



## ¿Qué es MediaLab?

En este laboratorio ciudadano científicos y padres trabajan en una prótesis infantil, mayores y jóvenes discuten sobre productos textiles o los niños aprenden a programar

SERGIO C. FANJUL

Madrid - 25 MAR 2016 - 13:43 CET



Vista cenital de MediaLab-Prado Vista cenital de MediaLab-Prado /luis sevillano

En el África occidental un gri-gri es un amuleto que se utiliza para protegerse de la mala fortuna. Y como la tecnología avanzada llega a ser indistinguible de la magia —lo dijo Arthur C. Clarke—, estas jornadas basadas en la cultura libre africana se llaman Grigri Píxel. Porque cuando pensamos en África pensamos en lo étnico, lo tradicional o la desigualdad, pero también allí se desarrollan proyectos en este sentido, según explica la organizadora Susana Moliner. “Hemos traído a makers de cuatro lugares de África (Bamako, Dakar, Lomé y Casablanca) para tener otra idea de lo que pasa por allí”, dice.

“¿Quién puede cacharrear y reciclar mejor que los africanos si toda la chatarra tecnológica que producimos en Europa la enviamos allí?”.

## **CRONOLOGÍA DE UN ESPACIO INNOVADOR**

- Medialab-Prado tiene su origen el año 2002, en el Centro Cultural Conde Duque.
- Su objetivo era construir un laboratorio ciudadano de proyectos culturales basado en la experimentación y el aprendizaje colaborativo. Para realizar ese trabajo se apoyaban en la Red.
- Empezó como un programa del Área de Gobierno de Cultura y Deportes (entonces Área de las Artes, Deportes y Turismo) del Ayuntamiento de Madrid.
- En 2002, pasa a usar el nombre de MediaLabMadrid.
- En septiembre de 2007 se traslada al número 15 de la Plaza de las Letras, y se instala temporalmente en el sótano de la Antigua Serrería Belga.
- Enseguida cambia su nombre al actual, Medialab-Prado, en alusión a su nueva ubicación junto al paseo del Prado.
- En abril de 2013, la Serrería Belga se convierte en su sede definitiva: 4.000 metros cuadrados y 2,3 millones de presupuesto.

Todo esto ocurre en las dependencias de MediaLab Prado, un laboratorio ciudadano municipal creado a comienzos del siglo XXI y que se encuentra en la Plaza de las Letras desde 2007. Tras pasar unos años en el sótano de su actual ubicación, la rehabilitada Antigua Serrería Belga, se reinauguró en 2013. Ahora acaba de obtener por unanimidad el Premio Princesa Margarita de la Cultura, concedido en Amsterdam por la Fundación Cultura Europea (FCE), convirtiéndose en la primera institución española que lo recibe. Los motivos: “Ser creador de espacios de participación y experimentación a través de nuevas iniciativas culturales que, desde lo público, implican a la ciudadanía y contribuyen a repensar las instituciones desde dentro”. También se subraya que MediaLab ha encabezado “numerosos proyectos que han animado los procesos democráticos en el marco de la cultura digital en España”.

Además, al ser un espacio de participación ciudadana y cultura libre —muy en la línea del actual equipo municipal de Ahora Madrid—, se ha convertido en una prioridad para el Ayuntamiento, según confirma la delegada de Cultura y Deportes, Celia Mayer: “Muchos miembros del equipo hemos sido usuarios de MediaLab. Representa de forma directa el modelo de ciudad que proponemos. Es la punta de lanza de nuestra propuesta cultural”. MediaLab tiene un presupuesto anual de 2,3 millones de euros, 800.000 más que en el ejercicio anterior, provenientes estos últimos del área de Participación Ciudadana, Transparencia y Gobierno Abierto del Ayuntamiento. Porque, además, MediaLab viene colaborando en los últimos tiempos con áreas de gobierno del Consistorio, como Participación o Medio Ambiente.

Sin embargo, aun viviendo un éxito constante y progresivo (su espacio ha ido creciendo con el tiempo, así como el número de usuarios), este lugar ha arrastrado siempre un pesado lastre: explicarse a sí mismo a la ciudadanía. Si preguntan a su alrededor probablemente solo un pequeño porcentaje de gente sepa explicar con claridad qué es MediaLab, más allá de relacionarlo vagamente con lo tecnológico, lo innovador, lo contemporáneo. “Todo el mundo entiende lo que es una biblioteca o un centro de arte, pero cuando hablamos de un

laboratorio ciudadano es preciso dar más explicaciones”, dice el director, Marcos García. Entonces ¿qué es MediaLab? La definición más sencilla sería: un lugar al que la gente va a hacer cosas en colaboración.

Pero, ¿qué cosas? Los ciudadanos pueden proponer sus propias ideas o colaborar en las ideas de otros, todo en formatos muy variables. “Más que esté presente lo digital, como podría pensarse, nos interesa que se conecten mundos distintos: unas disciplinas con otras, expertos con amateurs, jóvenes con mayores”, dice García. Un ejemplo de esto son los laboratorios y talleres textiles, donde se mezcla la sabiduría tradicional de los mayores en cuestiones de costura con la electrónica creativa que aportan los más jóvenes: así se generan textiles inteligentes o interactivos. “El intercambio de saberes genera comunidad”, recalca el director. Los más pequeños también

tienen su espacio, con actividades como talleres de microarquitectura, fabricación digital, aprendizaje a través de videojuegos o programación para jóvenes. También es importante que lo que se haga en MediaLab sea abierto y bien documentado, para que pueda reproducirse en otros lugares.



lab /Luis Sevillano

Actualmente, el centro acoge a 32 grupos de trabajo y el año pasado recibió la visita o participación de 65.700 ciudadanos y se realizaron 124 prototipos.

En una sala en penumbra de las últimas plantas de MediaLab se escucha música electrónica y se proyectan imágenes en las paredes, mientras varias personas se abisman en sus ordenadores portátiles. Es el grupo de Live Coding. “Vienen personas a las que les gustan la música electrónica y la informática, pero a las que siempre les dijeron que no valían para la música”, explica el mediador responsable del proyecto, Jesús Jara, que les enseña a crear sonido con código informático, todo en software libre. “En MediaLab la gente no viene a ver una expo; viene a crear, a debatir, a reflexionar”, insiste Jara.

## Fresadoras en el sótano

Bajando al sótano de la institución, la semilla desde donde se expandió hasta llegar a su actual tamaño de 4.000 metros cuadrados, aparece Fablab, el laboratorio de fabricación digital. Aquí abundan las impresoras 3D y los

cacharros electrónicos; hay fresadoras o cortadoras láser y de vinilo que los ciudadanos utilizan en sus proyectos. Por ejemplo, un grupo de personas se sienta en una mesa, discutiendo alrededor de la prótesis de una mano. Son parte del proyecto Autofabricantes. “Se trata de la autofabricación colectiva de una prótesis de la mano de un niño en código abierto”, explica el arquitecto Francisco Díaz, responsable del proyecto, “pero no una prótesis cualquiera, sino que nos centramos en la parte mioelectrónica, que permite que la persona pueda mover la prótesis”. Algunos escollos son la velocidad de respuesta o, al ser de niño, el menor tamaño de la mano artificial, lo que obliga a usar componentes más pequeños. Participan desde ingenieros especializados hasta amateurs que estaban interesados en el proyecto, y también padres de niños usuarios de prótesis, que les ofrecen su feedback y su guía. Todas las decisiones se toman bajo consenso y el desarrollo se va narrando puntualmente en un blog. “No solo es importante llegar a un prototipo, sino contar cómo se llega”, dice Díaz. “Se trata de ofrecer una alternativa a las familias que no pueden acceder a estas prótesis o en las que estas son rechazadas por los niños”.

Como en MediaLab son conscientes de la dificultad a la hora de divulgar su idiosincrasia, uno de sus proyectos gira en torno a ese asunto: se llama Cronicalab y trata de hacer crónicas audiovisuales para un relato más accesible del laboratorio ciudadano. “Se trata de llegar a gente no familiarizada con el discurso de la institución y que relaciona esto únicamente con tecnología y cultura digital”, dice el responsable Julio Albarrán. “Queremos hacer entender que esto es un proyecto ciudadano, donde todo el mundo tiene acceso y donde es más importante la cuestión de la cultura libre, el compartir, el trabajo en equipo y el aprender cómo se hacen las cosas, que la vertiente más digital. Por ejemplo, aquí hay cocinas donde la gente interesada puede venir a compartir sus recetas”.

---

**ARCHIVADO EN:**