



LOS MEDIALAB: MEDIACIÓN SOCIAL EN LOS DIÁLOGOS ARTE, CIENCIA TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD

THE MEDIALAB:
SOCIAL MEDIATION IN DIALOGS ART, SCIENCE, TECHNOLOGY AND SOCIETY

Raquel Caerols Mateo

Universidad Francisco de Vitoria, España
r.caerols.prof@ufv.es

Resumen

La creación de los *medialab* son un hecho paradigmático de la cultura contemporánea, surgidos de la necesidad de dar respuesta al impacto en la sociedad, del desarrollo exponencial de los nuevos medios. A lo largo de su historia, podemos comprobar las diferentes tipologías de Medialab que se han creado, unos más centrados en la relación universidad-empresa -como sería el caso del MIT-, otros más vinculados a la educación y otros enfocados al diálogo con la sociedad -como fue el caso de los orígenes de la creación de Medialab-Madrid-, pero todos con la intención de enriquecer y trasladar el diálogo arte, ciencia y tecnología a la sociedad, desde diferentes frentes, como hemos señalado. Así pues, como objetivos para el presente trabajo de investigación nos planteamos realizar un recorrido por la historia de la creación de estos centros, poniendo en valor el contexto en el que surgieron y en relación a él, su necesidad de la aparición de los mismos. Una vez realizado este recorrido, de entre todos los creados a lo largo de las últimas décadas, haremos especial mención al caso de Medialab-Madrid (a modo de estudio de caso) por ser un hito en llevar el citado diálogo al plano social, por ser un verdadero mediador, como intención primigenia de su creación. Para ello, nos detendremos en las propuestas más innovadoras del programa que se desarrollaron entre 2002-2006, pues fue el momento en el que se generaron nuevas prácticas artísticas, nuevas formas de aprendizaje no formal, en una labor intencionada de activismo, creando una nueva cultura de la imagen y sus tecnologías, en su papel de mediador. Destacaremos para ello, también las reflexiones y declaraciones en entrevistas de sus propios creadores, Karin Ohlenschläger y Luis Rico. A pesar de que en España otros centros como Arteleku, MIDECIANT, Hangar y Laboratorio de Luz estaban ya en funcionamiento y, de algún modo, nutrieron de personal a MedialabMadrid, este último abogó no sólo por la autoría colectiva, sino específicamente por proyectos que tuvieran su impacto en la sociedad y para la sociedad, donde el ciudadano fuera quien tuviera el papel protagonista. Tal esa sí, que el primer taller que dio lugar al inicio de este proyecto fue *Toma las riendas*, dirigido por el artista Daniel García Andújar, y que inauguró el proyecto MedialabMadrid en el año 2002 dentro del I Festival Internacional de Arte, Ciencia y Tecnología, Cibervisión en el Centro Cultural Conde Duque. Supuso una declaración de intenciones en el proyecto que la crítica y comisaria especializada en arte contemporáneo y nuevas tecnologías Karin Ohlenschläger y el artista y productor cultural Luis Rico, pusieron en marcha. En los años que duró este proyecto, se realizaron 27 exposiciones, 26 talleres transdisciplinares, 15 seminarios, 4 simposios internacionales, 45 presentaciones, conferencias y mesas redondas, 350 artistas nacionales e internacionales, 50 creadores y colectivos, 500 artistas y teóricos de distintos ámbitos y 4 proyectos de investigación transdisciplinar. Las exposiciones, concretamente, fueron concebidas como espacios abiertos de diálogo y colaboración. Así pues, muchas de las propuestas de las exposiciones eran participativas y/o interactivas, en el sentido de coproducción con el ciudadano/espectador *prosumer*. A ello hay que sumarle que gran parte de las exposiciones iban vinculadas a talleres donde el ciudadano tenía plena participación.

Palabras clave: Medialab; arte; ciencia; tecnología; activismo.

Abstract

The creation of the medialab is a paradigmatic fact of the contemporaneity culture, arising from the need to respond to the impact on society of the exponential development of new media. Throughout its history, we can check the different types of Medialab that have been created, some more focused on the university-company relationship -as would be the case of MIT-, others more linked to education and others focused on dialogue with society -as was the case of the origins of the creation of Medialab-Madrid- but all with the intention of enriching and transferring the dialogue art, science and technology to society, from different fronts, as we have indicated. Therefore, as objectives for the present research work we set out to make a journey through the history of the creation of these centers, putting in value the context in which it arose and in relation to it, its need for the appearance of them. Among all those created over the last decades, we will make special mention of the Medialab-Madrid case, as it is a milestone in bringing the aforementioned dialogue to the social level, as a true mediator, as the original intention of its creation. For this, we will stop at the most innovative proposals of the program that were developed between 2002-2006, because it was the moment in which new artistic practices were generated, new forms of non-formal learning, in an intentional work of activism, creating a new culture of the image and its technologies, in its role as mediator. We will highlight for this, also the reflections and statements in interviews of their own creators, Karin Ohlenschläger and Luis Rico. In spite of the fact that in Spain other centers such as Arteleku, MIDECIANT, Hangar and Laboratorio de Luz were already in operation and, in some way, they were staffed by MediaLabMadrid, the latter advocated not only collective authorship, but specifically for projects that had their impact on society and for society, where the citizen was the one who had the leading role. Such that yes, that the first workshop that gave rise to the beginning of this project was Take the reins, directed by the artist Daniel García Andújar, and that inaugurated the project MediaLabMadrid in 2002 within the I International Festival of Art, Science and Technology , Cybervision in the Conde Duque Cultural Center. It represented a declaration of intentions in the project that the critic and curator specialized in contemporary art and new technologies Karin Ohlenschläger and the artist and cultural producer Luis Rico, set in motion. In the years that this project lasted, there were 27 exhibitions, 26 transdisciplinary workshops, 15 seminars, 4 international symposiums, 45 presentations, conferences and round tables, 350 national and international artists, 50 creators and collectives, 500 artists and theorists from different fields and 4 transdisciplinary research projects. The exhibitions, specifically, were conceived as open spaces for dialogue and collaboration. Thus, many of the proposals of the exhibitions were participatory and / or interactive, in the sense of co-production with the citizen / spectator prosumer. To this, we must add that many of the exhibitions were linked to workshops where the citizen had full participation.

Keywords: Medialab; art; science; technology; activism.

Introducción

La creación de los *medialab* en la última década del siglo XX no es gratuita, son una muestra y constatación significativa del cambio de paradigma que trae consigo el código binario como medio para traducir y leer nuestra realidad y que, asimismo, recorrer de forma transversal todas las áreas de conocimiento, potenciando nuevos retos para la construcción del mismo.

Esos retos, precisamente, son los que traen consigo la necesidad de crear espacios mediadores entre los desafíos de las nuevas tecnologías y la sociedad, estableciendo un diálogo entre ambos, orientado a educar a ésta, a los nuevos públicos, en el uso de dichos medios, de tal manera que éstos se pongan al servicio de ella más allá de las reglas impuestas de las grandes corporaciones tecnológicas.



El enfoque o la perspectiva de lo social como aspecto diferenciador y que caracteriza a estos centros, el acento en lo colectivo frente a lo individual es una relectura y/o nuevo enfoque de lo colectivo en el plano artístico que tuvo sus inicios y presencia en las Vanguardias Históricas, y que adquirió su verdadera fuerza en los años 60 del siglo XX, como veremos en esta investigación.

Lo colectivo, lo colaborativo, como motores de la creación pone su acento en el aspecto social en campo de la creación artística, dando todo el sentido al nacimiento de centros mediadores entre los creadores, las tecnologías implicadas en sus procesos creativos y la sociedad. Así pues, atendiendo a la etimología del término *medialab*, éste es la unión de las palabras “mediar” (acto de intervenir entre varias partes para lograr un propósito común) y “lab” (laboratorio o espacio dotado de herramientas, elementos y/o medios para desarrollar investigaciones, experimentos, actividades). Es, por tanto, un espacio en el que trabajar de manera colectiva, colaborativa, desde un abordaje del conocimiento interdisciplinar, en el contexto del activismo social y la producción artística.

Estas nuevas metodologías de trabajo, lo colaborativo, la creación artística como motor del activismo social tiene una relación directa con la aparición en los años 60 de la llegada al mercado de diferentes tecnologías –la videocámara portátil Portapack de Sony, la fotocopiadora o el ordenador personal- que trae consigo –está en el mismo contexto-, la necesidad de la creación de los *medialab*. Puesto que, además, dichas tecnologías salieron a la venta con precios desorbitados, por lo que se ubicaron en estos espacios que supusieron el origen de estos centros, como fue el caso del *MIT Media Lab* que se fundó en la Escuela de Arquitectura y Planificación en el *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) en el año 1985.

Siendo este centro referente a nivel internacional en el contexto de las diferentes tipologías de *medialab*, posteriormente se crearon otros en España como Artelekum, MIDECIANT, Hangar o Laboratorio Luz que aportaron personal e ideas a MedialabMadrid, pero fue éste el que no solo apostó por la autoría colectiva si no que pusieron el acento en el empoderamiento de la ciudadanía, de la sociedad, es decir, dónde los proyectos tuvieran un impacto en la sociedad, que fueran esencialmente para alimento y crecimiento de ellas.

Sus dos creadores, Karin Ohlenschläger y Luis Rico, desde el año 2002, en que fue inaugurado dentro de un marco de colaboración entre la productora cultural Todo Fluye S.L. y el Centro Cultural Conde Duque del Área de las Artes del Ayuntamiento de Madrid, aportaron su dilatada experiencia y carisma dándole una personalidad propia y diferenciadora de lo que habían sido hasta ahora los *medialab* en España, y también en el extranjero.

Sus referentes nacionales, a la hora de su creación, según afirma la propia Ohlenschläger, fueron tanto los seminarios y colaboraciones entre artistas, informáticos, arquitectos, poetas en el Centro de Cálculo de la Universidad de Madrid a finales de los años sesenta y principios de los setenta, así como la experiencia del *Espacio P* como espacio autogestionado por artistas –*artist-run space*- en torno a las prácticas artísticas interdisciplinares y multimedia, entre principios de los años ochenta y mediados de los noventa.



Este proyecto tuvo el objetivo de ser una “plataforma estable” (Rico, 2018), e impulsar y ser un catalizador de la cultura digital en la ciudad, asumiendo una función social (Ardenne, 2006) con un amplio programa de actividades en torno a “la investigación, la formación, la producción, mediación y exposiciones” (Ohlenschläger, 2018), pero basado siempre en un diálogo entre arte, ciencia, tecnología y sociedad (Sánchez, 2011; Del Río, 2003). Aquel contexto es descrito por Luis Rico del siguiente modo:

En 2001 la realidad sociocultural de Madrid constituye un hervidero de creatividad, pero sus instituciones culturales, salvo algunas excepciones, eran insensibles a las necesidades de los artistas, colectivos e investigadores locales relacionados con la cultura digital y las prácticas artísticas emergentes. No encontraban su lugar, ni el reconocimiento institucional. (Rico, 2018).

Atendiendo a sus referentes y antecedentes podemos afirmar que MediaLabMadrid dio un paso más allá, adquiriendo un protagonismo central como motor social creando y realizando múltiples actividades, exposiciones, debates, encuentros, talleres en torno a “la investigación, la formación, la producción, mediación y exposiciones” (Ohlenschläger, 2018). Pero además, la peculiaridad de esta intensa actividad adquirió una dimensión rompedora y novedosa al reunir a personalidades de muy diversas áreas y disciplinas, como artistas, biólogos, ingenieros, filósofos, arquitectos, siendo un verdadero laboratorio de prácticas interdisciplinarias, cruzando los límites tradicionales de las diferentes disciplinas puramente académicas y, con ello, dando muestra de dar respuesta a las nuevas necesidades, del abordaje del conocimiento, que traía consigo el nuevo contexto de lo digital.

Con lo referido hasta aquí en la introducción, la presente propuesta de investigación tiene como propósito afianzar un recorrido por la creación de los *medialab*, centrándonos en su génesis desde un enfoque epistemológico, conceptual e histórico que, asimismo, fundamentará el sentido y por qué del proyecto MediaLabMadrid, poniendo en valor su propuesta pionera e impulsora de diferentes prácticas tanto a nivel nacional como internacional.

Por último, queremos destacar, que dicha propuesta es producto directo del proyecto coordinado MINECO “Archivo Español de Media Art” (Ref: HAR2016-75949-C2-2-R), con el objetivo de analizar y poner en valor las Colecciones y Archivos de Media Art en el contexto español. Y en el contexto del citado proyecto, crear relatos historiográficos que nos lleven a generar un verdadero patrimonio español de Media Art, sin cuya labor corremos el riesgo de perder un capítulo de la historia del Arte y de la creación artística española. Para dar verdadera dimensión a la importancia de realizar este proyecto, esta tarea, podemos afirmar que se han referenciado más de 40 archivos de Mediart.

Asimismo, y para finalizar esta introducción, la autora del presente estudio -en el contexto del citado proyecto-, en el verano de 2017, realizó las tareas de inventariado de todas las piezas, materiales y documentación que se generó en los cinco años (2002-2006) en los que se desarrolló



el proyecto MediaLabMadrid. Con ello puede dar cuenta de la relevancia de dicho material (como mostraremos más adelante) por su nivel académico e intelectual, por lo que surge una necesidad ineludible de crear un archivo y plataforma multimedia específico para dicha colección, y no dejar perder en la memoria este proyecto fundamental en las prácticas artísticas contemporáneas.

Metodología

Para abordar la presente investigación seguiremos dos líneas de trabajo. Por un lado, fundamentaremos el concepto de *medialab* basándonos en sus bases epistemológicas y conceptuales -vinculadas estrechamente en la relación arte, ciencia y tecnología-, así como su dimensión sociocultural para entender su sentido y por qué en las sociedades contemporáneas.

Por otro lado, nos centraremos en el caso específico de MediaLabMadrid en el período trascendental de 2002-2006, realizando un recorrido por las actividades más relevantes en el contexto del arte y la acción social y que serán seleccionadas por la propia Karin Ohlenschläger. Asimismo, esta parte del estudio se apoyará también en entrevistas vía mail y vía telefónica que realizaremos a los dos protagonistas del proyecto, Karin Ohlenschläger y Luis Rico. Las preguntas fundamentales serán: ¿Por qué surgió MediaLabMadrid? Necesidad en el contexto; ¿Cómo surgió el proyecto? ¿Fue un encargo institucional?; ¿Quién inició el proyecto?; ¿Quiénes fueron los agentes y/o persona implicadas?; ¿Cuáles fueron los centros referentes en Europa?; En el contexto español, ¿este proyecto fue pionero en sumar “sociedad” a la interrelación arte, ciencia y sociedad?

Concepto y contexto histórico-sociocultural de los *medialab* y sus diferentes tipologías

La interrelación arte, ciencia y tecnología que se inauguró con el nacimiento del pensamiento moderno se presenta como la base epistemológica y conceptual sobre la que se sustentan estos laboratorios de medios llamados *medialab*. Desde el momento en que el hombre pasó a ser el protagonista del conocer, del observar y entender su realidad como mediador de la misma, se hizo imprescindible para dicha observación y aprendizaje la intermediación de diferentes aparatos y tecnologías como mediadores para el estudio de la misma, estableciéndose, inevitablemente, un diálogo permeable entre diferentes áreas de conocimiento.

En el dossier¹ que desarrolló Ohlenschläger como memoria de los cinco años de intenso y profuso trabajo, afirma: “La interacción entre nuestro imaginario y las tecnologías de la comunicación constituyen uno de los motores de la producción cultural” (Dossier: 9), al mismo nivel que los artistas que inauguraron el nacimiento del pensamiento moderno lo desarrollaron en el diálogo con sus tecnologías (perspectógrafos, espejos, lentes, etc.) y con lo imaginario, los mundos posibles y simbólicos.

¹ https://www.medialab-prado.es/sites/default/files/import/ftp_medialab/16/16682/16682_10.pdf



Asimismo, en el citado dossier también podemos encontrar reflexiones que reafirman nuestra fundamentación: “...de una evolución que nos ha llevado desde la edad de la piedra a la era del silicio (que básicamente sigue siendo arena muy depurada) y de la información” (Dossier: 10). Tecnificación de la estética o humanización de la tecnología como identificadores del pensamiento moderno. ¿Y en qué dirección va si no la afirmación que encontramos en el dossier?: “Ciencia y tecnología también son cultura. Ambos tienen un papel incuestionable en la manera de concebir, percibir y relacionarnos con el mundo que nos rodea; influyen en nuestros hábitos y costumbres” (Dossier: 10).

Pero yendo más allá, adentrándonos en las bases epistemológicas de esta idea, afirmamos que ahora sí que el constructo arte, ciencia y tecnología nos lleva a comprender al arte como una forma de conocimiento al mismo nivel que la ciencia. Y en esa dirección, en esa tensión epistemológica, se centran los debates arte, ciencia, tecnología desde que tienen razón de ser: “La ciencia al igual que el arte, aunque de distinta manera, está intentando hacer visible lo invisible. Está intentando generar distintos modelos de cognición y comprensión, distintas maneras de entender los patrones y procesos que rigen la vida en general y la experiencia contemporánea en particular” (Dossier: 9-10).

Y yendo más allá de las bases epistemológicas y conceptuales de los *medialab*, como reafirmación de lo expuesto hasta aquí, nos remitimos a la ponencia que la misma Ohlenschläger impartió en el encuentro LabMeeting 2015 Madrid celebrado del 22 al 24 de septiembre del año 2015 en Medialab Prado, las bases teóricas sobre las que se fundamentó y desarrolló su proyecto MediaLabMadrid:

- Biosfera, Noosfera. Idea procedente de los padres de la bioquímica, como Vadimir Ivanovich.
- Teoría general de sistemas. Ludwig von Bertalanffy
- Cibernética. Norbert Wiener y Gregory Bateson.
- Las estructuras disipativas, Ilya Prigogine
- Autopoiesis, Autogestionarse como individuos, como colectivo, como ciudad. Francisco Varela y Humberto Maturana
- Teoría de la comunicación, Sistemas autorganizados. Marshall McLuhan.
- Simbiogénesis, la evolución de la vida en la tierra no solo se desarrolla a partir de la competitividad, sino también por cooperación entre los diferentes sistemas. Lynn Margulis.
- Complejidad y transversalidad. Edgar Morin
- Sociedad red, la red no como estructura sino como paradigma, lo que iba a suponer para el conjunto de la sociedad. Manuel Castell.



Esta interrelación, este diálogo permeable es fruto y solo es posible a todos los entramados teóricos que nos preceden como señas de identidad de nuestros modelos de construcción del pensamiento. Pero una vez establecido este diálogo entre arte, ciencia y tecnología como medio para la construcción del conocimiento, ¿qué sucede en este constructo del pensamiento moderno occidental para que se fracture, iniciándose una crisis arte-sociedad, rompiendo los artistas el establishment de las Academias y los Salones Oficiales que se traduce en la necesidad de llevar el arte a la sociedad, de sumar a ese arte, ciencia y tecnología la dimensión sociedad? Diferentes hitos marcan éste como un segundo giro de la modernidad

Sin duda, el más importante es el referente al surgimiento y desarrollo de las Vanguardias Históricas y con el que culmina este segundo giro de la Modernidad. El desmantelamiento de las Academias por parte de los artistas de finales del siglo XIX será el acicate para la conquista de la autonomía y de la libertad creadora, dando lugar a los numerosos ismos que conforman las Vanguardias Históricas. Esa salida de las instituciones de creación artística lleva directamente al credo que fundamenta los manifiestos de todos los movimientos de Vanguardia, el arte para la vida, para la sociedad, llevar el arte a todas las esferas de la vida:

Democratizar el sistema del arte, sacándolo a la calle para llegar al gran público, lo que obligaba a que abandonase su hábitat tradicional (el museo y las galerías) y, por tanto, el elitismo que secularmente había caracterizado su consumo (Salaris, 1990: 1990: 180-197).

Por ello, no es de extrañar que podamos encontrar ya unos incipientes espacios *lab* a comienzos de los años veinte del siglo XX, como es el caso del Laboratorio Experimental de Construcciones Cinéticas del Proletkult de Moscú² (Ortega & Villar, 2014: 153).

Las reflexiones de las investigadoras Ortega y Villar en el artículo “El modelo Media Lab: contexto, conceptos y clasificación. Posibilidades de una didáctica artística en el entorno revisado del laboratorio de medios” (2014) refuerzan y evidencian el sentido de nuestros planteamientos, la génesis que subyace en el concepto de *medialab* y que describe una línea directa con el camino iniciado por los artistas de finales del siglo XIX y los artistas de las Vanguardias: “El concepto de colaboración (Laddaga, 2011; Rodrigo, 2011; Kester, 2010; Ardenne, 2006), tal cual lo entendemos en nuestra investigación, está caracterizado por traspasar las estructuras de producción y distribución destinadas a las élites y abrirse al ámbito público” (Ortega & Villar, 2014:151). Así pues, la génesis del concepto lab está en su diálogo directo con la sociedad, un laboratorio de medios vinculado el contexto social en el que se imbrica. Colaboración y participación ciudadana, activismo social en un proceso donde el ciudadano se empodera en la potestad de conformar el sentido que entiendan que deben atribuirles a las tecnologías de la comunicación, como protagonista de la conformación de la cultura digital que les pertenece.

² En dicho laboratorio se trató de activar los nuevos medios de comunicación en espacios colectivos experimentales para organizar una producción artística diferente de la elitista. La aspiración era unir las diferentes competencias cognitivas concordando una correspondencia de intercambio transversal (Raunig, 2007)



Ortega y Villar nos dan de nuevo la clave de esta circunstancia, de este giro y devenir epistemológico-histórico, pues “Desde las Vanguardias históricas, y más nítidamente desde finales de los años sesenta hasta hoy, se exterioriza una transición del constructo de acción individual hacia el colectivo en el trabajo artístico, actualizado teóricamente con enormidad de nombres: *Artivismo*, Arte Dialógico, Conectivo, Relacional, Contextual, de la Emergencia, Comunitario o Colaborativo (2014: 150-151). Y la conjunción arte-vida alcanza su máximo esplendor en la década de los 60 con movimientos como Fluxus y figuras como la de Wolf Vostell, como así se recoge en el manifiesto redactado por George Maciunas.

Un arte-vida que nos llevará a conceptos como el de *prosumer*, anticipado ya por Alvin Toffler en los años 70 en *La tercera ola*; la cocreación, lo procomún, resultado natural en un espacio red que en su diálogo con la tecnología. En ese período es el que los medios de comunicación de masas acaparan la sociedad, y se hace imprescindible incluirlo en el debate del diálogo identificativo de nuestro pensamiento arte, ciencia y tecnología. Así pues, en el devenir de estas circunstancias resulta un proceso natural la aparición de los *medialab*, cuyo concepto tiene, en parte, su razón de ser en el contexto de las nuevas prácticas artística, el *New Media Art*, como sustento y espacio para las prácticas de éste.

Así pues, llegamos al momento en el que estamos en disposición de definir la génesis de un *medialab*, definiendo un contexto de acción social, arte-acción, activismo, *artivismo*, cambios en los procesos de creación en las artes, *prosumer*, arte colaborativo, cocreación, procomún, creación en red, etc. Y es, precisamente, todos estos conceptos citados son sobre los que sustentan la ideación y diseño del proyecto que desarrollaron Ohlenschläger y Luis Rico, fundamentados también en los cambios en los procesos creativos que se produce en el segundo giro de la Modernidad cuando el centro de la creación pasa del objeto al sujeto, que nos llevará de lo individual a lo colectivo en el plano artístico. Con todo ello, estamos en disposición y dar verdadera dimensión a los principios e ideas que Karin Ohlenschläger describe en el citado encuentro de *medialab* sobre los que se fundamento MediaLabMadrid:

- Generar estructuras abiertas de trabajo en red.
- Habilitar espacios polivalentes y multifuncionales.
- Ofrecer visibilidad a los procesos de investigación y producción
- Construir vasos comunicantes entre distintos campos de conocimiento.
- Explorar zonas fronterizas entre sistemas biológicos, sociales, tecnológicos y culturales (Humanismo).
- Crear comunidad.
- Propiciar equipos interdisciplinares.
- Plantear temas transversales.

No obstante, aunque la cuestión y dimensión social es fundamental para entender el sentido de estos espacios, hay muy diversas tipologías de *medialab*. Para ser conscientes de esa diversa tipología, basta detenerse en los diferentes espacios de medios que señaló Ohlenschläger en esa charla del LabMeeting como antecedentes de su proyecto:

- Bauhaus, Weimar, Dessau, Berlín 1919-1933.
- Black Mountain Colleague, 1933-1957
- Fluxus, 1961
- MIT Center for Advance Visual Studies (CAVS), Boston, 1967.
- Seminarios del Centro de Cálculo de la Universidad de Madrid, 1968-1973
- The Kitchen, Nueva York, 1971-73
- Espacio P, Madrid, 1981-1997
- Ars Electrónica, Linz, 1979
- MIT Medialab, 1985
- ZKM, Karlsruhe, 1989
- Planetary Collegium, Plymouth University, 1994.

En este listado, podemos constatar que existen perfiles más académicos, profesionales, más cercanos al concepto de centro cultural o de carácter cívico.

MediaLabMadrid como proyecto paradigmático de la relación arte, ciencia, tecnología y sociedad

En la dirección de lo que estamos exponiendo en relación a las propuestas diferenciadores de MediaLabMadrid y para dar evidencias de las mismas, nos vamos a centrar en el estudio y selección de las actividades más relevantes que marcaron la seña de identidad de dicho proyecto y que nos darán las claves del sentido del mismo. Solo basta con remitirnos a la actividad que inauguró MediaLabMadrid, el taller-encuentro que llevó por título ¡Toma las riendas! en el año 2002 dentro de la exposición y el simposio internacional de arte, ciencia y tecnología (www.cibervision.org), celebrado en el Centro Cultural Conde Duque. La contundente expresión ¡Toma las riendas! suponía una auténtica declaración de intenciones.

Así pues, la siguiente selección de actividades, supervisado por la propia Ohlenschläger, destacan por su intencionalidad de acción social, activismo, activismo, etc.:



Exposiciones

La dinámica de sala de exposiciones se rompe para convertirse en espacios que conectan con las calles, los ciudadanos y el entorno más cercano.

Todas las propuestas de las exposiciones eran participativas y/o interactivas, en el sentido de coproducción con el ciudadano/espectador, no hay obra sin la participación activa, sin la acción del visitante (*prosumer*). Además, gran parte de las exposiciones iban vinculadas a talleres.

- Cibervisión 02_dinámicas fluidas
- MediaLabMadrid se inició con la celebración del I Festival Internacional de Arte, Ciencia y Tecnología, Cibervisión_02.
- Economías alternativas, sociedades alternativas
- Narrativas y procesos de creación artística fundamentadas y sustentadas en la acción social.

Talleres

- ¡Toma las riendas!
- Taller de contrapublicidad
- Individual <<Citizen Republic Project>>
- Neokinok.tv
- Regreso al futuro de los procomunes. Taller de <<copyleft>>
- 3er taller de tecnologías del cuerpo: tecnopoder y lenguajes emergentes
- Arduino: herramientas open hardware
- Taller <<Bordergames>>
- ¿Interactivos?

Seminarios y simposios

- Cibervisión02. Toma las riendas / Nuevos espacios en la comunidad artística (Encuentro Europeo de Medialabs)
- banquete03. Redes sociales y redes de comunicación
- Conferencias, presentaciones y encuentros
- Conferencia-presentación: La cocina del futuro
- Conferencia y debate: Cambio climático y Ecolocación Algorítmica
- Conferencia y debate: Ciencia, arte y activismo
- Prácticas artísticas independientes en Madrid (1)
- Prácticas artísticas en Madrid (5).



Acciones e intervenciones

- banquete03. <<Truisms>>. Jenny Holzer
- banquete03. Cocina solar. Wolfgang Scheffler, Andreas Wegner y Fundación Terra
- banquete03. PANlingua. Antoni Miralda / Food Culture Museum

Conclusiones

El recorrido expuesto a lo largo de la presente investigación nos da una medida de la importancia de la creación de los medialab desde la llegada de lo digital, por su capacidad transformadora a la hora de educarnos y relacionarlos con las nuevas tecnologías, así como el impacto en contexto y tejido social en el que se ubicaban.

El caso de MedialabMadrid fue especialmente relevante por lo diferenciador de su propuesta en relación al acento en lo social en el diálogo arte, ciencia y tecnología. Así, la propia Karin Ohlenschläger afirma que:

Ante los imparables avances de la era digital, nos pareció muy urgente articular un espacio y un programa público estable que no solo se hiciera eco de lo que estaba pasando, sino que participara muy activamente en este proceso de transformación [...]” (Ohlenschläger, 2018).

Así, se convirtió en un espacio para la normalización de toda esta transformación y participación social desde el arte y la cultura, con reflexiones y debates, programas formativos y educativos, investigaciones, producciones y exposiciones.

Tal es así que se convirtió en epicentro del arte y las nuevas tecnologías a nivel nacional y paso obligado de todos aquellos artistas que estuvieran trabajando en torno a estas nuevas prácticas artísticas. Pero también se convirtió en referente internacional, no solo por la cantidad de artistas, investigadores e intelectuales que reunió de todas las partes del mundo y por ser impulsor a nivel internacional de muchos de los artistas que trabajaron en el contexto de MedialabMadrid, sino también porque muchos de los proyectos que fueron desarrollados en MedialabMadrid eran interdisciplinarios y tuvieron tanta relevancia que fueron seleccionados en festivales y eventos de Media Art como Ars Electrónica en Linz, International Symposium on Electronic Art (ISEA), o Ciberarts, entre otros.

Actualmente, diferentes espacios y centros de similar naturaleza como Mediateca de CaixaForum, el Festival VIDA, el Festival ArtBots, la plataforma aleph-arts.org, etc. estudios como el presente se hacen imprescindibles siga presente en nuestra memoria puesto que da sentido y continuidad a las prácticas artísticas contemporáneas y al contexto digital.



Referencias

- AA.VV. **El número y la Mirada**. Barbadillo y el Centro de Cálculo de la Universidad de Madrid. Córdoba: Caja San Fernando, 2002.
- BERENGUER, X. Arte y tecnología: una frontera que se desmorona. **Artnodes. Revista de ciencia, arte y tecnología**, (2). 2003, p. 6.
- SHERIDAN, S. L. Generative Systems at the School of the Art Institute of Chicago, 1970-1980. *Visual Resources: An International Journal of Documentation*, 44 (22). s/n, 2006.
- SHERIDAN, S. L. "Generative systems versus Copy Art: A clarification of terms and ideas". **Leonardo**, 16 (2). 1983, Pp. 103-108.
- CAEROLS MATEO, R. y RUBIO AROSTEGUI, J. A. (coord.). "La praxis como hacer investigador. Creación artística y/o investigación en las artes." **Cuadernos de Bellas Artes**, 18. La Laguna (Tenerife), 2013.
- CRIADO BALLADARES, M. E. **Los laboratorios ciudadanos un estudio de caso: el Medialab-Prado y su impacto en el ámbito local**. Barcelona: UOC (Universitat Oberta de Catalunya), 2016.
- ESCRIBANO BELMAR, B. **Procesos: el artista y la máquina**. Reflexiones en torno al Media Art histórico. Cuenca: Ediciones de la Universidad Castilla-La Mancha, 2016.
- DAIX, P. **Historia cultural del arte moderno**. El siglo XX. Madrid; Cátedra, 2002.
- GOMBRICH, E.H. **Historia del arte**. Barcelona: Debate, 1997.
- KEMP, M. **La ciencia del arte: la óptica en el arte occidental de Brunelleschi a Seurat**. Madrid: Akal, 2002.
- KOSINSKY, D. (2000). **The Artist and the Camera**. Degas to Picasso. New Haven: The Yale University Press.
- LADDAGA, R. **Estética de laboratorio**. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora, 2011.
- MANOVICH, L. (2005). **El lenguaje de los nuevos medios de comunicación**. La imagen en la era digital, Barcelona: Paidós Comunicación 163, 2005.
- OHLENSCHLÄGER, K. **Memoria de las actividades de MediaLab Madrid**. Madrid: Ayuntamiento de Madrid, Conde Duque Centro Cultural, MediaLabMadrid, Madrid, 2007.
- ORTEGA, I. Y VILLAR, R. El modelo Medialab: conceptos, contextos y clasificación. Posibilidades de una didáctica artística en el laboratorio revisado del laboratorio de medios. **Revista Pulso**, 37. Pp. 149-165, 2014.
- ROMERO-FRÍAS, E., ROBINSON GARCÍA, N. Laboratorios sociales en universidades: Innovación e impacto en Medialab. **Revista Comunicar**, Vol. XXV, 51, 2017.
- SALARIS, C. **Le futurisme et la publicité. A: Art & Pub. Art & Publicité 1890-1990**. París: Éditions du Centre Pompidou.pPp. 180-197, 1990.

Documentos electrónicos

Disponível em: <www.cibervision.org> Acesso em: 25/04/2018.

Disponível em: <https://elpais.com/diario/2002/03/07/ciberpais/1015470144_850215.html> Acesso: 18/05/2018.

Disponível em: <<http://www.medialabmadrid.org/medialab/>> Acesso em: 03/02/2018.

Disponível em: <https://www.medialab-prado.es/sites/default/files/import/ftp_medialab/16/16682/16682_10.pdf> Acesso em: 20/01/2018.

Minicurrículo

Raquel Caerols Mateo

Licenciada em Comunicação Audiovisual e Doutora em Criatividade Aplicada com Sobresaliente Cum Laude por la UCM. É acreditada a profesora Titular por la Aneca, además de contar con un sexenio de investigación. Es profesora en el área de creatividad, arte y nuevos medios en la Universidad Francisco de Vitoria. Pertenece al grupo de investigación Interfaces Culturales. Arte y Nuevos Medios de la Facultad de Bellas Artes de la UCLM.

