLab

Espacio de encuentro y experimentación abierto a todos aquellos interesados en desarrollar o colaborar en propuestas, prototipos o experimentos con objetos electrónicos interactivos, visión artificial, artes escénicas, etc.



El grupo de personas que ya se estuvo reuniendo durante el curso pasado presentará durante las próximas sesiones una serie de propuestas concretas, y próximamente se publicará una convocatoria para que aquellos colaboradores interesados en participar en su desarrollo. Los proyectos se irán publicando también en el foro de los Viernes OpenLab

Además, durante los Viernes OpenLab y a través del foro los participantes podrán ofertar y demandar pequeños talleres y tutorías sobre cuestiones técnicas concretas, que se irán programando durante los próximos meses.

### Grupos de trabajo del Laboratorio del Procomún

Tras una convocatoria para la presentación de propuesta de creación de grupo, se confeccionaron los siguientes, que han estado reuniéndose periódicamente durante 2009.

- **Obsoletos**, propuesto por Basurama;
- **Muerto y mil veces muerto: El largo camino desde el autor romántico al procomún**, propuesto por Jesús Carrillo y Jordi Claramonte;
- **Ontología jurídica libre**, propuesto por Javier de la Cueva;
- **La hemeroteca audiovisual como procomún**, propuesto por Tíscar Lara; Cultura(s) de lo común, propuesto por Andoni Alonso y Antonio Lafuente;
- **Cuerpo Común**, propuesto por Jaime del Val.

### Grupos de trabajo PlayLab

LabPlaylab es un grupo de reciente creación creado en colaboración con el colectivo para la experimentación y la creación de videojuegos ArsGames, que busca explorar de forma colectiva, interdisciplinar y colaborativa el uso de herramientas de hardware y de software, así como las metodologías de creación relativas al mundo de los videojuegos y sus aplicaciones en otros contextos (culturales, musicales, artísticos, educativos, etc.).

## **7\_EL MEDIALAB EN CIFRAS**

### **Participantes en talleres**

Participantes de España, Francia, Gran Bretaña, Holanda, Portugal, Austria, Italia, Alemania, Suecia, Dinamarca, Suiza, Israel, Argentina, Chile, México, Brasil, Colombia, Canadá, EE. UU, Nueva Zelanda, Japón, Bamako, Sudáfrica, Filipinas, entre otros.

### **Visitas a la web [www.medialab-prado.es](http://www.medialab-prado.es)**

Desde su puesta en funcionamiento en septiembre 2007, la web de Medialab-Prado ha ido aumentando el número de visitas hasta llegar a una media de 1000 diarias en julio 2009.

### **Promedios:**

Proyectos presentados por convocatoria: 85

Comunicaciones presentadas por convocatoria: 50

Participantes diarios por taller: 100

Asistentes diarios a los seminarios: 60

Asistentes a los Encuentros AVLAB: 80

Visitantes a las muestras de proyectos: 800

Nº de países de origen de participantes y usuarios: 40