

# **MEDIALAB-PRADO**

2007 - 2011

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  
Lunes a viernes: 10:00h a 20:00h  
Sábados: 11:00h a 20:00h

**Entrada libre**

- p. 4 **1 QUÉ ES MEDIALAB-PRADO**
- p. 5 **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 dos semanas
  - 3.2.2 Talleres de varios días (mini-talleres)
  - 3.2.3 Viernes OpenLab
  - 3.3 Charlas y conferencias
  - 3.4 Seminarios
  - 3.5 Encuentros AVLAB
  - 3.6 Grupos de trabajo
- p. 8 **4 CONTENIDOS: LÍNEAS ESTABLES DE TRABAJO**
  - 4.1 AVLAB
    - Qué es AVLAB
    - Histórico de actividades
    - Encuentros AVLAB en Madrid
  - p. 9 Encuentros AVLAB en São Paulo, Brasil
    - Encuentros AVLAB en Córdoba, Argentina
    - AVLAB\_JOZI en Johannesburgo, Sudáfrica
    - Taller-seminario AVLAB 1.0 (septiembre 2008)
  - p. 10 **4.2 INTERACTIVOS?**
    - Qué es Interactivos?
    - Histórico de talleres:
      - Interactivos? Belo Horizonte'10: Baja tecnología de punta
      - Interactivos?'10: Ciencia de barrio
  - p. 11 Interactivos?'10 LABoral: El proceso como paradigma
    - Interactivos?'09 Arteleku: Episodios mixtos en soportes híbridos
    - Interactivos?'09 Perú: Magia y tecnología
    - Interactivos?'09: Ciencia de Garaje
  - p. 12 Interactivos?México'08: Tecnologías de la risa
    - Interactivos?@ Eyebeam New York'08: Better than the Real Thing
    - Interactivos?'08: Juegos de la visión
    - Interactivos?'07: Magia y tecnología
  - p. 13 Interactivos?'06
    - Repercusión
    - Premios y adquisiciones
  - p. 14 Colaboraciones con otras instituciones
    - Otros talleres relacionados con Interactivos?
  - p. 15 **4.3 VISUALIZAR**
    - Qué es Visualizar
  - p. 16 Histórico de talleres
    - Visualizar'11: Comprender las infraestructuras
    - Visualizar'09: Datos públicos, datos en público
  - p. 17 Visualizar'08: Database City
    - Visualizar'07

- p. 18 **4.4 INCLUSIVA-NET**
- p. 19 **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**
  - . **Qué es el Laboratorio del Procomún**
  - . **Histórico de actividades**
    - . 2010-2011
  - p. 22 2009-2010
    - . 2008-2009
  - p. 23 2007-2008
- p. 24 **4.6 FACHADA DIGITAL**
  - . 26.000 píxeles (2011)
  - . Media(nera)Lab (2009-2010)
  - . Festival Media Fachadas Europe 2010
- p. 25 **Taller Open Up**
  - . **Jornadas sobre pantallas urbanas y espacio público**
- EN LA PLAZA DE LAS LETRAS**
  - . **Entramado – Plaza de Luz**
  - . **Plazanimada**
- p. 26 **5 GRUPOS DE TRABAJO**
  - . **Viernes OpenLab**
  - . **Grupo del Laboratorio del Procomún**
  - . **Género y tecnología**
  - . **Pensando y haciendo Medialab-Prado**
  - . **En el pasado**
  - . **PlayLab: Experimentación con videojuegos**
- p. 27 **Helloworld! Plataforma de artes escénicas y nuevas tecnologías**
  - . **Grupo de Luz, espacio y percepción**
  - . **Grupo de Arquitecturas de la cultura del mañana-mañana**

## 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

Fachada digital

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 <http://medialab-prado.es>

Medialab-Prado es un programa del Área de Las Artes del Ayuntamiento de Madrid.

## 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 dos 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, AVLAB 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 son: Desarrollo de proyectos y prototipos, discusión teórica, consultoría y ayuda para proyectos que ya están en marcha y punto de encuentro y de presentación de propuestas de colaboración

## 3.3 Charlas y conferencias

Lugar de encuentro para el debate, la reflexión y la presentación pública en torno a temas asociados a las líneas de trabajo en curso y a asuntos relacionados con la cultura libre. 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. Listado de grupos en la página 27.

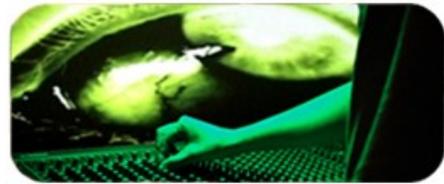
## 4\_ CONTENIDOS: LÍNEAS ESTABLES DE TRABAJO

### 4.1\_AVLAB

<http://medialab-prado.es/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 Madrid

Desde principios de noviembre de 2006 se han llevado una treintena 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 300 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.

### · Encuentros en São Paulo, Brasil

Dentro de los proyectos de cooperación entre España y Latinoamérica, auspiciados por la AECID, Ministerio de Asuntos Exteriores y de Cooperación, el Centro Cultural de España en São Paulo (Brasil) ha puesto en marcha la celebración mensual de los Encuentros AVLAB en esa ciudad tanto en el Centro Cultural de España en Sao Paulo como en instituciones asociadas como el Centro Cultural da Juventude.

El primer Encuentro en Sao Paulo se celebró el 02.05.2010.

### Encuentros AVLAB en Córdoba, Argentina

El CCE\_Córdoba organiza un ciclo mensual, didáctico y participativo de arte, tecnología, creaciones sonoras experimentales, dispositivos interactivos, hardware/software libres, entornos generativos y el procesamiento audiovisual en tiempo real.

El primer Encuentro en Córdoba se celebró el 10.05.2011.

### AVLAB JOZI en Johannesburgo, Sudáfrica

La Embajada de España en Sudáfrica, a través de su programa cultural MzansiCultura.es, presenta AVLAB\_JOZI, el primer evento AVLAB en el continente africano, en colaboración con los Departamentos de Música y de Artes Digitales de la Universidad de Witwatersrand y Trinity Session (Stephen Hobbs&Marcus Neustetter), y con el apoyo de Alex Theatre y Play Braamfontein.

El primer Encuentro se celebró del 11.08.2011 al 13.08.2011 y consistió en un encuentro en ámbito universitario, un concierto en un teatro urbano y un taller en un township local.

### 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 (director), Francisco López, Steve Heimbecker y Robert Cahen.

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.

### Repercusión, premios y colaboraciones

- **Fluido Rosa de Radio 3.** Emisión desde Medialab-Prado un programa monográfico especial sobre el taller AVLAB 1.0, con entrevistas y directos con los autores y los colaboradores de los nueve proyectos en desarrollo.
- **ExperimentaClub 2008.** Festival internacional de música experimental en La Casa Encendida de Madrid. Muestra de los proyectos *Bri 2.0*, de Marcel Bilurbina y Raul Diaz, y *W\_space*, de Tom Tlalim y Paola Tognazzi, desarrollado en el taller AVLAB 1.0, septiembre 2008.
- **Premios Vida 11.0 año 2009.** Fundación Telefónica y Área de Las Artes del Ayuntamiento de Madrid. Mención de Honor a Chris Sugrue y Damian Stewart por *Waves to Waves to Waves*, desarrollado en el taller AVLAB 1.0, septiembre 2008.
- **La Noche en Blanco 2009.** Ayuntamiento de Madrid. Instalación *Waves to Waves to Waves* en la Plaza de las Letras, desarrollada en el taller AVLAB 1.0, septiembre 2008.

## 4.2. INTERACTIVOS?

<http://medialab-prado.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?'10 Belo Horizonte: Baja tecnología de punta**

**Taller-seminario internacional en Belo Horizonte, Brasil. Noviembre-diciembre, 2010.**

Organizado por Marginalia+Lab y el proyecto Ocupar Espaços e integrando en el programa cultural Vivo Arte.Mov.

El tema del evento aborda la situación generada por el desarrollo tecnológico: las tecnologías y el conocimiento sobre ellas está cada vez más extendido, son cada vez más accesibles, lo que facilita una participación mayor de los individuos no especializados a la hora de buscar soluciones simples a costes asequibles. Tales prácticas, llevadas a cabo por artistas, activistas y aficionados, llevan también a prácticas de innovación autónomas con resultados estéticos, culturales y educativos profundos.

#### **Interactivos?'10: Ciencia de barrio**

**Taller -seminario internacional en Madrid. Junio, 2010**

En el taller internacional Interactivos?'10: Ciencia de barrio del 7 al 23 de junio de 2010, en el que se desarrollarán colaborativamente los diez proyectos seleccionados mediante convocatoria internacional. Estas propuestas tratan de recoger o ponen en acción redes de colaboración y conocimiento ciudadano en el entorno local, utilizando tecnologías de software y hardware libre y metodologías “hazlo tú mismo” (DIY) o “hazlo con otros” (DIWO).

Profesores del taller: Platoniq, Douglas Repetto, y el equipo de trabajo formado por Andrés Burbano, Alejandro Araque, Alejandro Duque y Alejandro Tamayo. Asistentes: Massimo Avvisati, Pablo Ripollés, Yago Torroja y Gustavo Valera.

## **Interactivos?'10 LABoral: El proceso como paradigma**

### **Taller - exposición internacional en Gijón. Abril, 2010**

La exposición *Process as Paradigm* pone de manifiesto, a través de 25 proyectos, el cambio fundamental de una cultura basada en el producto final (sociedad industrial) a otra fundamentada en el proceso. **Interactivos?**, que se anticipa a la exposición, está dedicado a la producción de obras de arte en línea con este planteamiento teórico. Las pruebas y los prototipos realizados durante este taller son procesos que evolucionan, se desarrollan y se transforman a lo largo del tiempo. Los proyectos han girado en torno a procesos automatizados/en red, procesos naturales/biológicos y procesos sociales.

## **Interactivos?'09 Arteleku: Episodios mixtos en soportes híbridos**

### **Taller - seminario internacional en Donostia-San Sebastián. Julio, 2009**

Taller dirigido por [David Cuartielles](#) y [Moisés Mañas](#), con la participación de Paul Sermon, David Sjunnesson, Jussi Ängeslevä (ARTCOM) y Emanuel Mazza.

Taller para el desarrollo y la conceptualización de proyectos interactivos sobre espacios híbridos, entendidos estos como espacios físicos con sistemas digitales de detección e información integrados. Los proyectos tienen relación con espacios arquitectónicos y con experiencias transdisciplinares. El objetivo es crear espacios de interacción colaborativos a partir de interfaces físicas y sensores, en relación a espacios arquitectónicos "sensibles", reactivos e inteligentes.

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

### **Taller -seminario internacional en Lima, Perú. 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**



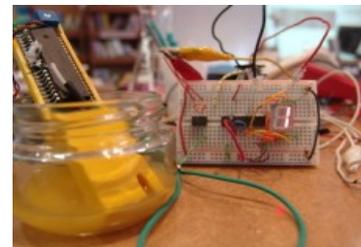
## **Interactivos?09: Ciencia de Garaje**

### **Taller-seminario internacional en 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**.



### Interactivos? México08: Tecnologías de la risa

#### Taller-seminario internacional en 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.

### Interactivos?@Eyebeam'08: Better than the Real Thing

#### Taller-seminario internacional en 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.



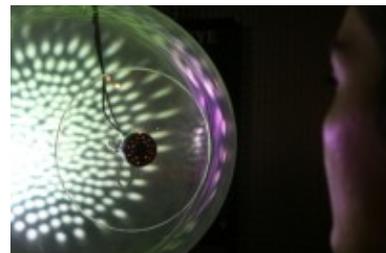
### Interactivos?08: Juegos de la visión

#### Taller-seminario internacional en 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 en 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.



## Interactivos?'06

**Taller-seminario internacional en 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/ttpp), 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).

## 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

- **Premio Ars Electrónica en 2010 en la categoría de Comunidades Digitales.**
- **Premio BEEP de arte electrónico 2011** por *Expanded Reality* (Anaísa Franco) desarrollado en Interactivos?'08: Juegos de la visión.
- **Mención de honor Ars Electronica Prix 2008 (Austria):** menciones a Pablo Valbuena por *Augmented Architecture Series* y Julian Oliver por *levelHead* (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. (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 ETSI Industriales, Universidad Politécnica de Madrid.*

## 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 tres (noviembre 2007, 2008 y 2009 -ver siguiente página-), en los que se han desarrollado piezas de software que abordan la visualización de información desde múltiples perspectivas: científica, urbana, informativa, cultural, social, medioambiental, etc.

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

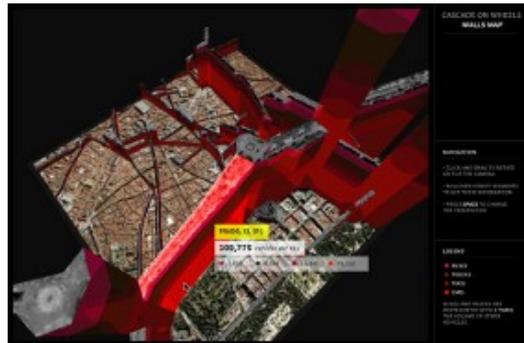
Además, se han celebrado también sus correspondientes **seminarios**, con la participación de Benjamin Fry, José Luis de Vicente, Bestiario, Fernanda Viégas, Ramón Guardans, Mark Hansen, Staffan Landin, Alberto Cairo, Juan Freire, etc, así como la lectura de las comunicaciones teóricas seleccionadas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

### ¿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).



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

## HISTÓRICO DE ACTIVIDADES

### Visualizar'11: Comprender las infraestructuras

Taller – seminario internacional en Madrid.  
Junio - julio, 2011

Las propuestas giran alrededor de un tema clave: la visibilización de las infraestructuras comprendidas como grandes sistemas que soportan procesos globales, desde las que producen y transmiten energía y agua hasta las que hacen posibles las comunicaciones globales y la movilidad.

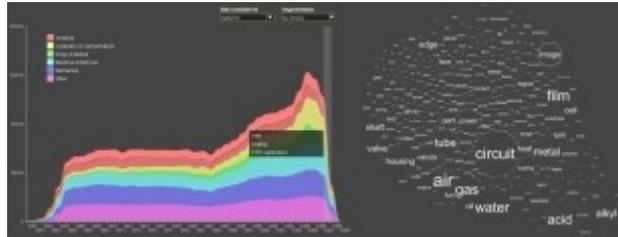


Con la participación de Juan Freire (EOI Escuela de Organización Industrial). Profesores: Dietmar Offenhuber (SENSEable Cty Lab / MIT), Amber Frid-Jimenez y Andrew Vande Moere (Information Aesthetics). Asistentes técnicos: Martín Nadal y Massimo Avvissati. Con el apoyo de Bestiario.

### Visualizar'09: Datos públicos, datos en público

Taller – seminario internacional en Madrid. Noviembre, 2009

Evento dirigido a reflexionar sobre cómo la visualización de datos puede ayudar a conocer y comprender la complejidad de los datos producidos por las administraciones y otros agentes sociales, con el propósito de fomentar el debate ciudadano sobre la gobernanza y el acceso a la información.



Los diez prototipos son el resultado de un taller de producción de dos semanas dirigido por José Luis de Vicente, en el que participaron como profesores Bestiario (Andrés y Santiago Ortiz), Ben Cerveny, Aaron Koblin y Manuel Lima.

Los prototipos de esta muestra abordan cuestiones medioambientales (la calidad del aire en Madrid, el estado de los ríos en la Comunidad o la disponibilidad de agua a nivel mundial), culturales (las descargas de películas en Internet, el registro de patentes norteamericano, las colecciones del Museo de Brooklyn o el gasto cultural en la ciudad de Madrid), políticas (la pervivencia de los mensajes de los políticos en las redes sociales o una manera de controlar las manipulaciones estadísticas a través de la ley de Benford) y sanitarias (los efectos de las pandemias sobre el tráfico aéreo).

Los proyectos estuvieron expuestos al público del **27 de noviembre dd 2009 al 17 de enero de 2010**.

Financiado por la Fundación Española para la Ciencia y la Tecnología – Ministerio de Ciencia e Innovación.

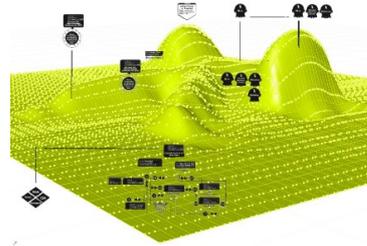
### Visualizar'08: Database City

**Taller – seminario internacional en Madrid. Noviembre, 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



### Visualizar'07

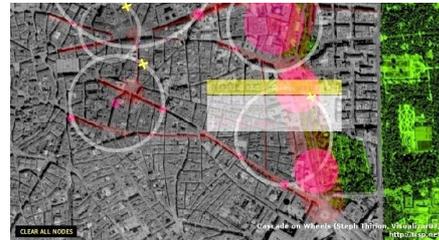
**Taller – seminario internacional. Madrid. 12 al 28 noviembre, 2007**

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



## 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 al 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 en Buenos Aires, Argentina. Marzo, 2009**

El tercer encuentro de la plataforma Inclusiva-net se celebró 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.

Participaron Josephine Bosma, Steve Dietz, Gustavo Romano, Brian Mackern, Arcángel Constantini, Lucas Bambozzi, Franz Thalmair (cont3xt.net), Michael Mandiberg y Lila Pagola, entre otros. Coordinado por el Centro Cultural de España en Buenos Aires (AECID).

## 2º Encuentro: Redes digitales y espacio físico

### Taller - seminario internacional en 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.



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

### Seminario internacional en 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.

## 4.5 Laboratorio del Procomún

[http://medialab-prado.es/laboratorio\\_del\\_procomun](http://medialab-prado.es/laboratorio_del_procomun)

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](#) ]

\***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.

## HISTÓRICO DE ACTIVIDADES

### 2010 - 2011

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. 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 "procomunales" y sobre los peligros que los amenazan:

\* **Cultura(s) de lo común.** Propuesto y coordinado por Andoni Alonso y Antonio Lafuente. El objetivo es reunir los términos y conceptos que conforman la(s) cultura(s) de lo común. Si definir un concepto implica acotar con palabras su sentido y mostrar las implicaciones que tiene su uso, construir un diccionario significa dar nueva vida y visualizar la cornucopia de los bienes comunes. El proyecto no presupone ninguna filosofía previa, sino que por el contrario



apuesta por la pluralidad de puntos de vista y la diversidad de tradiciones que conforman lo común.

**\*La hemeroteca audiovisual como procomún.** Propuesto y coordinado por Tíscar Lara. Reivindica el derecho de acceso y uso de los archivos audiovisuales de los medios de comunicación y promueve la búsqueda de soluciones para la libre disposición de los mismos, porque, en cierta forma, son productores de memoria histórica e imaginario colectivo. Se presentarán las actividades previstas para esta temporada: Seminario permanente sobre remezcla audiovisual de memorias abiertas.

**\*Cuerpo común.** Propuesto y coordinado por Jaime del Val. Propone una crítica de las nuevas modalidades del poder implícito en el pos-posmodernismo, que operan dando forma a los deseos y afectos de los cuerpos. El proyecto propone estudiar las nuevas tecnologías del control que operan a través de la difusión de intensidades afectivas no verbales (sonidos, coreografías, imágenes) en el marco de la cultura audiovisual.

**\*Ontología jurídica libre.** Propuesto y coordinado por Javier de la Cueva. Propuesta de construcción de la ontología jurídica libre para la construcción de una base de datos estructurada que cumplirá los principios señalados por el Open Government Working Group. Estudio de las relaciones entre términos y del lenguaje de representación RDF.

**\*Estética y política del procomún.** Propuesto y coordinado por Jordi Claramonte junto con María Carreño, David Arroyo, Cristina San Juan Guaitia, Mercedes Simón y Vanesa Sánchez. Elementos básicos para pensar una teoría del procomún estético, rescatar la estética como teoría de la sensibilidad y hacerle boquetes a las vallas de los cotos de caza del arte.

**\*Empresas del procomún.** Propuesto y coordinado por Yproductions. Un proyecto de investigación que tiene como objeto determinar la naturaleza, definir los objetivos y medir el impacto que van a tener toda una serie de iniciativas culturales que pese a tener estructuras empresariales sus objetivos no vienen únicamente definidos por la voluntad de lucrarse económicamente.

**\*Madrid guifi.net.** Propuesto y coordinado por guifi.net - Alejandro Martín y Gabriel Lucas. Una red de telecomunicaciones abierta, libre y neutral que se vertebra a partir de un acuerdo de interconexión entre iguales, donde cada participante, al conectarse, extiende la red y obtiene conexión con todos los demás.

**\*Ecología y pro-común: Colaboración ciudadana y visualización de la información.** Propuesto y coordinado por Juan Freire y Karla Brunet. Este grupo pretende trabajar utilizando como plataforma para el debate el proyecto "Narrativas digitales para la participación comunitaria en la gestión de ecosistemas costeros". A partir de este proyecto se propone generar colaboraciones para la mejora de los procesos y metodologías, y provocar espacios de debate donde se presente el proyecto (su metodología, objetivos y sus resultados) y se analice críticamente.

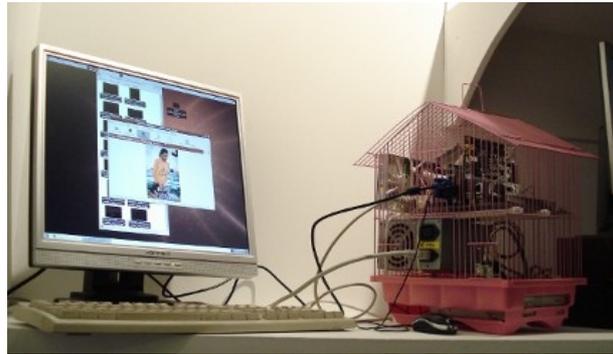
**\*Licencias para vivir.** Propuesto y coordinado por Carolina Botero y Jordi Claramonte. Reflexión en torno a la propiedad intelectual en contextos de producción en procomún.

**\*Proyecto de traducción al castellano de Two Bits: The Cultural Significance of Free Software,** de Christopher M. Kelty. Propuesto y coordinado por Florencio Cabello, Universidad de Málaga (UMA). Convocatoria para la traducción colaborativa al castellano del libro de Chris Kelty, una investigación histórica y etnográfica sobre el origen y la evolución del software libre, contemplado más allá de consideraciones técnicas, como ejemplo de "una reorientación más general del poder y el conocimiento". La convocatoria va dirigida a cualquier persona interesada en la temática y con dominio del inglés.

**\*Move Commons.** Move Commons (MC) es una simple herramienta para iniciativas, colectivos, ONGs y movimientos sociales para que declaren los principios básicos a los que están comprometidos. MC sigue la misma mecánica de Creative Commons al "etiquetar" los trabajos culturales, proporcionando un sistema de auto-etiquetado estandarizado, usable, bottom-up, para cada iniciativa, con 4 iconos y algunas keywords. En este evento se presentará el estado del sistema actual, se explicarán sus distintas partes, cómo adoptarlo y beneficios asociados.

## 2009 - 2010

En este tercer año de vida del Laboratorio del procomún en Medialab-Prado continúan algunos de los grupos de trabajo que se pusieron en marcha el año anterior, y se incorporan además otros proyectos nuevos. El funcionamiento de los grupos de trabajo se estructura en torno a reuniones periódicas, trabajo on-line y otras actividades específicas de cada grupo que se programarán a lo largo del año:



**\*Obsoletos.** Un proyecto ideado por el colectivo Basurama para la investigación, creación y difusión de sistemas creativos de transformación de residuos tecnológicos, entendiendo como tales todo aparato electrónico, soporte de almacenamiento o hardware que con el tiempo ha quedado en desuso o deteriorado: ordenadores, periféricos, cintas magnéticas, placas base, etc.

**\*Fluxstudio - Creación multimedia y software libre.** Propuesto y coordinado por Jay Barros. Desde la red de creadores libres de Madrid queremos debatir la importancia de utilizar herramientas libres en la creación artística con licencias libres. Debemos apropiarnos de las herramientas de creación. Para ello proponemos la creación de Fluxstudio, una distribución de Linux que englobe todo las herramientas libres necesarias para la creación multimedia.

**\*Proyecto de traducción al castellano de The Wealth of Networks, de Yochai Benkler.** Propuesto y coordinado por Florencio Cabello, Universidad de Málaga (UMA). Esta propuesta de traducción al castellano del libro de Yochai Benkler The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom parte de las posibilidades de remix no comercial que brinda la licencia Creative Commons No comercial-Compartir Igual que Benkler eligió para publicarla, además del contacto previo con el autor y del entusiasmo que éste ha mostrado hacia el proyecto.

\* **Cultura(s) de lo común** (ver arriba)

\* **La hemeroteca audiovisual como procomún** (ver arriba)

\* **Cuerpo común** (ver arriba)

\* **Ontología jurídica libre** (ver arriba)

\* **Estética y política del procomún** (ver arriba)

\* **Empresas del procomún** (ver arriba)

\* **Madrid guifi.net** (ver arriba)

\* **Ecología y pro-común: Colaboración ciudadana y visualización de la información** (ver arriba)

\* **Licencias para vivir** (ver arriba)

## 2008 - 2009

\* **Obsoletos**, de Basurama. Un proyecto ideado por el colectivo Basurama para la investigación, creación y difusión de sistemas creativos de transformación de residuos tecnológicos, entendiendo como tales todo aparato electrónico, soporte de almacenamiento o hardware que con el tiempo ha quedado en desuso o deteriorado: ordenadores, periféricos, cintas magnéticas, placas base, etc.

\* **Muerto y mil veces muerto: El largo camino desde el autor romántico al procomún**, coordinado por Jesús Carrillo y Jordi Claramonte. Se trata de un ciclo de ponencias y discusiones en torno a los momentos teóricos claves en los que se ha puesto en cuestión el "autor" como forma monopolística de producción cultural y artística. Se haría espacial énfasis

en los mecanismos que han podido reconducir esas críticas mediante la fetichización e institucionalización de las mismas.

\* **Ontología jurídica libre**, coordinado por Javier de la Cueva. Propuesta de construcción de la ontología jurídica libre para la construcción de una base de datos estructurada que cumplirá los principios señalados por el Open Government Working Group.

\* **La hemeroteca audiovisual como procomún**, coordinado por Tíscar Lara. Reivindica el derecho de acceso y uso de los archivos audiovisuales de los medios de comunicación y promueve la búsqueda de soluciones para la libre disposición de los mismos, porque, en cierta forma, son productores de memoria histórica e imaginario colectivo.

\* **Cultura(s) de lo común**, coordinado por Andoni Alonso y Antonio Lafuente. El objetivo es reunir los términos y conceptos que conforman la(s) cultura(s) de lo común. Si definir un concepto implica acotar con palabras su sentido y mostrar las implicaciones que tiene su uso, construir un diccionario significa dar nueva vida y visualizar la cornucopia de los bienes comunes. El proyecto no presupone ninguna filosofía previa, sino que por el contrario apuesta por la pluralidad de puntos de vista y la diversidad de tradiciones que conforman lo común.

\* **Cuerpo Común**, coordinado por Jaime del Val, propone una crítica de las nuevas modalidades del poder implícito en el pos-posmodernismo, que operan dando forma a los deseos y afectos de los cuerpos. El proyecto propone estudiar las nuevas tecnologías del control que operan a través de la difusión de intensidades afectivas no verbales (sonidos, coreografías, imágenes) en el marco de la cultura audiovisual. [+info]

## 2007 – 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).

## 4.6\_Fachada digital

[http://medialab-prado.es/fachada\\_digital](http://medialab-prado.es/fachada_digital)

Plataforma de trabajo y experimentación dedicada a la fachada digital de Medialab-Prado, un dispositivo de 15x10 metros y de baja resolución (192 x 157 nodos o píxeles). Cada nodo está compuesto por 7 leds; 2 rojos, 3 verdes y 2 azules

La fachada digital es un dispositivo de experimentación a disposición de los diferentes grupos de investigación de Medialab-Prado que se articulan en torno a ella.

### 26.000 píxeles (2011)

Grupo de trabajo/taller en torno a la estética de la programación, cuyo objetivo es generar diseños para la fachada digital de Medialab-Prado, a partir de una investigación del código creativo y principios de diseño computacional.



En el marco de este grupo de han celebrado sesiones prácticas para tratar temas relacionados con la visualización en la fachada, tales como la animación algorítmica, la tipografía digital, formas y tamaños, estética de 8 bits, etc.

Como resultado se han obtenido ocho proyectos que se pueden visualizar en la fachada a partir de las 21:00h.

Dirigido por Chris Sugrue (EE UU). Asistente: Massimo Avvisatti (Italia).

### Media(nera)Lab (2009-2010)

Media(nera)Lab es una plataforma de experimentación y producción de proyectos para la fachada digital de Medialab-Prado. Se plantea como objetivo explorar las relaciones entre la fachada digital y el espacio público, experimentar con sus capacidades comunicativas, narrativas y de visualización, e indagar en su potencial para ofrecer formas de participación tanto en la recepción como en las distintas fases de producción de los contenidos.

Desde su puesta en marcha en septiembre de 2009 las actividades de Media(nera)lab han sido comisariadas por Nerea Calvillo. Entre éstas destacan:



### Media Facades Festival Europe 2010

#### Festival internacional. Agosto-octubre, 2010

Siete ciudades europeas se conectaron a través de sus pantallas urbanas y media fachadas. MEDIA FACADES FESTIVAL EUROPE 2010 (MFF 2010) es un proyecto piloto para artistas y diseñadores de los nuevos medios, que emplea infraestructuras urbanas en red para sus "Joint Broadcasting Events" a lo largo de toda Europa para la circulación artística y el intercambio cultural transnacional.

## Taller Open Up

Taller internacional. Febrero, 2010

Taller de producción de proyectos para la fachada digital de Medialab-Prado en el que se desarrollaron ocho piezas que exploran las relaciones entre las pantallas urbanas y el espacio público, experimentan con sus capacidades comunicativas, narrativas y de visualización, e indagan en su potencial para ofrecer formas de participación tanto en la recepción como en las distintas fases de producción de los contenidos.

## Jornadas sobre pantallas urbanas y espacio público

Seminario internacional. Septiembre, 2009

Jornadas dedicadas a reflejar las relaciones entre las pantallas urbanas y el espacio público en el que se integran, cuestionando los tipos de espacio, comunidades e interacciones personales que propician.

Con la participación de Mirjam Struppek (Interactionfield), Susa Pop (Public Art Lab), Jeffrey Huang (Media Design Lab), Kim Halskov (Digital Urban Living), Jan Edler y Tim Edler (Realities United) y Keri Elmsly y Alexandros Tsolakis (United Visual Artists).

## En la Plaza de las Letras

En el pasado la Plaza de las Letras ha acogido diversas instalaciones desarrolladas a partir de proyectos nacidos en talleres y grupos de trabajo de Medialab-Prado.

### Entramado - Plaza de Luz

Instalación lumínica de Pablo Valbuena. 2007 - 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 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>.



## 5 GRUPOS DE TRABAJO

### Viernes OpenLab

Todos los viernes por la tarde Medialab-Prado ofrece un 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.

Además, durante los Viernes OpenLab y a través del foro los participantes podrán ofertar y demandar pequeños talleres y tutorías sobre cuestiones técnicas concretas.

En este marco se crean grupos de trabajo, reunión y experimentación sobre temas como la robótica, visualizaciones cuatridimensionales, experimentación culinaria, electrónica y hardware, etc.



### Grupos de trabajo del Laboratorio del Procomún Ver página 20

### Género y Tecnología

Espacio de reflexión y debate abierto en torno a una idea, que es al mismo tiempo el objeto de su indagación: la mutua constitución del género y la tecnología. La actividad del grupo nace con el interés de estudiar los temas propuestos por las líneas de trabajo de este espacio, pero desde la perspectiva del género como situación concreta desde la que articular un análisis sociocultural.

### Pensando y haciendo Medialab-Prado

Sesiones de trabajo para analizar el estado actual del medialab y debatir sus posibles vías de continuidad, en relación a su futura ubicación en el edificio de la antigua Serrería Belga a partir de la primavera de 2012. Como parte de las actividades del grupo se ha iniciado un proceso de recogida de información para que colaboradores y usuarios expliquen qué es para ellos y qué les gustaría que fuera el medialab.

### En el pasado...

### PlayLab: Experimentación con videojuegos

Playlab es un grupo de reciente creación creado en colaboración con el colectivo ArsGames. La plataforma propone explorar el contexto del juego y del videojuego como espacio para la creación, la experimentación, el aprendizaje y la reflexión.

El taller de producción colaborativa de proyectos se celebra en Madrid del 21 al 24 de enero y del 4 al 7 de febrero de 2010. Para ellos se abrirá una convocatoria de proyectos (hasta el 25 de noviembre) y posteriormente otra para colaboradores.



## **Helloworld!: Creación escénica contemporánea y nuevas tecnologías**

El proyecto se dirige al contexto local de Madrid y tiene como objetivo impulsar el diálogo entre el trabajo experimental y creativo con tecnologías digitales y el ámbito de las artes escénicas. El taller de producción colaborativa de proyectos se celebra en Madrid en octubre (15-18) y diciembre (10-13) 2009.



## **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, etc.

Como resultado de la convocatoria abierta para la presentación de proyectos se seleccionaron siete para su desarrollo a nivel de prototipo (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

[Última actualización: 06.09.2011]