

Arte y tecnología: mosquitos zumbando a la luz de neón

Mónica Sánchez

No soy capaz de recordar con exactitud por medio de quién conocí Medialab. No sé si fue a través de un amigo que me habló de que había gente haciendo cosas muy interesantes relacionadas con la electrónica y el *software* libre en el Centro Cultural Conde Duque, pues en aquel momento Medialab estaba allí¹. O quizás me enteré por alguna de las comunidades *online* por las que iba curioseando algunos temas y en las que ya empezaban a sonar conceptos como Processing, un lenguaje de programación para diseñadores, o Arduino, una plataforma de creación de prototipos electrónicos de código abierto que permite a los usuarios crear objetos electrónicos interactivos.

Hasta ahora era difícil encontrar espacios donde se dieran estos foros, y aquellos que teníamos estas inquietudes y dábamos con los mismos nos sentíamos atraídos por ellos como los mosquitos zumbando a la luz de neón. En una ocasión, y de forma completamente fortuita, nos encontramos en un bar de Lavapiés llamado La Bicicleta, en la calle Mira el Sol, al artista Zach Lieberman². ¡No cabíamos en nuestro asombro! Estuvo desarrollando un espectáculo de «magia» con un retroproyector y una cámara. Con ellos proyectaba sobre una pantalla las sombras de sus propias manos, generaba formas digitales que dotaba de vida e interaccionaba con ellas, mientras las hacía desaparecer y aparecer nuevamente. Puede que este gran artista no hablara de Medialab, puede que Medialab estuviera en la conversación de más de uno de los espectadores. Pero lo que sí podría afirmar con seguridad es que aquella época fue muy vibrante, así que supongo que el hecho de que Medialab llegara a mi vida no fue por la mención de este o aquel, sino que más bien siento que Medialab ya estaba dentro de este contexto madrileño y que fue una bonita mezcla de todas estas experiencias.

Recuerdo la primera vez que pasé por Medialab. Fue para participar como colaboradora en el evento Interactivos? de 2007, una edición dedicada a magia y tecnología³. ¡Hace ya unos trece años...! ¡Puf! ¡Cada vez que lo pienso me dan escalofríos! En aquella época tenía veintitantos y, aunque me da vértigo pensar en el tiempo, recuerdo con cariño el bar de la calle Limón donde nos juntábamos a tomar unas cañas después de jornadas maratónicas de Interactivos? y a disfrutar de los trucos de magia de alguno de los asistentes. Estar rodeada de aquellos compañeros, artistas, mentores y colaboradores me cambió totalmente la perspectiva de las cosas. El hecho de haber podido participar en aquel evento donde el *software* de código abierto, la creatividad, la electrónica y la programación se usaban con fines artísticos, y donde la crítica y el activismo estaban muy presentes, hizo que me

¹ Medialab fue creado en el año 2000 en el Centro Cultural Conde Duque bajo el nombre MediaLab Madrid. En septiembre de 2007 se trasladó a la plaza de las Letras, en los bajos de la antigua Serrería Belga, y pasó a denominarse Medialab Prado, en alusión a su nueva ubicación junto al Paseo del Prado.

² Zach Lieberman es un artista de nuevos medios, diseñador y programador estadounidense cuyo trabajo ha sido mostrado en eventos de artes digitales de todo el mundo, como Ars Electronica, Futuresonic, CeBIT o el Off Festival. Ha sido galardonado con el premio Ars Electronica en dos ocasiones, y en 2005 fue nominado a artista del año por la revista *Wired Magazine*.

³ A propósito del programa Interactivos?, ver caso de estudio de BioCrea. Sobre Interactivos? '07: Magia y Tecnología, ver <https://www.medialab-prado.es/actividades/taller-interactivos2007-magia-y-tecnologia>.

planteara de alguna forma mi futuro. En ese momento no era consciente de que iba a conocer a personas de las que aprendería tanto sobre la programación creativa. Con ellas terminaría construyendo una amistad que en algunos casos aún se mantiene, y de la que nos nutrimos mutuamente.

Este primer contacto hizo que de repente la palabra *interacción* tomara un nuevo sentido. Me hizo ser consciente del potencial y las posibilidades que este tipo de espacios, como Medialab, generan a su alrededor. Si eres una persona inquieta, Medialab te puede brindar la oportunidad de entrar en contacto con gente y con conocimientos que a lo mejor no pensaste que podrías adquirir en una ciudad como Madrid. A veces parece que eso solo sucede en otras capitales europeas. Desde entonces, honestamente, he intentado no perder el contacto con Medialab y asistir siempre que me ha sido posible a eventos como Visualizar, Interactivos?, etc.

En ese momento no era consciente de que iba a conocer a personas de las que aprendería tanto sobre la programación creativa. Con ellas terminaría construyendo una amistad que en algunos casos aún se mantiene, y de la que nos nutrimos mutuamente

En su historia, he vivido su mudanza a Medialab Prado, cuando aún no ocupaba, como ahora, todo el edificio de la Serrería Belga, sino solamente la parte del Fablab (el laboratorio de fabricación digital, o el «garaje», como a algunos nos gustaba llamarlo), donde parecía que estuviéramos siendo pioneros de algo nuevo.

En mi experiencia, el paso por Medialab me ha supuesto conectar, conocer y aprender de la mano de personas que considero fundamentales para el movimiento *do it yourself*, como David Cuartielles, Ben Fry, Zachary Lieberman, Julian Oliver o Chris Sugrue, que, para aquellos que no los conocen, son los fundadores o creadores de herramientas abiertas como la placa electrónica Arduino, el entorno de programación de Processing o de Open Frameworks⁴.

Tengo que reconocer que he tenido una temporada de sequía con Medialab debido a que he estado fuera de Madrid unos cuantos años. Ahora que he regresado, he percibido que las cosas han cambiado para Madrid y también para Medialab. Como era de esperar, me he reenganchado a la vorágine y la intensidad que se vive cuando participas en los proyectos que aquí se siguen llevando a cabo de forma activa. He podido observar cómo la familia Medialab ha crecido y cada vez es más numerosa y dinámica. En concreto estoy participando en una iniciativa que se llama Grigri Pixel, en la que se promueve la exploración de prácticas artísticas y de fabricación digital, poniendo en contacto a artistas africanos con comunidades locales⁵.

El futuro que desearía para Medialab tiene que ver con ese espíritu rebelde e inquieto de los primeros tiempos, donde todo el mundo colaboraba con todo el mundo, donde el conocimiento por parte de grandes expertos y expertas era una cosa ¡para *todes!* sin necesidad de tener que pagar grandes cantidades de dinero por asistir o adquirir dicho aprendizaje. Y aunque sé que siempre desde Medialab Prado se ha cuidado el hecho de generar comunidad, no me gustaría que se convirtiera en algo elitista donde solo unos cuantos se terminen beneficiando de todo este conocimiento.

⁴ OpenFrameworks es una herramienta de código libre para la programación creativa orientada a artistas y diseñadores. Sobre Processing, ver el texto de Elena Cabrera a propósito de AVFLoss. Sobre Arduino, ver el itinerario de Isabel, Santiago, Julia, Lola y Manuel.

⁵ Sobre Grigri Pixel, ver el texto de Carolina León a propósito de MadridForAll.

Haciendo un poco de crítica como usuaria, creo que uno de los problemas con los que siempre ha lidiado Medialab como institución es dar con la fórmula por la que los vecinos y vecinas del barrio que lo cobija se sientan involucrados dentro de esta comunidad. A veces da la sensación de que los ciudadanos y ciudadanas no consideran este espacio como suyo, cuando precisamente este siempre ha sido un lugar caracterizado por su actitud acogedora y plural frente a nuevos proyectos, ideas y personas.

Creo que uno de los problemas con los que siempre ha lidiado Medialab como institución es dar con la fórmula por la que los vecinos y las vecinas del barrio que lo cobija se sientan involucrados dentro de esta comunidad. Hoy, a diferencia del Medialab inicial, las niñas y niños se apropian de ciertos espacios dentro del edificio

La verdad es que existe un abismo entre el Medialab que recuerdo de hace doce años y el Medialab actual, que visito de forma periódica para tomar un café y trabajar en mi tesis. Nunca pude imaginar la gran maquinaria en la que se convertiría. Sin duda ha superado con creces mis expectativas, ¡cosa que me alegra mucho! Hoy en día, a diferencia del Medialab inicial, *les niñas* se apropian de ciertos espacios dentro del edificio, algo que debía nacer de forma natural entendiendo la sinergia del proyecto, lo cual estoy segura de que ayudará a generar memoria dentro del barrio, dando cabida al juego dentro de la gran ciudad.

Mónica Sánchez está haciendo el doctorado en Ciencia y Tecnología Informática en la Universidad Carlos III de Madrid. Su investigación está centrada en el desarrollo y evaluación de un modelo de interacción en un contexto de motivación cívica para las *smart cities*.