



UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA
MÁSTER EN COMUNICACIÓN Y EDUCACIÓN EN LA RED

TRABAJO FINAL EN COMUNICACIÓN DIGITAL EN LA EDUCACIÓN

LA CONSTRUCCIÓN DE LA NARRATIVA EN LOS LABORATORIOS CIUDADANOS.

EL CASO

MEDIALAB-PRADO

AUTORA **MARÍA ERICA
PARRADO ROLDÁN**

DIRECTORA **MARÍA DEL CARMEN
NAVARRO GARCÍA - SUELTO**

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA
MÁSTER EN COMUNICACIÓN Y EDUCACIÓN EN LA RED**

FACULTAD DE EDUCACIÓN

**Departamento de Didáctica, Organización Escolar y Didácticas
Especiales**



**Trabajo Fin de Máster, Subprograma Comunicación y Educación en
la Red**

Título:

**La Construcción de la Narrativa en los Laboratorios
Ciudadanos. El caso de Medialab-Prado**

Presentado por

María Erica Parrado Roldán

Bajo la dirección de

María Del Carmen Navarro García – Suelto

Convocatoria Junio 2018-2019



Esta obra está bajo una

Licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional

Usted es libre de:

Compartir: Copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato.

Adaptar: Mezclar, transformar y construir, partiendo de este material, para cualquier propósito, incluso comercial.

La licenciante no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia.

Agradecimientos

En el camino andado a lo largo de todos estos años de estudio, me he encontrado con personas maravillosas que han hecho posible este trabajo. Quiero agradecer:

A Medialab-Prado, a todos sus trabajadores y colaboradores, puesto que durante mi estancia en el centro ha sido una segunda casa para mí. Me llevo una grata experiencia, donde he conocido a muchas personas, que me han aportado otra visión del mundo.

Por acogerme y contarme vuestra magnífica labor en Medialab-Prado: gracias a todas las personas que me han concedido una entrevista: Fran, profesores de Art Skill y alumnos, Sara, Vanesa, Pablo, Gerardo, Rubén, Gonzalo, Julián, Lorena, Daniel, Javier B., Fabi y Joaku, María y Miguel, Clara, Patricia, Bordignon, Margarita, Javier L., y Lola. Gracias a Julio, mi primer contacto en Medialab, por toda la información ofrecida. A todas las personas que colaboran en estos grupos de trabajo, en otras actividades, pues siempre han estado dispuestos a colaborar.

A mi tutora María del Carmen, por toda la ayuda prestada y los consejos dados. A los profesores de la Uned, a David por hablarme de Medialab-Prado, así conocí la existencia del centro y por resolver las dudas que me llegaban. A Sara, mi primera tutora por acompañarme en el primer tramo de esta investigación, a Roberto por ofrecerme un referente para la transformación de la educación, y a todos los profesores que han contribuido con sus granitos de arena.

A todos mis compañeros del Máster, por el acompañamiento a lo largo de los cursos, por esos ratitos de ayuda, duda, charla, risas. En especial a Silvia, Laura, Elena, Jorge y Beatriz, por su continua ayuda y apoyo cuando lo he necesitado. A Sandra le estoy muy agradecida por su implicación y esfuerzo. A mis amigas por escucharme y atenderme.

Especial mención a mi familia, por todos esos momentos robados en los que he estado ausente, a mi madre Ana y mis hermanas Noelia y Zaida. A Paqui y Eduardo. A Edu, te nombro en último lugar, y no por ello menos importante, por estar ahí en todo momento, eres una pieza clave, sin ti esta bonita vivencia no hubiese cobrado vida.

A todos vosotros... Gracias.

Prólogo

“Somos fabricantes de historias, narramos para darle sentido a nuestras vidas, para comprender lo extraño de nuestra condición humana”

Bruner (1991)

RESUMEN

En la sociedad actual surgen nuevos escenarios culturales. Medialab-Prado es un laboratorio ciudadano de Madrid, de producción, investigación y difusión de proyectos culturales, donde surgen la innovación, experimentación y el aprendizaje colaborativo.

Debido a la expansión de la tecnología digital, del ciberespacio y los medios de comunicación en todos los ámbitos, el mundo de la tecnología se da la mano con el mundo del arte, la educación, el cine, los videojuegos... Emergen nuevas narrativas, nuevas formas de presentar y hacer contenidos, nuevos modelos de comunicación, relación y difusión.

El objeto de estudio de esta investigación es conocer los elementos que intervienen en los procesos de construcción narrativa de los proyectos desarrollados en Medialab-Prado. A través de su narrativa, se organiza la experiencia y se construye la realidad. Se presenta una propuesta para repensar los espacios y la escuela, en el que todos los interesados puedan transformar, desde la narrativa, las prácticas y formas de aprender.

Palabras Claves: Construcción narrativa - Cultura Digital – Comunicación - Laboratorios Ciudadanos – Makers – Innovación – Experimentación - Colaboración – Prototipado – Mediación

ABSTRACT

In present-day society new cultural scenes are emerging. Medialab-Prado is a citizen lab based at Madrid for development, research and dissemination of cultural programmes through innovation, testing and collaborative learning.

Due to the spread of digital technology, cyberspace and media in all areas the world of new technologies goes hand in hand with art, education, cinema, videogames... New narratives, new ways for presenting and making contents, new models of communication, relation and dissemination are taking shape.

The object of this investigation is to recognise which ítems are involved in the narrative construction process out of Medialab-Prado developed projects. Through this narrative we organize experience and build reality. A proposal is presented to reconsider spaces and education, where all players can transform, through narrative, practices and ways of learning.

Keywords: narrative construction - Digital culture – communication - citizen lab – Makers – Innovation – Experimentation - Partnership – Prototyping – Mediation

Índice de Contenidos

Índice de Tablas y Figuras.....	15
Capítulo 1. Introducción.....	17
1.1. La Narrativa en los Laboratorios Ciudadanos	17
1.2. Elementos del Proceso de Construcción Narrativa.....	19
1.3. Definición Conceptual	21
1.4. Estructura Formal	22
Capítulo 2. Marco Teórico	25
2.1. Antecedentes.	25
2.2. Significado y función de las Narrativas	27
2.2.1. Evolución del término.	27
2.2.2. El Sentido de las narrativas clásicas y transmedias.....	30
2.2.3. ¿Qué realidades construyen las narrativas en las organizaciones?.....	33
2.3. Comunicación, Cultura y Sociedad.....	35
2.3.1. Modelos de comunicación. ¿Quién tiene el poder?.....	39
2.3.2. De la sociedad analógica a la sociedad digital.	41
2.3.3. Internet y ciberespacio.....	42
2.3.4. Tecnología y cultura. La cultura digital.	43
2.4. Cultura y propiedad intelectual	45
2.4.1. Cultura y software libres.	45
2.5. Espacio Público y Democracia.....	47
2.5.1. Espacios Sociocomunitarios. Los centros culturales.....	49
2.5.2. Crisis y cultura organizacional.	52
2.5.3. Cultura de la exhibición Vs cultura de la participación.	53
2.5.4. Las Leyes de la Interfaz y el Ámbito Social.	54
2.6. Laboratorios Ciudadanos	57
2.6.1. El término Media Lab.....	58
2.6.2. Formas de Organización de “Laboratorio”.	59
2.6.3. Espacios de Innovación Social.	60
2.6.4. Movimiento Maker.....	61
2.6.5. Inteligencia Colectiva, colaboración y procomún.	63
2.6.6. La labor de documentación.	66
2.7. La educación tradicional frente a las nuevas pedagogías.....	67
2.7.1. Modelos educativos.....	67
2.7.2. La educación expandida.	68
2.7.3. Pedagogía crítica.	69
2.7.4. Desafíos de la educación.	72

Capítulo 3. Marco Metodológico.....	74
3.1. Justificación y Relevancia Social de la Investigación	75
3.2. Preguntas de Investigación y Objetivos	76
3.2.1. Preguntas de Investigación.....	76
3.2.2. Objetivo General y Específicos.	77
3.2.3. Tabla Relacional.....	78
3.3. Contexto	81
3.3.1. Historia y Ubicación.....	81
3.4. Metodología.....	82
3.4.1. Perspectiva Cualitativa y Paradigma Interpretativo.	82
3.4.2. Estudio de Caso Medialab-Prado.	85
Aporte Teórico.	85
Objetivos.	87
Elección del Caso Medialab-Prado.	88
Modos de Hacer y Programa Cultural.	88
3.5. Selección de la Muestra y Población	97
3.6. Técnicas e Instrumentos de Recogida de Información	101
3.6.1. Observación.	101
Diseño de la Observación.	102
Recogida de información.	103
Interpretación de los Resultados.	105
3.6.2. Entrevistas cualitativas semiestructuradas.....	106
Diseño de las Entrevistas.	108
Validación de las Entrevistas.	109
Recogida de Información.	109
Interpretación de los Resultados.	110
3.7. Cronograma de la Investigación.....	112
Capítulo 4. Análisis y Presentación de Resultados:	113
La Construcción Narrativa de Medialab-Prado.....	113
4.1. Cultura y Comunicación en Medialab-Prado.....	114
4.1.1. La Cultura Digital.	115
4.1.2. Comunicación y Públicos.....	116

4.2. Medialab-Prado como Laboratorio Ciudadano	117
4.3. Historias de los Relatos y Temáticas.....	121
4.4. Actores que intervienen en el Universo Medialab-Prado	125
4.5. Procesos de Prototipado y Prototipos.....	129
4.6. Escenarios y Herramientas de Construcción Narrativa	133
4.6.1. Escenarios.....	133
4.6.2. Herramientas de Construcción.	137
4.6.3 Lenguajes.	138
4.7. Mediación e Investigación	139
4.8. Necesidades Sociales y Procomún	140
4.8.1. La Documentación.....	142
4.8.2. Limitaciones	142
4.9. Actividades estudiadas	143
4.9.1. Laboratorios.....	143
Laboratorio de Fabricación Digital. FabLab.....	143
Experimenta Distrito	145
Interactivas	147
4.9.2. Grupos de Trabajo	150
AutoFabricantes	150
Plató 21. Cine Sin Autor	153
Plena Inclusión.....	155
Wikimedia.....	156
CodeAttack	160
Wikiesfera	162
Madrid For All	164
Grupo GenZ	166
AVfloss	168
4.9.3. Infantil, Juvenil y Familias	169
Madrid Cría.....	169
Campamento Ciudad Diwo.....	172
CoderDojo.....	173
4.9.4. Eventos	176
Olimpiadas del Arte. Art Skill	176
Un Año en Un Día	178

Capítulo 5. Discusión de los Resultados.....	179
5.1. Principales Hallazgos de los Resultados.....	179
5.1.1. Las narrativas habitan Medialab-Prado.....	179
5.1.2. La Transformación del relato como institución cultural.....	180
5.1.3. Del relato base a la expansión y crecimiento de las historias.	183
5.1.4. Medialab-Prado: hervidero de narrativas.	183
5.1.5. Narrativas transversales.	185
La Mediación Cultural	185
Acción social como solución a necesidades sociales.....	186
Narrativas como herramienta y arte	186
El proceso de prototipado	187
Documentación y procomún	188
5.1.6. Narrativas de la participación.....	189
5.1.7. Ciudades que aprenden.	190
5.2. Relación de los resultados con las conclusiones de otros estudios.	
.....	191
5.2.1. Las narrativas como factor transformador de la cultura.....	191
Reinventando el espacio público en Medialab-Prado.....	191
5.2.2. El ámbito social de Medialab-Prado como interfaz.	192
5.2.3. Hacia una pedagogía digital crítica.	197
5.3. Implicaciones y aplicaciones de los resultados.....	199
5.3.1. Propuesta para hacer espacios democráticos.	202
Repensar los espacios. Objetivos y contenidos.....	202
5.3.2. Propuesta pedagógica para utilizar en contextos educativos.....	204
Repensar la escuela	204
Hacia un nuevo relato en educación	205
La escuela como interfaz	206
El aula como laboratorio. Espacios y recursos	207
Contenidos para intervenir necesidades.....	208
Los alumnos construyen el conocimiento.....	209
El error es una posibilidad	210
Prototipando y documentando en el aula	211
Escuelas que aprenden	212

Capítulo 6. Conclusiones	213
Capítulo 7. Limitaciones.....	216
Capítulo 8. Prospectiva y Líneas de Investigación Futuras	218
Referencias Bibliográficas.....	220
Anexos	235
Entrevistas	235
Entrevista nº1. Coordinador Grupo de Trabajo Autofabricantes.	235
Entrevista nº2. Mediación Cultural 2015-17. Desarrollo de Programas Educativos.....	246
Entrevista nº 3. Colectivo Madrid Cría.	254
Entrevista nº4. Concejala Ayuntamiento de Madrid. Área de Participación Ciudadana, Transparencia y Gobierno Abierto.	259
Entrevista nº5. Coordinador Plena Inclusión y Plató 21.	262
Entrevista nº6. Coordinador de Programas en Wikimedia España. Coordinador Grupo de Trabajo Wikimedia.	270
Entrevista nº7. Usuario Grupo de Trabajo CodeAttack.	290
Entrevista nº 8. Coordinador Grupo de Trabajo AVfloss.....	297
Entrevista nº9. Coordinadora Programa Experimenta Distrito.	314
Entrevista nº10. Coordinador Laboratorio de Fabricación Digital.....	338
Entrevista nº11. Coordinador de Campamento Ciudad Diwo.....	367
Entrevista nº12. Coordinadora Grupo de Trabajo Interactivas	381
Entrevista nº13. Coordinadores Grupo de Trabajo Madrid at all.....	405
Entrevista nº14. Responsable de Comunicación de Medialab-Prado.....	422
Entrevista nº15. Coordinadora Grupo de Trabajo Wikiesfera.....	436
Entrevista nº16. Experto en Laboratorios Ciudadanos.....	449
Entrevista nº17. Mediadora Grupo de Trabajo GenZ.....	469
Entrevista nº18. Responsable Área de Mediación, Medialab-Prado.	476
Entrevista nº19. Mentora de CoderDojo	484

Índice de Tablas y Figuras

Tabla 1. Tabla relacional entre Preguntas de Investigación, Objetivos e Instrumentos utilizados. Elaboración propia.	80
Ilustración 1. Escalera, La Cosa. Medialab-Prado. Elaboración propia.	94
Ilustración 2. Fachada Digital de noche. (Medialab-Prado).	94
Ilustración 3. Fachada Digital de día. Elaboración propia.	95
Tabla 3. Personas entrevistadas en relación a Medialab-Prado. Elaboración propia ...	100
Tabla 4. Secuencias Temporales de la Técnica de Observación. Elaboración propia..	105
Tabla 5. Relación de Categorías Principales y Subcategorías. Elaboración propia.	111
Ilustración 4. Placa Informativa. Elaboración propia.	115
Tabla 6. Cronograma de la investigación realizada. Elaboración propia.	112
Ilustración 5. Prototipos proyectos FabLab. Elaboración propia.	130
Ilustración 6. Mapa del Distrito Retiro Experimenta. Elaboración propia.	131
Ilustración 7. EcoRobotótem. Prototipo de Interactivas. Elaboración propia.	132
Ilustración 8. Página Web de Medialab-Prado. Elaboración propia.	136
Ilustración 9. Laboratorio de Fabricación Digital: FabLab. Elaboración propia.	143
Ilustración 10. Proyecto Supergiz: Prótesis y gadgets intercambiables. Elaboración propia.	152
Ilustración 11. Iconos de los Proyectos Wikimedia. Elaboración propia.	157
Ilustración 12. Godot, motor de creación de videojuegos. Elaboración propia.	160
Ilustración 13. Editando para disminuir la brecha de género. Elaboración propia.	162
Ilustración 14. Juego de cartas akayFamily. Elaboración propia.	167
Ilustración 15. Ninja programando en CoderDojo. Cedida por la mentora.	175

Capítulo 1

Introducción

1.1. La Narrativa en los Laboratorios Ciudadanos

El estudio realizado lleva por título, *La construcción de la narrativa en los Laboratorios Ciudadanos. El Caso de Medialab-Prado*. Se realiza un primer acercamiento a través de la acotación del campo de estudio.

Todos tenemos historias que contar, de hecho, no se puede vivir sin hacerlo, por lo que las competencias narrativas son una de las capacidades que posibilitaron la supervivencia de nuestra especie, y según Scolari (2013), “los últimos estudios en el campo de la evolución han puesto de relieve la importancia de la narrativa en la vida del Homo Sapiens” (p. 16). La narración es una cualidad inherente a las personas y la forma por excelencia de comunicación del ser humano, siendo la narrativa una de las prácticas más antiguas. Es tan importante, que Barthes (1966) afirma, que ha estado presente en todas las sociedades desde sus inicios y comienza con la historia misma de la humanidad. Para Schmidt (2008), los relatos parecen ser ineludibles, forman parte de nuestras vidas y se tiene la necesidad de crear y contar historias. Desde niños somos capaces de producir y procesar narraciones. Siguiendo a Scolari (2013), “una especie que desarrolla la capacidad de ficcionalizar puede imaginar escenarios futuros, prever situaciones críticas, construir hipótesis y prepararse de antemano” (p. 10). A lo largo de miles de años las historias se contaron de manera oral y a través de imágenes y pinturas en las paredes de las cuevas. Aparece la escritura y posteriormente surgen otros lenguajes y con ellos nacen los medios de comunicación, la radio, la televisión, el periódico, el cine. Hoy en día las formas de comunicación se han expandido debido a la aparición de Internet y las tecnologías digitales. Esto sucede con el uso de múltiples pantallas, lenguajes, medios y plataformas.

Foucault (1979) expone una arqueología del pensamiento occidental, desde la Edad Media hasta el siglo XX. Cada una de estas etapas está caracterizada por unos códigos y unas formas de pensar diferentes. El siglo XXI tiene sus propios preceptos y nuevas maneras de comunicarse y relacionarse, y por ende le corresponden nuevas

narrativas, formas de contar y hacer. La narración es una manera de pensamiento y una herramienta para la creación de significado, por lo tanto, sitúa al sujeto como actor y es de gran importancia tanto para la cohesión de una cultura como para la estructuración de la vida de un individuo.

En toda narración se encuentran sujetos sociales que en colaboración, llevan a cabo procesos de construcción de su sociedad y su cultura. Esta creación común de la cultura, según Bruner (1997), se desarrolla en el marco de un espíritu de foro porque la negociación de los significados culturales tiene lugar a través del lenguaje. Hay muchas formas de construcción narrativa, atendiendo a la utilización de múltiples lenguajes, formatos, medios, herramientas y recursos. El lenguaje es un elemento fundamental en toda institución, se entiende como práctica articuladora de futuros con dos dimensiones: lenguaje como constitución de la realidad, y como la forma en que se manifiesta la historia. La narrativa para Bruner (1988), constituye una modalidad de pensamiento, una forma de organizar la experiencia presente tanto en la mente como en las culturas humanas. Este autor analiza la estructura de los relatos para explicar cómo y por qué la narrativa es el instrumento indispensable de la cultura y la creación de la identidad. Así, la forma narrativa es inherente a la vida en la cultura y las instituciones culturales transmiten sus contenidos a través de la narrativa.

Las instituciones clásicas relacionadas con la cultura, como son, centros culturales, bibliotecas, archivos, museos, transmiten la cultura de la sociedad a través del modelo de comunicación imperante, y partiendo de dicho modelo, así presentan y tratan sus contenidos y conocimientos. Las narrativas están en el centro de la cultura, representándola, y atraviesan hoy día, todos los géneros, y no únicamente el de la ficción, sino que también están presentes en el mundo del periodismo, la publicidad, la educación, y en otros muchos ámbitos, y por tanto, se encuentran en el caso que nos ocupa, los laboratorios ciudadanos. En una sociedad con continuos cambios sociales y culturales, surgen nuevos centros de cultura y espacios de innovación y creación, los cuales traen relatos y narrativas acordes a nuevos tiempos. Para Freire (2017), los laboratorios ciudadanos son la denominación que están recibiendo los entornos, con la combinación de diferentes métodos, dispositivos e infraestructuras, puestos al servicio de la innovación ciudadana. Un laboratorio está diseñado para la escucha y la producción a través del prototipado. La narrativa es una cualidad fundamental del ser

humano. Las narrativas, para Vargas (2012), “constituyen un agente que altera las dinámicas de la cultura organizacional, y son actos comunicativos que relatan la realidad en un espacio o tiempo determinado” (p. 1). En esta investigación se parte del concepto, desde un punto de vista de las narrativas que emergen en un laboratorio ciudadano, y de cómo el proceso de construcción narrativo está en estrecha relación con otros dos términos, la comunicación y la cultura de Medialab-Prado.

La narrativa se ha asociado a la literatura, donde se relaciona narrativa a texto, en especial a la novela y los cuentos. Hay bases teóricas, asegura Reyes (2003), que se ocupan de la narrativa no literaria, que producimos constantemente en nuestra vida diaria formando parte de nuestra competencia comunicativa. Los estudios sobre narrativa están dirigidos, en su mayoría, a producciones e historias de ficción. Sin embargo, la narrativa no sólo vive y sucede en la ficción, sino que se encuentra en ámbitos culturales, como es el caso de Medialab-Prado. Medialab-Prado es un programa del Área de Gobierno de Cultura y Deportes del Ayuntamiento de Madrid. En su página Web¹, se define como un laboratorio ciudadano que funciona como lugar de encuentro para la producción de proyectos culturales abiertos. Son comunidades de prácticas, con un enfoque colaborativo. Tienen su propia identidad y utilizan determinadas narrativas para expresar lo que son y lo que hacen.

1.2. Elementos del Proceso de Construcción Narrativa

Es muy importante delimitar y tener claro el objeto de interés de esta investigación: los elementos del proceso de construcción narrativa de los relatos que se desarrollan en Medialab-Prado. La vida de Medialab-Prado es construida en estrecha relación con su cultura, y se basa en su entorno, donde la narrativa nace, se construye, desarrolla, y en definitiva, evoluciona. Para conocer los relatos de la vida cotidiana de Medialab-Prado, se realiza a través de una red que relaciona acciones y personas, objetos y espacios (Reynoso, 2011). En este sentido, Rancière (2005) se refiere a la “distribución y redistribución de lugares e identidades, de espacios y de tiempos, de lo visible y de lo invisible” (p. 19). Para este autor, la narrativa es el producto de una articulación entre experiencia del tiempo y una jerarquía lógica de acciones.

¹ Medialab-Prado <https://www.medialab-prado.es/medialab/mas-informacion/que-es>

Los relatos y las diversas historias, que emergen de este Laboratorio Ciudadano de Innovación y Experimentación, conllevan una serie de características y elementos que hacen posible la construcción narrativa para la representación y creación de su realidad. Se pretende conocer cómo es el proceso de construcción de las narrativas que nacen en Medialab-Prado. La narrativa es una herramienta imprescindible, que deja múltiples huellas, indicando las características de sus procesos. Partiendo de los grupos estudiados, nos adentramos en el análisis de los elementos y factores que la conforman. Sin estos aspectos, dicha construcción narrativa no sería posible, actuando como organismos vivos dentro de un ecosistema. Las narrativas se construyen con la interacción de diferentes elementos y procesos:

- Relatos de Medialab-Prado, se presenta relato base e inicial.
- Historia y temática de cada grupo de trabajo, laboratorio y actividad estudiados.
- Necesidades sociales e intereses, como punto de partida y a los que se intentan dar solución.
- Actores que intervienen en las diversas tramas.
- Procesos de construcción y sus fases. Prototipado y creación de contenidos y conocimientos.
- Escenarios y espacios físicos y digitales, en los que sucede y tiene lugar la acción.
- Recursos materiales, lenguajes y herramientas digitales, así como el uso de redes sociales, medios y plataformas para la difusión de contenidos.
- Documentación de los diferentes procesos.
- Procomún y aportes a la sociedad.
- Limitaciones relacionadas a determinados aspectos.

¿Qué espacios, actores, acciones, metodologías, herramientas y objetos caracterizan la narrativa de Medialab-Prado? La interacción de todos ellos, hacen posible la identidad del centro, la construcción de los procesos narrativos de cada proyecto estudiado y representan las vivencias en los diversos y múltiples relatos que conforman el universo Medialab-Prado.

1.3. Definición Conceptual

La búsqueda de los conceptos claves más relevantes, nos va a permitir llegar a una mayor comprensión y dominio de la temática de estudio. Se hace necesaria una breve conceptualización para su posterior exposición tanto en el marco teórico como a lo largo de la investigación.

El término **Medialab** une dos conceptos, “mediar” y “laboratorio”. Se entiende el primero como, tomar partido entre dos partes para ayudarles a alcanzar un entendimiento. El segundo concepto, es un espacio dotado con los medios necesarios para llevar a cabo investigaciones, experimentos y trabajos de diversa índole técnica o científica. En este sentido Medialab-Prado, está atendido por mediadores culturales que explican la naturaleza del espacio y ponen en contacto a personas con personas, a personas con proyectos, a proyectos con proyectos”.

El término **Lab** se ajusta, según (Ortega y Villar, 2014), “al uso de Tecnologías de la Información y Comunicación en un espacio-taller determinado, con una metodología de trabajo grupal e interdisciplinar, con actividades y producciones que pueden situarse entre el activismo social y la producción de objetos” (p. 154). Los Medialabs se asocian con la sociedad del conocimiento, la industria cultural y la producción de prototipos.

El concepto de **Colaboración** según Laddaga (2011), está caracterizado por traspasar las estructuras de producción y distribución destinadas a las élites y abrirse al ámbito público. La producción cooperativa traspasa los contextos clásicos para permitir al ciudadano la experimentación en los distintos ámbitos.

Los **Mediadores Culturales** son personas que trabajan como dinamizadores del espacio, en este caso de Medialab-Prado. Reciben, orientan a los usuarios, documentan, investigan, poniendo a disposición del público las diferentes líneas de trabajo y actividades, desarrolladas cada una con distintas narrativas a través de diferentes lenguajes y medios: audiovisual, fotografía, texto, dibujo, diseño 3D, Relatograma, cómic, artístico, lenguajes de programación, etc. La mediación ocupa un lugar central, puesto que se pretende potenciar y abrir un espacio de producción, conectar personas que tienen ideas con otros usuarios que puedan participar como colaboradores en el

desarrollo de esas ideas. Cada colaborador viene de distintas disciplinas, arquitectos, diseñadores, programadores, etc. Todo ello conlleva una labor de conectar los distintos mundos de los que vienen y los distintos grupos de trabajo.

La concepción del término **Narrativa** de un lugar o espacio, es todo aquello que lo conforma y lo hace posible, y de qué manera permite a sus usuarios actuar, comportarse, expresarse en él. La narrativa transmedia, es escenario de negociaciones semánticas o conversaciones, definiéndola Scolari (2013), como el relato donde la historia se extiende a múltiples plataformas y medios, donde las personas tienen un papel activo en la expansión.

Procomún. Existe un campo de producción con características de fomentar el intercambio y la dispersión gratuita de contenidos y conocimientos. Son las manifestaciones del commons o procomún donde participan comunidades de productores, amparado en un cierto altruismo y visibilidad pública (Villar, 2013).

El Prototipado. El prototipado diseña y modela un producto, haciendo al final un test acerca de determinados aspectos del mismo, que permite testear haciendo uso del prototipo o modelo primero.

1.4. Estructura Formal

El estudio y análisis de los elementos del proceso de construcción narrativa de los relatos que surgen en Medialab-Prado, tienen unos determinados propósitos, y dejan entrever unas determinadas características, que hacen de este espacio lugar de prácticas innovadoras. Tales fines van encaminados a la presentación de una propuesta para repensar los espacios y en concreto, una propuesta pedagógica que ayude a repensar la escuela. La estructura de este documento se divide en 8 capítulos, y se presenta una breve descripción de cada uno de ellos, con el fin de conocer y visualizar un mapa del desarrollo de esta investigación, llevada a cabo para el Trabajo Fin de Máster.

Capítulo 1. Introducción. Se produce un acercamiento a la temática de estudio, exponiendo el campo y el objeto de estudio, la estructura del documento con sus distintos capítulos, todo ello para conocer la finalidad de esta investigación.

Capítulo 2. Marco Teórico. Se desarrolla el referente teórico para un mejor entendimiento de los conceptos y aspectos que intervienen en este contexto, tales como la evolución de la narrativa y sus distintos sentidos, los cambios producidos en la sociedad con respecto a la cultura y la comunicación, la cultura digital y la propiedad intelectual, los distintos tipos de laboratorios de innovación ciudadana, el movimiento Makers en que basan sus prácticas en Medialab-Prado, y aspectos como la colaboración e inteligencia colectiva, la relación entre conocimiento y procomún, la labor de documentación, así como la exposición de las conclusiones del aporte teórico de determinados autores, cuya relación con esta investigación se presenta en el capítulo 5., de discusión de los resultados.

Capítulo 3. Marco Metodológico. El objeto de estudio se analiza a través del estudio de Caso de Medialab-Prado, usando la perspectiva cualitativa y como técnicas e instrumentos de recogida de datos, la observación y las entrevistas semiestructuradas.

Capítulo 4. Análisis y Presentación de Resultados: En este capítulo se presenta de manera objetiva, toda aquella información y datos obtenidos a través del trabajo de campo realizado en Medialab-Prado.

Capítulo 5. Discusión. La valoración personal y nuevas aportaciones por parte de la investigadora de los elementos analizados, se presenta en este capítulo, junto a una propuesta para extrapolar a otros espacios y una propuesta pedagógica dirigida a contextos educativos para todas aquellas personas interesadas.

Capítulo 6. Conclusión. Para finalizar el documento, se concluye destacando los aspectos más relevantes de la investigación.

Capítulo 7. Limitaciones. Toda investigación conlleva unas limitaciones en torno a determinados aspectos. Se trata de exponer aquellas problemáticas que se han encontrado a lo largo del estudio y ver cómo se resuelven, de cara a ayudar a otras personas que puedan encontrarse en la misma situación.

Capítulo 8. Prospectiva y Futuras Líneas de Investigación. Del análisis y las valoraciones del proceso de construcción narrativa surgen y se abren nuevas líneas y

temáticas para ser investigadas en un futuro. Se argumentan, por tanto, los futuros estudios más relevantes que podrán ser llevados a cabo para avanzar en este campo.

Referencias Bibliográficas. Se aporta toda aquella bibliografía y fuentes teóricas, referentes a libros, autores, artículos, tesis, fuentes digitales y páginas web, que han sido utilizadas para la elaboración de este documento.

Anexos. Las transcripciones de las entrevistas realizadas a las 19 personas relacionadas con el universo de Medialab-Prado, se adjuntan para su lectura y documentación de recogida de datos.

Capítulo 2

Marco Teórico

2.1. Antecedentes.

Para la elaboración de esta investigación, se tiene en cuenta todo un contexto sobre referentes teóricos relacionados con la temática que nos ocupa. Este estudio es innovador, en cuanto que no se ha producido un análisis del proceso de construcción narrativa en Medialab-Prado, por lo que se parte de estudios que analicen el hacer en los laboratorios ciudadanos y en particular en Medialab-Prado. A lo largo del marco teórico se presentan determinados autores que nos hablan sobre la actividad en los Medialab, de los cuales, se citan algunos:

Serra (2010), habla sobre los cambios que se tienen que producir en las políticas públicas para que actúen con más eficacia en tiempo de crisis, y de cómo, los laboratorios ciudadanos pueden ser la respuesta a los retos surgidos.

Para **Laddaga (2011)**, el concepto de colaboración, está caracterizado por traspasar las estructuras de producción y distribución destinadas a las élites y abrirse al ámbito público. La producción cooperativa traspasa los contextos clásicos para permitir al ciudadano la experimentación en los distintos ámbitos.

Villar (2013), estudia que las prácticas educativas frente al arte actual están mayoritariamente disminuidas y que lograr una reforma en este aspecto es una fuerte motivación investigativa y de responsabilidad profesional y social, dando respaldo conceptual a una serie de prácticas experimentadas en talleres-laboratorios artísticos con grupos heterogéneos, tanto social como cultural. Hay centros que poseen un déficit, radicando en la ambigüedad de su discurso, y al referirse a la cooperación, están más cerca de la explotación o la competitividad. Demostrando el estudio la complejidad de connotaciones que implican en el proceso educativo los conceptos de laboratorios, su interacción cooperativa, la relación interdisciplinar y los alcances de términos como arte, ciencia, tecnología y sociedad.

Gutiérrez (2015) afirma, que el paradigma de ciudad, en la que la tecnología trabajaba para resolución de problemas colectivos, la ciudad inteligente se convierte en el marco simbólico común de todos aquellos que pretendían mejorar la ciudad con el uso de las tecnologías. Posteriormente surge la narrativa de los ciudadanos inteligentes.

En el capítulo 5, de Discusión de resultados se presenta la relación de los resultados obtenidos en esta investigación, con las conclusiones de las aportaciones teóricas de los siguientes autores:

Vargas (2012), reflexiona sobre la naturaleza de la comunicación en las organizaciones a través sus expresiones más íntimas como son las narrativas y la cultura. Las organizaciones están obligadas a asumir nuevas conductas. Para ello, parte de la hipótesis, las narrativas como factor transformador de la cultura en la organización. En esta investigación, partiremos de sus conclusiones, para comprobar si las narrativas son un factor transformador de la cultura en Medialab-Prado.

Bordignon (2017), experto en Laboratorios Ciudadanos, en su tesis Orbis Digital, estudia los diferentes tipos de hacer que se dan en Medialab-Prado. Se parte de las conclusiones de su aporte teórico y se relaciona con las características de la construcción narrativa.

Scolari (2018), nos habla de la interfaz en el ámbito social, y en su teoría propone analizar las interfaces desde una perspectiva eco-evolutiva para comprender las relaciones, procesos y transformaciones, para ser aplicado a otras esferas. Por tanto, en este estudio se basa en de dicha teoría para entender el espacio público de Medialab-Prado como interfaz.

Se parte por tanto, de estos antecedentes para la configuración y creación del marco teórico que se expone a lo largo del presente capítulo.

2.2. Significado y función de las Narrativas

¿Qué sería de un mundo sin narraciones? Dice Och (2000) “un universo así es inimaginable, pues significaría un mundo sin historia, sin mitos, sin dramas y vidas, sin reminiscencias, sin revelaciones, y sin revisiones interpretativas”. (p. 271). Las narrativas, observa Genette (2007), pueden ser clasificadas de distintas formas: a) un concepto hace referencia a la narrativa como discurso, un enunciado narrativo, oral o escrito, que describe una secuencia de hechos. b) la narrativa como historia, la sucesión de acontecimientos ficticios o reales. c) la narrativa como el acto de narrar, es la narración de un acontecimiento o parte del mismo. Con el fin de entender las particularidades de la narrativa se recurre a diferentes estudios.

2.2.1. Evolución del término.

La narrativa es una cualidad fundamental del ser humano, para Vargas (2012), “constituyen un agente que altera las dinámicas de la cultura organizacional, y son actos comunicativos que relatan la realidad en un espacio o tiempo determinado” (p. 1). Narrar es contar una historia, en cuanto al relato de hechos y acontecimientos, aunque la narrativa se presenta más compleja, pues no se limita al simple hecho de contar historias. El estudio de la narrativa ha estado presente desde las antiguas civilizaciones, desde Platón y Aristóteles. Este último nos dejó una obra, la Poética, explicando cómo se construye un relato. En el siglo XX se acentúa este interés por parte de teóricos de la comunicación, psicólogos, historiadores, antropólogos, lingüistas. En los años 60, Todorov (1960) desarrolla la disciplina de la narratología, englobando el estudio de las estructuras narrativas. Es el estudio de la forma y el funcionamiento de la narrativa y los relatos, y todo aquello que tienen en común las distintas narrativas.

Cabría preguntarse qué estudia en la actualidad un narratólogo, y la respuesta a dicha cuestión sería el estudio de las historias que viven en las novelas, cuentos y de tradición oral, cómic, cine, películas y series de televisión, videojuegos, realidad virtual, realidad aumentada. En palabras de Scolari (2013) “las especies narrativas nos rodean y el narratólogo es su biólogo” (p. 17). La narratología es el estudio de la forma y funcionamiento de la narración, argumenta Prince (1982), es la disciplina que analiza aquello que todas las narraciones tienen en común. El término narrativa, junto a otros

con los que comparte raíz latina como son narración y narrar, muestran una relación con la práctica y el conocimiento (Whyte, 1981). La Real Academia Española (2018) define:

Narrativo-va: 1. adj. Perteneciente o relativo a la narración. Género, estilo narrativo. 2. f. Género literario constituido por la novela, la novela corta y el cuento. 3. f. p. us. Narración (acción de narrar).

Narración: 1. f. Acción y efecto de narrar. 2. f. Novela o cuento. 3. f. Ret. Una de las partes en que suele considerarse dividido el discurso, en la que se refieren los hechos que constituyen la base de la argumentación. 4. f. p. us. Habilidad o destreza en narrar o en contar algo.

Desde Propp a Booth, la narrativa es estudiada como género literario, en concreto la novela, o como una narración literaria de ficción. Vilches (2017) apunta que “la definición de la Real Academia en torno a la narrativa mantiene la procedencia literaria” (p. 598). La división de las narrativas, según Van Dijk (2003), en artificiales: como son los mitos, cuentos, novelas, y las conversaciones verbales como narrativas naturales, para informar sobre acciones sucedidas. Con Lyotard (1984) y su concepto ideológico de la Gran Narrativa, ésta toma forma de crítica política, construyendo la figura del héroe, presente en los términos Estado, Razón, Libertad, dando pie a otras narrativas como Raza e Identidad. Vilches (2017) relaciona el concepto de narrativa desde determinadas aproximaciones:

- En el ámbito cognitivo, como forma de organización de la experiencia humana e instrumento la construcción de realidades.
- La dimensión narratológica del tiempo, como la posibilidad de experimentar la temporalidad en la existencia humana,
- Desde la psicología, como un modo particular de pensar y relacionar lo concreto como opuesto a lo abstracto (Bruner, 1988).
- Nombra a Foucault (1979), en el análisis del discurso. Se formula como la transmisión y creación de tradiciones e identidades culturales.
- Desde la filología, lo relaciona como archivo de conocimiento práctico.
- En lo artístico, la narrativa como forma de ficción que abre nuestro campo de conocimiento.

- Como dispositivo de formación y preservación de las memorias, instrumento de autocreación, como fuente de educación y entretenimiento, desde el ámbito educativo y cultural.

La aportación de las funciones narrativas de Propp, según Reyes (2003), “es una de las claves de las posibilidades de la narrativa, que tratan sobre el alejamiento, la prohibición, la transgresión, el engaño, la fechoría, el combate, la victoria, la tarea difícil, la tarea cumplida, el castigo y el matrimonio o recompensa del héroe” (p. 101). Propp (1971) entiende por función, la acción de un personaje definida desde su significación, en el desarrollo de la intriga, llegando a las siguientes conclusiones: los elementos constantes del cuento son las funciones de los personajes. Por lo tanto, las funciones son las partes más importantes. Es ilimitado el número de funciones, siendo idéntica su sucesión y conservando la misma estructura en todos los cuentos.

La narrativa, afirma Barriga (2015), se refiere a la estructura, el conocimiento y las habilidades necesarias para construir una historia. En el lenguaje del día a día, cotidiano, los términos narrativa e historia son sinónimos, de ahí que narrar sea una parte esencial de la experiencia humana y una forma ideal de interacción que mueve incesantemente los hilos de la comunicación. Reyes (2003) las considera como expresiones polisémicas de discursividad, que permiten la construcción y expresión de conocimientos, y proyección de emociones y creencias. Es la representación de acontecimientos, reales o ficticios, en una secuencia temporal, uno detrás de otro en una línea del tiempo. Dentro de las posibles narrativas, se diferencia entre lingüísticas, las que usan como medio de expresión el lenguaje articulado, y las no lingüísticas que son aquellas que utilizan otros medios de expresión. Cumplen una función contradictoria, abren a sujetos a otros conocimientos y a nuevas realidades, al mismo tiempo que intentan encerrarlos en el marco de representación y significación que ofrece. La narración pretende solucionar lo inesperado, aclarar, explicar, lo que en un principio originó el problema. Los acontecimientos relatados en una historia toman sus significados del relato global. Y a su vez, el relato global se construye con sus partes.

Desde la perspectiva de la comunicación, la narrativa, es la representación de uno o más eventos reales o ficticios comunicados por uno o varios narradores a uno o varios narratarios (Prince, 1982), y es visto como: un acontecimiento, la representación

de eventos y un estadio (Labov, 1972). Los medios para representar la narrativa pueden ser tanto orales, escritos, gestuales, cinematográficos, siendo la estructura temporal aristotélica de comienzo, medio y final y las formas narrativas pueden representarse a través de reportajes, mitos, novelas, noticias.

Chatman (1978) expone que una narrativa tiene dos partes: el discurso y la historia. Los escenarios, acontecimientos, personajes que forman el contenido, están dentro de la historia, con respecto al discurso es la expresión, la narración y presentación de la historia. Dicho discurso puede ser expresado de forma escrita, oral, representación dramática, cine, mimo, siendo el producto final una narrativa o un texto organizado. Así desde esta consideración, una historia tiene diferenciados el comienzo, el medio y el final. Herrenstein-Smith (1981) asevera que, “la narrativa está formada por una serie de actos verbales, simbólicos o conductuales que se hilvanan con el propósito de contarle a alguien que ha sucedido algo” (p. 228). Considera que el concepto estructural de narrativa es limitante y que la narrativa no es sólo una mera característica estructural de los textos, sino que está intrínsecamente incorporada al accionar humano. La definición de narrativa presenta cuestiones no solventadas con respecto a los siguientes aspectos: ¿la narrativa constituye un conocimiento universal o solo como manifestación de una cultura y un periodo histórico? ¿Presupone la narrativa un acto de narración, o hay historias sin mediación narradora? ¿La narrativa es un todo inseparable? ¿Puede haber narrativa sin realización textual? ¿Tiene la narrativa una materia específica o cualquier materialidad puede servir? Para entender la forma en que las narrativas actuales tienen puntos de continuidad y puntos de ruptura respecto a las narrativas pasadas, es necesario indagar sobre el sentido que se les puede asignar a dichas narrativas.

2.2.2. El Sentido de las narrativas clásicas y transmedias.

“Imaginemos un Museo de la Narrativa”, propone (Scolari, 2014, p. 71), donde la primera sala se dedica a las expresión oral. La segunda sala está dedicada a las narrativas gráficas, desde Altamira hasta la actualidad, y otra sala para la narrativa escrita. Las últimas salas serían pantallas tanto televisivas, cinematográficas, como interactivas, y cada pantalla cuenta la historia a su manera. El visitante, desde un balcón en la primera planta, se asoma a todas las experiencias narrativas a lo largo de la

historia, a través de un paseo virtual. Esa primera planta, la caracteriza el autor, como narrativa transmedia. El autor vislumbra a través de esta visita, las distintas narrativas acontecidas a lo largo de la historia y los cambios que en ella se producen, debido a la transformación de la sociedad.

El sentido del papel tradicional de la narrativa perseguía unos fines como son la transmisión de determinados contenidos y mensajes con una definida finalidad, siendo vertidos hacia abajo, sin que pueda intervenir ni participar ninguna otra persona ajena al narrador. Normalmente atienden a la consolidación del poder imperante, de ahí que la narrativa ha estado siempre relacionada con el poder, explican (Aparici y García, 2018), y las religiones crearon un relato a través de sus libros sagrados como forma para controlar al pueblo, y cada cultura ha construido el relato de las élites imperantes utilizando las herramientas propias de cada época. Los medios de masas controlan al público con un relato lineal, en el que narrador y lector son dos figuras opuestas y claramente delimitadas. Las narrativas lineales mantienen unas características clásicas que no dejan margen de actuación al público, que se convierte en espectador pasivo, de esta manera es el narrador quien contiene al relato. Con la llegada de las tecnologías digitales, este rol ha cambiado, y la llegada de internet permite narrativas que no se asemejan a la clásica, y los relatos que se crean, llegan a otros espacios, medios y lenguajes, donde las personas se sientan parte de la construcción de las historias de cada narración.

Entre finales del Siglo XX y principios del Siglo XXI asistimos a un periodo de transición, afirma Scolari (2013), que en términos de la relación con la tecnología se puede definir como el paso de la cultura analógica a la digital. La sociedad se apoya sobre su cultura, y se mantiene debido al lenguaje y la comunicación. La narrativa clásica va dirigida al espectador como consumidor, por tanto los contenidos se presentan y son expuestos para ser observados y consumidos, hasta la llegada de internet y las nuevas tecnologías, donde cambia esta relación del consumidor con el producto. Aparecen nuevos términos que definen la interacción de los nuevos medios con la narrativa en el mundo cultural. Este término, narrativa transmedia, lo introdujo Jenkins (2009), investigador del Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT), en el año 2003, su concepto hace alusión a un relato que se cuenta a través de múltiples medios y plataformas, comienza en un medio y se difunde a otros, y un aspecto

importante, apunta Scolari (2014), es que “una parte de los receptores no se limita a consumir el producto cultural, sino que se embarca en la tarea de ampliar el mundo narrativo con nuevas piezas textuales” (p. 72). Los escenarios en los que se desarrollan, según Scolari (2013), se distinguen por la presencia de convergencias mediáticas (Jenkins, 2006), y aunque la narrativa es distinta en cada medio, debe contener su mensaje principal. El tiempo y el espacio cambian en la narración y fuera de ella, dándose una ruptura entre quien escucha y quien narra.

La definición de narrativa clásica, como conjunto de acontecimientos colocados en secuencia, conlleva una presentación, conflicto, tensión y un desenlace, por tanto como indica Ramos (2001), “en una narración acabada hay un proceso de cambio, más o menos radical desde cómo empieza hasta cómo acaba, de la situación inicial a la situación final” (p. 65). El desarrollo de los medios de masa (televisión, radio, cine) viene a reconfigurar las condiciones de construcción y circulación de narrativas. La sociedad presenta determinados referentes para la construcción narrativa, los medios de masas les dan un sentido, y un gran lanzamiento. Cambia, por tanto, la lógica clásica y las bases tecnológicas que posibilitan la construcción de narrativas. La narrativa oral, explica Scolari (2013), pasa ahora por el filtro del micrófono. También se hace narrativa a través de imágenes en movimiento con sonoridad, aparecen la narrativa radiofónica, cinematográfica y la televisiva. Según el autor, lo más interesante de las narrativas transmedias no es tanto su análisis sino su creación.

Este universo digital provoca caos en la narrativa (Aparici y García, 2018), y se crea el entorno adecuado para dar al usuario el poder. El hipertexto jerarquiza el acceso a los contenidos y ofrece a las personas una experiencia distinta a la que estaban acostumbrados con el texto clásico, pues tienen la libertad de moverse por otros espacios, aunque eso sí, ya prefijados con anterioridad. La red, los medios, los recursos virtuales, y las distintas plataformas propician las condiciones adecuadas para construir narrativas creativas y los medios digitales se distinguen por la rapidez de la información, de ahí que para que se produzcan los cambios necesarios. En el paso de los relatos y narrativas clásicas hacia transmedias, hay que transformar todos los procesos que rigen las posturas clásicas, otorgar a las personas un papel activo dentro de las historias, aportando distintos puntos de vistas, para no correr el riesgo de la visión única.

2.2.3. ¿Qué realidades construyen las narrativas en las organizaciones?

La narrativa es uno de los recursos más importantes para el conocimiento o manejo de los elementos que componen el estudio de la comunicación en las organizaciones, instituciones y centros, debido a que definen las prácticas y formas de trabajar, estando dotadas de una serie de principios que generan modelos de acción que dan sentido a la realidad de los actores sociales. La esencia de la comunicación en las organizaciones, según Vargas (2012), se produce a través de sus expresiones más íntimas como son la cultura y las narrativas, y para sobrevivir deben adaptarse a los cambios que la sociedad demanda.

La cultura organizacional depende de su microambiente, de las relaciones que se tienen en el contexto de la organización. Depende de la estabilidad del grupo social, del tiempo de vida del grupo, de la intensidad de sus experiencias, del aprendizaje, de los mecanismos de aprendizaje, y de la fuerza y calidad de los supuestos sustentados por fundadores y líderes. (Muñoz, 2004, p.114).

La cultura ha de entenderse como un patrón de premisas básicas compartidas y aprendidas por los miembros de un grupo que les indica cómo solucionar los problemas de sobrevivencia frente a las condiciones externas y a las dificultades internas de integración, y que determinará sus maneras de percibir, pensar y sentir acerca de todos los aspectos de la vida diaria. De ahí la importancia de la narrativa como vehículo de expresión en los centros de cultura. Las personas que forman parte de estos grupos sociales que conviven en las organizaciones tienen un conjunto de creencias, valores que dan identidad a los centros.

Las tecnologías digitales evolucionan con gran rapidez, pero “las organizaciones y las capacidades no evolucionan al mismo ritmo (...) Hay un desajuste creciente entre unas tecnologías digitales que avanzan rápidamente y unos seres humanos que cambian lentamente”. (Brynjolfsson y McAfee, 2013, p. 42). La información y el conocimiento son factores productivos importantes, y las instituciones no se incorporan a este entorno con la misma rapidez, lo que supondría un riesgo de quedar atrás y descontextualizados de la sociedad actual. Las narrativas cotidianas abren la puerta a un universo de personajes, situaciones y objetos, poniéndose en funcionamiento un conjunto de

prácticas en un determinado lugar, se escucha a los que viven en ese espacio y los modelan para habitarlos. Las organizaciones informales, como pueden ser las distintas comunidades que se crean, y las instituciones formales, empresas e instituciones son espacios que producen y manejan contenidos. Las organizaciones digitales proporcionar recursos que ofrecen a los usuarios, y estos generan en comunidad contextos e infraestructuras, produciendo conocimiento. De esta forma, según Freire (2011), cada comunidad que se crea es un ecosistema digital a través de los contenidos de otros y de los suyos propios. ¿Hay universales en las realidades que construyen las narrativas? Existen interpretaciones universales para vivir en una cultura, asevera Bruner (1997) y nombró nueve características universales de la narrativa:

1. Una estructura de tiempo cometido. Una narración segmenta el tiempo a través del desarrollo de acontecimientos cruciales. Ricoeur (1995) señala que el tiempo narrativo es un tiempo muy importante, y su importancia deriva de los significados asignados a los acontecimientos, ya sea por los protagonistas de la narración o por el narrador. (Labov, 1972) ubica la temporalidad de la narración en la secuencia de significado que constituye el propio discurso narrativo. Existen muchas formas de representar la secuencia de acontecimientos en una narración.

2. Particularidad genérica. Cada narración trata de un caso en particular, ajustándose a géneros. La construcción narrativa está influenciada por cuestiones culturales e históricas, implicando formas de conducir y construir los temas implicados.

3. Las acciones tienen razones. Las acciones de las narraciones están motivadas por creencias, teorías, valores, implicando estados intencionales, buscando razones. Los acontecimientos tienen un papel, en un contexto relacional.

4. Composición hermenéutica. Ninguna historia tiene una interpretación única. Sus significados son múltiples. Hacer que las partes de un relato y su todo vivan juntas.

5. Canonicidad implícita. Toda narración tiene que ir en contra de las expectativas, y alejarse de lo legítimo. El narrador innovador se convierte en una figura cultural y hace lo que no se ha hecho antes, a través de distintos lenguajes narrativos.

6. Ambigüedad de la referencia. Los hechos son en función del relato, creando la narración la realidad. La temática de la narración está sujeta a cuestionamiento.

7. La centralidad de la problemática. Las historias nacen de problemáticas, cambiando el relato en su construcción.

8. Negociabilidad inherente. Al escuchar un relato suspendemos la incredulidad, y esto es transportable a la vida real. La capacidad de considerar múltiples construcciones narrativas, distintas versiones, aporta la flexibilidad para la coherencia de la vida cultural. Se crea una historia continuada.

9. La extensibilidad histórica de la narración. En la vida no surge una única historia, conviven cada una instalada narrativamente, con su argumento, personajes, contextos, que continúan y se expanden.

Las narrativas construyen la realidad social y el conocimiento en centros e instituciones culturales, y el conocimiento cultural según Uzelac (2010), se comunica y preserva mediante estructuras de comunicación cultural. El conocimiento se hace, no se encuentra. La experiencia y el conocimiento se organizan de forma narrativa, y la obtención de dicho conocimiento depende de determinados factores: los recursos, cómo entiende los procesos el que aprende, la red de amigos y mentores para buscar apoyo e ideas y construir realidades de manera colaborativa. Dependiendo del tipo de comunicación existente en un determinado espacio, así van a dar lugar las distintas narrativas. Por lo que es importante definir qué se entiende por comunicación y su relación con la cultura y la sociedad.

2.3. Comunicación, Cultura y Sociedad

Las sociedades viven continuos e inacabados procesos de cambio. En los años 80, los procesos más importantes ocurridos, giraban en torno a la esfera social. Hoy en día, la sociedad está caracterizada por continuos cambios tecnológicos, se convierte en un mundo digital, hiperconectado, y global, en constante flujo de transformación con base tecnológica. Estas transformaciones alcanzan a la cultura. Con la llegada de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, se produce un cambio en las formas en que nos relacionamos, y la sociedad, siguiendo a Cuesta (2000), “utiliza modelos para promover de forma consciente, bien organizada o de forma azarosa, la adquisición de pautas de comportamiento” (p. 196). Así, las nuevas tecnologías provocan transformaciones en relación a las interacciones, en la manera de relacionarnos, en la forma en que nos comunicamos, en cómo entendemos nuestra identidad, y aparecen conceptos como globalización, sociedad de la información y el conocimiento.

Comunicación, explica Williams (2003), se refiere al hacer común de muchos, al principio fue la acción, centrándose posteriormente en el objeto común, una comunicación, extendiéndose el término a los canales de los medios de comunicación. Transmitir y compartir son los sentidos extremos del término, y los sentidos intermedios se acercan hacia un lado u otro, de ahí los intentos de distinguir las comunicaciones manipuladoras, de las comunicaciones participativas. El robo, afirma Aparici (2017), “ha cumplido su objetivo: secuestrar el significado de una de las palabras más hermosas de nuestra lengua. La comunicación” (p. 29). Estas palabras, reflejan la realidad de un término que los medios de comunicación de masas han mantenido guiados desde el poder. Siguiendo a este autor, se suele dar por hecho que determinadas palabras como son transmitir e informar, tienen el mismo significado que el verbo comunicar, y los medios de comunicación de masas lo han hecho posible. Las instituciones transmiten unos determinados conocimientos, pues son dichas instituciones las que controlan el conocimiento y la cultura, a través del poder que ejercen.

La comunicación requiere diálogo, se entiende como un proceso de intercambio de mensajes que se desarrolla entre una fuente emisora y un destinatario, receptor, donde se configura un proceso de retroalimentación, a partir del uso de soportes, medios e interviniendo procesos de encodificación y decodificación. Greimas (1983) la define como una sucesión de malentendidos y el lugar de errores y Shils (1985) entiende que la comunicación es un proceso que comparte significados intercambiando información. Dicha comunicación se llevaría a cabo en entornos sociales concretos, sobre bases tecnológicas y donde tanto emisor como receptor compartan códigos culturales semejantes. ¿Qué es entonces, la comunicación? Aparici (2017) afirma:

Comunicación implica diálogo, una forma de relación que pone a dos o más personas en un proceso de interacción y de transformación continua. (...). Si el sinónimo de -Comunicación- es -interacción-, debemos preguntarnos cómo participan en dicho acto o proceso, de qué manera, qué relaciones establecen, qué papel juega cada uno de los que intervienen (p. 29).

La comunicación, por tanto, requiere diálogo, y entender que el acto de informar no es comunicar, y la comunicación no implica la manipulación de las personas. Para Lizcano (2006), cada definición de comunicación está fundada en una metáfora, y las

metáforas indican el camino de lo que hay que hacer y lo que no. Scolari (2017) habla de metáfora del ecosistema, y entiende la comunicación como el conjunto de mediaciones dentro de un entorno donde confluyen culturas, tecnologías y discursos.

Cultura es un término complicado, apunta Williams (2003), debido a su intrincado desarrollo histórico, utilizándose hoy en día para conceptos importantes referentes a pensamientos contrapuestos entre sí, y a distintas disciplinas intelectuales. El término *colere* en latín, habla de significados como cultivar, proteger y habitar. Conceptos que terminan separándose como el caso de habitar hasta convertirse en colonia. Cultura acoge el término de cultivo o atención. Los primeros usos del término cultura están relacionados con los procesos de atención a algo, normalmente a cultivos o animales, extendiéndose al proceso de desarrollo humano. El uso social y antropológico de la cultura está en continua expansión, abriéndose camino las subculturas, relativas a la cultura de un grupo más pequeño. Tal y como señala Jenkins (2006), “bienvenidos a la cultura de la convergencia, donde chocan los viejos y los nuevos medios, donde los medios populares se entrecruzan con los corporativos, donde el poder del productor y el consumidor mediático interaccionan de manera impecables” (p. 14). La cultura es definida por Muñoz (2004), como las premisas básicas que los miembros de un grupo aprenden y comparten, y esos patrones les ayuda a solucionar los problemas. Según el autor, determinará las formas de pensar, sentir y percibir sobre la vida diaria. Para Andrade (1996) la cultura es la manera de actuar de los integrantes de un grupo, que tiene su origen en un conjunto de creencias y valores compartidos. que favorecen la construcción social de la realidad.

Hofstede (1984) la define, como la programación mental colectiva que distingue a los miembros de un grupo humano de otros, e incluye sistemas de valores, los cuales son los bloques con los que se construye la cultura, y ésta “da forma a la mente, aporta la caja de herramientas a través de la cual construimos no solo nuestros mundos sino nuestras propias concepciones de nosotros mismos y nuestros poderes” (Bruner, 1997, p. 16). Las consecuencias individuales y sociales de cualquier medio y de nuestras extensiones, señala McLuhan (1996), resultan de la nueva escala que introduce en nuestros asuntos cualquier extensión o tecnología nueva. Y puede chocar en nuestra cultura la frase, el medio es el mensaje.

La **Sociedad**, puede ser descrita como un grupo de sujetos que están relacionados por una cultura semejante. La llegada de las redes interconectadas a un mundo global, internet y la era de la digitalización, dan a la sociedad contemporánea unas características determinadas, y producen unos determinados cambios, recibiendo nuestra sociedad nombres como Sociedad Digital, Sociedad Red, Sociedad Big Data, Sociedad de Información y del Conocimiento. Pudiendo ser sustituida la palabra sociedad por era. Como características generales a todas ellas, Sacristán (2018) explica que “la disponibilidad masiva de información y de herramientas para procesarla, así como el conocimiento adquirido, son los rasgos centrales que distinguen la sociedades actuales de las sociedades anteriores, aunque estas no hayan sido, en absoluto, sociedades del `desconocimiento`” (p. 42). El término Sociedad de la Información se usa con el fin de resaltar los efectos de la gran cantidad de datos circulando en el mundo, y las implicaciones que las tecnologías digitales han tenido en el mercado de trabajo y el ámbito de la economía. En este escenario ¿quién tiene el poder?

2.3.1. Modelos de comunicación. ¿Quién tiene el poder?

Llorca (2005) reflexiona y distingue entre dos modelos de comunicación:

- La **comunicación de masas** requiere una sociedad de masa (Wolf, 2000). El término comunicación adquiere su relación con los medios de comunicación a principios del siglo XX. Los rasgos de la comunicación de masas son: un cierto grado de pasividad del interlocutor, un elevado grado de intermediación, y el escaso margen de reacción del espectador. El tiempo de consumo de la televisión, para Callejo (1995), es un tiempo vacío que aleja al espectador de otras tareas más activas.
- En la **comunicación interpersonal** se asume el papel activo de los interlocutores, con un escaso grado de intervención de mecanismos de intermediación, y un cierto grado de conocimiento del entorno físico del interlocutor con el que mantenemos una conversación.

Los medios de comunicación de masas en el que se incluyen la televisión, la radio, el cine, formaron la industria de los medios de comunicación, los mass media, que dieron lugar a la cultura de masas, cuyo contenido está formado por toda aquella cantidad de información que le llega a la población desde dichos medios. Estos mass media tienen unas características con las que cumplen su función de ser un vehículo para la producción de cultura, según Sacristán (2018), el formato audiovisual de los contenidos informativos a diferencia del texto escrito. La unidireccionalidad de la transmisión de contenidos de los medios a los receptores donde el emisor es activo, y transmite los mensajes.

Los modelos funcionalistas, explica Aparici (2017), parten de la existencia de un emisor que transmite mensajes a un receptor. En el modelo Emirec, se da una relación horizontal entre los participantes, siendo a su vez emisores y receptores. La concepción jerárquica de la comunicación se produce en todo tipo de contextos. La comunicación se centra en la emisión, cuando es ejercida por quien tiene el poder, como es el caso de las instituciones educativas y los medios de comunicación. Cuando las partes interesadas construyen un diálogo de igual a igual, la comunicación es negociada, y todos producen y reciben mensajes. Las ideas principales de la teoría de la comunicación de Cloutier hacen referencia a la posibilidad de todos los participantes de ser emisores y receptores,

y nombra su teoría Emerec, en la cual, sitúa a cada persona en el centro de la comunicación. En esta teoría, emisor y receptor mantienen relaciones de igualdad, ambos son el centro de la comunicación. El Emerec se convierte en el punto de partida y llegada de la comunicación. Cloutier (2010) completa su teoría, treinta años después añadiendo que el proceso comunicativo puede llevarse a cabo en distintos momentos: compartiendo espacio-tiempo con uno o varios emerec; usando las tecnologías digitales, con uno o varios emerec; y en tiempo real o diferido, permitiendo al emerec realizar otras acciones mientras se comunica. Siguiendo a Cloutier, (Aparici, García y Rubido, 2017, pp. 75-77) distinguen en la historia de la comunicación cinco aspectos referidos a cinco medios:

- **La comunicación interpersonal.** El ser humano se comporta como emisor y receptor al mismo tiempo, así el hombre actúa como medio de comunicación, y se comunica a través de su cuerpo, exteriorizando ideas, deseos y necesidades.
- **La comunicación de las élites.** La escritura es el lenguaje por excelencia de las grandes religiones e imperios, y otorga poder a las élites como emisores, pues otorga a las minorías un papel privilegiado frente a los receptores.
- **La comunicación de masas.** La difusión de la información a un mayor número de personas, de receptores, se lleva a cabo en un primer momento con la imprenta. La escritura, la fotografía, la imagen, el lenguaje visual, el audio, encuentran cabida en medios como la imprenta, la radio, el cine y la televisión como las tecnologías de las masas.
- **La comunicación individual.** La llegada de los medios de comunicación de uso propio, hacen posible la comunicación individual, el hombre se convierte en emerec, elige el momento de la emisión y recepción de mensajes, así como el tipo de formato y lenguajes a través de los cuales se comunica.
- **La comunicación universal.** Internet y la interconexión permiten un nuevo tipo de comunicación, se crean espacios virtuales que dan lugar a diversos grados de interactividad.

2.3.2. De la sociedad analógica a la sociedad digital.

La sociedad transmite la cultura a través de los recursos de los que dispone. La televisión no reemplazó a la radio, al cine o al teatro, pues los viejos medios nunca mueren, explica (2006), no se desvanecen sino que lo que cambian son las herramientas con las que se accede a los contenidos de los medios. Las tecnologías de distribución quedan anticuadas y los nuevos medios toman su lugar. El nuevo escenario digital dispone de sus propias características, normas y herramientas. Las tecnologías precursoras como son la telegrafía, telefonía, la radiodifusión y la televisión, conllevaron un proceso de digitalización para convertir datos en formato analógico, en formato físico, a un formato digital, a través de lenguajes de programación. Las características de la comunicación digital según Scolari (2008) son:

- **Carácter digital.** La información, antes manejada de forma analógica, se convierte en bits.
- **Hipertextualidad.** La linealidad propia de la narrativa clásica se combina con textos de los cuales se puede acceder a otra información.
- **Reticularidad.** Se forma un modelo organizado en forma de red que permite la comunicación de “muchos a muchos”, frente al tratamiento clásico de la información en la comunicación de masas de “uno a muchos”.
- **Interactividad.** Nace un receptor activo que produce contenidos comunicativos, frente al receptor pasivo que sólo recibía información.
- **Multimedialidad.** Convergen en un mismo soporte, informaciones con distintos lenguajes, texto, sonidos, vídeos. Las narrativas clásicas requerían un soporte específico para cada lenguaje.

Este autor propone el término hipermediaciones, como eje a partir del cual ir construyendo una teoría sobre la nueva realidad comunicativa mediada por las TIC, y a continuación se define el mundo que se crea en el ciberespacio e internet.

2.3.3. Internet y ciberespacio.

La tercera revolución industrial para Sacristán (2018), sería aquella que originó la llegada de internet y de las tecnologías de la información y la comunicación, que afloran a partir de la convergencia de las infraestructuras de la electrónica, la informática y telecomunicaciones, y de la innovación de otras tecnologías anteriores. El ciberespacio según Boyo (2004), es un estado de percepción determinado, donde los usuarios desarrollan un nuevo modelo de relación con la información. Los datos digitalizados, explica Sacristán (2018) que, “permiten el almacenamiento y transmisión a través de redes interconectadas a nivel global. La dimensión espacio-temporal que generan esas redes mundiales de telecomunicaciones conectadas entre sí, constituye el ciberespacio” (p. 39). Un lugar donde no existen paredes, y se desarrollan contenidos, datos, foros, chats, redes sociales, etc. El ciberespacio es social, pues sin esta cualidad, no existiría. Las características del medio digital según (Manovich, 2005. p. 72):

- La representación numérica o digitalización
- La modularidad.
- La variabilidad.
- La automatización
- La transcodificación.

Internet es un entorno que aunque ya no es nuevo, permite maneras sorprendentes de comunicación y con respecto a internet “necesitamos imaginar una combinación de biblioteca, galería, estudio de grabación, cine, cartelera, sistema de correo, galería de compras, tabla horaria, banco, aula, boletín de club y periódico” (Graham 1999, pp. 33-34). Internet permite el desarrollo de mecanismos de comunicación complejos, y no responden a paradigmas clásicos de espacio-tiempo.

Ocurre que los conceptos de comunicación de masas y comunicación interpersonal cambian su significado según Llorca (2005), debido a que internet facilita y acerca la información y los contenidos al consumidor y se redefine la comunicación de masas al crearse nuevas formas de comunicación interpersonal. El uso de Internet se limita a potenciar las relaciones sociales, afirma Castells (2002), lejos de imposibilitarlas. Para el autor, las tecnologías digitales permiten el hecho de pensar la identidad, no como una estructura psíquica contenida en los límites de nuestro cuerpo,

sino como identidad construida a través de estrategias mediatizadas por las interacciones con los otros. La estructura clásica de la sociedad, al ser vertical y rígida, no es capaz de afrontar los retos de la llamada sociedad red, la cual está basada en la conectividad, interacción y colaboración entre los ciudadanos.

La revolución de la tecnología digital y la información modifican la relación que se mantiene con el conocimiento, con los espacios y tiempos, así “la compleja interacción socio-técnico que integra la idea de cultura digital exige investigar adecuadamente sus consecuencias” (Levy, 2007, p. 9). En cuanto a **Medios Digitales**, se distinguen varios criterios de categorización según López (2005), los objetivos de la comunicación, los contenidos, la audiencia, el usuario, el comunicador digital y las herramientas para la interactividad. Estos medios sociales actuales constituyen, según Sacristán (2018), el máximo ejemplo del cambio de paradigma que se ha producido. Con la llegada de internet se transformó el contexto para los medios de comunicación, cambiando las condiciones desde la que trabajaban. No cambia las condiciones técnicas, se puede seguir transmitiendo televisión y radio, digitalizando las señales, aunque se tienen que adaptarse a redes sociales y escenarios web, entrando en juego nuevos actores que son participativos y están interconectados.

2.3.4. Tecnología y cultura. La cultura digital.

La cultura es la información que se transmite debido al aprendizaje social en una misma especie, afirma Mosterín (1993), por lo cual, las innovaciones tecnológicas hay que verlas atendiendo a las formas en que se difunden en el tejido social y como dice Sacristán (2018), el ser humano es un animal tecnológico y un ser social, que crea estructuras sociales complejas y se comunica a través del lenguaje con el fin de transmitir conocimientos e información, enseñar, compartir e intercambiar. Se puede hablar por tanto, de cultura tecnológica, Quintanilla (2005) la define como “la información representacional, práctica o valorativa que comparten los miembros del grupo y que son potencialmente relevantes para la creación, producción, posesión o utilización de tecnologías o sistemas tecnológicos” (p. 255). El autor determina tres elementos de la cultura tecnológica:

- **La información representacional**, referida a creencias, representaciones y conocimientos.

- **La información práctica**, como son las habilidades técnicas y las normas de comportamiento.
- **La información valorativa**, que abarca valores de fabricación y uso, tanto de sistemas y contenidos técnicos.

En la actualidad se habla de términos como internet, cultura digital, convergencia de medios, hibridación, participación, etc., y las tecnologías digitales ofrecen nuevas posibilidades, desafiando a la cultura clásica y a la forma en que se entiende la cultura. La cultura digital para Uzelac (2010), “es una ecología social que condiciona las experiencias y oportunidades de los ciudadanos” (p. 28). La cultura bebe de este entorno que viene con nuevas prácticas, metodologías y formas de trabajar, tanto con posibilidades como dificultades, y casi todas las actividades de las personas están mediadas por tecnologías, lo que implica el uso de elementos ajenos al propio cuerpo. McLuhan (1996) explica que “el poder de la tecnología, como dependiendo de un asir y soltar alternativamente para ampliar su radio de acción, se ha equiparado a la capacidad de los grandes monos arborícolas en comparación con los que viven en el suelo” (p. 77). Se refiere a las tecnologías de los medios como extensiones nuestras, producidas a nuestra imagen. Hablar de tecnologías y cultura es como hablar de la misma cosa, desde distintos puntos de vista. La cultura implica, detalla Sacristán (2018), la interacción de tres elementos, el pensamiento puro, el conocimiento del mundo, y la acción sobre el mundo (tecnologías). La tecnología se ha convertido en un elemento importante para la sociedad, debido a su uso en las actividades diarias, como expresa Scolari (2008), “las tecnologías no sólo transforman al mundo, sino que influyen en la percepción que los sujetos tienen de ese mundo” (p. 273). Con la cultura digital se crea un espacio nuevo de construcción social de la realidad, de comprensión de los nuevos lenguajes, y la interactividad y la digitalización desafían el poder de la escritura y el lenguaje, como únicas formas de expresión.

Las respuestas tecnológicas a los cambios culturales, aclara Sacristán (2018), presentan dos aspectos como son la modificación de las tecnologías, que se mantienen aunque se usen de otra forma, o se abandonan como ajuste al cambio social. La relación de las tecnologías con las diversas actividades se plantea en términos de reciprocidad. Los avances técnicos, alteran la vida de las personas, sus comportamientos, hábitos y las ideas que del mundo tienen. La influencia de las tecnologías de la comunicación en

nuestra cultura es significativa, ya que nuestra forma de usarlas puede afectar a los cambios en la esencia de nuestros modelos culturales y de comunicación. Los cambios en la sociedad llevan consigo un cambio cultural y de la mentalidad de las personas. La cultura digital es un concepto complejo y debe llegar a todos los rincones de la sociedad, pues la inclusión digital conlleva la convergencia de determinados procesos iniciados por comunidades. Con ello se evita la exclusión digital en entornos con escasos recursos, a través de propuestas políticas públicas, que disminuyan la brecha entre los países desarrollados y los que están en vía de desarrollo.

2.4. Cultura y propiedad intelectual

Los cambios en la sociedad conllevan una nueva economía denominada por Castell (2000), informacional, global y conectada en redes, siendo los cimientos de su llamada sociedad red. Una economía global en su producción y consumo. La nueva economía es informacional porque según el autor la productividad de quien produce esta economía va a depender de la capacidad para tratar la información de la que depende el conocimiento, el cual para Escaño (2017) es la base del desarrollo económico y social que funciona como intercambio mercantil, variando las normas del comercio y la industria modernas.

2.4.1. Cultura y software libres.

A lo largo de la historia, la cultura no comercial no estaba sometida a regulación y se difundía de manera libre, como por ejemplo en la representación de obras de televisión y teatro, contar historias, grabado de cintas, etc. Poco a poco, las leyes protegen y conceden derechos a los creadores y la unión de internet junto a las tecnologías digitales han abierto el mercado. Internet ha llegado a formar parte de la vida diaria de las personas y con ello la comunicación es más rápida, y ha contribuido a la desaparición de los límites entre los contenidos controlados y libres, favoreciendo la participación y construcción de todos en la cultura. En sus inicios, internet favorecía que los contenidos fuesen cogidos debido a que sus derechos estaban sin protección. La reacción a dicho problema, de los dueños del copyright, ha sido a través de leyes que han permitido mejoras en el diseño de la red. La cultura libre no es obligatoriamente gratuita explica Leasing (2004), como si de una barra libre se tratase, asociando el

término libre, a expresiones como libre comercio, mercado libre, libertad de expresión, libre albedrío y refiere que una cultura libre protege a los creadores a través de los derechos de protección intelectual y limitando el alcance de dichos derechos, y enfoca su discusión en la concentración del poder con respecto al campo de acción de las leyes, de esta manera se transforma el cómo se construye la cultura. La propiedad intelectual hace referencia a un bien económico que incluye productos físicos e intangibles, y tiene una gran influencia sobre la cultura. Internet favorece la difusión de contenidos, por lo que las leyes regulan la propiedad privada y se mantiene una guerra con la piratería. Lessing (2004) afirma que “el intercambio de ficheros entre iguales (p2p) se convierte en una herramienta importante que Internet permite” (p. 28). El sistema p2p posibilita la difusión de contenidos en internet y no necesariamente respeta las leyes del copyright. El copyright es una forma de propiedad en el sentido en el que los contenidos se pueden vender, disponer de ellos, se pueden proteger con las leyes, y con el tiempo, su concepto se ha utilizado de una forma más amplia.

La sociedad debe implicarse con respecto a la importancia de una cultura libre y tiene dos focos de actuación, uno comienza con la intervención de todas las personas de la comunidad, profesores, padres, artistas, científicos, autores, músicos, etc. La segunda intervención conlleva mejoras en el congreso. Para respetar el copyright y que permita que los creadores liberen el contenido y favorecer determinadas libertades, debemos situarnos en un término medio, de un lado, todos los derechos reservados, y de otro, ningún derecho reservado. En los años 60 y 70, el software no era considerado como un producto y los desarrolladores y programadores compartían entre sí sus programas. En los años 80 se comenzó a utilizar software privado y la situación empezó a cambiar. En 1985 se crea la Free Software Foundation, la cual es una organización sin ánimo de lucro con el fin de desarrollar software libre. El concepto de software libre lo introduce Stallman (2004) y lo define como un programa donde el usuario pueda tener la libertad de ejecutar el programa, para modificarlo a sus necesidades, redistribuir copias y versiones modificadas para el beneficio de todos. El autor es una figura importante, encabeza el movimiento de software libre, e introduce también el término copyleft, el cual es un método que permite la libertad de los usuarios para no privatizar el software y que continúe siendo libre. Para saber cuándo un programa es software libre, Stallman (2016) aclara que los usuarios deben tener cuatro tipos de libertades:

- Se concede al usuario la autorización para la ejecución del programa.
- La libertad de estudiar el programa, modificarlo y tener acceso al código fuente.
- La libertad de distribución de copias, modificación y
- La distribución de las copias de las versiones llevadas a cabo.

Todas estas libertades se consideran derechos y todos los trabajos realizados son puestos al servicio de la sociedad. Se exponen a continuación los retos a los que según (Stallman, 2004, p. 29-32) se enfrentaron para conseguir la ampliación del desarrollo de software libre:

- Aumentar los usuarios de software libre para disminuir el reto del hardware secreto.
- El segundo reto requiere que la librería que opera en un sistema operativo libre sea también libre, debido que al ser no libre, se convierte en una trampa para programadores.
- El tercer reto tiene que ver con las patentes de software, que introducen algoritmos a los que el software libre no llega.
- El cuarto reto se refiere a la falta de manuales y documentación libre que acompañe a los sistemas.

2.5. Espacio Público y Democracia

El espacio público es el ámbito donde se dan las relaciones y se produce la interacción de los actores (Rabotnikof, 1997), por lo que es muy importante en el estudio de la democracia profundizar sobre el carácter de las relaciones que en ella se producen, la creación de otras nuevas y la transformación de la esfera pública. La democracia tiene sus raíces en la antigua Grecia, y su término lleva implícito los conceptos poder, gobierno y pueblo. El aumento en el interés por la democracia y la creación de la ciudadanía según (Bokser, 2016), se expande hasta incorporar el campo social y los retos de su inclusión en la esfera pública. Hablar de espacio implica definirlo en términos de material-espacial, y como espacio creado por un fluir argumentativo y comunicativo abierto, relacionada con la dimensión colectiva, visible, abierta y común. Como concepto referido a la política, recoge algunas tensiones como son los derechos, la participación, la democracia y el ejercicio del poder, entre otros.

Las Instituciones deben preservar y generar un espacio público democrático y abierto, espacio de acción y potencialidades y deben ser sus características el diálogo, la tolerancia, la igualdad, la libertad, la participación, el pluralismo, la legalidad, dando cabida a todos los actores. Construir democracia, significa construir un espacio público, con todas las características expuestas. Hay que abordar las posibilidades y los retos de los espacios públicos, por lo que conlleva hablar sobre el término público, que según Rabotnikof (1997), se emplea para adjetivar a un espacio o una esfera, y la dualidad público-privado trae consigo tres sentidos:

a) Lo privado como lo que es de interés general y tiene que ver con lo colectivo. Es entendido como –lo común y lo general- frente a lo individual y particular.

b) Lo que es visible y se desarrolla a la luz del día. Este sentido tiene que ver con -lo visible- frente a lo oculto.

c) Lo que es de uso común y accesible a todos. Habla sobre –lo abierto- frente a cerrado, aquí cobra relevancia –lo accesible- frente a lo vedado. Lo público es aquello que al no ser objeto de apropiación particular se halla distribuido y abierto. En el espacio público, estos tres sentidos convergen para referirse a aquellos sitios compartidos y comunes, como pueden ser las plazas, calles, y aquellos en los que haya objetivos y cuestiones de interés común.

La herencia clásica, ¿quién tiene la palabra? El predominio de la palabra sobre otros instrumentos de poder, la asociación de los espacios y cuestiones públicas con ámbitos de despliegue de la persuasión mediante la argumentación. La palabra es un signo de autoridad, para convencer, persuadir. En segundo lugar, la organización del espacio social como referencia a un lugar donde convergen los ciudadanos, que funciona como centro para todos. Y de esta forma, existe un centro que representa lo que es común, donde se debaten los asuntos públicos, así “la identidad de los moradores del espacio público o ‘del público’ se construye a partir de una igualdad ciudadana definida como -isonomía- igualdad en la ley y en la participación en el poder” (Rabotnikof, 1997, p.24). Se construye la polis como ámbito público, lo que conlleva la reivindicación la ley escrita y una regla común alejada de los conocimientos vedados.

La caracterización moderna. La construcción del estado y el desarrollo del mercado perfilan el sentido moderno entre la esfera pública y privada que atraviesa los

tres poderes feudales: iglesia, soberanía y estamento señorial. En el ámbito social se desarrollan los parlamentos y representaciones con la diferenciación entre sociedad civil y Estado, lo público adquiere de esta manera una connotación contemporánea, donde el poder soberano encarna lo público en tanto es común pero no abierto. En la actualidad la democracia se entiende como el sistema de gobierno donde el poder de decidir se reparte entre todos los ciudadanos, teniéndose en cuenta la decisión de la mayoría. Para que se produzca una democracia real deben cumplirse determinadas leyes respecto a la igualdad y libertad, y la soberanía de los ciudadanos. Ciudadanía y democracia, si actúan conjuntamente se pueden crear los derechos individuales y sociales, debido a que la democracia, bajo el concepto de igualdad, nutre los proyectos ciudadanos que se llevan a cabo en determinados espacios propicios a la vida en comunidad.

2.5.1. Espacios Sociocomunitarios. Los centros culturales.

Se incluyen como espacios sociocomunitarios aquellas experiencias y espacios como los que tienen lugar en las organizaciones populares, los movimientos sociales, los agrupamientos juveniles, ya sea de manera tribalizada, o en formas culturales más organizadas, en torno a valores propios de lo comunitario, como la solidaridad, la colaboración y la transformación social. Son escenarios caracterizados por el surgimiento de la comunidad y la socialidad, donde la tribu debe entenderse como espacio de armonía conflictiva, así “en la tribu yo no existo por mí mismo; es el otro quien me crea: lo social deja lugar a la socialidad” (Huergo, 1997, p. 12).

La comunidad mantiene lazos microsociales alrededor de la construcción común, la colaboración, la solidaridad. Aumentan los discursos sobre la comunidad como violenta o peligrosa y están las voces que hablan de lo comunitario como cultura comunal o ligada a la cultura callejera. Lo comunal define modos comunitarios de agruparse públicamente, y existe un concepto de comunidad unido a nuevos modos de la politicidad, que se relacionan a lo político con la construcción del poder popular, lo que significa construir un contrapoder. Las instituciones y sus formas visibles: empresas, escuelas, hospitales, industrias, etc., reproducen las relaciones sociales que utilizan unas determinadas normas, actuando la institucionalidad como un lenguaje que otorga significados a las experiencias. La cultura alude al conjunto de tradiciones que son transmitidas de generación en generación por diversos actores, a los modos de

narrar, de contar, de hacer y de pensar aprendidos a través de la experiencia organizada, entendido todo ello, como un guión cultural donde emergen múltiples discursos o culturas. El lenguaje ayuda a interpretar nuestras vivencias y experiencias y a través de él se hacen visibles otras voces, críticas, transformadoras, que hacen posible las escenas. Whyte (1981), sitúa los hechos en una secuencia narrativa, donde todo relato tiene significación moral, y el acto de contar una historia está relacionado con moralizar la realidad, siendo el sistema social que es la fuente de cualquier concepto moral que podamos imaginar.

Las instituciones, centros culturales y los espacios públicos juegan un papel primordial en la articulación de la sociedad y la cultura, poniendo en funcionamiento la construcción de procesos de inclusión social, acción política y mediación. El concepto de institución e infraestructura cultural engloba el conjunto de equipamientos, instalaciones, locales, recintos y demás infraestructuras provistos de los medios necesarios para el desarrollo de actividades culturales, y dedicados principalmente a la realización de este tipo de actividades. No se incluyen espacios al aire libre utilizados para eventos culturales y todos aquellos recintos donde se realizan otro tipo de actividades como plazas de toros, estadios de Fútbol, etc. A nivel nacional, el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte crea “Geocultura“, un servicio web que localiza en España diferentes sitios de interés cultural como bibliotecas, archivos, museos, patrimonio, teatros...

Por su parte, la Sociedad General de Autores y Editores (SGAE) crea el “Atlas de infraestructuras culturales de España”, en el cual aporta estadísticas y datos acerca de aquellas instalaciones y espacios relacionados con la cultura. Su propósito es favorecer la evaluación de las políticas que se diseñan para dar respuesta a la actividad actual y a los retos planteados. Los documentos de análisis estadístico permiten conocer la cobertura de infraestructuras que ofertan servicios de tipo cultural, para que las administraciones planifiquen una política cultural. La información del Documento elaborado por subsectores culturales procede de fuentes como Bibliotecas, Archivos, Centros de Documentación, Museos, Espacios Culturales, Teatros y espacios escénicos, Cines, Auditorios. Se presenta a continuación el Plan Cultura 2020 para conocer qué acciones se van a llevar a cabo en los próximos años y ver el relato que se construye con respecto a la cultura.

El Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, presenta el Plan Cultura 2020 con 5 objetivos estratégicos para el nuevo modelo cultural. Incluye 150 medidas que abarcan el ámbito cultural y sus 5 objetivos son: fomentar una oferta cultural de calidad, actualizar un marco jurídico de protección de la cultura, promover una alianza social por la cultura, extender la cultura española más allá de nuestras fronteras, e impulsar la actividad creadora. En este Plan se destacan por su importancia estas 10 medidas (Junta de Andalucía, 2018):

- Puesta en marcha de un nuevo Plan de Fomento de la Lectura para incrementar sus índices en la sociedad española, sobre todo el público juvenil con clubes de lectura en los colegios
- Intensificar las actuaciones en la lucha contra la vulneración de los derechos de Propiedad Intelectual en internet, la creación de una Fiscalía especializada o la creación de una generación antipiratería.
- Una ley de Mecenazgo que incremente la inversión privada en las actividades de interés general relacionadas con el mundo de la cultura
- En cine, un plan de nuevos cineastas dirigido al talento joven, la atracción de rodajes internacionales y la creación del nuevo sello de reconocimiento 'Es cine español'.
- Desarrollo del Estatuto de Artistas y Creadores, encaminado a la mejora de sus condiciones laborales, económicas y sociales.
- Modernización de las infraestructuras culturales estatales, con una decidida renovación y rehabilitación de edificios e instalaciones para su mejora.
- Disminución progresiva de la imposición indirecta que afecte al ámbito cultural para así incrementar la demanda de los ciudadanos a todos los productos culturales.
- Aumentar la presencia de compañías españolas de artes escénicas en el ámbito internacional
- Adaptar el régimen económico, jurídico y presupuestario del INAEM, establecer las bases de un nuevo Teatro Nacional de Danza e impulsar las artes circenses
- Integrar y coordinar la acción cultural de España en el exterior.

Las medidas culturales llevadas a cabo dejan entrever el tipo de narrativa desarrollada por los centros, donde el modelo clásico cultural lleva consigo una crisis institucional.

2.5.2. Crisis y cultura organizacional.

Hay que reflexionar sobre la relación entre la cultura y cómo las instituciones y organizaciones perciben y reaccionan ante la crisis, y cómo afecta a su discurso clásico y a las narrativas que en ellas se desarrollan y a través de las que expresan su identidad. La crisis es un momento decisivo, apunta Andrade (1996), inusual, grave y de consecuencias importantes, y es un término muy utilizado en la cultura actual, debido a que las instituciones se enfrentan a determinados retos y situaciones desconocidas a las que no siempre saben dar respuesta. Deben tener, por tanto, la creatividad necesaria para buscar soluciones y abordar las distintas problemáticas que se presentan. La cultura proporciona un contexto de referentes comunes que otorgan un entendimiento de la realidad y un patrón similar de comportamientos, y la estrategia de comunicación utilizada en una crisis dependerá de la cultura que presente la institución, pues si es una cultura débil se convierte en un obstáculo para afrontar adecuadamente la crisis, y las organizaciones que desarrollen una cultura fuerte y funcional, las usan como recurso ante la crisis. Las características de una cultura fuerte son cuando sus valores están bien definidos, difundidos y rigen la conducta de los usuarios, y se comporta de manera funcional cuando fomenta la inclusión e integración, lo que permite llegar a las metas alcanzadas motivando a sus usuarios.

Los centros e instituciones culturales clásicos disponen de instrumentos de participación pública. Los instrumentos tradicionales que utilizan las instituciones públicas no son adecuados para los retos que demanda la sociedad digital actual. Freire (2017) nombra cuatro aspectos, donde estos instrumentos pasan a formar parte de las causas del problema, en vez de la solución:

- Con respecto a **la planificación** y el diseño de acciones para moldear el futuro, los expertos y profesionales con conocimientos técnicos y dotados de la información necesaria, siguen unos objetivos determinados. Hoy en día, el mundo es incierto, y la planificación no es el camino.

- **Los expertos** que forman parte de la tecnocracia y trabajan al servicio de las instituciones públicas, se han especializado en un determinado campo del conocimiento, disciplinado y técnico, para la resolución de los problemas. Sin embargo, para resolver problemas en la sociedad actual no se puede hacer desde un enfoque disciplinar sino atendiendo a múltiples factores.
- Las instituciones públicas trabajan habitualmente con **las mayorías**, dejando a un lado, la diversidad que se da en la sociedad y las múltiples minorías que en ellas conviven.
- En el contexto socio-económico, ha existido hasta ahora la división con respecto a la propiedad de recursos, **lo público y lo privado**, olvidando el procomún. Es un sistema complementario que se desarrolla en diálogo, que no se opone a los dos anteriores.

Si se analiza cómo han tratado los contenidos estos centros, podemos observar unas determinadas características narrativas propias de una cultura de exhibición, no dejando paso a la participación de los ciudadanos en la cultura.

2.5.3. Cultura de la exhibición Vs cultura de la participación.

El poder se oculta, de esta manera, detrás de términos y otorgando sinónimos a palabras que no lo son, y de esta manera, adopta unos significados que no les pertenecen. La televisión, la radio, el periódico ¿medios de comunicación o medios de información? Con los grandes cambios sufridos en las últimas décadas, cambia el rol de los espectadores y su papel en las distintas narrativas. Esto hace que los medios tengan que adaptarse a estas rápidas transformaciones de la sociedad que vive conectada. La web 2.0 ha permitido, señala Aparici (2017), que cada persona pueda actuar como medio de comunicación, y se utiliza para la exhibición de sus vidas, como si de un reality show se tratase. Al igual que los centros de cultura han exhibido a sus obras y contenidos, así se exponen en internet, y se hace a través de blogs, redes sociales, YouTube y otros muchos recursos. El Siglo XXI comienza con la cultura de la participación, cuya definición nos describen (Aparici y Osuna, 2013) como “aquella que no tiene barreras para la expresión ciudadana, que apoya la creatividad y la puesta en común de creaciones propias y colectivas” (p. 138).

La participación es un derecho de los ciudadanos en toda democracia y debería estar presente en todo sistema político, debido a que el derecho a decidir, a colaborar, a formar parte de una comunidad que se expresa y construye sus propios proyectos para alcanzar objetivos comunes, se debe ejercer de una manera libre, responsable y de forma crítica. Dependiendo del modelo de comunicación imperante, así será el grado de participación, siendo la comunicación horizontal los cimientos para establecer relaciones de acuerdos y consenso. La participación es un medio, una manera de actuar activamente democrática de los ciudadanos en la vida pública, y surgen conceptos como convergencia e interactividad. La convergencia digital trae cambios tanto a nivel tecnológico como referentes a la sociedad, la cultura y la comunicación. En la cultura participativa, apunta Jenkins (2006), en vez de hablar de consumidor y productor, se habla de participantes que interactúan según un conjunto de reglas. La Cultura participativa conlleva nuevas narrativas y formas de hacer y cocrear tanto en los espacios físicos como en el ciberespacio. Según el nivel de participación, Castell (1998) divide los roles de las personas en la red entre interactuados e interactuantes. El principio de la arquitectura de la participación, enunciado por O'Reilly (2005), se ha convertido en una de las principales características de la web 2.0, debido a que facilita herramientas tecnológicas que propician la colaboración y las interacciones sociales en la red.

Este despertar de los ciudadanos a la participación en los distintos procesos es clave en el relato de los nuevos espacios de innovación social, siendo uno de los elementos que forman parte del ámbito social entendida como interfaz, así los elementos de construcción narrativa cobran relevancia y desarrollan unas determinadas características.

2.5.4. Las Leyes de la Interfaz y el Ámbito Social.

El término interfaz lo introdujo Bottomley (1882) para establecer una superficie de separación entre dos líquidos, y décadas después se usó el término para la definición del intercambio de información entre dos dispositivos. Levy (2006) habló sobre la aparición del iPod como el gran producto del año con el que se reducía el tamaño de los discos duros y el precio, y la interrelación de elementos en una nueva interfaz, permite la creación de nuevos aparatos, que continúan en evolución. Si se piensa en el concepto

de interfaz clásico en el campo de la informática, se usa para definir a la conexión entre dos sistemas, componentes, dispositivos o programas de cualquier tipo, ofreciendo una comunicación que permita el intercambio de información². Scolari (2018) ofrece una visión diferente del término interfaz, como el lugar donde interactúan tecnologías y seres humanos, caracterizando a la interfaz como unidad de análisis que debe ser analizada empezando por los actores, debido a que se parte de las unidades mínimas. Se comienza desde un enfoque de la evolución tecnológica, afirmando que puede ser llevado al terreno social y se realizan metáforas biológicas para una mejor comprensión de las interfaces. De ahí que compara la complejidad de las tecnologías y los artefactos creados por los humanos en los últimos 2,5 millones de años, con la variedad del mundo biológico. Todavía no hay una teoría de las interfaces aplicada a los distintos campos, aunque son bastantes los investigadores que aportan conocimientos a este ámbito. Uno de los primeros pensadores de las interfaces, Simondon (2007) afirma que la cultura es la interfaz subjetiva (simbólica) entre el entorno técnico y el humano, mientras que la técnica es la interfaz objetiva (física) entre el mundo natural y la esfera humana.

Los efectos de la técnica sobre las personas son varias y son mediadores, pues por un lado, las personas utilizan a la tecnología y al contrario. La interfaz puede convertirse en un aspecto importante y clave, asegura Scolari (2018), para el cambio de la sociedad y no debemos perderla de vista, debido a que todas las interfaces clásicas, escuela, universidades, instituciones, partidos políticos, empresas, están en crisis y deben ser reconstruidos, para llevar a cabo una reflexión sobre cómo la tecnología ofrece nuevos lugares de interacción. Teniendo en cuenta todo ello, en esta investigación se parte del concepto teórico de interfaz en el ámbito social. La interfaz en la esfera social actúa como una red de actores, tanto tecnológicos como humanos, que interaccionan y tienen diversas relaciones entre ellos, para ello Scolari (2018) establece dos objetivos de las leyes de la interfaz:

- Repensar el concepto de Interfaz para extender su uso más allá de la tecnología digital.
- Analizar las interfaces desde un modelo eco-evolutivo para identificar un conjunto de leyes emergentes.

² Interfaz en el campo de la informática. <https://es.wikipedia.org/wiki/Interfaz>

Las leyes de la interfaz en el año 2005 eran cinco, y el autor ha ido completando hasta proponer diez leyes de la interfaz en el ámbito social, y deja un documento³ de trabajo (Scolari, 2019) donde propone cómo analizar una interfaz. Estas leyes están pensadas para el hacer, para activar procesos de transformación y forman parte del campo del saber, siendo entendidas como principios que se repiten en determinados contextos. Este documento de trabajo puede ser utilizado por sociólogos, artistas, diseñadores, investigadores, emprendedores, etc., y otros perfiles para perseguir los fines antes expuestos (Scolari, 2018):

- **Ley 1.** La interfaz es el lugar de la interacción.
- **Ley 2.** Las interfaces no son transparentes.
- **Ley 3.** Las interfaces conforman un ecosistema.
- **Ley 4.** Las interfaces evolucionan.
- **Ley 5.** Las interfaces coevolucionan con sus usuarios.
- **Ley 6.** Las interfaces no se extinguen. Se transforman.
- **Ley 7.** Si una interfaz no puede hacer algo, lo simulará.
- **Ley 8.** Las interfaces están sometidas a las leyes de la complejidad.
- **Ley 9.** El diseño y uso de una interfaz son prácticas políticas.
- **Ley 10.** La interfaz es el lugar de la innovación.

³ Documento de trabajo: ¿Cómo analizar una interfaz?
https://drive.google.com/file/d/1GKPGFhx31_MyCmXWYtuXSeLJ0X5mcM1w/view

2.6. Laboratorios Ciudadanos

En el año 2013, Medialab-Prado junto al área de Innovación Ciudadana de la Secretaría General Iberoamericana, redactaron un texto, de manera abierta y colaborativa, que sustentaba una propuesta de laboratorios ciudadanos para impulsar la democratización. La definición según Laboratorios ciudadanos (2014):

Son espacios en los que las personas con distintos conocimientos, habilidades y distintos grados de especialización académica y/o práctica se reúnen para desarrollar proyectos juntos. Espacios que exploran las formas de experimentación y aprendizaje colaborativo que han surgido de las redes digitales para impulsar procesos de innovación ciudadana (p. 2).

Un laboratorio ciudadano, explica Lafuente (2014), es un espacio hospitalario que convoca la diversidad y metaboliza malentendidos y desencuentros para construir nuevas formas de crítica. (Ricaurte y Brussa, 2017) los define como “plataformas abiertas que articulan las capacidades de la comunidad, las infraestructuras socio-técnicas, los procesos de mediación y un marco de principios asociados a la defensa de los bienes comunes para la producción de conocimiento de manera colectiva” (p. 31). Por su parte, Bordignon (2017) define los laboratorios de innovación ciudadana como espacios propios de este tiempo histórico, donde las personas se reúnen en torno al hacer, a través de propuestas de acción directa, motivadas por sus intereses y problemáticas que les rodean. El concepto de laboratorio para Schnapp (2016) deriva en una serie de ventajas que transforma los distintos saberes, y entiende las universidades como laboratorios de producción, de diseño de conocimientos, donde se une la experiencia con la teoría

El primer laboratorio ciudadano europeo se inauguró en el año 2007, en Cornellà de Llobregat, proyecto que comenzó en el seno del Primer Congreso Mundial de Redes Ciudadanas, durante su celebración en la ciudad de Barcelona en el año 2000. Los objetivos de este congreso, cuenta Serra (2010), es por un lado, que todos los ciudadanos tengan acceso a internet, y por otro lado, minimizar la brecha digital a través de políticas activas sobre alfabetización digital. Otro de los objetivos a conseguir, considera a los ciudadanos como creadores, al mismo tiempo que usuarios, e internet

pone los mecanismos para caminar hacia tal hecho. Los laboratorios ciudadanos para el autor, son un nuevo artefacto social que incluyen a los usuarios y posibilitan una apertura de los sistemas de I+D+I. El autor sugiere los siguientes interrogantes: ¿Es una sociedad red e innovadora al mismo tiempo? ¿Son los ciudadanos los protagonistas de la era digital con su acción innovadora? ¿Qué instituciones pueden llevar a cabo dichos fines? En esta investigación, a través del caso Medialab-Prado, trataremos de comprobar si este laboratorio ciudadano da respuesta a estos interrogantes planteados por Serra. En estos espacios físicos y virtuales, el ciudadano es un actor principal y es creador de la sociedad del conocimiento.

2.6.1. El término Media Lab.

Surgen iniciativas que promueven los laboratorios de innovación, denominados también labs o medialabs, cuyos fines es la experimentación e investigación a través del desarrollo de innovaciones tecnológicas. Salaverría (2015) define los lab como “unidades de I+D+I impulsadas por los medios para innovar en tecnologías y formatos editoriales” (p. 398). El autor estudia la actividad en los labs de medios. Por lo que una definición más estricta del término sería, Medialab es un laboratorio instituido para proyectar prototipos y herramientas de consumo utilizables en los medios de comunicación, con el objetivo de reunir a profesionales de distintas disciplinas en la consecución de productos innovadores.

El término Media Lab se fija en el Instituto de Tecnología de Massachusetts (M.I.T.), en Boston en 1985, donde nació el Laboratorio de medios. Este laboratorio sigue siendo en la actualidad un referente para la creación de espacios de experimentación con medios digitales (Estalella, Rocha, & Lafuente, 2013), y es el centro de determinados artículos (Hassan, 2003, Bender, 2004). El propósito, explica (Ortega y Villar, 2014), es crear un laboratorio de producción de objetos para la industria informática y de telecomunicaciones. Siguiendo a estos autores, giran en torno al término de Lab, conceptos que hacen alusión a espacios donde se da una metodología específica en cuanto a la innovación y producción con herramientas tecnológicas. El término lab en el caso de Medialab-Prado, refiere Villar (2013), “proviene de una tradición de los media labs anglosajones en que científicos, artistas y tecnólogos trabajan en equipo para alcanzar nuevas trayectorias de innovación” (p. 230). Es un

espacio de investigación donde convergen el diseño, la tecnología digital y la comunicación, y un punto de encuentro de espacios tipo maker, explica Bordignon (2017), donde se unen la creatividad en el arte, las ciencias sociales y la ingeniería, acercando la tecnología a los ciudadanos: lenguajes de programación para niños, por ejemplo Scratch, robótica, etc. En su evolución, el término Media de los laboratorios para (Ruiz-Martín y Alcalá-Mellado, 2016) dejan de centrarse en la idea de medios de comunicación, acercándose al concepto de mediación, por tanto son laboratorios de mediación en un entorno de cultura digital. El modelo Medialab ha transformado su concepto hacia la expansión social de las tecnologías digitales y en su denominación contemporánea, se trata de un laboratorio en el que se investiga y explora la contribución de la tecnología a los procesos de cambio social para hacer ciudadanos activos. Con el fin de entender qué son estos espacios se presentan los diferentes tipos de laboratorios.

2.6.2. Formas de Organización de “Laboratorio”.

Existen diferentes modalidades de laboratorio, y para contrastar los labs de la tecnocultura, Sangüesa (2013) refiere “cuatro formas de organización de ‘laboratorio’”. Las tres predigitales son: el laboratorio científico, el laboratorio industrial y el laboratorio de diseño. La cuarta forma, es el laboratorio tecnológico digital” (p. 264). Todos ellos alejados de la participación del público, por lo que el autor lleva a cabo la distinción de los diferentes tipos de laboratorios, introduciendo el aspecto de la capacidad democratizadora que puede impulsar estos espacios en sus distintas formas:

1. El Laboratorio vivo: Living Lab. Los Living Labs están enfocados a democratizar la innovación. (Dutilleul, Birrer y Mensink, 2010), destacan tres características: a) Es un entorno físico observacional para analizar acciones de los usuarios. b) Se involucra a los ciudadanos a través de un proceso de desarrollo de productos. c) Es un sistema de innovación. Los Living Labs tienen una baja democratización de la cultura tecnológica.

2. Laboratorio Ciudadano. Para Serra (2010) es una organización de la que podemos encontrar predecesores en las Maisons de *Connaissances* francesas. Sangüesa (2013) afirma que el laboratorio ciudadano, “tiene mecanismos para la recepción de ideas de los ciudadanos, y sus proyectos se articulan involucrando a otros actores del

entorno del centro” (p. 269). Y lo identifica con el modelo Citilab: en cada proyecto se reúne una comunidad de actores que aprenden y colaboran. El staff del laboratorio acompaña al ciudadano en el proceso colectivo de gestión del conocimiento y aprendizaje. Medialab-Prado se ubica dentro de la categoría de Laboratorios Ciudadanos.

3. Hacklab: El Laboratorio del Hacking. Estos laboratorios surgen de colectivos cercanos a la cultura hacker. Denominados también como hackerspace o hackspace. Para Taylor (2005), el hacklab es un espacio de acción en el trabajo en los que personas con intereses comunes en la tecnología se encuentran para colaborar en sus proyectos.

4. El World Wide Lab. Los tres laboratorios anteriores son espacios físicos concretos, y a la vez, pueden tener vida en la red. Latour (2003), incluyó esta categoría, bajo el nombre de World Wide Lab. El trabajo de un laboratorio no termina en el espacio físico. Ello provoca que el contacto con el mundo sea más directo y esté más extendido, con sus objetos de estudio y con su público. Utiliza internet para controlar de forma remota de recepción de datos. Como apunta el autor, los proyectos sobre problemas actuales son más grandes con la ayuda de internet. Cualquier ciudadano puede participar y convertirse en investigador, y marcar su agenda a través de sus iniciativas. Los procesos participativos tienen un valor importante como es el retorno a la sociedad.

2.6.3. Espacios de Innovación Social.

Al hablar de innovación, suele ser en torno al sector tecnológico, empresarial o científico, y hay que conceder importancia al ámbito social, pues los ciudadanos forman parte de la innovación. La democratización de la innovación se da gracias al desarrollo de las tecnologías de la información y la comunicación, lo que ha traído consigo nuevos modelos de interacción social. Los laboratorios ciudadanos originan novedosas metodologías que promueven la innovación social y tecnológica, lo que incide en disminuir las desigualdades sociales. La definición de laboratorio atendiendo al concepto de innovación de fuente ciudadana es entendida por Laboratorios Ciudadanos (2014) como la participación activa de ciudadanos en iniciativas innovadoras para transformar la realidad social, a fin de alcanzar una mayor inclusión social. La

innovación ciudadana según la Carta XXIII Cumbre Iberoamericana (2013), es un proceso de creación desde abajo hacia arriba (bottom-up), y surge desde la base ciudadana de forma autónoma, participativa y horizontal, así el papel de los gobiernos es el de impulsar y colaborar con las comunidades sin apropiarse de los procesos.

Se observan procesos novedosos que junto con el uso de tecnologías digitales promueven la llegada de nuevas prácticas y actores sociales, y como señala Chesbrough (2003), emergen nuevas experiencias de innovación abierta, comunidades que con su hacer crean entornos de cocreación y dan cabida a nuevos actores que trabajan en la resolución de determinadas problemáticas e impulsan nuevas formas de producción de conocimientos y prácticas ciudadanas innovadoras. El modelo tradicional de innovación según el autor, apela a un concepto de innovación cerrada, donde las empresas llevan a cabo un proceso de I+D con sus propios recursos, por lo que acuña el término de innovación abierta, open innovation, de este modo, crea un modelo en el que las empresas trabajan en colaboración con organizaciones externas, y permiten que sus recursos sean utilizados por otras empresas. El problema de los procesos innovadores en los laboratorios ciudadanos se centra al dar “un lugar privilegiado a la sociedad” (Schiavo, Nogueira, Vera, 2012, p. 2), al ser el motor de innovación principalmente los ciudadanos, como afirma Serra (2010), y no las instituciones, universidades y empresas, que cambian en la actualidad su rol, y de este modo, se produce en los laboratorios ciudadanos, un modelo de prácticas sociales de abajo a arriba. Un aspecto importante de este modelo de innovación social es que den solución a necesidades sociales, disminuyendo así las desigualdades.

2.6.4. Movimiento Maker.

En la década de 1970, Anderson (2013) relata que pasó la parte más feliz de sus veranos con su abuelo en Los Ángeles, aprendiendo a trabajar con las manos en su taller. Según el autor, todos somos hacedores y fabricantes natos, y recuerda la fascinación de un niño por el dibujo, las manualidades o las construcciones. Las ideas una vez compartidas, se convierten en ideas mayores y se expanden una vez compartidas. Los ordenadores permiten a las personas aumentar su potencial, le dan el poder de crear y difunden con rapidez las ideas generando comunidades. La automatización vino para quedarse, siendo la única forma de que funcione la fabricación

a gran escala. La oportunidad del movimiento maker es la habilidad de ser al mismo tiempo, pequeño y mundial, artesanal e innovador. La llegada de la Web democratizó las herramientas de invención y de producción, de esta manera, cualquier persona interesada, y con una idea para un servicio, puede convertirla en un producto utilizando software, y se puede aprender a hacerlo en línea. Ha pasado la época de empresas tipo General Motors (Doctorow, 2010), y es tiempo ahora de que los pequeños emprendedores descubran las posibilidades que existen. El movimiento maker se ha hecho popular, afirma Dougherty (2012), siendo un fenómeno que emerge a nivel mundial, con el nacimiento de las innovaciones de bajo coste y con diseño abierto. El autor introduce el término maker en el año 2005, y en décadas anteriores, en el año 1970, el activista social (Jerry Rubin,s.f) habla de expresiones como DIY: Do it yourself, que vienen a decir: hazlo tú mismo, en su libro titulado *Do it; escenarios of the revolution*, en 1970. El término DIY, lo definen (Kuznetsov y Paulos, 2010), como “cualquier creación, modificación o reparación de objetos sin la ayuda de profesionales remunerados”, (p. 1). Los comienzos del movimiento maker, se relacionan con determinadas tecnologías como son el diseño y la impresión 3D, y surgen nuevas de producción social (Benkler, 2006) y el P2P. El movimiento maker, aclara Tabarés-Gutiérrez (2018), “hunde sus raíces en otros fenómenos anteriores de apropiación social de la tecnología como el Do it yourself (DIY) y la técnica hacker” (p. 2).

Esta filosofía, de hacer las cosas uno mismo, ha estado presente desde los años 70, y a lo largo de los años 80 y 90 ha tenido mucho auge (Atkinson, 2006), y hoy en día resurge en determinados espacios. La ética hacker ha surgido del acto de crear, sin que exista un control profesional sobre los procesos (Himanen, 2012), y la nueva cultura maker incita a los ciudadanos, a experimentar con las tecnologías como lo hacen los hackers (Lindtner, 2015). Las herramientas de esta cultura maker, como por ejemplo: Arduino, RepRap, Makerbot, Raspberry Pi, etc., actúan como plataformas de código libre para el diseño en diversos campos como la fabricación digital, la comunicación. Son proyectos de bajo coste y orientados a solucionar problemas de diferentes colectivos, añade Tabarés-Gutiérrez (2018), y se lleva a cabo a través de la creación de prototipos, adaptándose a las necesidades de los usuarios. Este movimiento se ha expandido gracias a internet, donde se crean comunidades, y debido al nacimiento de determinados espacios físicos, como es el caso de los laboratorios ciudadanos, Fab

Labs, Hackerspaces y Makerspaces. La revista Make⁴ anima a la realización de exposiciones de prototipos y diversas creaciones, como son las ferias maker (maker Faires).

Resalta en esta cultura el aprender haciendo, con el fin de empoderar a través de la tecnología a todas las personas, y este hacer digital se produce en colaboración con otros, creándose una inteligencia colectiva.

2.6.5. Inteligencia Colectiva, colaboración y procomún.

La actividad cultural implica nuevas prácticas relacionadas con actividades grupales y los laboratorios ciudadanos constituyen un espacio, según Ricaurte (2018), en el que es posible incorporar procesos experimentales, abiertos y colaborativos con el fin de generar conocimiento, y se entienden como plataformas colaborativas y abiertas, y como apunta Appandurai (1990), las infraestructuras expresan las capacidades de la comunidad, las prácticas participativas y el marco propicio relacionado con la defensa de los bienes comunes con el fin de producir conocimiento colectivo que dé respuesta a los problemas sociales. Lévy (2004) hace referencia al concepto de inteligencia colectiva, en términos de que ninguna persona lo sabe todo, y cada una de ellas sabe y aporta algo. De esta manera, si se une cada parte, se crea una mente común que estará presente en todos los espacios democráticos, y destaca la naturaleza colectiva en la producción del conocimiento. Se convierte la inteligencia colectiva, señalan (Aparici y Osuna, 2013), en algo más que la suma de las partes. Esta inteligencia aparece sobre todo en el hacer, en conjunto y colaboración. Con la llegada de internet y a las posibilidades de democratización que ofrece, los términos participación y colaboración se van diluyendo, y se incorporan al vocabulario dominante de las organizaciones y los movimientos sociales. Junto a dichos conceptos, afirma Savanozi (2010), aparece el concepto de transparencia, el cual parte de la idea de que todo sistema político democrático tiene la obligación de facilitar al ciudadano la mayor cantidad de información posible, para la toma de sus decisiones, pues sin canales de participación, transparencia o colaboración quedarían limitados a un mero artificio para combatir los problemas.

⁴ Revista Make. <https://makezine.com/>

La metodología de trabajo en colaboración, extendida en los Laboratorios Ciudadanos para resolver problemas asociados a proyectos de trabajo según (Zurbriggen & González Lago, 2015) es el pensamiento de diseño. Se refiere tanto al proceso de crear innovaciones, como a los enfoques que son adoptados por organizaciones o colectivos de trabajo (Laakso & Clavert, 2014), y según Bordignon (2017) “el diseño se configura como una suerte de estrategia para abordar y resolver problemas complejos y que requieren de equipos interdisciplinarios que trabajen en pos de la solución” (p. 113). La solución a todas las necesidades produce conocimiento y aportes a la sociedad. Rodrigo (2011) señala tres aspectos de la dimensión política de la colaboración, por un lado hay que comprender la capacidad crítica entre los agentes que interactúan y las formas de crear espacios críticos de colaboración, en segundo lugar es el cambio que debe darse en la gestión de las instituciones, y en tercer lugar, los proyectos deben ser entendidos como organismos vivos con diversos objetivos y en continuo crecimiento.

Uno de los valores que continúan en nuestro tiempo, desde la creación de la clase burguesa, es el llamado bien común, que viene a ser según Sacristán (2018), el bienestar de todos, el de la mayoría de personas con respecto al de una minoría. El conocimiento entendido como un bien común (Hess y Ostrom, 2011), y que se crea de una acción colectiva, tiene que ser protegido de la privatización para que la sociedad se beneficie y todas las personas puedan acceder a dicha información. El procomún, según Benkler (2003) “es un tipo particular de ordenación institucional para gobernar el uso y la disposición de los recursos” (p. 2). El rasgo que más lo caracteriza frente a la propiedad, es que ninguna persona mantiene el control exclusivo sobre un determinado recurso y el autor clasifica el procomún en cuatro tipos: abierto a cualquiera o a un grupo definido, y en base a si está regulado o desregulado. El procomún son espacios en los que se ejerce la libertad respecto a las restricciones que se aceptan para el buen funcionamiento de los mercados. Estas restricciones están definidas a través de las normas de la propiedad, las cuales determinan los recursos y las acciones de acceso sobre ellos. Todo aquello que se produce en empresas, fábricas e Instituciones está dentro del capitalismo, donde el consumo es su máxima. De ahí la creación de necesidades a los usuarios para que compren un determinado producto.

Una de las problemáticas en palabras de Bollier (2003) es que “no conseguimos reconocer la dinámica que mueve al procomún: un modelo para gestionar recursos

basado en la comunidad” (p. 2). De esta forma se impulsa la riqueza, la creatividad y la comunidad a la vez, pues como afirma Lafuente (2007), no se da comunidad sin procomún y viceversa y el acceso al conocimiento por parte de los ciudadanos, apunta Ricaurte (2018), es una condición básica para los procesos de innovación y un derecho que si no se cumple, aumenta la desigualdad social. Entender el conocimiento como un común implica, según Escaño (2017), un compromiso y una responsabilidad por parte de las personas implicadas y la recompensa por ello.

Con el nacimiento de la World Wide World, surge la preocupación de los nuevos comunes del conocimiento. Los artistas, académicos y activistas centran su atención en internet como fuente de conocimiento compartido, estando estos comunes vinculados a la cultura libre y a las formas de dirigirlas. El conocimiento conlleva una pluralidad social relacionada con la producción, cuyas características son el ser comunicable, accesible y compartido. En la base del conocimiento está la formulación del común, dentro de un espacio comunitario a través de un proyecto en común, y la idea del común se centra en prácticas de interacción, cuidado y cohabitación en un mundo común, promoviendo las formas beneficiosas y limitando las perjudiciales (Hardt y Negri, 2011). Entender el conocimiento, desde una perspectiva etimológica, implica su desarrollo y acceso cuando se da una comunicación, y la información es comprendida y puesta en común.

El escenario digital actual marca unas normas tecnoculturales y políticas. La cultura libre implica tomar decisiones sobre la necesidad de crear entornos favorables para la circulación de ideas que fomenten la producción y el trabajo creativo, como afirma Lessig (2004), se construye sobre la base de la producción cultural del pasado, debido a que la cultura libre no es una cultura sin propiedad, y lo contrario a la cultura libre es la cultura del permiso, donde los artistas crean con el permiso de los poderosos. Estas ideas se relacionan a determinados valores vinculados a la acumulación del capital en la sociedad del conocimiento. Estas ideas no surgen del vacío, explica Ricaurte (2012), es el sedimento cultural el que permite el florecimiento, y si se limita el acceso a dicho sedimento se convierte en un obstáculo tanto para la innovación social y la creatividad, como para la transferencia del conocimiento.

El procomún necesita de un entorno en el que las personas y los colectivos creen conocimiento y cultura para su propio interés, y no una producción orientada al mercado. Surgen organizaciones sin ánimo de lucro que usan la Web como intercambio cultural, y emerge la producción entre iguales (peer to peer), fenómeno simbolizado por el software libre. La razón principal para la creación de la Licencia Pública General para software libre, argumenta Bollier (2003), es “que las comunidades que desarrollen software puedan seguir controlando su producción colectiva” (p. 3). Esta licencia permite el acceso libre y promueve el uso del código del software y las mejoras en el mismo. Las estrategias, siguiendo a Benkler (2003), para la construcción de una infraestructura común son: una capa física abierta a través de redes inalámbricas abiertas, una capa lógica abierta disponible mediante una política de protocolos abiertos, una capa abierta de contenido, y la renovación de las instituciones hacia un modelo de producción distribuido.

La creación de una infraestructura común es un requisito necesario para el desarrollo de sociedades que evolucionan desde consumidores pasivos a ciudadanos activos en su entorno, y rescata aspectos de gran importancia de la naturaleza humana, y en esta labor tiene cabida la documentación de los procesos que se llevan a cabo para ser puestos al servicio de la comunidad.

2.6.6. La labor de documentación.

Documentar no es registrar hechos sino mostrar los distintos procesos que se realizan, por lo que no es un oficio, sino una actitud ante la vida, y antes que ser una técnica se convierte en una mentalidad (Lafuente, Gómez y Freire, 2018). Lo importante es hacer visibles los procesos de aprendizaje, y se deben hacer tres cuestiones relativas a qué destacar, cómo mostrarlo y dónde hacerlo. Para los autores es una forma de coreografiar cuerpos, roles, espacios y gestos. Estas prácticas de documentación llevan las características de abierto, participativo, colaborativo y horizontal. Las instituciones clásicas si no permiten la accesibilidad a sus recursos, sólo acceden a ellos quienes pueden financiarlo. Las tecnologías permiten desde la abundancia, según Benkler (2013), pues todo aquello que se produce con fondos públicos, debe ser accesible, gratuito y estar on-line. Las nuevas instituciones aumentan su ámbito de intervención y son como formas de activismo y voluntariado.

La documentación hace visible el aprendizaje, se socializa y se comparte al mundo. La labor de documentación, por sí misma, no cumple las expectativas de una cultura común. Subir a un repositorio la filmación de un evento, retransmitirlo vía streaming, y acompañarlo con las fotos que acreditan presencias, más los documentos que lo argumentaron, son tareas de mucho valor público que no se deben minimizar, aunque no es suficiente. A veces los repositorios, separan los resultados del trabajo de la comunidad que los creó, y se convierte el conocimiento en información.

La transformación surgida en la sociedad debe estar presente también en el ámbito educativo para adaptarlo a los tiempos en que vivimos.

2.7. La educación tradicional frente a las nuevas pedagogías

Hay que revisar de manera crítica las concepciones teóricas en torno al concepto de escuela, debido a que los avances y cambios producidos en la sociedad hacen necesarias otras pedagogías y maneras de aprender más acordes al escenario actual, donde la comunicación y la educación se adapten e incorporen los recursos y herramientas claves para un aprendizaje adecuado. Se presentan los distintos tipos de educación que resultan de diferentes prácticas comunicativas, y se explica en qué consiste la educación expandida y la pedagogía del hacer crítico. Estos apuntes teóricos se toman de base para la posterior presentación de la propuesta pedagógica.

2.7.1. Modelos educativos.

Existen diversas maneras y posturas de entender la pedagogía, así, la forma de afrontar el acto educativo va a depender del aspecto en el que se ponga el foco de atención. No hay que reproducir el modelo de comunicación imperante en la sociedad, Kaplún (1998), sino buscar una comunicación colaborativa e incluir nuevos principios que no están presentes en la comunicación educativa clásica. La comunicación, puesta al servicio de la educación, necesita el dominio de recursos mediáticos para tener de base una pedagogía de la comunicación. En este sentido, el autor refiere, que a cada modelo de educación le corresponde un determinado tipo de práctica comunicativa.

Díaz Bordenave (1976) apunta tres modelos de educación, los dos primeros modelos tienen que ver con modelos exógenos, el educando es el objeto de la

educación, y en el tercer tipo de modelo educativo, endógeno, el educando es el sujeto de la educación:

Modelos exógenos:

- **Educación que pone el énfasis en los contenidos.** Es una educación tradicional, centrada en la transmisión de conocimientos vertidos de manera vertical, de arriba a abajo.
- **Educación que pone el énfasis en los efectos.** Se denomina ingeniería del comportamiento, radica en moldear la conducta de los alumnos con el fin de perseguir determinados objetivos.

Modelos endógenos:

- **Educación que pone el énfasis en el proceso.** Concede importancia a los procesos de aprendizaje de los alumnos y la interacción con la realidad que le rodea.

El objetivo de la educación según Freire (2000), es que las personas tengan un espíritu crítico con el mundo en el que viven. Un alumno que solo memoriza no aprende, de ahí que se presentan a continuación otras pedagogías que permitan al individuo construir su aprendizaje y con ello pueda actuar y modificar la realidad en la que vive.

2.7.2. La educación expandida.

Es necesario comprender el mundo en el que vivimos para poder transformarlo y poder desarrollar verdaderos aprendizajes significativos, a través de una investigación individual y en colaboración con otros, así el aprendizaje surge de la acción participativa (participatory action research, PAR). Bradbury (2010) lo denomina aprendizaje basado en la acción participativa (participatory action learning). Este tipo de procesos participativos se basan en debates y diálogos abiertos. Freire (2009) señala algunas acciones que vayan encaminadas al cambio de las instituciones educativas:

- Crear comunidades de prácticas expandidas, las cuales diseñen e investiguen métodos adecuados.
- Documentar prácticas expandidas en educación y documentar experiencias que estén en continua investigación para el desarrollo de nuevos conocimientos.

- Provocar procesos de difusión para que puedan ser puestos en práctica en todos los ámbitos educativos.

En este escenario, el rol clásico del docente, señala Tapscott (2009), como transmisor de contenidos a una masa homogénea de alumnos deja de tener sentido, y se deben centrar en la competencia de aprender a aprender, otorgando sentido a los aprendizajes, siendo significativos y basados en la experiencia y en el aprender a través del hacer. La educación expandida⁵ une componentes de la educación informal, la educación formal y el uso de las tecnologías digitales. La educación puede darse en todo momento y en cualquier lugar, y no exclusivamente en el ámbito educativo. Sus orígenes se encuentran en la educomunicación (media literacy), la educación mediática, edupunk⁶, aprendizaje invisible etc. La educación expandida reúne diversas metodologías y prácticas que no son comunes en la enseñanza tradicional, y se relaciona con el concepto de aprendizaje ubicuo⁷, que se realiza en muchos lugares y no solo en la escuela. En el año 2009, se celebró el Festival ZEMOS98⁸ es un equipo de trabajo formado por profesores, activistas, personal del ámbito artístico, etc., que investiga y crea contenidos y otras formas de conocimiento, relacionados con el campo audiovisual, la comunicación y la educación. La tecnología debe estar al servicio de la comunidad, como una herramienta. La escuela debe incorporar procesos cuyas características se basen en la creatividad, la imaginación, la participación, la creación colectiva y en colaboración para así promover el procomún y la inteligencia colectiva.

2.7.3. Pedagogía crítica.

Las desigualdades sociales que tienen lugar en la sociedad pueden ser atendidas a través de una pedagogía crítica (McLaren, Escaño y Jandrić, 2018), que desafíe los cimientos de todo sistema de opresión, y aunque no debe ser exclusiva de los sistemas educativos, la escuela debe comenzar la transformación que ayude a replantear las ideologías transmitidas. Por lo tanto, hace falta un debate que permita la crítica de prácticas clásicas y además, hacen falta propuestas y alternativas posibles que empoderen a los desfavorecidos.

⁵ Educación Expandida. https://es.wikipedia.org/wiki/Educaci%C3%B3n_expandida

⁶ Edupunk. <https://es.wikipedia.org/wiki/Edupunk>

⁷ Aprendizaje ubicuo. https://es.wikipedia.org/wiki/Aprendizaje_ubicuo

⁸ Zemos98. <http://www.zemos98.org/>

En su estudio del hacer digital en los laboratorios de innovación ciudadana, y en concreto del caso Medialab-Prado, en Madrid, Bordignon (2017), en su tesis doctoral: *Digital Orbis. Una pedagogía del hacer digital crítico*, presenta su contribución central, “Hacia una pedagogía del hacer digital crítico”. En el capítulo 5 del presente documento, *Discusión de los Resultados*, se aborda la reflexión sobre cómo encajan las distintas formas de hacer en el proceso de construcción narrativa, de esta investigación, y se parte para ello de este constructo teórico. El aporte teórico del autor en el hacer crítico se produce a través del cambio en la manera de aprender de los alumnos. Esta contribución pedagógica parte de determinados referentes educativos, relacionados con diversas formas de hacer, y se alimenta de diversas prácticas de hacer digital crítico, que se desarrollan en estos espacios de innovación. La pedagogía ayuda a la formación de las personas, para que sean independientes y formen parte de la sociedad, y para conseguirlo se hace necesaria la llegada de nuevas pedagogías, que según Bordignon (2017), acojan prácticas donde las personas se empoderen y conviertan en lectores críticos del mundo, creando comunidades de aprendizaje y se dé el aprendizaje por pares frente a la soledad de la individualidad. Pedagogías que incluyan contenidos actuales y construyan conocimientos en líneas, para poder intervenir en la sociedad en la que viven, y así la escuela pueda abrirse, no limitándose solo a las materias curriculares.

Esta teoría reflexiona sobre una pedagogía crítica centrada en la acción sobre experiencias y objetos, y reflexiona de manera crítica sobre distintos aspectos de la educación tradicional, ampliando la visión, no solo a la formación reglada, sino también al resto de la sociedad. Así la educación pueda hacer libre al hombre (Freire, 2002) y deje de reproducir la cultura. La escuela debe permitir la transformación social y promover el desarrollo social para así, compensar las desigualdades que puedan producirse. La pedagogía del hacer crítico está centrada en el tercer modelo educativo, que pone la atención en los procesos, la persona aprende en interacción. Este tipo de pedagogía desarrolla unos determinados valores, como son, la creatividad, la solidaridad, la cooperación y la capacidad de las personas para entender y actuar sobre los distintos aspectos de la realidad. Para ello, se utilizan distintas herramientas y recursos, entre ellos el diálogo y la participación. El autor basa su estudio en determinados autores (Bordignon, 2017, pp. 217-234):

- **Dewey y su hacer pedagógico crítico.** Dewey (2009) expuso sus críticas hacia el sistema de enseñanza tradicional: la uniformidad del método educativo, la masificación de niños, la pasividad, y propone un modelo dialógico y horizontal, mediado por el maestro que hace de guía en el aprendizaje del alumno, basado en sus intereses y experiencias, para ello en 1986, Dewey fundó Laboratory School, un laboratorio para la innovación educativa con carácter experimental, donde los alumnos desarrollan sus propias experiencias de aprendizaje a través del hacer para el saber, desde la reflexión, alejados de la transmisión de los conocimientos y la enseñanza vertical.
- **Papert y el hacer digital.** Desde niño cada persona construye su aprendizaje con ayuda de los otros y de su entorno, poniendo en práctica el aprender a aprender. Papert, discípulo de Piaget (teoría constructiva del aprendizaje), desarrolla el construccionismo: se construyen cosas en el mundo externo y conocimiento en sus mentes, (Papert & Harel, 1991). Papert defiende el uso de programas y lenguajes de programación y el ordenador se convierte en un buen recurso para que aprendan a construir programando y a buscar soluciones a los problemas. Crea junto al equipo del MIT, una serie de programas informáticos destinados a dichos fines.
- **Siemens y el hacer conectado.** El autor estudia cómo las personas han cambiado la manera de aprender en un mundo conectado y con rápido acceso, tanto a recursos humanos como materiales. El Conectivismo conlleva ayudar a descubrir las redes, y describir prácticas que en ella se realizan pues el aprendizaje se produce gracias a las diferentes conexiones de internet, y el conocimiento digital, según Siemens (2010), enlaza ideas de una manera sencilla, y aporta roles nuevos para los docentes: distribuye contenidos en la red, media, filtra y conduce al alumno en su aprendizaje con los recursos, tanto individuales como en red.

El hacer con otros está relacionado con la innovación ciudadana, en una cultura digital. En este entorno se produce la investigación, el diseño, la creación, el aprendizaje, todo ello en colaboración y con las posibilidades que internet ofrece. La alfabetización digital cobra una gran relevancia en este escenario, pues debe encaminar a las personas hacia una actitud crítica con el sistema, y como plantea Gutiérrez (2003)

es necesario avanzar en la dirección de una escuela que no se quede exclusivamente en una alfabetización instrumental, puesto que la alfabetización mediática debe ser crítica con dichas herramientas, fomentando el pensamiento creativo y divergente.

2.7.4. Desafíos de la educación.

En la actualidad existen todavía multitud de metodologías que siguen ancladas en el papel clásico industrial, fundamentado en la reproducción de los contenidos que el poder vierte. Debido a ello la educación no puede liberar a las personas y actuar como agente transformador de la sociedad. Para que esta liberación se lleve a cabo, (Aparici y García, 2018, p. 20-31) proponen ocho conflictos que deben ser superados para que otra educación sea posible.

- **Primer conflicto: la participación y la comunicación.** este conflicto está relacionado a los modelos de educación que van unidos a un modelo de comunicación. por lo tanto, la educación liberadora propuesta por los autores, debe permitir a los alumnos prácticas comunicativas entre iguales, donde la relación entre alumno-docente deje de ser vertical, permitiendo la creación de una narrativa crítica que prepare a los alumnos para el mundo que viene.
- **Segundo conflicto. La información y la infobasura.** Se puede decir que la infobasura está por todos los rincones de internet, y para encontrar información que nos interese y sea de calidad, debe ser reconocida como veraz. Surge la posverdad que crea la opinión de los públicos y para ello se debe ser crítico con los contenidos que se consumen.
- **Tercer conflicto. El aprendizaje mágico y la educación autoritaria.** En la escuela el aprendizaje que resalta sigue siendo un modelo de vertido de la información, y si se incorporan las herramientas digitales, por sí mismas, no producen aprendizajes, pues éste se da cuando el alumno es partícipe de su educación.
- **Cuarto conflicto. La interfaz como ideología.** Scolari habla de la interfaz como el lugar de interacción entre tecnologías y personas. Pensar una interfaz escolar conlleva la transformación de las prácticas escolares.
- **Quinto conflicto. Estructuras narrativas no lineales, algoritmos y código-alfabetización.** Este desafío trata de romper con los relatos clásicos que desde el

poder se lanzan y crear otros nuevos poniendo a las personas en el centro de las narrativas, empoderándolos. De ahí la importancia de la saber programar para adquirir competencias propias de estos tiempos, y situar al alumno en la construcción del conocimiento.

- Sexto conflicto. El aprendizaje colaborativo. En el ciberespacio se reúnen personas que trabajan conjuntamente, y para que se dé un aprendizaje que sea solidario y colaborativo, se debe construir un aprendizaje colectivo, que cada persona aporte y se enriquezca con los aprendizajes de los otros, construyendo todos juntos.
- **Séptimo conflicto. El panoptismo digital.** Los algoritmos y el software ejercen el papel de controladores de la que Foucault hablaba, la vigilancia como forma de control. Otras formas de ataduras nacen a través de los datos personales que los usuarios entregan.
- **Octavo conflicto. El colonialismo cognitivo.** Internet ha cambiado la manera en que nos comunicamos, y se produce en la industria de la educación y la cultura una forma de colonialismo que exporta conocimiento a otros lugares en los que todavía no existe un avance en este aspecto.

Como reflexión, los autores afirman que es importante poner en nuestro horizonte una educación de la comunicación, y los docentes deben convertirse en investigadores de las posibilidades que ofrece una comunicación horizontal, la conectividad, la inteligencia colectiva y las convergencias.

Capítulo 3

Marco Metodológico

El estudio del marco teórico expuesto en los apartados anteriores, nos ha servido para conocer en profundidad y definir el objeto de interés y para poner los cimientos sobre los que se edificará esta investigación. Por lo tanto, el foco lo centramos, a lo largo de este capítulo, en todos aquellos aspectos de índole metodológica, que arrojan luz sobre otro interrogante:

¿Cómo llevamos a cabo tal propósito?

Para dar respuesta a este interrogante, nos planteamos otros, no menos importantes, que responden a: ¿Cómo se estudia el objeto de interés? ¿Qué enfoques y perspectivas son las más adecuadas para su tratamiento? ¿A través de qué técnicas e instrumentos nos acercamos y conocemos la realidad objeto de estudio? ¿Cuál es la muestra y el universo? La metodología responde a un análisis crítico, y por tanto, al cómo se va a proceder en una investigación, detallando el método que se va a utilizar, llevando unas normas (Habermas (1996), y siguiendo un método en sus procesos para dar una validez lógica al campo que se estudia y alcanzar al fin deseado, al campo que se estudia.

Antes de profundizar en los elementos metodológicos propiamente dichos, vamos a entender las razones que nos han llevado a tomar todas estas decisiones metodológicas. Para ello, se expone el Estudio de Caso Medialab-Prado y se detalla desde una postura teórica la perspectiva cualitativa, para una mayor comprensión de las distintas técnicas e instrumentos desde los que abordamos nuestro estudio. Este capítulo sirve para el diseño de esta investigación, como explican (Callejo y Viedma, 2006) nos va a ayudar para justificar las perspectivas utilizadas, cualitativas o cuantitativas.

3.1. Justificación y Relevancia Social de la Investigación

En la Sociedad del conocimiento y la información surgen nuevos escenarios de aprendizaje y creación, de ahí que el estudio de caso Medialab-Prado, como Laboratorio Ciudadano de experimentación, sea de gran actualidad y de interés general y específico en el campo de la Educación. Debido a la expansión de la tecnología digital, del ciberespacio y de los medios de comunicación en todos los ámbitos de la sociedad, el mundo de la tecnología se da la mano con el mundo del arte, la educación, el cine, el diseño 3D y la fabricación digital.

En Medialab-Prado emergen múltiples relatos e historias. Los distintos actores que pertenecen a este universo, personas de distintos perfiles, con distintos grados de implicación y niveles de especialización, transforman la narrativa clásica cultural y social, haciendo posible otras narrativas, otras maneras de contar, crear y hacer, expresadas en diferentes lenguajes y medios. Cobra importancia el desarrollo de proyectos colaborativos en diferentes ámbitos de la sociedad como es por ejemplo el Programa Experimenta Distrito, llevado a cabo en diferentes distritos de Madrid que permite a los ciudadanos ser partícipes de la búsqueda de soluciones a las necesidades planteadas en su propio barrio. Los ciudadanos necesitan un lugar donde presentar propuestas y colaborar en el desarrollo colaborativo de dichos proyectos, que les permitan la investigación, y dar solución a problemas y necesidades sociales de su vida diaria, de su barrio, de su ciudad o de aquellas temáticas que sean de interés, así como la producción, creación y difusión en colaboración con otras personas. Para ello Medialab-Prado permite tanto a través de convocatorias públicas, de grupos de trabajo que todo ello sea posible. Por tanto, se hace necesario el estudio e investigación de la construcción de las distintas narrativas que se entremezclan en Medialab-Prado, para configurar este laboratorio de experimentación ciudadana, que se sostiene como comunidad que se relaciona, y crece creando redes, que crea, produce, que aprende. Da lugar a una atmósfera de trabajo para el encuentro, el intercambio de ideas, el diálogo y la cooperación. Una vez conocidos los atributos que conforman los procesos narrativos y los elementos que intervienen que ellos, es importante extrapolar dichas características a cualquier espacio que desee ser intervenido, y en concreto al ámbito educativo, con la finalidad de transformar la escuela y formar a personas para la vida en sociedad.

3.2. Preguntas de Investigación y Objetivos

3.2.1. Preguntas de Investigación.

Al inicio de la investigación, partimos de determinados interrogantes que nos planteamos y que ayudan a esclarecer los objetivos expuestos. “Para iniciar una investigación siempre se necesita una idea, las ideas constituyen el primer acercamiento a la ‘realidad que habrá que investigar’” (Monje, 2011, p. 51). Y de estas ideas surgen estos interrogantes:

1. ¿Cómo se enfrenta Medialab-Prado a las oportunidades y desafíos de la sociedad digital? ¿Transforman las narrativas la cultura en Medialab-Prado?
2. ¿Qué significa para los usuarios, Medialab-Prado como Laboratorio Ciudadano?
 - 2.1. ¿Qué diferencia a Medialab-Prado, de otros Centros Culturales e Instituciones?
3. ¿Cuáles son los elementos y características que forman parte del proceso de construcción narrativa de los relatos?
4. ¿Qué narrativas emergen del universo Medialab-Prado y por qué?
5. ¿Qué actores intervienen en este espacio de cultura y escenario narrativo?
6. ¿Qué prácticas se están explorando en el proceso de construcción narrativo?
 - 6.1. ¿Cómo funciona el prototipado?
 - 6.2. ¿Qué tipo de productos se fabrican?
7. ¿Cuáles son los escenarios y cómo es la arquitectura, distribución de espacios y tiempos? ¿Qué tipo de relaciones y acciones permite?
8. ¿Puede considerarse el Espacio Público en Medialab-Prado como Interfaz?
9. ¿Cuáles son los recursos y lenguajes utilizados por los diferentes grupos y en los que expresan su narrativa?
10. ¿Cómo se surgen las ciudades inteligentes y democráticas? ¿Cómo se promueve el conocimiento libre y el procomún?
11. ¿A través de qué características de la construcción narrativa se pueden conseguir espacios democráticos?

3.2.2. Objetivo General y Específicos.

Objetivo General

Analizar los elementos que intervienen en el proceso de construcción de la narrativa de los distintos relatos que emergen de Medialab-Prado, como laboratorio ciudadano de experimentación, con el fin de ofrecer una propuesta para repensar los distintos espacios, y en concreto, una propuesta pedagógica para repensar la escuela.

Objetivos Específicos

- 1.** Conocer qué entiende Medialab por cultura digital y su relación con la comunicación, y cómo se afrontan los desafíos.
- 2.** Describir qué es Medialab-Prado y qué entienden los usuarios por laboratorio ciudadano.
- 3.** Desmenuzar los elementos y características de los procesos de creación narrativa.
- 4.** Conocer y describir las historias y temáticas de los relatos que surgen de los distintos grupos, proyectos y actividades.
- 5.** Identificar a los personajes, su perfil, papel y aportación a los distintos procesos.
- 6.** Explorar las metodologías de trabajo y las diversas prácticas desarrolladas.
 - 6.1.** Saber el funcionamiento del Prototipado.
 - 6.2.** Mostrar los distintos prototipos que nacen de cada proyecto.
- 7.** Conocer los distintos escenarios, la distribución de espacios y tiempos y el tipo de acciones y relaciones que se dan en ellos.
- 8.** Comprobar si el espacio público de Medialab-Prado, funciona como interfaz.
- 9.** Mostrar los recursos materiales y herramientas digitales, así como los lenguajes utilizados.
- 10.** Comprobar las estrategias narrativas que permiten a los ciudadanos crear ciudades democráticas partiendo de problemáticas de la sociedad, y modificar los procesos de investigación para promover el conocimiento de libre circulación y el procomún.

11. Ofrecer una Propuesta para hacer espacios democráticos y una Propuesta Pedagógica para utilizar en contextos educativos.

3.2.3. Tabla Relacional

Para una mayor claridad, presentamos un cuadro relacional entre las preguntas de investigación y los instrumentos de recogida de datos utilizados en cada caso concreto para así conseguir los objetivos propuestos:

PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN	OBJETIVOS	INSTRUMENTOS DE RECOGIDA DE DATOS
<p>1. ¿Cómo se enfrenta Medialab-Prado a las oportunidades y desafíos de la sociedad digital?</p> <p>1.1. ¿Transforman las narrativas la cultura en Medialab-Prado?</p>	<p>1. Conocer qué entiende Medialab por cultura digital y su relación con la comunicación, y cómo se afrontan los desafíos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Observación no Participante. - Entrevistas cualitativas semiestructuradas.
<p>2. ¿Qué significa para los usuarios, Medialab-Prado como Laboratorio Ciudadano?</p> <p>2.1. ¿Qué diferencia a Medialab-Prado, de otros Centros Culturales e Instituciones?</p>	<p>2. Describir qué es Medialab-Prado y qué entienden los usuarios por laboratorio ciudadano.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Observación no Participante. - Entrevistas cualitativas semiestructuradas.
<p>3. ¿Cuáles son los elementos y características que forman parte del proceso de construcción narrativa de los relatos?</p>	<p>3. Desmenuzar los elementos y características de los procesos de creación narrativa.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Observación no Participante. - Entrevistas cualitativas semiestructuradas.
<p>4. ¿Qué narrativas emergen del universo Medialab-Prado y por qué?</p>	<p>4. Conocer y describir las historias y temáticas de los relatos que surgen de los distintos grupos, proyectos y actividades.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Observación no Participante. - Entrevistas cualitativas semiestructuradas.
<p>5. ¿Qué actores intervienen en este espacio de cultura y escenario narrativo?</p>	<p>5. Identificar a los personajes, su perfil, papel y aportación a los distintos procesos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Observación no Participante. - Entrevistas cualitativas semiestructuradas.
<p>6. ¿Qué prácticas se están explorando en el proceso de construcción narrativo?</p> <p>6.1. ¿Cómo funciona el prototipado?</p> <p>6.2. ¿Qué tipo de prototipos y productos se fabrican?</p>	<p>6. Explorar las metodologías de trabajo y las diversas prácticas desarrolladas.</p> <p>6.1. Saber el funcionamiento del Prototipado.</p> <p>6.2. Mostrar los distintos prototipos que nacen de cada proyecto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Observación no Participante. - Entrevistas cualitativas semiestructuradas.

<p>7. ¿Cuáles son los escenarios y cómo es la arquitectura, distribución de espacios y tiempos? ¿Qué tipo de relaciones y acciones permite?</p>	<p>7. Conocer los distintos escenarios, la distribución de espacios y tiempos y el tipo de acciones y relaciones que se dan en ellos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Observación no Participante. - Entrevistas cualitativas semiestructuradas.
<p>8. ¿Puede considerarse el Espacio Público en Medialab-Prado como Interfaz?</p>	<p>8. Comprobar si el espacio público de Medialab-Prado, funciona como interfaz.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Observación no Participante - Entrevistas C. Semiestructuradas.
<p>9. ¿Cuáles son los recursos y lenguajes utilizados por los diferentes grupos y en los que expresan su narrativa?</p>	<p>9. Mostrar los recursos materiales y herramientas digitales, así como los lenguajes utilizados.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Observación no Participante - Entrevistas C. Semiestructuradas.
<p>10. ¿Cómo se surgen las ciudades inteligentes y democráticas? ¿Cómo se promueve el conocimiento libre y el procomún?</p>	<p>10. Comprobar las estrategias narrativas que permiten a los ciudadanos crear ciudades democráticas partiendo de problemáticas de la sociedad, y modificar los procesos de investigación para promover el conocimiento de libre circulación y el procomún.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Observación no Participante. - Entrevistas C. Semiestructuradas.
<p>11. ¿A través de qué características de la construcción narrativa se pueden conseguir espacios democráticos?</p>	<p>11. Ofrecer una Propuesta para hacer espacios democráticos y una Propuesta Pedagógica para utilizar en contextos educativos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Observación no Participante - Entrevistas C. Semiestructuradas.

Tabla 1. Tabla relacional entre Preguntas de Investigación, Objetivos e Instrumentos utilizados. Elaboración propia.

3.3. Contexto

Medialab-Prado es un programa del Área de Gobierno de Cultura y Deportes del Ayuntamiento de Madrid. En la actualidad Medialab-Prado da cobijo al programa cultural y de mediación, a proyectos, actividades, talleres, seminarios, grupos de trabajo, debates y presentaciones, encuentros, donde cada espacio y persona configura una narrativa que va a depender de los lenguajes utilizados. Es un espacio de estructura institucional, donde se realizan programas de orden social y tecnológico, siendo su conocimiento de dominio público, y es aquí donde se realiza el estudio de caso.

3.3.1. Historia y Ubicación.

Medialab-Prado es creado⁹ en el año 2000 en el Centro Cultural Conde Duque bajo el nombre MedialabMadrid. En Septiembre de 2007 se trasladó a la Plaza de las Letras, en los bajos de la Antigua Serrería Belga. Desde entonces pasó a denominarse Medialab Prado, en alusión a su nueva ubicación junto al Paseo del Prado, en vecindad con el Museo Nacional del Prado y el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. En abril de 2013 se traslada al edificio de la Serrería Belga una vez concluida la rehabilitación. La rehabilitación de La Serranía Belga ha sido premiada con el premio de la XII Bienal Española de Arquitectura y Urbanismo, el Premio COAM 2013 y el Premio Sacyr a la Innovación 2014.

Se encuentra en la Calle Alameda 15, en la Plaza de las Letras, en el barrio de, junto al Edificio Caixa Forum y cerca de los principales museos de Madrid y de la calle que lleva su nombre.

⁹ Historia Medialab-Prado, <https://www.medialab-prado.es/medialab/mas-informacion/historia>

3.4. Metodología

3.4.1. Perspectiva Cualitativa y Paradigma Interpretativo.

Hay que preguntarse ¿por qué quiero hacer una investigación cualitativa? Y se tiene que contestar honestamente, pues las razones de escoger una determinada investigación, son un aspecto importante en su diseño, por un lado, estas razones ayudan a guiar las decisiones a tomar y por otro, justifican su estudio. La Perspectiva Cualitativa se presenta como la más adecuada para abordar el análisis del proceso de construcción de la narrativa desarrollada en Medialab-Prado, pues según (Pitman y Maxwell, 1992) “toda la investigación cualitativa es y debe ser guiada por un proceso continuo de decisiones y elecciones del investigador” (p. 753).

Para llevar a cabo la investigación que nos ocupa, se debe entender como un proceso dinámico que une problemas, teorías y métodos, es una interacción imprecisa entre el mundo conceptual y el empírico, donde la deducción y la inducción son simultáneas. Esta perspectiva está inspirada en el paradigma interpretativo, para (Bisquerra, 1989) la base es el individuo, por lo que **El Enfoque Interpretativo**, “adopta un método fundamentalmente inductivo, evitando todo condicionamiento teórico inicial, según la máxima de que la teoría se debe descubrir a través de la investigación” (Corbetta, 2007, p. 38). ¿Y cómo responde el Interpretativismo a las cuestiones de fondo de la investigación social? El autor responde con las siguientes afirmaciones:

- Con respecto a la **cuestión ontológica**, sobre si existe la realidad social, el constructivismo y el relativismo explican que no existe una realidad social universal válida para todos los hombres sino que existen múltiples realidades, como múltiples y diversas son las perspectivas con las que los hombres perciben e interpretan los hechos sociales. De esta forma, conocemos la realidad social de Medialab-Prado, a través de los distintos actores que hacen posible estas prácticas.
- En cuanto a si se puede conocer la realidad social, **cuestión epistemológica**, el interpretativismo considera que la investigación social es una ciencia

experimental en busca de leyes, donde no hay separación entre investigador y objeto de estudio, para así comprender la conducta individual.

- Desde el punto de vista de la **cuestión metodológica**, ¿cómo se puede conocer tal realidad? Mediante un proceso de inducción, la investigadora se diluye descubriendo la realidad sin teorías preconcebidas.

Nos acercamos al objeto de estudio, a través del *Nivel Exploratorio* que permite realizar un análisis de campo, como su nombre indica, explorar, en este caso in situ: a través de la técnica de Observación de los distintos grupos de trabajo y actividades, y a través de las plataformas digitales de Medialab-Prado, e investigar los elementos que conforman su narrativa, pues como afirma Alvira (1988) “los datos cualitativos jugarían un papel capital en las fases exploratorias de la investigación” (p. 56). A través del *Nivel Comprensivo*, los objetivos de esta investigación se orientan a la comprensión y entendimiento de las personas y prácticas que hacen posible la realidad de Medialab-Prado, pues Monje (2011) nos informa que, dicho propósito de comprensión es propio de la investigación cualitativa.

La perspectiva cualitativa estudia la realidad en su contexto natural y cómo sucede, interpretando fenómenos de acuerdo con las personas implicadas, es decir “se interesa por captar la realidad social ‘a través de los ojos’ de la gente que está siendo estudiada” (Bonilla y Rodríguez, 1997, p. 84). Siguiendo a estos autores, esta investigación intenta hacer una aproximación global de las situaciones sociales de este espacio de cultura digital, para explorarlas, describirlas y comprenderlas de manera inductiva y busca indagar por qué lo social toma esa forma. Y dichos autores afirman que los tres requisitos que deben cumplirse al usar métodos cualitativos son:

- La formación académica del investigador, garantía de seriedad del proceso.
- El proceso de investigación es exploratorio y a la vez planeado, con etapas que se retroalimentan y ajustan a medida que se avanza en la comprensión del problema.
- La conceptualización inductiva del fenómeno analizado parte de sus propiedades esenciales identificadas en el proceso de estudio.

Maxwell (1996) ve cuatro componentes principales en los métodos cualitativos y los justifica afirmando que todos ellos son aspectos importantes de cómo el investigador dirige su estudio:

1. La relación de investigación del investigador con lo que estudia.
2. Muestreo: qué momentos, escenarios, o individuos selecciona para observar o entrevistar y qué otras fuentes de información decide utilizar.
3. Recolección de datos: cómo obtiene la información que utilizará.
4. Análisis de datos: qué hace con esta información para darle sentido.

En esta investigación se ha seguido un proceso que coincide con estos autores. (Rodríguez, Gil y García, 1996) consideran que se dan cuatro fases fundamentales en el proceso de la investigación cualitativa: preparatoria, trabajo de campo, analítica e informativa, y que dichas fases no deben ser entendidas como un estándar de actuación de obligatorio cumplimiento:

- **La Fase Preparatoria.** En esta fase se pueden diferenciar dos etapas. En la *Etapa Reflexiva* la investigadora toma como base su formación y conocimientos para establecer el marco teórico-conceptual del que parte la investigación y se reflexiona sobre el objeto de estudio y cómo acercarnos a él. En la *Etapa de Diseño* se planifican las actividades a realizar en fases posteriores como es el trabajo de campo. Se produce el contacto con las personas a entrevistar para preparar las entrevistas y organizar la visita a los distintos grupos de trabajo de Medialab-Prado.
- **El trabajo de campo.** Se obtiene la información necesaria sobre el universo Medialab-Prado, para así producir un buen estudio cualitativo y se destaca la versatilidad y capacidad del investigador. Las etapas de esta fase son el *acceso al campo*, en este caso las instalaciones de Medialab, *la recogida productiva de datos*, tanto a través de la Observación como de las entrevistas, y *el abandono del campo*, una vez terminado el periodo del trabajo de campo.
- **Fase Analítica.** Aunque no se puede hablar de procedimiento general de análisis de datos cualitativos, en esta fase se establecen unas determinadas tareas, llevadas a cabo en este estudio, como son: *reducción de datos*, *disposición y transformación de datos*, *obtención de resultados* y *verificación de conclusiones*.

- **Fase Informativa.** El proceso, de esta investigación que nos ocupa, termina con la presentación y difusión de los resultados. Se alcanza un mayor entendimiento, y se comparte esta comprensión con los demás.

3.4.2. Estudio de Caso Medialab-Prado.

Aporte Teórico.

Al explicar la historia del estudio de casos, Coller (2005) afirma que “la Sociología y el conocimiento sociológico no se explican sin el recurso a los estudios de caso” (p. 23). Este autor nos explica qué es el estudio de casos, su tipología y cómo construir y narrar un caso para realizar una buena investigación. Sus orígenes se remonta a la Grecia clásica y Peña (2009) nos dice que se consolidó como método en el Siglo XIX y Durkheim (1981) se basó en el estudio de casos como forma de producir conocimiento sociológico. Para una mejor comprensión presentamos algunas definiciones de Estudio de Casos:

Es un examen idiográfico de un solo individuo, grupo o sociedad (...). Entre los ejemplos están las crónicas antropológicas de tribus primitivas, los análisis sociológicos de la estructura de las organizaciones modernas y los estudios que los politólogos hacen sobre los movimientos políticos (Babbie, 2000, p. 260).

El Estudio de Caso se puede definir como un recurso metodológico de investigación científica, que eventualmente se puede aplicar con sentido didáctico en las aulas de clase, y especialmente se aplica al análisis científico, tanto con el ejercicio sistemático de descripción, explicación comprensión de un fenómeno social, que comporta una organización, un rol, un conglomerado o grupo de personas (Peña, 2009, p. 186).

Una de las características esenciales del estudio de caso es que se tiende hacia una comprensión holística de los sistemas culturales de acción, lo que va a propiciar el acercamiento a la realidad social de Medialab-Prado. Para su análisis se utilizan las técnicas de Observación y las entrevistas semiestructuradas. Este centro al ser objeto de naturaleza social puede construirse como un caso. En el apartado 3.7., de este capítulo se exponen con detalle las técnicas utilizadas para el análisis del caso Medialab-Prado.

Medialab-Prado como estudio de caso es idóneo pues se realiza un análisis de “un fenómeno específico, como un programa, un evento, una persona, un proceso, una institución o un grupo social” (Monje, 2011, p. 117). Y en este caso se da es estudio de todas ellas. Siguiendo a dicho autor las características del Estudio de Caso son:

- Descripción intensiva, holística y un análisis de una entidad singular, un fenómeno o unidad social, enmarcado en el contexto social donde se produce.
- Analiza a profundidad la interacción de los factores que producen desarrollo de los casos seleccionados.
- Utiliza primordialmente un enfoque longitudinal o genético.
- Los casos pueden ser grupos, personas, una institución, un programa, un proceso.
- En el caso Medialab-Prado, utiliza la observación y las entrevistas.
- Su objetivo es comprender el significado de una experiencia.
- Hace énfasis en el trabajo empírico y a la vez exige un marco teórico de referencia para analizar e interpretar los datos recolectados de los casos estudiados.

Tomando como referencia las definiciones anteriores y sus características, y para obtener el conocimiento sociológico necesario, esta investigación la centramos, como se comentado, en el Estudio de Caso de Medialab-Prado¹⁰, en Madrid. Partimos del universo que conforma Medialab-Prado para analizar, interpretar y comprender su discurso, respondiendo al qué, cómo y porqué de sus experiencias, de manera que como recurso investigativo el Estudio de Caso es “un aprendizaje permanente, nos enseña que nadie aprende solo, aprendemos en comunidad mediatizada por el recurso de la experiencia, por el contacto directo y la inmersión en el mundo social” (Peña, 2009, p. 187). Como parte del proceso, en primer lugar, se delimitan las fronteras, y una vez delimitadas se indica de qué es el caso o qué uso se le va a dar. En esta investigación, se trata de un caso en el que se analiza el objeto, es decir, el proceso de construcción de la narrativa de los relatos que emergen de Medialab-Prado, como único caso. Se analiza su discurso, cuáles son los modelos de comunicación imperantes en cada laboratorio, y

¹⁰ Página Principal, Medialab-Prado, <https://www.medialab-prado.es/>

a través de qué medios, plataformas y tipos de lenguajes se expresan en cada programa y actividad realizada.

La teoría expuesta en los apartados anteriores dirige esta investigación, pues “el mapa de teorías cumple el papel de baliza durante la investigación, ya que permite orientarla y dirigirla a buen puerto” (Coller, 2005, p. 31). Para este autor, existen diferentes tipos de casos, formas diversas de presentar y enfocar el caso que se analiza. Aunque no hay una clasificación definitiva consensuada. El estudio de caso Medialab-Prado, es una forma de investigación de carácter eminentemente empírico, donde se distinguen varios elementos, protagonistas en diferentes fases de esta investigación: la persona que investiga, el diseño de la investigación, el trabajo de campo y la narración mostrada en este documento. A continuación, presentamos la documentación del caso de Medialab-Prado que permite recolectar datos y es una fase previa al trabajo de campo, así como explica Peña (2009) esta documentación previa nos ayuda a indagar sobre la realidad del centro.

Objetivos.

Los objetivos¹¹ de Medialab-Prado, enumerados en su página web son:

- Construir, impulsar y sostener comunidades de aprendizaje y de práctica en las que personas que provienen de mundos diversos, trabajen juntas en el desarrollo de proyectos concretos.
- Promover el desarrollo de proyectos culturales libres: bien documentados, modificables y replicables.
- Favorecer una atmósfera de cooperación y de intercambio en la que caben la vida y los afectos, el valor de lo informal y de la cercanía.
- Experimentar, mejorar y evaluar metodologías y modos de hacer en el trabajo colaborativo en los distintos niveles de acción: institucional en general, en la propia organización interna y en el desarrollo de proyectos por parte de los usuarios.
- Abrir espacios de reflexión crítica acerca de las tecnologías digitales y su incidencia en la sociedad.

¹¹ Objetivos Medialab-Prado, <https://www.medialab-prado.es/medialab/mas-informacion/que-es>

Elección del Caso Medialab-Prado.

Todo caso se investiga por algún motivo que es relevante para las ciencias sociales, por lo que dicho motivo justifica su elección, y construirlo conlleva justificar dicha elección, por lo que Coller (2005) destaca la relevancia y la naturaleza del caso, en todo proceso de construcción.

Las instituciones culturales sufren una transformación de la mano de actores que promueven otros modelos en los que los ciudadanos son parte activa de la vida de Medialab-Prado. Afrontan los retos desde una variedad de saberes, y para ello utilizan una narrativa expresada en distintos lenguajes y a través de diferentes medios y plataformas, haciendo uso de un relato que permite construir espacios favorecedores de la colaboración, la creación, la convivencia y el diálogo, así como otras características con estos fines. Medialab-Prado vive la cultura como un espacio de experimentación donde todas las áreas de conocimiento y experiencia tienen cabida. Se ofrece una cultura accesible a todas las personas, las cuales pueden construir su propio conocimiento en colaboración. La cultura digital ofrece herramientas digitales propias de la cultura libre que sirven de inspiración y son favorecedoras de una cultura accesible y creada por todos.

Modos de Hacer y Programa Cultural.

Una de las características de su metodología es el aprender haciendo. La manera de trabajar en Medialab-Prado está basada en el Movimiento Maker. ¿Qué es lo que se narra y cuántos modos de hacer coexisten en este laboratorio? Las maneras de hacer van unidas a las maneras de narrar, son indisolubles, pues mientras hacemos, contamos una historia y viceversa. Los relatos que se construyen en Medialab-Prado son a través de estas distintas maneras de hacer:

- **Comunidad y mediación.** Medialab-Prado se presenta como un espacio abierto al público que funciona gracias a un programa de mediación cultural, acoge a los ciudadanos, los orienta, los relaciona para la realización de proyectos, en los cuales debaten sus distintas ideas, innovan, crean y producen. Se forman comunidades, grupos de trabajo alrededor de distintas temáticas. En torno a ellos, está la figura del mediador cultural.

- **Prototipado.** Si hablamos de producción, prototipar es convertir las ideas en realidad, llevarlas a la práctica y hacerlas funcionar. Para la construcción de estas historias, Medialab-Prado genera un contexto propicio al intercambio de ideas, habilidades y conocimientos que solucionan las problemáticas planteadas en cada Grupo de Trabajo, proyecto o actividad. Las convocatorias abiertas y públicas permiten que el prototipado se lleve a cabo en talleres colaborativos, formados por grupos interdisciplinarios de trabajo donde se seleccionan determinadas propuestas elegidas en convocatorias públicas. Cada propuesta, una vez elegida funciona con la persona que la ha presentado y con todas aquellas que deseen participar y serán asesorados por un equipo técnico de expertos con diferentes perfiles. En el actual año 2018, Medialab no ha contado con esta mediación, aunque se han celebrado en Julio dichas convocatorias de proyectos para cubrir los seis Laboratorios.

- **Cultura libre-procomún.** Se promueve el desarrollo y uso de herramientas de hardware y software libre y de código abierto, con un libre acceso al conocimiento. Los contenidos online se publican bajo licencias libres.

- **Trabajo en red.** Medialab-Prado trabaja con la comunidad, los ciudadanos forman redes de colaboración tanto a nivel local como internacional, donde fluye el intercambio de conocimiento. En el ámbito local se adaptan los talleres a los distintos barrios y distritos de Madrid, se desarrollan proyectos transversales con otras áreas del Ayuntamiento de Madrid y se colabora con distintas instituciones. A nivel internacional las principales líneas de actuación son redes europeas con proyectos subvencionados por la UE, red con Latinoamérica y redes de colaboración con varios países de África.

Programa Cultural:

- Laboratorios

El discurso y los relatos de Medialab-Prado se configuran a través de sus distintos Laboratorios y Programas, y cada modo de hacer anteriormente expuesto, queda plasmado en ellos, utilizando cada uno un lenguaje propio traducido en diferentes líneas narrativas. Veamos los tipos de Laboratorios¹² y sus programas:

¹² Laboratorios Medialab-Prado, <https://www.medialab-prado.es/laboratorios>

• **PrototipaLab.** Laboratorio de Prototipado Creativo¹³. Su objetivo es la experimentación en los ámbitos de la programación y el hardware creativo, el diseño y la fabricación digital con herramientas libres y su conexión entre distintos ámbitos. Este laboratorio parte del programa iniciado en 2006, *Interactivos?*, talleres anuales internacionales de prototipado colaborativo donde se da la experimentación creativa con herramientas libres. Otros de sus Programas son:

- **Funcionamientos. Diseños abiertos desde la diversidad cultural.** Es una estación de trabajo que acoge una serie de iniciativas que plantean una revisión del diseño de los entornos, donde la diversidad funcional sea el punto de partida en el desarrollo de los procesos de diseño¹⁴.
- **Grigri Pixel.** Tiene como objeto reconectar experiencias de creación de ciudad entre África y Europa con el fin de plantear interrogantes comunes en los procesos de cuidado y mantenimiento de los espacios públicos entre estos dos territorios¹⁵.
- **Fablab. Laboratorio de fabricación digital.** Es un espacio de experimentación con diferentes procesos y herramientas de fabricación digital. Fablab da soporte a estos proyectos: Interactivos?, Mobiliario OpenSource, AutoFabricantes, Funcionamientos, Experimenta Distrito y Grigri Pixel, que necesitan hacer uso de sus herramientas y máquinas: cortadora láser, cortadora vinilo, fresadoras e impresoras 3d, para construir sus prototipos¹⁶.
- **Interactivos?** Programa iniciado en 2006. Cada año se celebra un taller internacional de prototipado colaborativo de diferentes temáticas: programación creativa, diseño de interacción, narrativas digitales, etc. En 2018 tendrá lugar, Habitar los RRRResiduos, durante el que se prototiparán 8 proyectos en colaboración los días 10 y 23 de Mayo¹⁷.

¹³ Laboratorio de PrototipaLab, <https://www.medialab-prado.es/mas-informacion/199>

¹⁴ Programa Funcionamientos, <https://www.medialab-prado.es/programas/funcionamientos-disenos-abiertos-desde-la-diversidad-funcional>

¹⁵ Programa Grigri Pixel, <https://www.medialab-prado.es/programas/grigri-pixel>

¹⁶ FABLab, <https://www.medialab-prado.es/programas/fablab-laboratorio-de-fabricacion-digital>

¹⁷ ¿Construimos un futuro verde?, <https://www.medialab-prado.es/programas/construimos-un-futuro-verde-interactivos18-y-mas>

• **ParticipaLab.** Laboratorio de Inteligencia Colectiva¹⁸ para la Participación Democrática. Es un espacio de diseño de tecnología orientado al estudio, desarrollo y práctica de procesos de participación para una democracia directa que contribuye al fomento de la cultura de la participación en Madrid, así como reflejar las problemáticas de sus territorios y llevarlas al Ayuntamiento. Los Programas de este laboratorio son:

- **Inteligencia Colectiva para la Democracia.** 10 equipos interdisciplinares, participan en un periodo de 15 días, en un taller de Inteligencia Colectiva para la Democracia creando prototipos para activar la conciencia colectiva¹⁹.
- **Comunidades para la Acción Colectiva.** Se plantea cuestiones, ¿cómo se comunica las nuevas posibilidades de participación ciudadana? ¿Cómo conseguimos que los ciudadanos colaboren en las políticas públicas? ¿Se entienden las herramientas y los procesos abiertos? Como ejemplo de actividad, se plantea, Diseña un Madrid más amigable con la infancia²⁰.
- **Estudio y Experimentación con Decide Madrid.** Es un programa transversal que articula la colaboración y deliberación en el proceso Decide Madrid²¹.
- **Ciudades Democráticas.** En Noviembre 2017, se celebra este evento que gira en torno a las tecnologías de la Participación, con talleres, hackatones y conferencias con personas de todo el mundo²².

• **InCiLab.** Laboratorio de Innovación Ciudadana²³, que conecta a múltiples actores en torno a la experimentación para repensar la vida en la ciudad. El objetivo es desarrollar prototipos que creen nuevas comunidades de aprendizaje y conecten a las existentes. Las líneas de trabajo son: a) *Cultura de proximidad*, procesos de experimentación vinculados a los barrios de Madrid: **Programa Experimenta Distrito**²⁴.

¹⁸ Laboratorio de Inteligencia Colectiva para la Participación Ciudadana, <https://www.medialab-prado.es/mas-informacion/198>

¹⁹ Programa Inteligencia Colectiva para la Democracia, <https://www.medialab-prado.es/programas/inteligencia-colectiva-para-la-democracia>

²⁰ #DerechoAJugar, se presentan propuestas relativas a la infancia, priorizando el derecho a Jugar. <https://www.medialab-prado.es/actividades/disena-un-madrid-mas-amigable-con-la-infancia-derechoajugar>

²¹ Decide Madrid, es una plataforma del Área de Gobierno de Participación, Transparencia y Gobierno del Ayuntamiento de Madrid, acoge debates, presupuestos participativos, consultas y propuestas ciudadanas, y procesos de participación a través de la recogida de ayudas, <https://decide.madrid.es/>

²² Programa Ciudades Democráticas, <https://www.medialab-prado.es/programas/ciudades-democraticas>

²³ Laboratorio de Innovación Ciudadana, <https://www.medialab-prado.es/mas-informacion/197>

²⁴ Programa Experimenta Distrito, <https://www.medialab-prado.es/programas/experimenta-distrito>

b) *Colaboración público-social*, espacios de encuentro entre ciudadanía y empleados municipales para el desarrollo de proyectos y diseños de políticas públicas: Programa Madrid Escucha. c) *Innovación Jurídica*, grupo de trabajo que abordan cuestiones jurídicas en el ámbito municipal.

• **DataLab**. Laboratorio de Datos Abiertos²⁵. Su objetivo es la experimentación, producción y divulgación en torno a la cultura y el fomento de los datos abiertos y la reutilización de la información. Sus líneas de actuación son los programas:

- **Taller de Periodismo de Datos 2018: los ODS relacionados con el cambio climático y el medio ambiente**. Alcanza su sexta edición en 2018, para desarrollar historias basadas en datos centradas en los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), relacionadas con el cambio climático y el medio ambiente en Madrid. Es su sexta edición²⁶.
- **Taller de Periodismo de Datos**. Este grupo se inicia en Medialab-Prado en Octubre 2011, tras el seminario, Access Info Europe y Civio.
- **Visualizar**. Este programa investiga las implicaciones sociales, culturales y artísticas de la cultura de los datos, y es un proceso de investigación abierto y participativo en torno a las herramientas de visualización de la información²⁷.

• **CiCiLab**. Laboratorio de Ciencia Ciudadana²⁸. Su fin es contribuir a que la investigación científica sea más democrática e integre diversas perspectivas. Estas actividades permiten a las personas participar en procesos de investigación científica, ya sea a través de la recopilación y análisis de datos experimentales, la resolución de tareas de forma distributiva o el desarrollo de nuevas metodologías para nuevos experimentos científicos. Sus programas son:

- **DIYBio**. Línea de trabajo que busca reunir a todos los interesados en biología en biotecnología para plantear proyectos en torno a estas ramas y fabricar

²⁵ Laboratorio de Datos abiertos, <https://www.medialab-prado.es/mas-informacion/196>

²⁶ Taller Periodismo Datos 18, <https://www.medialab-prado.es/programas/taller-de-periodismo-de-datos-2018-los-ods-relacionados-con-el-cambio-climatico-y-otros>

²⁷ Visualizar, <https://www.medialab-prado.es/programas/visualizar>

²⁸ Laboratorio de Ciencia Ciudadana. <https://www.medialab-prado.es/mas-informacion/195>

instrumental de laboratorio donde poder llevarlos a cabo. Una de sus actividades: *Construye tu propio espectrofotómetro* DIY²⁹.

- CiCiLab coordina en España el proyecto europeo **DITOs**³⁰. Es una red europea apoyada por el proyecto *Horizonte 2020*, cuyo objetivo es fomentar la participación ciudadana en ciencia a través de temáticas como la sostenibilidad medioambiental y el biodiseño. Colabora con otros laboratorios como el taller *Interactivos?17: Reimaginando el movimiento en la ciudad*³¹, con el programa *Sábados Flúor*, de actividades infantiles, juveniles y familias, y organiza eventos como *Encuentros de ciencia ciudadana*.

- **AVLab**. Laboratorio de experimentación audio/vídeo³². Espacio de experimentación creativa en torno a las artes sonoras, visuales y escénicas basados en procesos colaborativos y abiertos: procesado de audio vídeo en directo, música experimental, vídeo-juegos, artes escénicas, música experimental, performance y actuaciones en directo y media-fachadas. Los principales programas son:

- **Encuentros AVLab**, charlas-conciertos donde se dan a conocer proyectos en el ámbito de la música³³.
- **Fachada Digital y La Cosa**. Medialab-Prado cuenta con dos pantallas situadas en espacios públicos y de tránsito³⁴: *La Fachada*, es una pantalla gigante integrada en el entorno urbano, da a la Plaza de de las Letras. Sobre esta pantalla

²⁹ Openlab Madrid trajo de suiza a Luc Patiny para impartir este taller familiar, <https://www.medialab-prado.es/actividades/construye-tu-propio-espectrofotometro-diy>

³⁰ Más información sobre DITOs, <http://www.togetherscience.eu/>
<https://twitter.com/TogetherSci> <https://www.facebook.com/TogetherScience/>
https://www.youtube.com/channel/UC-KXyw1Qg6fLrdoQ5lrC_zg

³¹ ³¹ Interactivos?17- Reimaginando el movimiento en la ciudad, <https://www.medialab-prado.es/noticias/interactivos17-reimaginando-el-movimiento-en-la-ciudad>

³² AVLab, Laboratorio Experimentación audio/vídeo, <https://www.medialab-prado.es/mas-informacion/194>

³³ Encuentros AVLab, <https://www.medialab-prado.es/programas/encuentros-avlab>

³⁴ Ambas infraestructuras permiten la experimentación a disposición de los grupos de Medialab-Prado. Algunas de estas actividades cuentan con el apoyo de las Ayudas a la Creación Contemporánea de Matadero Madrid, <https://www.medialab-prado.es/programas/fachada-digital-y-la-cosa>

hay cámaras que recogen imágenes en tiempo real. *La Cosa*, es la escalera de tres plantas que comunica los dos edificios de la antigua Serrería Belga³⁵.



Ilustración 1. Escalera, La Cosa. Medialab-Prado. Elaboración propia.



Ilustración 2. Fachada Digital de noche. (Medialab-Prado).

³⁵ La Cosa, es una estructura programable a la experimentación, recubierta de paredes de plástico iluminadas en su interior. Es una pantalla de baja resolución con una geometría diferente. Está diseñada por Langarita-Navarro arquitectos como parte de la rehabilitación del edificio, <https://www.medialab-prado.es/noticias/la-cosa-informacion-tecnica>



Ilustración 3. Fachada Digital de día. Elaboración propia.

- Programas

Medialab-Prado realiza sus distintos proyectos, talleres y actividades atendiendo a diversos Programas y líneas que se mantienen en el Tiempo. Se expone un breve resumen, puesto que se han detallado en el Estudio de Caso en el Capítulo 3 de la Metodología.

Mediación e Investigación es un programa que cruza transversalmente Medialab-Prado, donde se ofrece información permanente sobre las distintas líneas de trabajo y actividades. Es una herramienta muy importante que realiza funciones de acogida, dar información, genera cauces de diálogo entre los proyectos y el centro, y escucha a las personas que están interesadas.

Los Grupos de Trabajo³⁶ nacen por el interés que muestran los ciudadanos en una determinada temática o necesidad. Un ciudadano si está interesado en crear un grupo debe entregar al Centro una solicitud con los datos pertinentes. Una vez que Medialab aprueba la propuesta, está la figura del Coordinador del Grupo que es la persona que lo propone, y están los Colaboradores. Y ocurre que las relaciones son horizontales y entre todos se ocupan de las labores de coordinación y de las distintas tareas a realizar. Medialab da publicidad a estos grupos tanto a través de su página

³⁶ Grupos de trabajo, <https://www.medialab-prado.es/programas/grupos-de-trabajo>

web³⁷ como en sus distintas Redes Sociales: Facebook Medialab-Prado³⁸, Twitter @MedialabPrado³⁹ e Instagram @medialabprado⁴⁰. La difusión se hace con el fin de que los ciudadanos conozcan estos grupos y dependiendo de sus intereses se inscriban y colaboren.

FabLab. Laboratorio de Fabricación Digital. Tiene su propio espacio en el sótano de Medialab-Prado, bajo la Plaza de las Letras. En sí mismo es un programa y un espacio de experimentación que da sustento de material a todos los proyectos, grupos y actividades que lo requieran. Aquí trabaja el Grupo AutoFabricantes y diseñan las prótesis de mano para niños.

La Fachada Digital y La Cosa⁴¹ es una plataforma de Trabajo y experimentación dedicada a la Fachada Digital de la puerta principal y a la Escalera, llamada La Cosa, como se ha comentado con anterioridad.

Experimenta Distrito⁴² es un programa que se dedica a abrir Laboratorios Ciudadanos en los Distritos de Madrid y sus distintos barrios. Se convierten en espacios de aprendizaje en los que son los propios vecinos los que deciden los proyectos a realizar de acuerdo a la problemática del barrio.

Infantil, Juvenil y Familia⁴³ son actividades programadas y dirigidas al público infantil, juvenil y a las familias. El objetivo es el aprendizaje y la experimentación en colaboración a través de actividades lúdicas. Sus Programas son Sábados Flúor, CoderDojo, Proyecto Levadura, Campamento de verano Ciudad Diwo y Navidades Flúor.

Interactivos? es un Programa que anualmente celebra un taller internacional de Prototipado Colaborativo donde se abordan distintas temáticas a través de la

³⁷ <https://www.medialab-prado.es/> Página Web de Medialab-Prado

³⁸ <https://www.facebook.com/MedialabPradoMadrid/> Página de Facebook de Medialab-Prado

³⁹ <https://twitter.com/medialabprado?lang=es> Página de Twitter de Medialab-Prado

⁴⁰ <https://www.instagram.com/medialabprado/?hl=es> Página de Instagram de Medialab-Prado

⁴¹ <https://www.medialab-prado.es/programas/fachada-digital-y-la-cosa> Fachada Digital y La Cosa

⁴² <https://www.medialab-prado.es/programas/experimenta-distrito> Programa Experimenta Distrito

⁴³ <https://www.medialab-prado.es/programas/infantil-juvenil-y-familia> Programa Infantil, Juvenil y Familias

experimentación creativa con herramientas libres. Interactivos?18 ha tratado la temática del medioambiente. ¿Construimos un futuro verde? Habitar los RRRResiduos⁴⁴.

Visualizar⁴⁵ es un Programa, que desde 2007, investiga las implicaciones sociales, culturales y artísticas de la cultura de los Datos, y ofrece metodologías para su comprensión y abre caminos a la participación y crítica.

Lab Meeting Iberoamericano⁴⁶ es un encuentro de innovación ciudadana y laboratorios ciudadanos, propuestas de las ciudades Iberoamericanas y Medialab-Prado con la colaboración del Programa de Innovación Ciudadana de la Secretaría General Iberoamericana.

Inteligencia Colectiva para la Democracia⁴⁷. Durante un periodo de 15 días, 10 equipos multidisciplinares participan en el Taller de Inteligencia Colectiva para la Democracia.

DITOs: Doing It Together Science⁴⁸ es una red europea apoyada por Horizonte 2020 cuyo objetivo es fomentar la participación ciudadana en ciencia a través de las temáticas de sostenibilidad ambiental y biodiseño.

3.5. Selección de la Muestra y Población

Para obtener la muestra necesaria se tiene en cuenta a la población, formada en este caso por el Universo Medialab-Prado, siguiendo a Bonilla y Rodríguez (1997), es necesario definir los criterios de selección de los grupos que formarán parte de la muestra, por lo que es muy importante caracterizar a la población estudiada atendiendo a aspectos que en esta investigación son:

- Formar parte y colaborar en algún Grupo de Trabajo, Laboratorio, Programa, Charla, Taller, o algunas de las actividades que se desarrollan en Medialab-Prado, así como el papel que desempeñan.

⁴⁴ <https://www.medialab-prado.es/programas/construimos-un-futuro-verde-interactivos18-y-mas>

Programa Interactivos?18

⁴⁵ <https://www.medialab-prado.es/programas/visualizar> Programa Visualizar

⁴⁶ <https://www.medialab-prado.es/programas/lab-meeting-iberoamericano> Lab Meeting

Iberoamericano

⁴⁷ <https://www.medialab-prado.es/programas/inteligencia-colectiva-para-la-democracia> Taller de

Inteligencia Colectiva para la Democracia

⁴⁸ <https://www.medialab-prado.es/programas/ditos-doing-it-together-science> Programa DITOs

Se considera dicho criterio para identificar la población a partir de la cual se escogen a los más representativos. De esta manera, se detalla a continuación una relación de las personas que han sido entrevistadas dentro del universo Medialab-Prado:

Entrevistados	Mes Entrevista	Proyecto	Tipo de Actividad
Mediador Cultural 2015/17 Coordinador 2018	28 Mayo 2018	Autofabricante s	Laboratorio PrototipaLab
Ayudante	28 Mayo 2018	Art Skills 2018	Evento
Mediadora 2015/17 Desarrollo Programas de Educación	29 Mayo 2018	Madrid Cría La Regadera	Programa: Infantil, Juvenil y Familias
Madre perteneciente Colectivo Madrid Cría	30 Mayo 2018	Madrid Cría	Laboratorio de Innovación Ciudadana
Área de Participación Ciudadana, Transparencia y Gobierno Abierto	30 Mayo 2018	Ayuntamiento Madrid	ParticipaLab
Responsable	Junio 2018	Plató 21. CSA Plena Inclusión	Grupo de Trabajo
Coordinador Wikimedia España	Junio 2018	Wikimedia	Grupo de Trabajo
Usuario	Junio 2018	CodeAttack	Grupo de Trabajo
Coordinador	Julio 2018	AVfloss	Grupo de Trabajo
Coordinadora	Julio 2018	Interactivas EcoRobotótem	Laboratorio CiCiLab: Ciencia Ciudadana
Coordinadora	Julio 2018	Experimenta Distrito	Programa Laboratorio
Coordinador	Julio 2018	FabLab: Laboratorio de Fabricación Digital	Laboratorio PrototipaLab

Responsable	Julio 2018	Comunicación de Medialab-Prado	Comunicación
Coordinador	Julio 2018	Campamento Urbano Ciudad Diwo	Programa: Infantil, Juvenil y Familias
Coordinadores	Julio 2018	Madrid For All	Grupo de Trabajo
Mediadora Cultural	Julio 2018	GenZ	Grupo de Trabajo
Coordinadora	21 Julio 2018	Wikiesfera	Grupo de Trabajo
Experto en Laboratorios Ciudadanos	Agosto 2018	-----	-----
Coordinador	Sept. 2018	Área de Mediación	
Mentora y madre de ninjas	Nov. 2018	CoderDojo	Programa: Infantil, Juvenil y Familias

Tabla 2. Personas entrevistadas en relación a Medialab-Prado. Elaboración propia

A continuación se detallan las técnicas e instrumentos cualitativos utilizados para la recogida de información durante el trabajo de campo en Medialab-Prado.

3.6. Técnicas e Instrumentos de Recogida de Información

Cada perspectiva de investigación cuenta con sus propias técnicas, las cuales “son medios auxiliares que concurren a la misma finalidad” (Vera, 1972, p. 22). Debemos diferenciar método y técnica, el método es general y las técnicas son particulares. Dentro de un método se pueden utilizar diversas técnicas, y la relación entre ambos, técnicas y método, para Bisquerra (1989) es parecida a la que se da entre el género y la especie en el campo de la biología. Cada una de las técnicas, según (Callejo y Viedma, 2006) aporta múltiples posibilidades y flexibilidad para llevarla a cabo.

Siguiendo a estos autores, la selección de una u otra modalidad depende de unas determinadas cuestiones que se tienen en cuenta en esta investigación, como son las características del universo, el grado de confidencialidad de los asuntos a tratar, la cantidad de objetivos de información a alcanzar, el grado de conocimiento que tienen los sujetos sobre el estudio a tratar y la urgencia con que se necesitan los datos. Este diseño cualitativo no tiene una estructura fija, es abierto, puede intercalarse la teoría con los datos y volver atrás y adelante hasta la finalización del estudio, lo que permite captar lo que ocurre en el momento, lo imprevisto, y puede cambiar el curso del proceso.

Según Alvira (1988) los datos cualitativos recogen los significados e interpretaciones de los actores sociales, sus definiciones de la situación, marcos de referencia, etc., tratándose de captar la interacción social en su totalidad, tal y como la entienden los actores sociales. Observar, preguntar y leer, son tres acciones básicas utilizadas para el análisis de la realidad social. Atendiendo a ellas, describimos brevemente las técnicas cualitativas de recopilación de datos que se pueden agrupar en base a estas categorías según Corbetta (2007). Nos centramos en las técnicas utilizadas en esta investigación cualitativa como son la Observación y las Entrevistas.

3.6.1. Observación.

Si hacemos nuestra la afirmación ‘la ciencia comienza con la observación’, muy pronto nos encontraremos con el problema de cómo abordar, desde un planteamiento tan general, un estudio riguroso de la observación en el panorama de los métodos y técnicas cualitativas de investigación social. Así, se impondrá

como necesario recoger y ordenar formulaciones tan diversas como observar acciones, observar hechos, observar sistemas, hacer acciones observadoras (Gutiérrez y Delgado, 1995, p. 141).

La Observación según (Bonilla y Rodríguez, 1997) es un instrumento para acceder al conocimiento cultural de los grupos a partir de registrar las acciones de las personas en su ambiente cotidiano. Los tipos de observaciones para estos autores, son dependientes del grado en el cual se involucra el investigador, siendo en este caso Observación no participante. Esta técnica cualitativa se convierte en una toda una experiencia y cobra relevancia, pues permite ver con los ojos del estudiado (Corbetta, 2007), interaccionar con las personas a quienes se estudia, para comprender el fenómeno a analizar dentro del universo Medialab-Prado. Otro aspecto a tener en cuenta por parte del investigador, es el no contaminar los datos con un proceso de interpretación subjetiva, teniendo muy en cuenta este aspecto, y se considera el riesgo de visión única como observador e investigador.

Diseño de la Observación.

La Observación se diseña para determinar cómo de bien se ajusta la realidad a las teorías que llevamos. Antes de realizar el trabajo de campo y la recogida de información se deben planificar todos los aspectos concernientes a la Observación que se llevará a cabo en Medialab-Prado. La Observación es declarada y con pleno conocimiento por parte de los sujetos estudiados, lo que implica el desplazamiento al propio Centro de Medialab-Prado, situado en la calle Alameda 15, en Madrid capital. Partiendo de los objetivos de este estudio y de los requerimientos de información, se planean las observaciones seleccionando una muestra de situaciones sociales representativas del universo Medialab-Prado, como determinados eventos culturales y grupos de trabajo que presentamos a continuación, identificados como relevantes al problema de investigación. Para efectos de la observación, siguiendo a (Bonilla y Rodríguez, 1997) define una situación social como “el conjunto de comportamientos que llevan a cabo los actores realizados por uno o más actores, en un espacio y un tiempo determinados” (p. 119). Se ha realizado el trabajo previo y necesario para el viaje a Madrid. Para ello se ha contactado con los coordinadores y/o colaboradores de cada Grupo de Trabajo a visitar, a través de los correos electrónicos pertinentes para

elegir qué día y hora, se puede proceder a la visita y Observación de sus actividades. Los materiales que se han dispuesto para tal fin son: el dispositivo móvil con el que se han grabado videos y tomado fotografías, la grabadora de audio para grabar las entrevistas realizadas y hablar con las personas participantes a las distintas actividades. Antes de la recogida de la información se tiene en cuenta para el diseño de esta técnica, los aspectos que van a ser observados:

¿Qué observamos? Según Corbetta (2007) se observa el contexto social y físico, las interacciones formales e informales y las interpretaciones de los actores sociales. En esta salida de campo observamos:

- Antes de la visita y a lo largo del trabajo de campo, se observa el contenido digital que este laboratorio ciudadano vierte en internet. La página web de Medialab-Prado, así como las distintas redes sociales y plataformas que utiliza tanto el centro como los distintos grupos de trabajo. Todo ello es un contenido que nutre esta investigación.
- El Contexto Físico. Las instalaciones de Medialab-Prado. Su arquitectura, la configuración de sus diferentes espacios y tiempos, y el tipo de relaciones y aprendizajes que permiten.
- El Contexto Social. Los perfiles de los actores y usuarios que forman parte del universo Medialab-Prado.
- Las interacciones formales e informales y los procesos.
- Las interpretaciones de los actores sociales.
- La historia que cuenta este laboratorio ciudadano, el mensaje principal que transmite y los distintos relatos que emergen.
- Las prácticas, hechos y acciones, así como los recursos, medios y herramientas que están presentes en las actividades observadas de los distintos proyectos culturales.

Recogida de información.

Se precisa un cuaderno de bitácora, es decir, un cuaderno de campo para anotar las reflexiones y detalles de lo observado a lo largo del día en Medialab-Prado y se realizan otros tipos de registros como son: [fotos y vídeos tomados en el momento de la observación](#). En el enlace se muestra la aplicación Flickr utilizada para exponer las fotos

y videos realizados. También se han recogido panfletos y todo aquel material que pueda interesar a la finalidad, pues el proceso de registro de los datos observados es muy importante para esta investigación, teniendo en cuenta el qué, el cuándo y el cómo se observa. A lo largo de la Observación de cada grupo visitado, la investigadora toma apuntes en un cuaderno referidos a reflexiones, pequeñas anotaciones sobre aspectos que son de interés, para redactar después todo lo observado, debido a que los datos, advierten no son los recuerdos del investigador, sino que consisten en lo que ha sido registrado a diario. A este respecto nos dice Babbie (2000):

“La mayor ventaja de los métodos de investigación de campo es la presencia en el lugar de la acción de un investigador que observe y piense. Si es posible, tome notas de sus observaciones a medida que observa (...). Así como no se puede pretender observarlo todo, tampoco es posible anotar todo lo que se observa. Así como sus observaciones representan de facto una muestra de todas las observaciones posibles. Las notas son una muestra de las observaciones” (p. 271).

¿Cuándo se observa? Se observan tanto la realidad social del centro de Medialab-Prado como sus escenarios digitales. La información obtenida de la Observación se realiza a través de secuencias temporales, concretadas en los días de visita a Medialab-Prado y a los distintos grupos de trabajo con los que se ha concertado cita para hacer de observadora a lo largo de ese día y ver cómo trabajan, así la identificación de secuencias temporales, aclara Corbetta (2007), significa “descomponer un flujo continuo de acontecimientos en bloques separados en el tiempo” (p. 328). Pues, como se muestra en la siguiente tabla relacional, desde finales de Mayo del año 2018 y a lo largo de los meses de Junio y Julio se produce el desplazamiento semanal a Madrid:

Grupos de Trabajo y Laboratorios	Fecha de Observación
Autofabricantes	28 de mayo y 23 julio. 2018
Art Skills	28-29-30 de mayo. 2018
Madrid Cría	Miércoles, 30 de mayo. 2018
Plena Inclusión	Jueves, 14 de junio. 2018
Wikimedia	Miércoles, 20 de junio. 2018
CodeAttack	Jueves, 28 de junio. 2018
Encuentros Musicales	Jueves, 28 de junio. 2018
AVfloss	Jueves, 5 de julio, 2018
Experimenta Distrito	Jueves, 5 de julio. 2018
FabLab	Jueves, 5 de julio. 2018
Campamento Ciudad Diwo	Miércoles, 11 de julio. 2018
GenZ y Madrid At All	Miércoles, 11 de julio. 2018
Interactivas	Viernes, 20 de julio. 2018
Wikiesfera	Lunes, 23 de julio. 2018
CoderDojo	Sábado, 15 de diciembre. 2018
Un Año en un Día	Sábado, 15 de diciembre. 2018

Tabla 3. Secuencias Temporales de la Técnica de Observación. Elaboración propia.

Interpretación de los Resultados.

Como investigadora se forma parte de la realidad observada, hecho por el cual se necesita de la reflexión e interpretación del universo Medialab-Prado, para ello estas acciones se han llevado a cabo con posterioridad a las secuencia de observación. Se recuerda que el diario de campo es una fuente muy importante, pues es donde se anotan diariamente las experiencias, ideas y problemas que surgen durante el proceso de recolección de datos de la observación, y se realizan otros registros de observación como fotos, vídeos, recogida de panfletos, etc., que según (Bonilla y Rodríguez, p. 1997) documenta la situación social estudiada. Después de cada observación y ya en casa se procede a la reflexión sobre dichas anotaciones en el diario de campo, junto al

visionado de las [fotos y vídeos tomados en el trabajo de campo](#) en el mismo momento de los hechos y que posteriormente se revisan.

3.6.2. Entrevistas cualitativas semiestructuradas.

¿En qué consiste la Entrevista?

Otro instrumento cualitativo de recogida de información es la Entrevista, la cual es una conversación que tiene unas determinadas características, distinguiéndose de cualquier encuentro informal. Se pregunta al entrevistado con una finalidad concreta, la cual es conocer y recoger todos aquellos aspectos determinantes para el estudio de las características del proceso de construcción de los relatos expresados en Medialab-Prado. Con la entrevista cualitativa, según Patton (1990) “el objetivo prioritario de la entrevista cualitativa es proporcionar un marco dentro del cual los entrevistados puedan expresar su propio modo de sentir con sus propias palabras” (p. 290). Y como afirma Corbetta (2007) se pretende conocer la perspectiva del sujeto estudiado, sus categorías mentales, sus interpretaciones, sus percepciones y sentimientos, los motivos de sus actos, para así comprender:

- El discurso que transmite Medialab-Prado, para conocer e interpretar los relatos e historias que cobran vida en cada uno de sus Laboratorios, Proyectos, Grupos de Trabajo y actividades.
- La arquitectura y distribución de los espacios y tiempos que dan lugar a unas determinadas características propicias para un tipo de relaciones.
- Los procesos de construcción de la narrativa de los distintos proyectos, el porqué de usar diferentes lenguajes, medios y herramientas para crear, producir y difundir cada relato.
- Por qué los usuarios, colaboradores y mediadores culturales, desde distintos perfiles, llevan a cabo los distintos proyectos, cómo la narrativa se traduce en talleres, actividades, seminarios y líneas de trabajo con distintas tipologías y diversa índole cultural. Cómo se desarrolla la relación de esta comunidad, la democracia, el conocimiento libre, el procomún, entre los distintos actores que forman el universo Medialab-Prado.
- Otro dato son los contactos aportados por los entrevistados, normalmente direcciones de correos electrónicos, referentes a personas relacionadas con el

universo Medialab para continuar realizando entrevistas y conocerlo que otros grupos y personas hacen en Medialab.

Una entrevista cualitativa, afirma Babbie (2000), “es una relación entre un entrevistador y un entrevistado en la que el primero tiene un plan general de investigación pero no un conjunto concreto de preguntas que deba formular con ciertas palabras en determinado orden” (p. 268). De esta manera en esta investigación y siguiendo a Babbie, una vez que se están realizando las preguntas a la persona entrevistada, se han ido añadiendo otras cuestiones, que no estaban inicialmente, y que surgen en el momento del diálogo, para así profundizar más en la información que nos ofrece y que se desconocía previamente. Nos preguntamos por qué utilizar la perspectiva cualitativa, y en concreto la entrevista. Nos permite conocer y profundizar en temas tan importantes, como es este espacio educomunicativo, de aprendizaje, donde los ciudadanos se reúnen, experimentan, producen, y como se ha apuntado anteriormente, qué mejor que hacerlo de la mano de personas que están involucradas en los distintos proyectos de Medialab-Prado. Es un proceso flexible y continuo por lo que (Rubin & Rubin, 1995) afirman que la naturaleza continua de las entrevistas cualitativas significa que las preguntas se rediseñan durante todo el proceso. Y así ha sucedido en cada entrevista, pues cada grupo entrevistado han merecido preguntas personalizadas para poder conocer su realidad.

Dependiendo del grado de estandarización de las entrevistas se pueden clasificar en estructuradas, semiestructuradas y no estructuradas. En el caso que nos ocupa, las entrevistas semiestructuradas serán las protagonistas, realizando algunas entrevistas abiertas. Siguiendo a Corbetta (2007) distingue dos tipos de entrevistas:

En la entrevista semiestructurada, el entrevistador dispone de un guión con los temas a tratar, dispone de libertad sobre el orden de presentación de los temas y el modo de hacer las preguntas, por lo que ambos, entrevistador y entrevistado tienen una amplia libertad.

En la **entrevista no estructurada o abierta**. El objetivo del entrevistador es plantear los temas que desea abordar, el entrevistado mantiene la autonomía y desarrolla su visión del tema.

Diseño de las Entrevistas.

La entrevista cualitativa es un proceso de interacción social entre dos individuos, de ahí que para su realización, Corbetta (2007) nos indica algunas sugerencias que consideramos y que se han tenido en cuenta en esta investigación:

Explicaciones Previas. Antes de cada entrevista, se produce un acercamiento previo con el entrevistado para hacer las presentaciones pertinentes. En esta investigación, el primer contacto se ha realizado a través de email, manteniendo una comunicación, constante y fluida, con la persona entrevistada hasta el día que se lleve a cabo dicha entrevista. Para ello se le describe con detalle el objetivo de la investigación y en concreto la finalidad de la entrevista y qué es lo que queremos conocer, y se le explica por qué ha sido seleccionado/a para ser entrevistado/a. Se le pide permiso para que aparezcan sus iniciales y foto en el documento, y se le informa que la conversación será grabada con grabadora de audio, en el caso de entrevistas en persona. Las entrevistas por videoconferencia serán grabadas con un programa de grabación de audio-video, para que así conste su registro y se pueda transcribir posteriormente en ambos tipos de entrevistas.

La entrevista se diseña con una serie de preguntas dirigidas a entender los puntos de vista de la persona entrevistada y la comprensión de la realidad social:

Preguntas Primarias. Nos sirven para introducir un nuevo tema o interrogante. En este caso, las temáticas de estas preguntas son personales y referidas a la formación, profesión, uso de redes sociales, motivaciones, con el fin de conocer la trayectoria de estas personas y lo que les ha llevado a trabajar y colaborar en Medialab-Prado, de esta manera, conociendo sus intereses, conoceremos con más detalle el porqué de sus acciones y relatos.

Preguntas Exploratorias. La entrevistadora interviene para animar y hacer hablar al entrevistado a través de la repetición de la pregunta y/o de la respuesta, de expresiones gestuales y verbales, hacer pausas al hablar, pedir al que profundice, uso de un lenguaje claro y accesible para un mayor entendimiento. Todo ello nos lleva a ayudar al entrevistado para retomar el aspecto deseado sobre el que se quiere hablar.

Papel del entrevistador. Desempeña un papel determinante en el resultado de la conversación, debido a que su función es orientar, tener sensibilidad, intuición, capacidad de identificación para un mejor acercamiento y conocimiento del objeto de estudio, en este caso, el interés por el conocimiento del relato de cada Grupo de Trabajo y de la construcción de las narrativas.

Se ha tenido en cuenta en esta investigación, el tiempo de preparación de las entrevistas que debe ser previo a la realización de la entrevista y ejecutado con tiempo suficiente de antelación. Se identifican a las personas que serán entrevistadas, se localizan, se hacen las presentaciones pertinentes, se dan las explicaciones necesarias acerca de la investigación y del objetivo de la entrevista, y se fijan citas para su realización, así como hablar sobre el lugar donde nos vamos a encontrar en el caso de las entrevistas en persona, y fijar hora y día si tiene lugar por skype. A continuación se muestra el detalle y relación de cómo han sido realizadas las entrevistas en cada caso.

Validación de las Entrevistas.

Distintos profesores han validado las entrevistas en sus primeras fases de creación, aportando consejos para que la entrevista cumpla su mejor cometido en cuanto a recoger la información necesaria. La calidad y mejora de cada pregunta de estas entrevistas se ha llevado a cabo a medida que se realizaba cada una de ellas, modificando lo necesario, por lo que la entrevista inicial mejora sustancialmente como se puede comprobar en los anexos donde han sido transcritas para su lectura y documentación.

Recogida de Información.

Los datos provenientes de las 19 entrevistas realizadas, han sido recogidos a través de la grabación de audio para su posterior transcripción:

- 16 entrevistas han sido realizadas en persona, y han tenido lugar en las instalaciones de Medialab-Prado, en Madrid. por lo que para la recogida de la información arrojada se ha utilizado una **grabadora de audio**.
- Dos de las entrevistas han sido realizadas por Skype, utilizando una herramienta de edición como es el **software Callnote** para la grabación de videollamadas. Se

ha utilizado este método debido a la distancia geográfica y por motivos de tiempo, por lo que resaltamos la importancia de estos instrumentos digitales.

- Una de las entrevistas ha sido realizada y enviada a la investigadora por correo electrónico debido a que no pudo ser llevada a cabo en persona.

Después de la finalización de cada entrevista, y en los días posteriores, se ha procedido a la transcripción de las mismas, con el motivo de no dejar pasar demasiado tiempo entre entrevista y transcripción, para una mejor interpretación y análisis de resultados. Se ha utilizado el software profesional **Express Scribe**, creado para aumentar el rendimiento y reproducir audio con el fin de obtener su texto escrito. La transcripción de las entrevistas se expone en este documento en el apartado de Anexos.

Interpretación de los Resultados.

Las actividades que investigamos generan un conocimiento que proviene del mundo narrativo, por lo que formular categorías de dichos discursos implica organizar y reorganizar dicho conocimiento para su interpretación. Las categorías de análisis se conciben en este caso como construcciones que ordenan la realidad vivida.

Determinadas categorías han sido planteadas con antelación a la recogida de información. Después de la recogida de datos, y con todo el material transcrito, se ha procedido a vislumbrar nuevas categorías surgidas de los datos que arrojan las entrevistas. El proceso de categorización juega un papel muy importante, pues hace visible la emergencia de patrones, estructuras y significados que nos guían en el análisis de la información, pues no se puede recoger o captar la realidad sin las categorías que la explican y según Anguera (1986) “dan coherencia al flujo de eventos y/o conductas necesariamente contextualizados” (p. 25). Debido a ello, se asignan subcategorías con el fin de conseguir una mayor especificación y profundización del conocimiento, hecho que ha creado un entramado de redes que se comunican y relacionan entre sí. Así se ha podido comprobar el ecosistema que es Medialab-Prado, un ecosistema que está muy vivo y en continua evolución.

Para el posterior análisis del material empírico en el capítulo 4. Presentación de resultados, mostramos a continuación las categorías y subcategorías, a través de un mapa conceptual, y situamos como núcleo central el Objeto de Investigación: el proceso

de construcción de la narrativa de los distintos relatos. Y a su alrededor, como satélites, giran y se interrelacionan los elementos y características que forman y lo hacen posible.

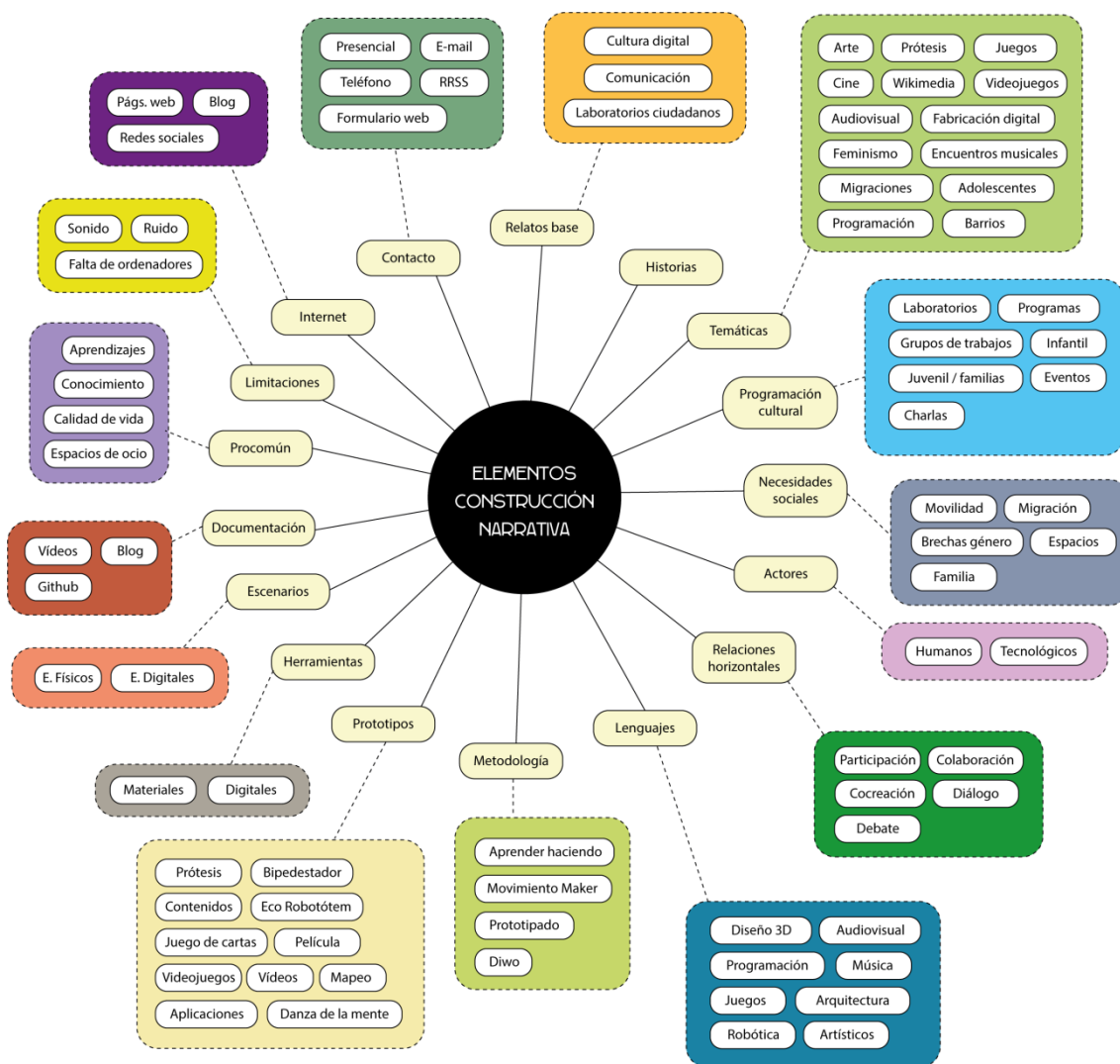


Tabla 4. Relación de Categorías Principales y Subcategorías. Elaboración propia.

3.7. Cronograma de la Investigación

En este apartado se presenta la cronología y tiempo de realización de los distintos elementos que conforman el comienzo, desarrollo y finalización de esta investigación.

ACTIVIDADES	2017			2018												2019	
	OCT	NOV	DIC	ENE	FEB	MAR	ABR	MAY	JUN	JUL	AGO	SEP	OCT	NOV	DIC	ENE/ ABR	MAY
ENTREGA PROPUESTA	■																
BIBLIOGRAFÍA/INFORMACIÓN	■	■	■	■	■	■											
CONTACTO MEDIALAB-PRADO		■															
ENTREGA PROYECTO		■															
OBSERVACIÓN WEB MLP			■	■	■	■			■								
ELABORACIÓN METODOLOGÍA				■					■								
MARCO TEÓRICO					■	■							■	■	■	■	
ESTUDIO DE CASO					■	■											
CONTACTOS - ENTREVISTAS					■	■	■		■	■						■	
VALIDACIÓN ENTREVISTAS								■	■								
TRABAJO DE CAMPO MLP								■	■	■							
CREACIÓN DIGITAL								■	■	■				■	■	■	■
TRANSCRIPCIONES									■	■	■	■				■	
ENTREVISTAS SKYPE											■	■					
1 ENTREVISTA CORREO											■	■					
PRESENTACIÓN RESULTADOS												■	■				
DISCUSIÓN DE RESULTADOS													■				
LIMITACIONES														■			
CONCLUSIONES														■			
FUTURAS LÍNEAS DE INVESTIGACIÓN															■		
MEJORAS/MAQUETACIÓN																■	■
ENTREGA TFM																	■

Tabla 5. Cronograma de la investigación realizada. Elaboración propia.

Capítulo 4

Análisis y Presentación de Resultados: La Construcción Narrativa de Medialab-Prado

La información, recogida por los instrumentos metodológicos como han sido la Observación y las Entrevistas, arrojada en el Trabajo de Campo, ayuda a conseguir los Objetivos propuestos y da respuesta a las cuestiones iniciales. Después de categorizar e interpretar la realidad social, se aborda a lo largo de este capítulo, el Análisis y Presentación de los Resultados obtenidos. Se consiguen los **Objetivos: 3**. Desmenuzar los elementos y características de los procesos de creación narrativa. **8**. Comprobar si el espacio público de Medialab-Prado, funciona como interfaz. Resalta la Categoría Principal, **Elementos Construcción Narrativa**. Y todas las categorías de estudio.

Se pretende conocer cómo es el proceso de construcción de la narrativa de los relatos que emergen de Medialab-Prado. La narrativa es una herramienta imprescindible, dejando múltiples huellas, que nos van a indicar las características de sus procesos. Partiendo de los grupos estudiados, nos adentramos en el análisis de los elementos y factores, la conforman y la hacen posible. Para que la construcción narrativa sea efectiva y se produzca, depende de determinados elementos y factores que la hacen posible:

- Relatos de Medialab-Prado, se presenta relato base e inicial.
- Historias y temática de cada grupo de trabajo, Laboratorio y actividad
- Necesidades sociales e intereses, como punto de partida y a los que se intentan dar solución.
- Actores que intervienen en las diversas tramas.
- Procesos de construcción y sus fases. Prototipado y creación de contenidos y conocimientos.
- Escenarios y espacios físicos y Digitales, en los que sucede y tiene lugar la acción.
- Recursos materiales, lenguajes y Herramientas Digitales, así como el uso de Redes Sociales, medios y plataformas para la difusión de contenidos

- Documentación de Procesos.
- Limitaciones en los procesos.

La interacción de todos ellos, hacen posible la construcción de todos los procesos narrativos de cada relato de cada grupo estudiado. Por tanto, se expone en este texto el Análisis de Discurso llevado a cabo para explicar y reconocer los fenómenos de la vida cotidiana de Medialab-Prado, pues según (Calsamiglia y Tusón, 2012), el análisis del discurso es un instrumento para entender las prácticas discursivas producidas en las esferas de la vida social en las que el uso de la palabra, forma parte de las actividades que en ellas se desarrollan.

4.1. Cultura y Comunicación en Medialab-Prado

Medialab-Prado comenzó su andadura en el Centro Cultural Conde Duque con el nombre de MedialabMadrid, allá por el año 2000, con un relato todavía centrado en un espacio de exposición. En Septiembre del año 2007 se muda a la Calle Alameda 15, sótano de la antigua Serrería Belga. Al estar cerca del Paseo del Prado adquirió su nombre actual, Medialab-Prado. Una vez concluida la Rehabilitación de la Serrería Belga ocupó los edificios donde se ubica. Con su actual Director ha evolucionado hasta los relatos actuales donde se incorpora la producción, se convierte por tanto, en espacio de interacción y lleno de vida. Medialab-Prado, hoy en día, es un centro de referencia a nivel mundial y al formar parte del Ayuntamiento de Madrid, permite la participación e intervención ciudadana.

Este centro ha tenido varios periodos, el primero coincide con la creación de su marca a partir de elementos de la tecnología digital. Son los primeros en incorporar impresora 3D y el trabajo con arduinos en el arte electrónico. En un segundo periodo se fue más allá y comienza el trabajo por grupos. Cobra importancia el hecho de que cada grupo da solución a una determinada problemática, solucionan problemas, de ahí que están centrados en la innovación social. El tercer periodo es el que se vive en la actualidad, la idea es que Medialab-Prado se descentralice, para llegar a más personas y a los distintos distritos de Madrid, generando laboratorios ciudadanos que permitan tejer una red.

Este centro tiene su propia identidad, una marcada personalidad y unas características que lo hacen ser espacio de nuevas prácticas y metodologías. Incluso su vocabulario puede intimidar a alguien que no está en este mundo. 4.000 m² de espacio donde crear relatos, nuevas narrativas y múltiples experiencias y prácticas que permiten a los usuarios realizar proyectos que den solución a sus necesidades y problemáticas. Conozcamos qué nos cuenta este centro tan singular.

4.1.1. La Cultura Digital.

Medialab-Prado se presenta como Espacio de Cultura Digital. Es el mensaje que se lee en la placa que la fotografía muestra, cuando se accede por la entrada principal de la Plaza de las Letras, al lado del edificio de Caixa Forum. Es el relato base, el mensaje del que parten y llevan implícitas las distintas historias.



Ilustración 4. Placa Informativa. Elaboración propia.

El mundo que conocíamos antes de la llegada de las tecnologías digitales, ha desaparecido como tal, en la actualidad se ha enriquecido con la aparición de la capa digital, son nuevos territorios que se han añadido al espacio físico en los que se extiende el radio de acción. Es una comunidad de aprendizaje en constante evolución, un aprendizaje informal, alejado del aprendizaje formal. La tecnología y sus avances se interrelaciona con los distintos ámbitos y campos de la sociedad, creando la cultura digital. La diferencia de Medialab-Prado con un centro de cultura clásico es que, en el primero, se consensuan las decisiones y los ciudadanos participan de ellas y de la cultura. En el segundo, los contenidos se imponen y funcionan según la política del centro. En el caso de la Universidad, que está basada en el conocimiento, no genera el mismo tipo de conocimiento que se pueda construir en Medialab, pues en este último, el conocimiento se crea en colaboración y parte de unas determinadas necesidades y problemas.

4.1.2. Comunicación y Públicos.

En el área de Comunicación se pueden distinguir tres partes. Por un lado, están los contenidos, los relatos que se generan en el centro, que se transmiten hacia fuera, a través de la página web y los Blogs vinculados. Por otro lado, está la parte de las redes sociales, donde también se difunden dichos relatos. Y una tercera parte, es la relacionada con los medios de comunicación. Se trabajan los contenidos y relatos, se les ofrece a estos medios, para que a su vez, hagan de mediadores con la ciudadanía. Las funciones de la persona responsable de esta área, son las tareas relacionadas con trabajar la comunicación del centro, estrenar la página web, hacer llegar los contenidos a Madrid Destino, y coordinar la parte de redes sociales y todo aquello relacionado con los medios de comunicación. Madrid Destino es una empresa municipal dependiente del Ayuntamiento de Madrid, de la que forma parte Medialab-Prado, que tiene canales de comunicación como son la radio M21, la revista M21, etc.

La imagen de Medialab-Prado, se traduce en una propuesta muy innovadora, y todavía hay gente que no conoce lo que es o lo que se hace. Son conscientes de que hay mucho trabajo aún por hacer en el campo de la comunicación, desde la página web a través de la cartelería explicando lo que ocurre y se hace en el centro. Su fin es trasladar lo que se hace en Medialab, a través de mensajes que puedan ser entendidos por todos. Por estos motivos, es muy importante transmitir a la ciudadanía, qué es Medialab y qué está pasando en este espacio. En una de las capas de información, se explica cuáles son las actividades que se hacen al mes, a la semana y en su día a día. La segunda capa es más profunda, en la que se explica qué es la institución, por qué no es un centro al uso y tradicional, explicar que es un proyecto innovador, qué son los laboratorios y en qué trabajan, y plantear una estrategia de comunicación más global. El equipo está formado por la responsable de comunicación, de redes sociales, de diseño gráfico, y de video y videocámara. Se reúnen los lunes, que el centro está más tranquilo y revisan cómo va a ir la semana y todo lo que tienen que hacer. Cuando se realiza algún acto de mayor repercusión, por ejemplo, el 11 de julio se realizó la presentación del segundo plan de acción del gobierno de Madrid, en la que varios concejales debatieron sobre sus propuestas. La labor de comunicación se hace antes, con el fin de dar publicidad y difusión al evento, a través de los distintos canales. En el caso de las actividades se realizan videos para difundir en redes sociales y que un mayor número de personas

conozcan la programación. Para la organización del trabajo se utilizan herramientas como Trello y Google Drive. Se está estudiando la posibilidad de conseguir para la gestión de las redes sociales, la herramienta hootsuite, que ayuda cuando dispones de diversas redes sociales, y alguna herramienta para hacer Clipping, se refiere a la recogida de todas las menciones que tiene el centro en medios de comunicación.

¿A qué público se intenta llegar? Se intenta llegar a todo tipo de públicos, pues se acercan personas que conocen este centro y que están interesadas, personas que viven cerca, en este entorno, y se trata de extender el radio de acción, llegar a los distintos distritos de Madrid y sus barrios y los perfiles que en ellos viven. Medialab congrega a públicos de casi todas las edades, y uno de los propósitos es alcanzar distintos tipos de perfiles y diversidad de personas.

4.2. Medialab-Prado como Laboratorio Ciudadano

Nos adentramos en este mundo, que se abre camino, de experimentación y de hacer, para ello, se expone las distintas ideas y significaciones de Medialab-Prado, como laboratorio ciudadano, a través de las personas que forman parte de este universo, que conviven y actúan diariamente en él, convirtiendo este centro en lo que es. Un laboratorio ciudadano, en palabras del Director de Medialab-Prado, García (2015), es un lugar que ofrece condiciones especiales para la experimentación, cualquier ciudadano puede ir, proponer un experimento, hacerlo en colaboración con otras personas, para conocer a personas que tienen otros perfiles, capacidades, y juntos llevar a cabo esa idea. Medialab trata de escuchar a los vecinos, sus problemáticas, y de intervenir su territorio, tratar de proponer soluciones. No tanto propone soluciones como evitar los problemas. Medialab-Prado es, como nos dice el responsable de Mediación, “ese lugar de encuentro en el que ciudadanos con perfiles distintos, que vienen de lugares distintos, se pueden juntar y crear un proyecto juntos. Su Objetivo es ofrecer un espacio donde la cultura se realiza o se desarrolla de una manera diferente”. E18 (Entrevistado 18).

[CronicaLab](#) es un proyecto audiovisual que se desarrolló entre los años 2015-2017. En el enlace se puede ver el video realizado sobre qué es Medialab-Prado, escuchando a las personas que forman parte de Medialab-Prado. Se presentan a continuación, las visiones de las personas, entrevistadas por la investigadora de este

estudio, que diariamente construyen Medialab-Prado con su quehacer diario, con sus relatos. Es muy importante escuchar sus voces, pues enriquecen y expanden el relato de Medialab-Prado:

“Es un espacio de encuentro, que cualquier ciudadano pueda desarrollar de manera libre y colaborativa sus ideas y mejorar los entornos en los que trabaja y se desarrolla. Es a nivel productivo, de ocio, o a nivel especulativo”. E1 (Entrevistado 1).

“Un centro cultural al que se le ha incorporado las maneras de hacer de proyectos colaborativos que vienen de iniciativas puramente ciudadanas. Se ha fijado en la innovación social y la ha trasladado aquí. Hace el paso de institucionalizarlo, de conseguir presupuesto, de conseguir programas, de conectar a gentes, de tener a gente trabajando en ello”. E2 (Entrevistado 2).

“Es difícilísimo, ni siquiera creo que haya un consenso, ni que se alcance un acuerdo sobre lo que es Medialab-Prado. Tiene que ver con las comunidades que perciben el espacio como suyo. Con lo que ha ocurrido en Madrid durante el 15 M, y que haya candidaturas ciudadanas gobernando una capital europea, con el tránsito que ha recorrido la ciudad y Medialab-Prado ha estado muy presente”. E4 (Entrevistado 4)

“Es un sitio de intercambio y experimentación de todo tipo de formatos, de prototipado de todo tipo de experiencias sociales, tecnológicas, hay de todo tipo de cosas”. E5 (Entrevistado 5).

“Un espacio en el que la ciudadanía de alguna forma lleva a cabo iniciativas por cuenta propia, sin la mediación o sin la iniciativa de una institución. Es la propia ciudadanía la que puede encontrar un problema o un área de interés”. E6 (Entrevistado 6).

“Un recurso disponible para toda persona que quiera llevar o participar en proyectos culturales”. E7 (Entrevistado 7).

“Es un punto de encuentro para personas con inquietudes de hacer cosas. Es un centro abierto, un laboratorio en el que se arma un proyecto o intercambian opiniones, conocimiento. Con esta filosofía en mente del conocimiento libre, lo abriremos para que colectivos, personas lo tengan accesible y lo utilicen”. E8 (Entrevistado 8).

“Espacio de encuentro donde una diversidad de personas, que no están conectadas, trabajen juntas y se conozcan en la ciudad. Esa diversidad tiene que ver tanto con perfiles profesionales, con experiencias, con sensibilidades, con origen socioeconómico. Poder hacerlo sin las lógicas del consumo de lo privado, el valor de Medialab es hacerlo desde una institución pública y que tenga orientación a la apertura, a acoger a personas, a proyectos e ideas muy diversas”. E9 (Entrevistado 9).

“Es un Lab que ha ido mutando en el tiempo. Un laboratorio ciudadano quiere decir, que cualquier persona que entra por la puerta es bienvenida y es abierto. Pueden participar en una actividad y proponerla. Se aprende equivocándose, aprender prototipando y donde el enfoque es todo ese aprendizaje que hay en el proceso, el resultado puede o no ser relevante”. E10 (Entrevistado 10).

“Un Centro Cultural Público abierto en el que se trata la Cultura Digital de diferentes puntos de vista y ámbitos de trabajo”. E11 (Entrevistado 11).

“Un centro de cultura digital, centro de experimentación y prototipado. Medialab puede encontrar cosas que todavía no están en los Programas de Estudios: vanguardias digitales, tecnología, programación, como no se puede estudiar de forma académica o formal, está un paso más adelante en prototipos y cosas experimentales”. E12 (Entrevistado 12).

“Es un espacio que acoge diferentes iniciativas y permite generar sinergias mutuas. En ese sentido es muy importante. En nuestro Grupo surge de haber conocido a otro grupo que estaba aquí en Medialab y conjugar algo comunitario”. E13 (Entrevistado 13).

“Un espacio en el que los ciudadanos hacen propuestas y trabajan de modo colaborativo. Los ciudadanos se agrupan en torno a los temas que les interesan. Desde democracia ciudadana hasta temas de crianza, temas de ciencia, temas de experimentación audiovisual, pues se agrupan, trabajan y colaboran en torno a estos temas. Temas que les son afines con los que ellos tienen cierta experiencia, conocimiento, y quieren profundizar más, aprender más”. E14 (Entrevistado 14).

“Espacio de experimentación en el que se busca que la ciudadanía haga propuestas que sirvan para entender la cultura desde una perspectiva más experiencial, y no tanto desde una elaboración de un programa cultural desarrollado por un equipo. Un lugar en el que interactúan y se cruzan muchas disciplinas y personas, que permite que surjan proyectos nuevos”. E15 (Entrevistado 15).

“Un laboratorio de colaboración ciudadana como de gran categoría. Espacio de conexión, vinculación, dirigido a los ciudadanos. Estos pueden interactuar de otra manera, con sus propios territorios, su propia realidad, a partir de proponer, de generar cosas. La clave está en estudiarlo como interfaz a los laboratorios ciudadanos. Quisiera ir un poquito más allá y decir que me parece una nueva forma de institución propia de estos tiempos”. E16 (Entrevistado 16).

“Espacio público de libre acceso. La gente puede reunirse para dar rienda suelta a su creatividad, colaborar en la creación de proyectos comunes, licencia libre, y que ayuden a mejorar el mundo en que vivimos”. E17 (Entrevistado 17).

“Ese lugar de encuentro en el que ciudadanos con perfiles distintos o que vienen de lugares distintos se pueden juntar para hacer un proyecto juntos. El objetivo de Medialab es ofrecer un espacio donde la cultura se realiza de una manera diferente. Es importante en lo de finalidades, pues todo el tema que tiene que ver con la cultura libre o cultura digital. O sea la filosofía que atraviesa y que inspira el proyecto está relacionada con ese concepto de cultura libre, cultura digital que se desarrolla sobre todo con la llegada de las tecnologías: internet y todo lo que supone a nivel sociocultural”. E18 (Entrevistado 18).

“Centro cultural de participación ciudadana, en donde las personas vienen, para llevar a cabo sus proyectos, en común”. E19 (Entrevistado 19).

Se han presentado como relatos iniciales: Medialab Prado como Espacio de Cultura Digital y como Laboratorio Ciudadano de producción, investigación y difusión de proyectos culturales en colaboración. Conocemos en los siguientes epígrafes las narrativas presentes en cada actividad estudiada.

4.3. Historias de los Relatos y Temáticas

Se presentan las historias y temáticas, que cuentan y crean, de cada relato de los distintos Grupos de Trabajo y Laboratorios estudiados, en palabras del propio entrevistado, lo que ayuda a conocer a qué se dedica cada grupo. Se exponen las historias de todos los grupos estudiados con el fin visualizar la temática de cada uno de ellos.

AutoFabricantes

“Autofabricantes nació como Proyecto de Investigación y Mediación en Medialab, hace 3 años, y ahora se enmarca dentro del Laboratorio de Cuerpo, Salud y Autonomía, como una de las cuatro líneas de Trabajo. Al inicio éramos Autofabricación o creación colectiva de prótesis en código abierto y ahora ha virado o se ha hecho más permeable, a lo que el grupo ha decidido. Ahora es una asociación, un grupo de trabajo, en el cual nos dedicamos al conocimiento e investigación para la mejora de la calidad de vida y la autonomía. Trabajamos sobre prótesis y niños, y sobre otros ámbitos de la ortoprótesis y de la facilitación y comunicación de personas con diversidad y los entornos en los cuales están viviendo”. E1 (Entrevistado 1).

Art Skills, Las Olimpiadas del Arte

“Es un evento que parte de las escuelas de diseño de Madrid, y en la cual se le plantean a los alumnos otras formas de creación artística. ¿Cómo? Se hace convocatoria abierta de ideas, los alumnos proponen ideas en torno a una temática, se seleccionan en este caso doce, y después se abre convocatoria a colaboradores. Es un formato que se hace todos los años aquí en Medialab, que se llama Interactivos. Vamos a repensar esa idea entre un montón de personas, hacerla más rica, y lo interesante realmente, es que esa idea mute y se genere algo mejor, para llevarla a nivel de prototipo, durante tres días”. E1 (Entrevistado 1).

Madrid Cría

“Somos sobre todo mamás y familias de Centro y Arganzuela, presentamos un presupuesto participativo para Centro, que se llamó Madrid Cría, en el que solicitábamos en Centro, pues que hubiese algún espacio público al que poder acudir, sobre todo cuando hay inclemencias meteorológicas que son bastante extremas. Madrid es bastante dura ya para los adultos, pues con bebés bastante más”. E3 (Entrevistado 3).

Plató 21. Cine Sin Autor

“Cine Sin Autor, es un modelo de producción cultural basado en lo cinematográfico, llamado sinautor: la creación y gestión de películas por parte de colectivos que no tienen nada que ver con lo audiovisual. Ejercemos una función técnica de servicio. Es un modelo de producción radicalmente democrático, de ficción y representación audiovisual. Estamos haciendo Plató 21: una especie de experiencia piloto. Como un laboratorio de experimentación de formatos audiovisuales, que pueda venir la gente, representar con nuestra ayuda sus procesos de transformación. Unimos procesos de transformación, fuertes o radicales, y la auto representación colectiva e individual, audiovisual”. E5 (Entrevistado 5).

Plena Inclusión

“Proyecto colaborativo que busca que las personas con discapacidad sean emisores de comunicación y creadores audiovisuales. Plena Inclusión agrupa todas las asociaciones estatales que trabajan con discapacidad intelectual. Nos pareció interesante traer a Medialab a la gente por un factor de **Integración**, aquí se integran de una manera mucho más abierta, comen aquí, y nos pareció una manera de, a este sector que está muy etiquetado, pues abrir el espacio”. E5 (Entrevistado 5).

Wikimedia

“Hace referencia a la Fundación Wikimedia. En 2001 surgió Wikipedia, dos años después surgió la Fundación Wikimedia como entidad, sin ánimo de lucro. Encargada de la gestión logística de todos los proyectos Wikimedia. El tema de los servidores, del apoyo, del mantenimiento informático de millones de páginas web, con lo cual eso requiere un mantenimiento técnico, una gestión de las donaciones económicas que recibe la Fundación Wikimedia, la que se encarga del soporte a todos estos proyectos. Da nombre a lo que es el movimiento Wikimedia, toda la familia de proyectos de conocimiento libre”. E6 (Entrevistado 6).

CodeAttack

“Surge como un laboratorio para experimentar, probar ideas que faciliten la creación de videojuegos con software libre. Los resultados obtenidos en las sesiones de experimentación se utilizarán como material didáctico en presentaciones y talleres. Fomenta el auto aprendizaje. El objetivo es disfrutar planeando, desarrollando

videojuegos o demos, usando preferentemente herramientas de software libre, también la divulgación de estas herramientas”. E7 (Entrevistado 7).

AVfloss

“AVfloss es un Grupo de Trabajo, punto de encuentro para personas que le guste la experimentación audiovisual. Una parte fundamental es el uso y promoción del software libre en el mundo audiovisual y los procesos de creación y difusión. Hay gente que viene del mundo audiovisual, artístico, programación... Hay gente con diferentes perfiles”. E8 (Entrevistado 8).

Experimenta Distrito

“Experimenta Distrito es un programa de Medialab-Prado cuyo objetivo es probar, testear la propia metodología de Medialab, que tiene que ver con el sistema de convocatorias, de proyectos y de colaboradores. Y con la función clave de la mediación, experimentar con esa metodología contactándola con la realidad concreta cotidiana de las personas que viven en los barrios de Madrid. Experimenta Distrito intenta hacer eso en **conexión** con una de las líneas principales del Ayuntamiento de Madrid que es la **Cultura de Proximidad**, la descentralización. Que no todo tenga que pasar por el centro para ser reconocido como algo valioso y legítimo en términos, en este caso, culturales.”. E9 (Entrevistado 9).

Laboratorio de Fabricación Digital. FabLab

“Un FabLab es un sitio donde tú puedas entrar con una idea y salir con un prototipo. FabLab es un término que se acuñó hace poco menos de 15 años. El primer FabLab salió en el MIT. En el MIT crean este laboratorio y extienden una clase que se llama "From bits to bytes". Ellos tienen una clase y dentro de esa clase tenían un laboratorio donde el lema era ‘un sitio donde puedes hacer casi cualquier cosa’. Entonces la idea es muy bonita”. E10 (Entrevistado 10).

Interactivas

“Somos un grupo ecléctico, horizontal, diverso, abierto, que nos dedicamos a la investigación en tecnologías con interactividad. El **Eco Robotótem** fue un proyecto para la convocatoria de este año de [Interactivo?18](#). Sería Tótem robótico que inspira la conciencia ecológica. El título un poco lo dice, está hecho con desechos, el 99% de su esqueleto, de su cuerpo, son desechos electrónicos, eléctricos, a base de piezas de

ordenadores, radios, televisores, cables, esto es un **reciclaje de RAEE**. Nuestro proyecto, como Interactivas, es hacer una pared digital interactiva, que sea un portal galáctico, espiritual, a todos nos gusta un poco el tema espiritual mezclado con lo que tiene que ver con cosas tecnológicas y creativas”. E11 (Entrevistado 11).

Campamento Ciudad Diwo

“En Ciudad Diwo, tenemos un único objetivo y es que los niños sean felices y se lo pasen bien. ¿Cómo? Ahí está la clave. Son los propios niños los que tienen que tomar las propias decisiones. ¿Las decisiones de qué? De cómo gestionar este espacio de aventuras durante 15 días. Las primeras características de Ciudad Diwo es que los niños **deciden** y **proponen** las actividades y los proyectos que quieren hacer durante 15 días. Y se gestionan su tiempo, acompañados por los adultos”. E12 (Entrevistado 12).

Madrid For All

“**Madrid For All**, está basado en el desarrollo de un mapeo de recursos y servicios gratuitos para personas migrantes y refugiadas en los 21 distritos de Madrid, para que estén accesibles a través de una página web y una persona que lo pueda requerir pueda ver cómo acceder a ellos y dónde se encuentran”.

“**Mundo en Movimiento**, es una asociación sin ánimo de lucro creada a finales de Febrero de 2018, nos ocupamos de aspectos multidimensionales del tema de las migraciones y tratamos de impulsar una ciudadanía global”. Como Mundo en Movimiento, tienen 2 grupos de trabajo en MLP, Madrid For All y la colaboración con el Grupo de Trabajo GenZ, sobre el Juego de cartas “Familias de verdad”. E13 (Entrevistado 13).

Wikiesfera

“Wikiesfera es un grupo de trabajo que nació en 2015. Es un espacio para que la gente venga con su ordenador y vayan desarrollando el aprendizaje de la herramienta de edición. Hay otras actividades, como las ‘Editatonas’, son maratones de edición con perspectiva de género. Se busca visibilizar a mujeres que no existen todavía sus perfiles en la Wikipedia. Y tratar por ejemplo, la memoria histórica para hacer visible temas que quedan ocultos en la historia. E15 (Entrevistada 15).

GenZ

“GenZ es un grupo de trabajo que quiere romper con los tópicos de que las adolescentes viven encerradas en su entorno, sin preocuparse por el mundo que las rodea, reivindicar sus necesidades y derechos, hacerse escuchar, que el resto de la gente sepa qué cosas les preocupan y en qué temas pueden colaborar. Y romper un poco la brecha generacional, mejorar la comunicación con las personas adultas. Está formado por adolescentes de 16-17 años. Las integrantes son estudiantes de bachillerato artístico de un instituto público de Madrid (IES Santamarca). Nuestra intención es abrirlo para que participen adolescentes de perfiles más variados y de diferentes edades”. E17 (Entrevistado 17).

CoderDojo

“Es una iniciativa que nace en Irlanda hace aproximadamente 10 años para llevar la alfabetización digital a jóvenes sin recursos, lo que pasa es que después se extendió y se adoptó la idea para todos los jóvenes que estuvieran interesados, pero en principio era para jóvenes sin recursos. El objetivo es ese, llevar la información, que sea libre, que el conocimiento sea libre, que esté al alcance de cualquiera que lo necesite. Y ¿por qué es importante? Pues por eso mismo, porque es libre. En este mundo mercantilista pues hemos encontrado algo que compartir y encima libre, gratis”. E19 (Entrevistado 19).

Como se ha observado, cada grupo tiene la propia trama de su historia, una narrativa que van construyendo en colaboración y sin perder el eje del relato base de Medialab-Prado, insertado en la Cultura Digital y los Laboratorios Ciudadanos.

4.4. Actores que intervienen en el Universo Medialab-Prado

Medialab-Prado es una comunidad que cuenta con personas que desarrollan determinados puestos de trabajo en el Centro, como son el Director Artístico, Gerente, Responsable de Mediación, Responsable de Comunicación, Coordinación de los Laboratorios, Coordinación del Programa Cultural, Recepción, Seguridad. Luego hay que nombrar a todas aquellas personas que llegan al Centro, bien por estudios, para investigar el Centro, para conocer el lugar, o que simplemente utilizan sus instalaciones para estudiar, traen a los niños después del colegio a jugar y merendar en el patio, o con

otros motivos. No podemos olvidar a los más pequeños de Medialab-Prado, los niños/as que junto a sus familias vienen cada miércoles a jugar en Madrid Cría. Y por otro lado, todos aquellos niños de las actividades Infantil, Juvenil y Familias y sus distintas Actividades: CoderDojo, Campamento Ciudad Diwo, Sábados Flúor, La Regadera. Y todas las personas que participan en Charlas / Eventos / Conciertos. Vamos a centrarnos, en aquellas figuras que aparecen en estos contextos de innovación y que aportan unas características especiales:

Los **Mediadores Culturales** son personas que trabajan como dinamizadores del espacio, en este caso de Medialab-Prado. Reciben, orientan a los usuarios, documentan, llevan su proyecto de Mediación e Investigación, poniendo a disposición del público las diferentes líneas de trabajo y actividades desarrolladas cada una con distintas narrativas. Hay que exponer, a lo largo del curso 2018, este equipo de Mediación no ha estado presente como tal. En el mes de Julio de 2018 se ha celebrado la Convocatoria Pública para estos puestos, y a lo largo de los siguientes meses se realizara la convocatoria para los colaboradores de los distintos proyectos seleccionados. Decir por tanto, que desde su carencia se ha comprobado su importancia. Pues es una figura que caracteriza al entorno Medialab-Prado. En el caso de los estos seis Laboratorios que consta Medialab, está la figura del **Coordinador** de los seis Laboratorios. Cada Laboratorio tiene un coordinador o responsable. Un Mediador Cultural por cada Laboratorio, por lo que son seis Mediadores. Y las personas inscritas a las distintas actividades de sus Programas, que son los Colaboradores que llevarán a cabo los distintos proyectos.

Los **Colaboradores** son personas inscritas e interesadas en la temática del grupo en cuestión y junto a la figura del Coordinador de cada grupo de trabajo, llevan a cabo los proyectos. En muchos casos se dan relaciones horizontales y entre todos los participantes se ocupan de las distintas tareas, tanto de coordinación como de las actividades a realizar. Entra en escena otra figura, el **Mentor**. Colaboran en los talleres de producción. Son personas voluntarias que aportan sus conocimientos en un determinado campo o ámbito y en formas de aprendizaje colaborativo. Está el mentor técnico y el mentor más teórico que es el mentor estándar, el cual es una persona que tiene conocimientos en esa temática y puede asesorar y aconsejar. Como ejemplo, el Mentor colabora de manera gratuita en talleres como CoderDojo, actividad realizada los sábados de 17.00 a 19.00h. La iniciativa surgió en Irlanda en 2011. Su objetivo es

extender el aprendizaje de la programación y se potencia el software libre y se trabaja con herramientas de programación libres como Scratch, Processing, Unity, App Inventor, Python. Se trabaja en grupos de interés y se promueve y favorece la realización de proyectos autónomos por parte de los grupos. En el Programa Experimenta Distrito, hay un equipo de mentoría encargado de acompañar el desarrollo más conceptual y técnico de las ideas, haciéndolas realidad. Desde Medialab se contratan esas figuras, para que ayuden al desarrollo de los proyectos.

Está la figura del **Experto**, que suelen ser mentores. Son personas expertas en un determinado campo o disciplina que aportan información y sus conocimientos en determinados eventos, charlas, conferencias que se organizan a lo largo del año. Son mentores El **Acompañante** es la figura que guía, facilita y como su nombre indica, acompaña en los procesos de aprendizaje de los niños/as del Campamento de Ciudad Diwo, que conoceremos más adelante en la presentación de Grupos observados. Dicha figura no impondrá los contenidos, actividades y proyectos que se trabajarán durante el Campamento Urbano en Medialab-Prado, sino que son los niños/as los que deciden en Asamblea qué quieren hacer. En Medialab-Prado existen diversas formas y grados de participación e implicación en las distintas actividades. Se puede colaborar proponiendo una idea y colaborando en la idea que otros han presentado. Es un espacio abierto al público, por lo que cualquier persona puede:

- Visitar, conocer y hacer uso de las instalaciones y diferentes espacios.
- Disfrutar de las exposiciones donde se exhiben los prototipos realizados en los talleres, de los conciertos, charlas y eventos que se celebran a lo largo del año.
- Asistir de manera puntual o fija a las actividades que son públicas, gratuitas y abiertas.

Para participar y trabajar de forma más activa:

Para llegar a ser **Mediador Cultural**, se presenta en Convocatoria Pública, un proyecto en relación a la temática acorde a uno de los seis Laboratorios: PrototipaLab, ParticipaLab, DataLab, InCiLab, CiCiLab, AVLab. Para sacar adelante estos proyectos, se abre un plazo de inscripción para el otro formato de participación que son los **Colaboradores** interesados. Dentro de cada Laboratorio se realizan distintos Programas. En el caso del Programa Interactivos¹⁸, dentro del Laboratorio InCiLab,

cada año se celebra un taller internacional de prototipado colaborativo en torno a una temática a través de la experimentación creativa con herramientas de hardware y software libres. Este año se llama **Interactivos?18: Habitar los RRRResiduos**. Se seleccionan 8 proyectos y se unen personas que quieran colaborar, trabajarán contrarreloj durante 10 días (10 al 23 Mayo), en la creación de su prototipo. La clave de su metodología es la creación de inteligencia colectiva, en 13 días debaten las ideas, las evolucionan y en colaboración realizan un prototipo. Cada persona aporta su capacidad. Conocimos el caso del Grupo Interactivas con la creación de su prototipo el Eco Robotótem, que mide la contaminación del ambiente. Nos contaban cómo es la implicación en este grupo y especialmente para el Programa Interactivos?18.

Los **Grupos de Trabajo**, son otro de los formatos de participación. Cualquier persona usuaria que quiera desarrollar una actividad o proyecto, puede presentar una propuesta para crear un Grupo o una actividad. Debe tener en cuenta, revisar los Grupos que ya están en marcha por si se está desarrollando una línea similar a la presentada y si existe esa línea, hablar con el responsable para trabajar de manera conjunta. Estos grupos también son abiertos a la participación ciudadana, por lo que se difunde para que los colaboradores se inscriban. Su finalidad es compartir sus avances y su trabajo, tanto a través de la documentación de los procesos para que puedan ser replicados por otras personas interesadas en cualquier contexto, como a través de talleres, actividades, charlas, etc. El coordinador suele ser la persona que hizo la propuesta, aunque trabajan de manera autónoma y con relaciones horizontales. Se reúnen según las necesidades del Grupo, normalmente una vez a la semana o cada quincena. Como se observa, se producen distintos grados en la participación, y cada persona y grupo expresa su implicación y trabajo, en una determinada narrativa y lenguaje o con la mezcla de varios. Como ejemplo, videojuegos, auto edición, música electrónica robótica, Datos, cine, Diseño 3D, Audiovisual, Juego infantil, Microarquitectura, Programación, textil, Arte, Cómic, Relatograma, Relatos,

4.5. Procesos de Prototipado y Prototipos

Se trata de dar visibilidad a los problemas y comenzar a colaborar en la búsqueda de soluciones. “El prototipo es el medio por el cual implementan la solución”. E16 (Entrevistado 16). De ahí la importancia de que cada proyecto plantee sus problemas o necesidades. El hablar de las fases de creación del prototipado, prototipo, distintas prácticas y maneras de hacer, nos obliga a hablar sobre la metodología característica de Medialab-Prado. Sobre el cómo se hace y se trabaja. Todos los grupos de trabajo, laboratorios, programas, talleres y actividades, a través de prácticas colaborativas crean un determinado producto, ya sea un prototipo o bien, contenido y conocimiento cultural, vinculado a unas características que lo hacen especial. Y son a estas cualidades a las que le prestamos atención en estas líneas. ¿Qué tipo de productos se crea en Medialab-Prado? “El prototipo es algo que convoca a toda una serie de personas en torno al hacer”. E9 (Entrevistado 9).

Al proceso de construcción de los relatos, le añadimos otro elemento más: el Prototipo y su proceso de fabricación y desarrollo. Este hecho de fabricar y el uso de determinadas palabras, nos dice cómo es el tipo de relato que se crea en Medialab-Prado. Un relato que conjuga verbos como pensar, narrar, relatar, hacer, prototipar, investigar, equivocarse, errar, validar, probar, mejorar, etc., conjugando distintos tipos de hacer. Junto al relato inicial del pensar, están las primeras semillas e ideas de las que nace cada proyecto, que gracias a la aportación y debate entre colaboradores, evolucionan y gracias a esta inteligencia colectiva se llega a otro relato que surge del hacer, del prototipar. Con respecto al hecho de prototipar “no perder de vista la palabra Prototipar. Los laboratorios son espacios de decir y de hacer. Buscan intervenir su propio mundo y para intervenir hay que hacer. El prototipo como producto de su hacer, que siempre está inacabado, en estado beta. Por eso es importante, porque es una primera expresión de solución a una determinada problemática”. E16 (Entrevistado 16). Para una mayor comprensión del término Prototipado y cómo se fabrican, exponemos como ejemplo a tres Grupos y cómo lo desarrollan.

- **El proceso de fabricación de un prototipo en el FabLab:**

El laboratorio de fabricación digital de Medialab-Prado es un lugar en el que se investiga y experimenta con diversas herramientas, tanto físicas como digitales, y diferentes procesos. “El flujo de trabajo es más o menos el mismo para los distintos métodos de fabricación. Partes de una idea, esa idea por lo general, la plasmas en un papel, no hay nada digital hasta ahora. Una vez que tienes esa idea en el papel, sí tienes que llevarla al diseño digital, tienes que tener en cuenta también cuál va a ser tu producto final. ¿Va a ser un mueble de madera, una carcasa para electrónica, unas identificaciones de cartón? En el caso de la fabricación de prótesis de manos para niños se van mejorando y creando versiones, por eso se habla de prototipo y nunca de producto”. E10 (Entrevistado 10).



Ilustración 5. Prototipos proyectos FabLab. Elaboración propia.

- **El proceso de fabricación en el Programa Experimenta Distrito:**

En cuanto al proceso no se dan unas fases concretas, se dan unos meses de mediación entre el equipo y los vecinos, y una vez que cada grupo se reúne para trabajar lo hace de forma autónoma junto a mediadores y mentores, y se decide y define cuál es el proceso de prototipado que se va a llevar a cabo, por lo tanto no existe ni protocolo estricto ni prefijado. Los mentores realizan labores de seguimiento en el proceso de prototipado de cada proyecto y documentación con la finalidad “que ese prototipado que se realiza, esté recogido, sistematizado todo ese conocimiento, para que luego se pueda replicar y reutilizar”. E9 (Entrevistado 9).

Uno de los ejemplos de prototipado en Experimenta Distrito fue: hacer juntos una obra de guiñol, se crean los personajes y el escenario de forma material, se escribe un guión. Todo ello tiene un gran valor en el desarrollo de la comunidad y la colaboración, siendo prácticas nacidas del hacer junto a otro, y esto no quiere decir que se aparte el pensar o el discurso. Con el prototipado surgen muchas situaciones interesantes, “somos más libres, no estamos tan constreñidos por el error, por el resultado. Nos podemos permitir fallar con otros, explorar y tantear, y no saber por dónde van a ir las cosas, pero colectivamente y a través de ese hacer ir descubriéndolas”. E9 (Entrevistado 9). El prototipado es un proceso abierto siempre y en continuo aprendizaje, y otras personas pueden contribuir en cualquier momento y entrar en los procesos de creación y colaboración.



Ilustración 6. Mapa del Distrito Retiro Experimental. Elaboración propia.

- El proceso de fabricación del Eco Robotótem:

Es un proyecto realizado por el grupo de trabajo Interactivas, para la convocatoria pública del programa [Interactivo?18](#), celebrada todos los años. Fueron seleccionados y comenzaron a trabajar en ello. Está hecho con reciclaje de RAEE, es decir, con desechos eléctricos, electrónicos, cables, piezas de televisores, ordenadores, radio, y con arduino. Su coordinadora habla sobre los inicios de este prototipo: “partimos más como de un tótem, y nunca la idea fue que se pareciera tanto a un robot y terminó más parecido a un robot. Lo cual también nos mola, lo hace más amigable (...) Es un tótem robótico que inspira la conciencia ecológica.”. E12 (Entrevistado 12).

Su proceso de creación, siguiendo la metodología Interactivos? de fase de diseño, fase de trabajo que dura unos determinados días y creación de prototipo. En concreto duró 10 días de intenso trabajo, del 14 al 24 de mayo de 2018. Cada persona del grupo Interactivas colaboraba las horas que podían, y se iban intercalando, unos por la mañana, otros por la tarde. El trabajo se desarrolló de una manera libre, de tal forma que cada participante hacía lo que quería, podía y conocía. Se planificaron en reunión los días, los materiales que eran necesarios y se repartían las tareas.

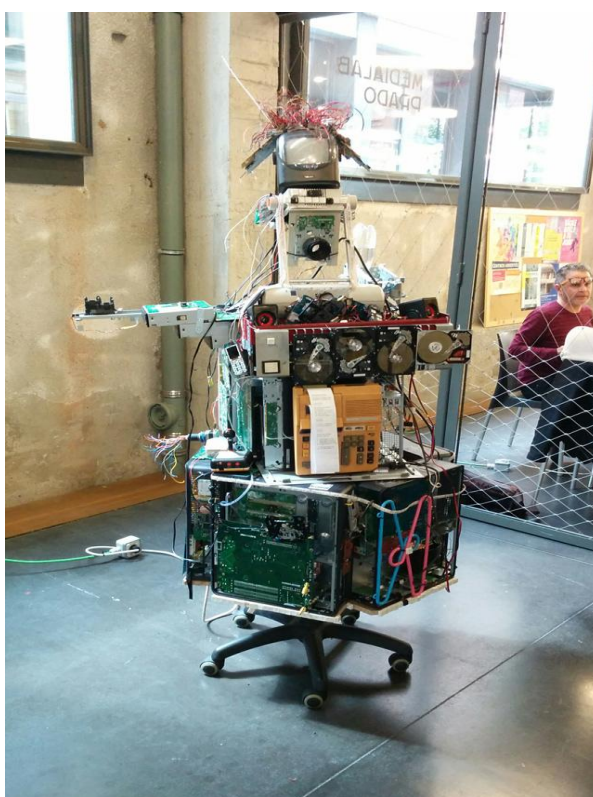


Ilustración 7. EcoRobotótem. Prototipo de Interactivas. Elaboración propia.

4.6. Escenarios y Herramientas de Construcción Narrativa

4.6.1. Escenarios.

Como **espacios físicos** donde sucede la acción se encuentra el edificio de Medialab-Prado, el exterior y calles colindantes, los Distritos y sus distintos barrios participantes en el Programa Experimenta Distrito. El propio **Edificio de Medialab-Prado**, espacio público, y cada una de las instalaciones que contiene: En la Planta Baja se encuentra la entrada principal, el puesto de recepción, el puesto de seguridad, un espacio con una mesa con múltiples tomas de electricidad, utilizadas por la gente para el trabajo con portátil u otros usos. Justo detrás de la recepción se encuentra el ascensor. Desde la entrada, se accede a la derecha por una escalera que lleva al sótano donde está ubicado el **FabLab**, Laboratorio de Fabricación Digital, el cual da soporte a todos los proyectos que necesiten algún recurso de él. Aquí es donde comenzó a funcionar MLP, pues el resto del edificio fue rehabilitado posteriormente. A continuación de la entrada principal, en la Planta Primera y al lado del ascensor, está el **LaB O**, por sus dimensiones tiene un área útil de 290m² y un aforo máximo de 140 personas. Es un espacio diáfano en el que se pueden llevar a cabo diferentes actividades, eventos, talleres, conciertos, performances, se utiliza como espacio de exposición de las muestras y producciones de los resultados de los talleres. Un ejemplo es la exposición actual con los [8 proyectos seleccionados del Programa Interactivos?18](#). Y ha sido sede, en palabras de Bronchalo “campamento base de los niños/as del Campamento urbano, Ciudad Diwo”. Dos de las puertas del LaB O, dan al patio exterior, donde justo enfrente se encuentra la Cantina La Buena Vida y el jardín.

Medialab-Prado cuenta con servicio de bar, **la Cantina La Buena Vida**, gestionado por el Mercado de la Buena Vida, donde trabajan directamente con los productores ecológicos, artesanos y de proximidad local, para así ofrecer el mejor producto de una Dieta Mediterránea, con aceite de Oliva, los mejores ingredientes y todo ello con un toque de innovación. Junto a la Cantina, está el **Espacio Infantil**, donde se reúne los miércoles por la tarde Madrid Cría para disfrutar y jugar con los más pequeños. El Jardín es un espacio exterior donde está el Gusalab, es un prototipo para sentarse que se fabricó en madera. Tienen encuentros distintas actividades infantiles.

La **Escalera La Cosa** como espacio físico, cuenta Larrondo (2018) que separa y comunica los dos Edificios de la antigua Serrería Belga. Está recubierta por paredes de plástico iluminadas en su interior, es una infraestructura programable y abierta a la experimentación. La escalera está diseñada por [Langarita-Navarro arquitectos](#) como parte del proyecto de rehabilitación de la antigua Serrería Belga. Debajo de la escalera de la primera planta está el patio. Es una pantalla de baja resolución con una geometría distinta de una pantalla convencional. A lo largo de toda la superficie de paredes y techos en las tres plantas que conecta, se han dispuesto aproximadamente 6000 leds direccionables, esto significa que se puede controlar el color de los leds de forma independiente. Sus propiedades estéticas desde el exterior, y las capacidades inmersivas en el interior, la hacen un soporte único.

En la Planta Segunda, justo encima del Lab O se encuentra el Lab 1, conectados ambos por dos grandes agujeros rectangulares en el suelo, utilizados en La antigua Serrería para transportar grandes bloques de madera entre una planta y otra. Tiene un área de 240m² y un aforo máximo de 115 personas. En este espacio, hay mesas y sillas con toma de electricidad que los usuarios pueden utilizar para trabajo personal o grupal, y se realizan reuniones, talleres, espacio expositivo. En un rincón, hay un espacio con sofás y mesa baja para el descanso. Justo enfrente del LaB 1, y a los lados del ascensor, se encuentran los 2 **Minilabs A y B**. Son pequeños espacios de 45m² y un aforo de 25 personas. Se reúnen para trabajar los Grupos de Trabajo, se hacen reuniones y talleres. Tienen grandes ventanales de cristal, el Minilab B está orientado a la calle, y el Minilab A hacia el patio. Al otro lado de la Escalera La Cosa, en la planta 1ª se encuentran las oficinas de trabajo, una habitación de reuniones con vistas al patio, y los servicios.

En la Planta Tercera, como espacios a destacar, se encuentra el **Auditorio**, con un área de 280m² y un aforo máximo de 210 personas. En este espacio se realizan conciertos, presentaciones, y eventos de mediano y gran formato. Como ejemplo de actividad celebrada y en la que estuvimos presentes, Art Skills, Las Olimpiadas del Arte. Escenario propicio para el trabajo en equipo y la presentación de sus proyectos. Encima de los Minilabs A y B se encuentran las Salas C y D, que también las utilizan los Grupos de Trabajo. En la Sala C se han realizado dos de las Entrevistas.

Los **Espacios Exteriores** como son las Calles colindantes y la Plaza de las Letras, son utilizadas por algunos Grupos de Trabajo como Plena Inclusión en el Proyecto Hazte Ver, para grabar las escenas de la película que han rodado. La Fachada Digital, utiliza la Plaza como espacio cuando se proyecta alguna actividad.

Los Distritos de Villaverde, Fuencarral, Moratalaz y Retiro, forman parte como escenarios que acogen la acción, colaboración en proyectos y la participación de los ciudadanos y vecinos de sus distintos barrios. Villaverde utiliza como espacio de trabajo y encuentro [La Sala Boetticher](#). Fuencarral Experimenta utiliza el Centro social autogestionado [Playa Gata](#), Moratalaz Experimenta se reúnen es La Salamandra⁴⁹, en C/ Encomienda de Palacios 52). Aula M, 1ª planta. Y Retiro Experimenta utiliza la nave del [Centro Cultural Daoíz y Velarde](#).

Los Escenarios Digitales son todos aquellos entornos y espacios que con la llegada de Internet permiten a los usuarios de Medialab-Prado estar conectados y en interrelación con personas que no se encuentran en el mismo espacio físico. Se tiene acceso a ellos, con solo un click. A través de medios como ordenadores, portátiles, móviles, tablets, etc. En estos contextos en red, se generan medios y plataformas utilizadas por los usuarios y sus relatos crecen y se expanden por este mundo virtual:

Páginas Webs – Blogs - Redes Sociales

Dispone de Página Web⁵⁰ oficial donde conocer qué es, se puede ver su programa de actividades y los días que se reúnen los distintos Grupos de Trabajo. Para una mayor comodidad, ofrece realizar las distintas inscripciones a las actividades de manera virtual. En estos espacios virtuales conviven todo tipo de narrativas, lenguajes y formatos, son narrativas digitales, como el hipertexto, el audio, las imágenes, los vídeos, la realidad aumentada, etc., expandiéndose a través de múltiples plataformas y aplicaciones.

⁴⁹ <http://lasalamandra.info/> Espacio Socio Cultural La Salamandra en Moratalaz.

⁵⁰ <https://www.medialab-prado.es/medialab> Página Web de Medialab-Prado

Medialab Prado MADRID

MEDIALAB PRADO

MEDIALAB LABORATORIOS PROGRAMAS ACTIVIDADES MULTIMEDIA COMUNIDAD

Talleres GriGri Pixel

Jueves 23 y 30 de mayo y 6 de junio

«Reconocernos, resimbolizar y dar lugar», sobre la construcción del concepto de ciudad, vecindad y comunidad

TALLERES DE PRODUCCIÓN

ABIERTOS Y GRATUITOS
Para repensar los procesos de vecindad y de mundo común

Jueves 23 MAYO
MAPAS DE TRAVECTORIAS
1er Taller en SERGADE
De 17h a 20h

Jueves 30 MAYO
FABRICACIÓN DE TEBEMAS
2do Taller en MEDIALAB PRADO
De 17h a 20h

Jueves 6 JUNIO
MANIFIESTO DE VECINDAD
3er Taller en SERGADE
De 17h a 20h

Datos e inscripciones: grigri@medialabprado.com

Actividades Mayo 2019 Ver todas →

MIÉ	JUE	-VIE-	SÁB	DOM
15	16	17	18	19

23ª Reunión ESNOG (Grupo de Operadores de Red España)

16 y 17 de Mayo 2019

23 edición de ESNOG (Grupo de operadores de red de España) ESNOG es un foro abierto para el intercambio de información técnica, experiencias y conocimientos de ingeniería relacionados con los servicios de infraestructura de Internet.

#EDCCD Maker Jam

Del 16 al 18 de mayo

#EDCCD Maker Jam parte de la idea de desarrollar videojuegos, juguetes digitales y/o físicos y arte interactivo cuyo común denominador sea la utilización de controladores alternativos desarrollados con hardware como Makey Makey o Arduino.

Ilustración 8. Página Web de Medialab-Prado. Elaboración propia.

Medialab-Prado está en las distintas Redes Sociales como:

En **Facebook**⁵¹ van anunciando actividades que van a tener lugar en Medialab, el comienzo de curso como ellos lo llaman y las convocatoria para que se inscriban los Colaboradores a cada Laboratorio y Programa.

⁵¹ <https://www.facebook.com/MedialabPradoMadrid/> Facebook Medialab-Prado

El diseño de **Twitter**⁵² le permite una comunicación más fluida con sus seguidores, a través de fotos de los participantes, anuncia el comienzo de determinados Grupos de Trabajo, se comparten las convocatorias abiertas a Colaboradores para los distintos proyectos...

En **Instagram**⁵³ se comparten sobre todo fotografías y videos. Se comparte contenido más informal y a la vez de una manera artística: anuncia la apertura en Septiembre, publicita la revista de la radio pública de Madrid [@m21radio](#), las actividades del Campamento de Ciudad Diwo... **Flickr**⁵⁴ es utilizado para compartir fotografías de las actividades que se realizan con una breve explicación de qué hacen. Están también en **Github**⁵⁵ que está más destinado a desarrolladores y programadores, donde disponen de repositorios Git. El uso de redes sociales es para llegar a un público más amplio, pues hay personas que sólo utilizan unas redes sociales frente a otras, aprovechando que cada red social tiene también un público concreto, así se puede llegar a perfiles más variados, siendo esta una de las finalidades de Medialab-Prado.

4.6.2. Herramientas de Construcción.

Como toda construcción, los relatos necesitan de determinadas herramientas que facilitan la innovación y la creatividad de su narrativa. En este apartado se detallan los Recursos Materiales y Digitales utilizados por los usuarios en la creación de los distintos relatos e historias. El Centro de Medialab-Prado es en sí mismo un recurso, que ofrece numerosos espacios, como ya se expuso anteriormente, adecuado para los distintos de hacer, y comenzar a trabajar:

- Recursos Materiales y Equipamiento

Enchufes y tomas de electricidad, proyectores, zonas adaptadas al trabajo en pequeño, mediano y gran grupo. Mesas amplias y sillas. Zona de sofás en la segunda planta. Y todos aquellos materiales que utiliza y le son necesarios a cada grupo de trabajo, cada laboratorio y actividad realizada en Medialab-Prado. El equipamiento del FabLab se detalla en el apartado correspondiente al Laboratorio de Fabricación Digital.

⁵² <https://twitter.com/medialabprado?lang=es> Twitter Medialab-Prado

⁵³ <https://www.instagram.com/medialabprado/?hl=es> Instagram Medialab-Prado

⁵⁴ <https://www.flickr.com/photos/medialab-prado/> Flickr Medialab-Prado

⁵⁵ <https://github.com/medialab-prado> Github Medialab-Prado

- Recursos y Herramientas Digitales

Se nombran algunos ejemplos de recursos utilizados:

(Software Libre)

Programas de Edición de Imagen: Gimp o Inkscape

Video mapping / Collage / Hackatón /

Linux. Programas libres: Linux sistemas operativo libre.

Godot. Motor gráfico para videojuegos.

Gipsy, es una aplicación de videollamada tipo skype.

Blender, programa de software libre para 3D y para edición de video.

AVCity, Ardour. Programas de Edición de sonido. Retoca rápidamente piezas de sonido.

Github, Plataforma de repositorio de código

PeerTube, Plataforma basada en P2P.

4.6.3 Lenguajes.

En este espacio de creación conviven múltiples lenguajes que sirven para expresar las distintas narrativas. Así, cada grupo construye su relato con un determinado tipo de lenguaje, o la unión de varios. Están presentes la música, la costura, la imagen, el audio, la robótica, la electrónica, la música robótica, el juego, el cine, audiovisual, distintos lenguajes de programación: HTML, la edición, diseño 3D, etc.

El centro cuenta con Servicio Streaming

Parte de los relatos desarrollados en Medialab-Prado ocurren en tiempo real, el mundo digital interacciona con el mundo real y físico. El Proyecto de Mediación “Stream y procesos creativos” dentro del Programa de Investigación - Mediación 2015-2017 - se desarrolló con el Objetivo de explorar nuevas formas de expresión en la creación digital, utilizando las tecnologías que permiten un flujo de datos que se generan en tiempo real. En el Grupo de Trabajo **StreamLab**, se exploró en el campo de la creación audiovisual y el streaming por internet como las webcams abiertas, la televisión online, y se hicieron actividades puntuales explorando la creación de narrativas con datos como material artístico. El fin de este proyecto fue potenciar

proyectos creativos que surgen desde el colectivo y con metodologías colaborativas. Se buscan formas de documentar los procesos y compartirlos para fomentar el compartir y la accesibilidad. La finalidad es que se den sinergias entre los proyectos seleccionados y el entorno de Medialab. Este proceso de producción será a la vez un proceso de formación y de aprendizaje mutuo. Por tanto se realizarán talleres puntuales según las necesidades formativas que se expresan en el proyecto. Formación a cargo de expertos/as en el campo de nuevos medios y de la experiencia que los participantes aporten. Medialab-Prado dispone de sistema Streaming, por lo que muchas de sus actividades, eventos y charlas se pueden ver en directo. Como ejemplo y muestra de Observación para esta Investigación, se puede nombrar las **Olimpiadas del Arte, Art Skills**, que tuvieron lugar los días 28-29-30 de Mayo de 2018, y su presentación de los proyectos finalizados fue retransmitido en directo a través de YouTube.

4.7. Mediación e Investigación

La Mediación es parte de la filosofía de Medialab-Prado, y es una herramienta de trabajo con los usuarios y visitantes. Se ofrece información permanente sobre las distintas líneas de trabajo y actividades. Es un programa que atraviesa transversalmente Medialab-Prado, una herramienta muy fuerte en el proyecto, a través de la cual se informa, se escucha y se acoge a las personas que vienen al centro, o por las distintas vías de contacto existentes. Se abren canales de comunicación para que los usuarios dialoguen con el centro, sus proyectos y puedan aportar y unirse a la colaboración en alguna de sus líneas, para que la información no fluya en una sola dirección.

El paso de Medialab-Prado de espacio expositivo a espacio interactivo, al permitir la participación ciudadana en las interacciones, conlleva el desarrollo de una serie de recursos humanos que promuevan estas relaciones, por lo que surge la figura del Mediador Cultural. Los Mediadores Culturales son esas personas que ayudan en la gestión de los grupos y actividades que se desarrollan, sus tareas consisten en escuchar, informar, acoger, conectar y relacionar a las personas que quieren saber y conocer Medialab-Prado, acompañar a los usuarios en las convocatorias abiertas, en proyectos, en grupos de trabajo y saber lo que hacen. Así como facilitarles los canales y recursos pertinentes para que lo consigan. “Son realmente como los conectores y responsables del espacio y de lo que les sucede a los usuarios”. E18 (Entrevistado 18).

Las funciones del responsable de mediación son la coordinación del equipo de atención al público y el equipo de mediación. Se encarga, por tanto, de que los equipos desarrollen sus funciones de atención e información, y de acompañar a las personas que realizan algún proyecto. Son labores de acompañamiento y seguimiento, charlas con las personas interesadas en cuanto a recursos físicos y técnicos que se puedan necesitar. En la parte de la Educación, se realizan funciones que tienen que ver con la programación, diseño y seguimiento de las actividades, la comunicación a las personas inscritas en la parte de producción y todo lo relacionado con el contacto con las personas y la facilitación de todos aquellos recursos que sean necesarios.

Sobre la Mediación nos habla su responsable: “sí hay una herramienta muy fuerte en el proyecto que es la Mediación. Atraviesa casi todas las actividades que se hacen y el propio Centro. Entonces la mediación se ultima como las herramientas que tiene el proyecto para acoger, informar, escuchar a la gente que se acerca a Medialab por un canal o por otro, cosas que ya están pasando en el Centro. O sea, en vez de quedarse en la mera unidireccionalidad en el que uno le da una información a alguien, abogo por abrir canales para que la gente pueda establecer diálogos con el Centro y con sus proyectos y pueda unirse o aportar de una manera más personal”. E18 (Entrevistado 18).

4.8. Necesidades Sociales y Procomún

Las narrativas tejidas en Medialab-Prado se ocupan de temáticas que preocupan e interesan a los ciudadanos. La Acción Social es la respuesta de los ciudadanos ante una determinada problemática. Es un proceso que da sentido a la construcción de los relatos. Los ciudadanos se convierten en agentes del cambio. Comunidades de vecinos abordan los problemas que les afectan, proponiendo soluciones. Cada laboratorio, cada Grupo de Trabajo, cada actividad estudiada y que se lleve a cabo en Medialab-Prado parte de una temática, problema o necesidad concreta, a la que se intenta dar solución a través de los proyectos presentados y del trabajo colaborativo entre los usuarios, que ayude en la mejora de la calidad de vida. En Medialab cobra importancia el hecho de que es el ciudadano quien identifica algún problema o necesidad, y se convierte en agente del cambio, y decide dar una solución a esa determinada temática. El usuario puede proponer ideas, proponer un proyecto para que se trabaje de manera colaborativa

o sumarse a un proyecto ya en marcha. Las problemáticas sociales son muy diversas, por lo que no se pueden atender todas, las que los usuarios colaboradores detectan para sus proyectos, y se intenta estar sensible a problemáticas que se abren en la sociedad hoy en día, como el tema de la diversidad, aspectos relacionados con la diversidad funcional o la movilidad y el feminismo entre otras muchas. Se muestran algunas necesidades desde la que parten, a modo de ejemplo, pues más adelante se analiza cada grupo estudiado:

AutoFabricantes: Se dedican al conocimiento e investigación para la mejora de la calidad de vida y la autonomía. Trabajan sobre prótesis y niños y también sobre otros ámbitos de la ortoprótesis y de la facilitación y de la comunicación de personas con diversidad y los entornos en los cuales están viviendo”.

Madrid Cría: Se dan unas necesidades de espacios, tanto en interior, como en los parques infantiles al uso de hoy en día en Madrid, tienen muchas carencias, pues no se tiene en cuenta el aspecto intergeneracional desde la infancia, para que las familias puedan disfrutar con los niños.

Madrid For All: la información no está accesible para las personas migrantes que necesitan los servicios que se ofertan en la ciudad. Hay mucha ayuda de asociaciones, colectivos, y de tipo particular, que está muy atomizada, no hay visibilidad sobre lo global. No hay una foto general en la que puedas consultar.

En cuanto al procomún, se dan características que presentan los distintos contenidos y conocimientos creados, y se utiliza para su descripción el concepto “Libre”, lo que implica que no es conocimiento privado, al ser público se puede pensar que lo gestiona el estado, aunque no es así, es contenido gestionado por personas. Aparece el término procomún, que hace alusión a los bienes que no se mercantilizan. Los bienes que son de todos y comunes a todos, pues es de todos y de nadie. Esta práctica es característica de Medialab-Prado. El procomún es un valor social que tiene miles de años de tradición, por esta razón, los conocimientos deber seguir siendo compartidos por todos. Como ejemplos de los Grupos de Trabajo en torno a la edición en los proyectos de Wikimedia, Wikiesfera y Wikimedia, ambos son dos Grupos de Trabajo de Medialab-Prado, donde se edita contenido en los distintos artículos de cada Proyecto Wikimedia. Cobra importancia esta práctica pues permite crear contenido de manera libre y gratuita.

4.8.1. La Documentación

En todos los proyectos y actividades se promueve la labor de la documentación de los procesos y de los aprendizajes. Su fin es que los distintos procesos de creación, tanto de los prototipos, contenidos o conocimientos, puedan ser replicados por cualquier persona interesada en ellos y con la finalidad de evaluar el trabajo realizado para la mejora de los procesos. Así, si se han encontrado algún tipo de problema, no tengan que comenzar de nuevo otras personas, si no avanzar en esa dirección. De esta manera el conocimiento es libre, abierto y accesible para todos. Cada grupo realiza la documentación de sus procesos, lo que genera un conocimiento colectivo para ser utilizado por todas aquellas personas interesadas.

4.8.2. Limitaciones

En un centro de las características de Medialab-Prado, tan complejo, es imposible no encontrar algún tipo de problema. Siempre hay alguna limitación, ya sean de organización o físicos en el espacio. Al estar en el marco de la administración pública, al manera de hacer de Medialab no coincide con los cauces habituales de gestión y otros asuntos. Una cuestión en la que coinciden casi todos los grupos observados es el sonido o ruido que procede de otras actividades y que pueden acoplarse o molestar en algún momento determinado. Esto es debido a lo abierto de los espacios.

Con los más pequeños de Medialab, ocurre, que a veces, como es lógico a sus edades, el sonido y/o la actividad procedente de sus juegos, puede llegar a interferir en alguna otra práctica que se esté desarrollando en el centro, aunque conviven todos juntos y se sobrellevan los sonidos que vienen de cualquier espacio.

4.9. Actividades estudiadas

Se hace un inciso en la presentación de resultados para comentar y ofrecer los enlaces de las distintas partes digitales creadas para esta investigación, con el fin de continuar dicho trabajo en un futuro:

En la Página⁵⁶ de [Facebook Propuesta](#) se pueden ver todos los Grupos de Trabajo visitados en Medialab-Prado, y en los que se ha utilizado la técnica de Observación.

Se ha comenzado la creación de un Blog, [La Narrativa que Habita](#), que se encuentra en versión alpha, y se va a continuar trabajando en ella, en un futuro, con el fin de avanzar en el aspecto correspondiente a las propuestas que se ofrecen en esta investigación.

[¿Sabías que...](#) es una página de Twitter dedicada a curiosidades o aspectos sobre Medialab-Prado. [Construyendo Narrativas](#) es una página de Facebook donde se da información de la temática estudiada.

4.9.1. Laboratorios.

Laboratorio de Fabricación Digital. FabLab



Ilustración 9. Laboratorio de Fabricación Digital: FabLab. Elaboración propia.

⁵⁶ Página de Facebook, llamada Propuesta, creada para este TFM, y donde se presentan los grupos estudiados a través de la técnica de Observación, véase <https://www.facebook.com/Propuesta-1953375764695261/>

El Laboratorio de Fabricación Digital (FabLab) es un espacio maker, y es esencial puesto que da cobertura a todos los grupos en sus proyectos, para fabricar prototipos y todo aquello que necesiten, como ayuda en los procesos o en algún punto del prototipado, junto al uso de algunos de sus materiales, herramientas y máquinas. Como **Espacio**, ocupa el sótano de Medialab-Prado, bajo la Plaza de las Letras, con ventanas en la parte superior que dan a dicha Plaza. Es un laboratorio de fabricación digital, de prototipado rápido. Y sobre FabLab, apunta su coordinador que “es un término que se acuñó hace poco menos de 15 años y el primer FabLab salió en el MIT. En el MIT crean este laboratorio y extienden una clase que se llama "From bits to bytes". Dentro de esa clase tenían un laboratorio donde el lema era 'un sitio donde puedes hacer casi cualquier cosa'. Entonces la idea es muy bonita”. E10 (Entrevistado 10).

Sobre los Inicios de los FabLabs, tuvo lugar como espacio para dar apoyo a una asignatura del MIT, que disponía de múltiples recursos y se concentró en un solo sitio, donde juntaron todos los recursos, cortadora de control numérico, cortadora láser, impresora 3D, con la finalidad de centralizar los materiales. Entre los **proyectos de FabLab** está el Catálogo de muebles, en el que los artistas reflexionan sobre la crítica de por qué los muebles están pensados solamente para el descanso y por qué no se puede crear un mueble partiendo de otros aspectos, tal y como nos dice el coordinador de FabLab: “¿por qué no hacemos un mueble que sea, para tú estar solo e inmerso dentro de tu soledad, o de tu tristeza, o de tu depresión, o lo que sea?” E10 (Entrevistado 10).

Sobre los recursos y materiales, los participantes se llevan su propio material y para los prototipos se usa el material que tienen en FabLab, el cual no tiene un presupuesto grande, y de él sale mantenimiento y reparación de máquinas, y consumibles como madera, cartón, y material para las impresoras plástico, metacrilato. Con respecto al trabajo digital se usan herramientas de diseño y modelado para 2 y 3 dimensiones, en código abierto: Illustrator, Autocad, Software Libre de diseño vectorial: Inkscape. Blender, utilizando cada persona la que quiere o sabe usar.

Experimenta Distrito

La coordinadora de este programa es de formación socióloga, donde actualmente trabaja en el puesto de Coordinadora del Laboratorio de Innovación Ciudadana, el cual es uno de los seis Laboratorios que integran Medialab. No utiliza RS personales. Mediadora Cultural con el Proyecto de Mediación Investigación 2014/15, cómo crear comunidades en torno a la idea de los cuidados. Las Funciones de Coordinación son:

- **Laboratorio InCiLab:** La tarea es coordinar diferentes programas, que responden a la idea de cómo crear espacios para la experimentación, para repensar y practicar otras formas de vida.
- **Experimenta Distrito:** Gestión del proyecto en todas sus fases, desde el diseño y conceptualización hasta la implementación y ejecución. Implica labores de producción / gestión de recursos / fases de seguimiento y evaluación. Acompañar en las dimensiones humanas y materiales.

Experimenta Distrito es el mayor Programa perteneciente a InCiLab, Laboratorio de Innovación Ciudadana. El **relato** que vive Experimenta Distrito trata sobre un programa con el fin de probar, de testear la propia Metodología de Medialab, que tiene que ver con el sistema de convocatorias, de proyectos y de colabores. La función clave es la mediación, experimentar con la metodología conectándola con la realidad concreta cotidiana de las personas que viven en los barrios de Madrid. Se inicia en Otoño, 2016, [Villaverde Experimenta](#) experiencia piloto. Metodología de Medialab, y como pilar la Mediación: 4 mediadores conectaban las ideas.

Se han llevado a cabo **réplicas**, en 3 Distritos de Madrid: [Moratalaz](#) / [Fuencarral](#) y [Retiro](#). El proceso de mediación y los talleres se hicieron al mismo tiempo. El Objetivo es que trabajen los 3 distritos en Red, ayuda y colaboración. Entre los 4 Distritos se han desarrollado 36 **proyectos**. Las temáticas: Crianza / Espacios Públicos / Movilidad / Ocio para jóvenes / Cuidados / Proyectos para recuperar la Memoria Histórica del barrio... El **Comité de selección** de los anteriores proyectos está formado por personas que trabajan en Medialab y Experimenta Distrito, el Asesor de la Junta de Distrito, y una persona que conoce la realidad del barrio. Entre los **futuros proyectos** está la puesta en marcha de Málaga Experimenta. Experimenta Distrito **colabora** e intenta conectar con una de las líneas del Ayuntamiento de Madrid como es Cultura de

Proximidad: la descentralización, que no todo tenga porqué pasar por el Centro y conecta a gente de estos Distritos con otras zonas de la ciudad. Como **ejemplo Actividad conjunta entre barrios en Villaverde**: Un centro de rehabilitación psicosocial planteó hacer una obra de guiñol, recogiendo la memoria histórica del barrio. A día de hoy siguen trabajando junto y se plantean crear una red de autoempleo para el colectivo con Diversidad. En este caso el prototipo es la obra de guiñol, y la fabricación de los títeres, personajes, escenarios.

Es una **metodología** de convocatoria, proyectos y mediadores, en entornos diáfanos para reunir a los participantes de 10 proyectos. Son 100 personas trabajando en colaboración. Se da la experimentación, el Hacer de distintos modos y el fallar, se explora y tantea y se le concede mucha importancia a los procesos. Se realiza un **Laboratorio temporal**: quién presenta la idea del proyecto junto a colaboradores, que durante 2 fines de semana trabajan junto al equipo de mediación / un equipo de mentoría, para hacer realidad la idea. Se compran materiales, catering. Hay 1 ó 2 semanas entre cada fin de semana de trabajo para desarrollar las ideas / Probar si los proyectos conectan con las necesidades para hacer el laboratorio permanente en los talleres después de meses de mediación, No hay fases concretas. El trabajo es autónomo junto a la labor de mentores y mediadores. Todas aquellas habilidades y formaciones específicas son adecuadas, aunque no se requieren conocimientos, ni formación para participar.

En cada proyecto de cada distrito se utilizan aquellos **materiales** que sean necesarios con respecto al taller que se vaya a realizar. Los **escenarios** son: institución local, Biblioteca, Centro Cultural, Centro Social del barrio que acoge a estos laboratorios ciudadanos temporales. Son todos **espacios** diáfanos para que se produzca el contacto y la colaboración con otras personas. En cuanto a los **actores** que intervienen en estos escenarios se da una diversidad de perfiles, todas aquellas personas colaboradoras y que conviven en los barrios de Madrid, así como Mediadores Culturales en cada proyecto, Coordinadores y Mentores.

Es una importante labor, la documentación de los procesos de cada proyecto, con el uso de licencias libres. Se recoge el proceso de prototipado y se sistematiza el conocimiento surgido para replicar y reutilizar. La **necesidad social** de la que se parte

en Experimenta Distrito, es la falta de diversidad de perfiles en Medialab, y que muchos de los proyectos no conectan con la realidad y necesidades de los barrios, hay que dar respuesta a la línea estratégica del Ayuntamiento de la descentralización cultural. El aporte a la sociedad o **procomún**, es debido a que el prototipo convoca a personas en torno al hacer en colaboración. Y a través de la documentación, se genera conocimiento libre para ser utilizado por cualquier persona interesada en los proyectos realizados y puedan ser replicados. Se dan muchas **limitaciones**, en cuanto a la dificultad de colaborar con la institución que acoge. El contacto, información y seguimiento de sus distintos proyectos de laboratorios en los distintos distritos se puede hacer en la [Web Medialab-Prado](#) y el [Blog Experimenta Distrito](#). En Redes Sociales como Facebook [Facebook Medialab-Prado](#), Twitter [@MedialabPrado](#). Email info.m@medialab-prado.es y experimentadistrito@Medialab-prado.es.

Interactivas

El **relato**, la historia de este grupo es su dedicación a la investigación en tecnologías con interactividad, trabajando con software y plataformas. La meta como Interactivas es hacer una pared digital, que sea un portal galáctico, espiritual. Les gustan las cosas espirituales mezcladas con la tecnología y la creatividad. En sus **inicios**, Fabi y 2 chicos se juntaron y plantearon crear un grupo. Conocer sobre el programa Interactivos, los arduinos, Kinect, de sensores y en Madrid no hay dónde estudiarlo. Presentaron solicitud y se les concedió un espacio, materiales, se les hizo publicidad para que la gente colaborase. Las **temáticas**, que siguen en su línea de trabajo, son sobre el medio ambiente y la tecnología. Las áreas y ámbitos en los que actúan con la Programación son processing-OpenFrame-Data, Arte Digital, Arte Interactivo y Reciclaje, Conciencia Ambiental, Nuevas Tecnologías, Vanguardias Digitales e Interactividad. El Prototipo creado se llama **Eco Robotótem**, es el ejemplo que se puso anteriormente para ver las fases de creación de un prototipo. Es un Tótem Robótico que inspira la conciencia ecológica. Ha sido fruto y prototipo de un proyecto seleccionado de la Convocatoria Pública de [Interactivos?18](#). Fabricado con desechos eléctricos-electrónicos-piezas de ordenadores-radios-televisores-cables-Etc. Se llama reciclaje RAEE. El Robot coge datos reales de las Estaciones de Contaminación de Madrid, según este resultado, da una interpretación simbólica artística.

El **mito del EcoRobotótem** “En una era donde los seres humanos desechaban toda su tecnología, todos los residuos tecnológicos abandonados, se juntan y empiezan a hacer una especie de tribu. Deciden construir una especie de Tótem robótico. Los residuos que crean este robot, fuera de los humanos, anhelan tener un alma, anhelan tener un propósito, un espíritu. Y por coincidencia llega una semilla, que se posa en el corazón de este robot y empieza a crecer una planta, y el robot le da una misión, él encuentra en esa semilla, en esa planta, su propósito, que es mantenerla con vida. El propósito del robot, es que tiene unos sensores para que él cuide de su planta y la mantiene con vida y así, encuentra una razón para estar vivo, una razón de existencia”. E12 (Entrevistado 12).

Otros proyectos en los que han trabajado desde Interactivas, es la participación en un concurso de video mapping en Salamanca. Fueron seleccionados e hicieron un video mapping de un edificio llamado -Final Tetris-. Es un Tetris de basura que va llenando un edificio y explota. Y un robot mascota que están arreglando.

Los principios metodológicos en los que sustentan sus prácticas son el trabajo autogestionado, según el día y la persona que colabore, con carácter autodidacta, el autoaprendizaje, el reparto de tareas según las habilidades de cada participante y el diálogo. La **metodología** es de tipo -Doing Your Self- con relaciones horizontales. Para entender el proceso de prototipado del Eco Robotótem, se expone el cómo se hizo, **Metodología Interactivos?18:** Del 14 al 24 de Mayo, diez días de trabajo intenso para desde una idea, fabricar un prototipo. Se desarrolló de manera libre. Se hizo reunión y cada uno hacía según sabía: artes plásticas, ensamblar piezas, poner la planta, circuitos, poner el pelo del robot con cables, la parte artística y de programación, el sonido, etc. Se le llamó La Criatura. Los **lenguajes** utilizados son el Audiovisual, la Música, Programación y Diseño, Artes Plásticas, uso de Software libre. Los **escenarios** que usan donde se reúnen semanalmente todos los viernes, en horario de 17.00 a 21.00h., el MiniLab B, el FabLab, el Lab 0 y otros espacios si es necesario, y fuera de Medialab se utiliza, si es necesario, La Ingobernable, una casa ocupa-centro cultural. Los Espacios de Medialab son diáfanos, abiertos, y la gente está en contacto y se da la comunicación, permitiendo la creación de proyectos.

Los Recursos Materiales que usan son distintos dispositivos: Ordenador o Portátil que cada persona trae. Y los recursos de los que Medialab dispone: proyector y otros materiales. Y para el Robot: Material RAEE: desechos eléctricos, electrónicos, de teles, radios, ordenadores, etc. Impresión en 3D en FabLab. Raspberry Pi, Arduinos, Cables, Led, servomotores, etc. **Los Recursos Digitales:** Software privado y Libre / PureData: software de sonido / Processing / OpenFrameWork / Resolume Arena / AdobePremier / After Effect / Blender / Aprende a usar Software de Robótica: Ross / Drive, etc. Los **lenguajes** utilizados son el Audiovisual, la Música, Programación y Diseño, Artes Plásticas, uso de Software libre.

Los **actores** implicados en esta trama son todas aquellas personas interesadas en este Grupo. Los perfiles son diversos: Comunicación Audiovisual, Informática, Programación, Arte y Robótica, Diseño 3D, Profesores, Bellas Artes, Imagen y Sonido, etc. La coordinadora de Interactivas, de formación Comunicación Audiovisual. De profesión, trabaja en producción de vídeos. Usa Redes Sociales personales. Siempre le interesaron cosas interactivas. Video mapping-Video con proyecciones-Proyecciones reactivas-Arte reactivo: el espectador tiene influencia en la obra-interacción. Conoció Medialab por amigos, hace 1/5 año en un taller de arduino para sonido. Fabiola es la coordinadora, de forma orgánica. Al ser las relaciones horizontales, todos los participantes se van encargando de las actividades. Las **competencias** adecuadas para trabajar en este equipo, incluyen todas las habilidades y formaciones específicas. Aunque no se requieren conocimientos ni formación para participar en el grupo.

Trabajan en **colaboración** con Grigri Pixel Festival, “[What the Matrix](#)”: Instalación Interactiva con Kinect, con realidad virtual 3D. Se puede ver en el [Blog](#) de Interactivas. Colaboramos con otros Grupos como AVfloss, CodeAttack y Grigri Pixel. Se colabora también en redes, con el Programa de software libre para video mapping desarrollado por **Bay Dam**, donde se hizo un video mapping relacionado con el medioambiente en Espacio Vecinal Arganzuela y en Colaboración. Uno de los **futuros proyectos** es colocar el Eco Robotótem en zonas de Madrid, para que se pueda saber el nivel de contaminación y en Colegios y espacios educativos para que inspire y se cree conciencia ecológica de no tirar los desechos y que sean reutilizados. Así otras actividades como buscar Convocatorias de Festivales o Proyectos en los que participar. Parte de **necesidades sociales**, en concreto de la falta de espacios donde estudiar

programación en función al arte, el arte digital, programar sensores, programar con Kinect, etc. Son tan nuevos estos contenidos que están es etapa experimental y Medialab-Prado permite la investigación en estos campos. El **procomún** que genera el Grupo Interactivas, es una conciencia ecológica junto al uso de las tecnologías aplicadas al medioambiente. Si se usan adecuadamente se puede usar para cuidar el planeta. La tecnología se reinventa, dando una misión, una conciencia ecológica a los desechos.

Se documenta entre todos, los videos de lo que se hace, y se explica el funcionamiento. Se comparten en las redes sociales y páginas que tienen, para ser descargado. Se hace un “working progress” para dar visibilidad a sus trabajos. Las **limitaciones** son la falta de privacidad al ser los espacios abiertos. Y a veces se solapan las voces y se interrumpe un poco. Para contactar con Interactivas, pedir información y seguir sus trabajos se puede realizar en las direcciones siguientes: Páginas [Web Medialab-Prado](#) y es su [Blog Interactivas](#). En Redes Sociales como [Facebook Medialab-Prado](#) y [Facebook INTERaCTIVaS](#). En Twitter [@MedialabPrado](#) e Instagram [Interactivas](#) y en su Canal YouTube [Taller Interactivas](#). Tienen un Grupo de WhatsApps a través del cual mantienen el contacto diario. Email: info.m@medialab-prado.es y interactividad.medialab@gmail.com. Como Redes Futuras Github.

4.9.2. Grupos de Trabajo

AutoFabricantes

Los Inicios de AutoFabricantes tuvieron lugar en el Colectivo Exando una mano, en Sevilla. La historia del Relato de este grupo, es el desarrollo de prótesis que no simulen la morfología de una mano. Prótesis divertidas y con mucho color. Es un Proyecto de Investigación y Desarrollo Técnico y Funcional, es autofabricación o creación colectiva de prótesis en código abierto. Ha virado a Asociación dedicada al Conocimiento e Investigación para la mejora de la Calidad de vida y la Autonomía. Se trabaja sobre prótesis para niños y otros ámbitos de la Ortoprótisis. Pertenece al Taller PrototipaLab, al Laboratorio Cuerpo, Salud y Autonomía, cuyas Líneas de Trabajo son Salud Comunitaria, AutoFabricantes, Experimentación Ciudadana, Arte y Dispositivos Extracorporales. Nos centraremos en la línea AutoFabricantes, la cual tiene a su vez los siguientes proyectos: Prótesis mecánicas, Prótesis mioeléctrica, SuperGiz, Bipedestador,

Instrumento para Henar, Materiales de impresión 3D, Articulación de rodilla y codo y 2 proyectos de adaptaciones de prótesis.

Esta labor la llevan a cabo para dar solución a determinadas **necesidades sociales**, desde las que parte este grupo, como es la facilitación y comunicación de personas con diversidad y los entornos en los que viven. De ahí que los **Prototipos** que crean son prótesis mioeléctricas de miembro superior para niños. De esta manera el aporte la sociedad o **procomún**, al poner al usuario como centro del proceso de diseño y trabajo, es que la familia tiene acceso a un recurso para el niño tener autonomía. El acceso al conocimiento produce un entorno más saludable y con calidad de vida.

Los actores implicados son las Familias y los niños a los que se atienden, el equipo de Colaboradores donde hay todo tipo de perfiles, médicos, Ingenieros de todo tipo, terapeutas, fisioterapeutas, arquitectos, estudiantes de Grado-Másteres-prácticas de empresas. El coordinador perfila las ideas de cada línea, busca personas e instituciones para desarrollar actividades, lleva la contabilidad y los presupuestos, el calendario y la compra de materiales. Realiza evaluaciones, informes, acuerdos y comunicaciones tanto internas como externas. Otras personas responsables son: Luis se ocupa de la impresión 3D y del estudio de materiales dentro de AutoFabricantes. Lidia es Terapeuta Ocupacional y Fisioterapeuta, se encarga de la parte funcional del Proyecto y Rosalía es Ingeniera de Diseño, y lleva la parametrización del diseño. Todo este trabajo, los colaboradores lo llevan a cabo desde una metodología de aprender por proyectos. Es un movimiento Maker, de compartir el conocimiento entre personas que quieran aprender. Se da un aprendizaje mutuo, el desarrollo de ideas en común, compartir dudas, miedos, horizontes. Las **fases del proceso de creación** son:

- Debate con la Familia, la valoración terapéutica y el consenso.
- Pensar, hacer el diseño, diseño en 3D y fabricar el primer prototipo.
- Realizar la Validación, 1ª prueba y llevar a cabo las modificaciones necesarias.
- Aprobar su uso, el niño lo utiliza en casa y se hace reporte de resultados para finalizar con las mejoras y así continuamente.



Ilustración 10. Proyecto Supergiz: Prótesis y gadgets intercambiables.
Elaboración propia.

El lugar donde se puede encontrar a este grupo, si se quiere visitar o colaborar con ellos, es en Medialab-Prado, en el Laboratorio de Fabricación Digital (FabLab), todos los lunes en horario de 18.00h a 21.00h, de la tarde. Los **Recursos Materiales** que utilizan son el equipamiento técnico de maquinaria que se encuentra en el Fablab: (Herramientas impresión 3D – Cortadora Láser CNC – Maquinaria Auxiliar...). Entre **los Recursos Digitales** usan Software libre y privativo, entre ellos: Cura para imprimir – 3DMax – Rhinoceros – SolidWorks Diseño 3D – Eagle Diseño de placas electrónicas. Se utiliza el Programa [ShapeDrive](#), que se encuentra en la página de Medialab. Sirve para obtener un Pulpo con las medidas del niño. Se exporta el diseño y se lleva a imprimir. Para la Documentación de los procesos, Se utilizan **plataformas online** para EL trabajo interno y **Github** para publicación de resultados o procesos de trabajo definidos. Para los Diseños 3D se sube también a **Thingiverse**.

Para contactar con ellos, se puede hacer a través de:

Página Web de [Medialab-Prado](#) y [Autofabricantes.org](#). Así como en

Redes Sociales: [Facebook](#) / Twitter [@autofabricantes](#) / [Instagram](#).

Email: info@autofabricantes.org [Autofabricantes.org](#)

AutoFabricantes colabora con otros grupos tales como Prótesis para animales, Live Coding, Instrumento de Henar, Laboratorio de Biología, Juegos en Ruta, Experimenta Distrito, etc. Entre las limitaciones que se pueden observar en Medialab-Prado es el ruido al ser los espacios tan abiertos y los conflictos con los niños.

Plató 21. Cine Sin Autor

Los responsables y profesionales de este Grupo de Trabajo son:

G.T. Investigador, artista y productor audiovisual. Fundador de Cine Sin Autor.

Uruguay.

C. D. Psicóloga, arteterapeuta y creadora audiovisual, Italia

J. G. Cineasta y creativo multimedia. España

P. K. Cineasta y animador en psicodrama, Hungría

O. H. Escritora y organizadora de eventos de transformación personal. España.

Es un laboratorio de ficción y experimentación imaginaria de la Escuela de **Cinema Social 2.0**, de Cine sin Autor. Las personas que participen en los diferentes formatos de Plató 21 serán directores, protagonistas de sus propias ficciones en colaboración con los profesionales. Ofrecer formatos diversos en los que cualquier persona pueda vivir, experimentar y desarrollar todo tipo de ficciones personales y colectivas. El cambio personal y colectivo a través de la ficción e imaginación. Comenzó su andadura en La Fábrica de Cine Sin Autor en Intermediae. Era un primer piloto donde la gente podía ir a hacer su película, etc. La primera intención era crearlo en Medialab, todavía no estaba este edificio y hacer una especie de plató en un ámbito muy público y pues ya conocían a Marcos García, el director de Medialab-Prado. Y aquí comenzó Plató 21, entre Marzo y Abril de 2018. Es muy reciente y no tiene fecha de finalización. **Plató 21 tiene las siguientes líneas de trabajo:**

- Cine, Imaginación y Prácticas Terapéuticas.
- Cine y Educación.
- Cine y Transformación Social /etc.

Colaboran en este laboratorio, cualquier persona interesada en el cambio y la transformación de su vida y el equipo responsable de su realización. En cuanto al cómo se hace, Peter va a probar formatos metodológicos de psicodrama. Chiara cuestiones de ludoterapia y otras metodologías. Se trata de dejar abierto, a que la gente se auto represente de muchas maneras. Se desactivan completamente las definiciones de la lógica tradicional del Cine - Espectador - Director – Película, Etc. Se hace Cine Colectivo y Democrático, con lo que el espectador cambia su papel y produce desde el primer día.

Sobre las **fases de creación**, hay un ritual de ingreso y de participación y en cada jornada se va a ir viendo, dependiendo de las propuestas de auto representación traídas. Su producto es la **grabación de una película**. Las temáticas serán aquellas que propongan los participantes. El libro está en blanco. No existen los preconceptos y no se cumplen estándares del mercado. Se produce lo que la gente quiere producir con formato híbrido. Cine Sin Autor, es un concepto estudiado y conocido en el ambiente universitario y es replicable por lo que es su aporte a la sociedad, junto a que se parte de situaciones personales en procesos de transformación y cambio personal fuerte. Para la documentación de los procesos se graban en vídeo y fotografía el proceso de creación y rodaje. Plató 21, en cuanto a escenarios, se reúne en el Lab 1, y en distintos espacios de Medialab-Prado. Su trabajo consiste en:

- **Actividad de Inicio:** Los participantes reciben un mensaje / anotan en un formulario / después se hizo una [Entrevista Inaudita](#). Con ella se explora a la persona con aspectos que nunca te preguntas.
- **Encuentros Semanales.** Todos los jueves de 16.00 a 20.30h: Ayer se realizó un Taller de apertura y posterior reunión central donde se experimentan distintos formatos.
- **Eventos Puntuales.** Línea más ocasional, formato evento de una tarde o día para grupo de 12-15 personas
- **Jornadas de Debate.** Encuentros abiertos de 3-4 horas sobre nuestras Líneas de Investigación.

Como Recursos Materiales y digitales, la cámara de grabar, trípode, material relacionado con el mundo audiovisual y material proporcionado por Medialab. Hablan de limitaciones con respecto a sonidos procedentes de otros espacios de Medialab, y a sonidos generados por el propio grupo de Plató 21.

Se encuentran en la **Página Web** de:

[Medialab-Prado](#) / [Web Plató 21 – Cine Sin Autor](#) / [Cine Sin Autor](#)

En **Redes Sociales:** Twitter [@cinesinautor](#) / [Facebook Cine Sin Autor - CsA](#) /

Email: csaproducciones@gmail.com G.T.tuduri@gmail.com

Las inscripciones para las personas interesadas en Plató 21, se pueden hacer en.

<https://www.cinesinautor.es/plato-21>

Plena Inclusión

El equipo de Responsables es el mismo de Plató 21, por lo que tienen en Medialab-Prado, dos grupos de trabajo. **HAZTE VER** es un proyecto de creación colaborativa audiovisual. Su objetivo es convertir a las personas con discapacidad intelectual de Plena Inclusión Madrid⁵⁷, en agentes de comunicación audiovisual y en creadores audiovisuales. Surge la necesidad de dar y facilitar acceso a la creación y producción audiovisual, a personas con discapacidad intelectual.

Los contenidos del laboratorio versan sobre:

- La formación en creación, producción y gestión audiovisual.
- Descubrimiento del mundo visual y auditivo de los participantes.
- Aprendizaje de darle a las imágenes las vivencias propias y colectivas.
- Producción y realización de material audiovisual.

Los inicios, al mantener anteriormente Cine Sin Autor, relaciones fuera de Medialab con la institución de Plena Inclusión, ha sido ampliar estas relaciones a la actividad que se desarrolla. Se trabaja con la Imagen Audiovisual y la metodología de trabajo se resume en: **Pensamos – Rodamos – Montamos**. Son tres fases, la primera de ella: -Pensamos- la realizan en reunión en el Lab 1, hablan, debaten, aportan ideas, una chica escribe lo que se va hablando, crean la historia, la trama, los personajes, guiones. La segunda fase de rodaje, -Rodamos- se realiza tanto en las instalaciones de Medialab como en la plaza, y calles colindantes. Y la tercera fase, -Montamos- es cuando montan todas las secuencias de las tomas que se han ido rodando. Por tanto, los protagonistas crean una **Película**. Una vez terminada, se realiza convocatoria y se proyecta de forma pública y abierta a familiares y toda aquella que desee verla. Se documenta a través de la grabación en video y fotografía, todo el proceso de debate, creación y rodaje.

La aportación a la sociedad es debida, a que la cultura es un elemento fundamental para el desarrollo personal y la inclusión social. Se debe facilitar, por tanto, la formación adecuada, los medios para la creación, producción y espacios de exhibición. Los actores que forman parte de este laboratorio, es un Grupo de personas con discapacidad intelectual de Plena Inclusión Madrid, el equipo de Responsables:

⁵⁷ Página Web de Plena Inclusión Madrid, <https://plenainclusionmadrid.org/>

profesionales y creadores, y los espectadores que disfruten la película. Los escenarios son el Lab 1, los distintos espacios de Medialab-Prado y las Calles colindantes a Medialab-Prado. Se reúnen los jueves a las 10.00h y durante todo el día. Los participantes almuerzan en La Buena Vida. La cantina de Medialab-Prado. Los recursos son cámara de vídeo, micro, trípode, proyector, altavoces y materiales del Lab de Medialab que necesiten. Nos refieren como limitaciones a veces, ruidos tanto procedentes de otros espacios como de Plena Inclusión. Sus trabajos, información y contacto se pueden hacer en las siguientes direcciones:

Páginas Web [Medialab-Prado](#) / [Web Plena Inclusión](#) / [Web Cine Sin Autor](#)

Facebook [Plena Inclusión Madrid](#) / [Facebook Cine Sin Autor - CsA](#) /
[Facebook Medialab-Prado](#)

Twitter [@cinesinautor](#) / [Twitter @MedialabPrado](#) /
[Twitter Plena Inclusión Madrid](#) /

Email: csaproducciones@gmail.com G.T.tuduri@gmail.com

Wikimedia

El coordinador de Wikimedia España, coordina el Grupo de Trabajo Wikimedia en Medialab-Prado, desde 2016 y actualmente en Junio de 2018. Sus funciones son organizar una serie de sesiones a lo largo del curso, plantear cada mes el trabajo con uno de los Proyectos Wikimedia o eventos, y preparar las celebraciones que se den ese mes, en colaboración con los participantes. Su perfil es de formación Historiador y en el Ámbito Académico Historiador.

El lema de la Fundación Wikimedia es:

“Imagina que todo ser humano tenga acceso libre al conocimiento”

El Grupo Wikimedia de Medialab, hace referencia a la Fundación Wikimedia. Se busca promover y difundir material divulgativo, educativo, gratuito y accesible para cualquier persona. Sus inicios remontan a 2013, había un grupo trabajando que se llamaba “Los Jueves Libres” y lo llevaban un par de diseñadoras gráficas y Rubén colaboró en esas sesiones que trabajaban con software libre, y se estableció contacto

con Medialab. Y en 2016, se planteó este Grupo de Trabajo Wikimedia, y les pareció bien. Los Proyectos Wikimedia son los siguientes:

Wikipedia. Enciclopedia.

Wikimedia Commons. Repositorio multimedia para ilustrar los contenidos.

Wikcionario. Diccionario con sinónimos.

Wikisources. Biblioteca de documentos de dominio público.

Wikidata. Base de datos libres.

Wikinoticias. Portas de noticias libres.

Wikiviajes. Guía de viajes.

Wikilibros. Libros de texto y manuales en formato Wiki, colaborativo.

MediaWiki. Desarrollo de software libre.

Wikiquote. Recopilación abierta y en línea de citas célebres.

MetaWiki. Coordinación de Proyectos.

Wikispecies. Directorios de especies.



Ilustración 11. Iconos de los Proyectos Wikimedia. Elaboración propia.

El producto que se crea es contenido y conocimiento libre, en los distintos Proyectos de Wikimedia, anteriormente mencionados. Conseguir llegar a más gente para aumentar la comunidad y para ello conseguir difusión, para que se produzca en la sociedad la concienciación sobre -Licencias Libres – Comunidades Abiertas – Trabajo Colaborativo. Todo ello es valor. El procomún lo forman todo aquel Contenido y Conocimiento Libre que se genera para uso de la Sociedad. Las licencias Wikimedia

permiten el uso comercial. Es Libre, accesible y gratuito. Parte de la necesidad de que todas las personas puedan acceder a contenidos y conocimientos de forma gratuita y libre. Intervienen como actores su coordinador y distintos responsables, así como colaboradores, todas aquellas personas interesadas en el Grupo Wikimedia, y cualquier persona desde casa, puede editar personalmente debido a que se hace todo a través de internet. La metodología tiene que ver con el -Aprender Haciendo- a través de un continuo proceso de Aprendizaje. Hay una toma de decisiones, un consenso, se llega a acuerdos, se habla, debate y se comparte. Hay que saber que para editar en Wikimedia hay que seguir las Normas Wikimedia. Las fases del proceso creativo son: Presentar el Proyecto / Investigar / Indagar / Conocer cómo funciona – Las normas Wikimedia / Cómo se edita / Qué fuentes se utilizan / Se habla el contenido a trabajar – Qué Documentos se trabajan / Buscar Documentos / Decidir en plan colaborativo y ponerse a trabajar. Intervienen todas las Áreas del Conocimiento y se utilizan múltiples lenguajes: Escrito / Imágenes / Fotografías / Datos / Metadatos / Lenguajes de Programación – Software Libre /

Como **Recursos Materiales** utilizan cualquier Dispositivo, tipo ordenador o portátil que cada persona trae de su casa. También valen Tablets y Móviles. Como **Recursos Digitales** usan MediaWiki. Software Libre de Edición / Se utilizan herramientas externas para medir el impacto de número de visitas / Openstreetmap: herramienta colaborativa para crear mapas. En cuanto a la documentación se hace sobre algunos procesos, pues la edición en los distintos artículos queda visible para todos. Wikimedia España se sostiene económicamente a través de las donaciones de personas particulares. De ahí que no exista la publicidad en sus páginas. Al hacer referencia a algún tipo de limitación, apuntan al ruido de la calle, debido a las obras que se están llevando a cabo y a sonidos procedentes de Medialab-Prado. Este grupo se reúnen cada dos semanas, los miércoles en horario de 17.00 a 20.30 / 21.00h., en el MiniLab A. El contacto, información y seguimiento de su trabajo se puede realizar a través de las Páginas [Web Medialab-Prado](#) y [Web Wikimedia España](#). Así como en su [Blog Wikimedia España](#), y en sus Redes Sociales de Facebook [Wikimedia España](#) / [Facebook Medialab-Prado](#) y Twitter [@wikimedia_es](#) y [@MedialabPrado](#). El Email del coordinador es rubenojeda@wikimedia.es y el correspondiente a Medialab-Prado, info.m@medialab-prado.es /

CodeAttack

CodeAttack, en su **relato**, es un grupo de personas que realizan proyectos relacionados con videojuegos. El objetivo es disfrutar planeando y desarrollando videojuegos o demos, usando preferentemente herramientas de software libre, también la divulgación de estas herramientas. Las temáticas de los videojuegos son espontáneas y abiertas a todo tipo de contenidos. Cuentan que según Wikipedia, el primer videojuego es de Ajedrez, en los años 40. El nacimiento de este grupo se produce en Medialab-Prado, su origen fue un Taller de Godot, impartido hace un año y medio. El trabajo del grupo, parte de la **necesidad social** de la producción y creación de videojuegos por cualquier persona interesada en esta temática, produciendo **procomún**, debido a que los videojuegos generan entretenimiento en la sociedad y se convierten en un estímulo cognitivo y medio de socialización. Los resultados de sesiones de experimentación se utilizarán como material didáctico en talleres.

La **metodología** utilizada comprende los siguientes principios: se aprende haciendo con la práctica, la participación es horizontal y la creación se hace en colaboración, por lo que se puede hablar de cocreación, a través del debate de ideas, el diálogo y la inteligencia Colectiva. Las **fases del proceso de prototipado y creación** de videojuegos son: la definición del proyecto, crear los elementos gráficos, realizar la física del juego que se desea, para posteriormente realizar la programación de los eventos. Los **prototipos** que se han creado son el -videojuego Siete Vidas- para ser jugado en la Fachada Digital. También un videojuego de una -nave espacial que dispara alcaparras-, usado como medio didáctico para un taller realizado. Se documentan algunos procesos de creación.



Ilustración 12. Godot, motor de creación de videojuegos. Elaboración propia.

Los **actores** que participan son todas aquellas personas interesadas tanto en CodeAttack como grupo, y aquellas interesadas en crear videojuegos, y aprender a usar un software libre y multiplataforma. Entre los colaboradores se dan todo tipo de perfiles. El perfil del Coordinador de CodeAttack (matiza que las relaciones son horizontales entre los participantes del grupo, y por tanto coordinan y realizan las distintas actividades entre todos), es de profesión Mantenimiento Informático, y autodidacta en su forma de aprender. Utiliza las redes sociales habituales. Con 5 años comienza a jugar con el videojuego Pong en Atari y el Donkey de Nintendo. Con el Ordenador de los años 80, Spectrum 48K creaba pequeños videojuegos en Basic, de una manera lúdica y didáctica. Las **competencias** que cobran relevancia para el trabajo en este grupo, tiene que ver con que todas las habilidades y formaciones específicas son adecuadas: desde la composición de música, Diseño y Programación, uso del software libre Godot, saber idiomas, etc. Aunque no se requieren conocimientos ni formación específicos para participar en el grupo, se puede ir aprendiendo a lo largo del tiempo. Se realizan determinadas **colaboraciones** con otros grupos, así con el Laboratorio AVLab se realizó el videojuego -Siete Vidas- para la Fachada Digital y la organización de un [ZX para retroinformática](#) - [RetroWork](#) / Se hizo un [Taller de Godot](#) para un grupo de usuarios de Linux [@guluc3m](#) y se colabora con el Grupo Interactivas.

Los **Recursos Materiales** que utilizan son el dispositivo: Ordenador o Portátil que cada persona trae. Y los recursos de los que Medialab dispone: proyector y otros materiales. Y los **Recursos Digitales** son **Godot**, es un software libre, multiplataforma, motor de creación de videojuegos libre, abierto y fácil de utilizar. Los **Lenguajes** utilizados es el Audiovisual y digital, con el software libre Godot se usan todo tipo de lenguajes: programación y diseño, se compone música, imágenes dibujos de personajes y escenarios, se escribe un guión, etc. No refieren ningún tipo de limitación o problemática en ningún aspecto. Los escenarios son en Medialab-Prado, y para las reuniones periódicas semanales lo hacen los miércoles, en el MiniLab A o B, dependiendo del trabajo de otros grupos, en horario de 17.00 a 21.00h. Para contactar con ellos, pedir información o seguir su trabajo, se puede hacer en las siguientes direcciones: En la Página [Web Medialab-Prado](#). A través de sus Redes Sociales de [Facebook Medialab-Prado](#) y [Run ZX Spectrum RetroMadrid](#) y en el Twitter de

[@MedialabPrado](#), y se puede usar el Hashtag del Grupo de Trabajo CodeAttack [#CodeAttack](#). Y en los Emails: info.m@medialab-prado.es y codeattack@null.net.

Wikiesfera

Wikiesfera son espacios para que la gente venga con su ordenador y vayan desarrollando el aprendizaje de la herramienta de edición. Wikiesfera **nació** en 2015, como un espacio de análisis e investigación en el que Patricia quería entender por qué no se trabajaba más en formato wiki. Puso en marcha un grupo y concluyó que había una brecha digital y falta de legitimidad para contribuir a estas plataformas como Wikipedia. La coordinadora del Grupo de Trabajo Wikiesfera fue mediadora Cultural en Medialab, en el año 2015, con un proyecto sobre periodismo ciudadano. De formación Filóloga Inglesa y Periodista. Se dedica a ámbitos relacionados con la Comunicación como consultora y formadora. Usa Redes Sociales con temas políticos y tiene un Blog sobre proyectos de trabajo. Coordina Wikiesfera rompiendo con los roles clásicos de profesor-alumno.

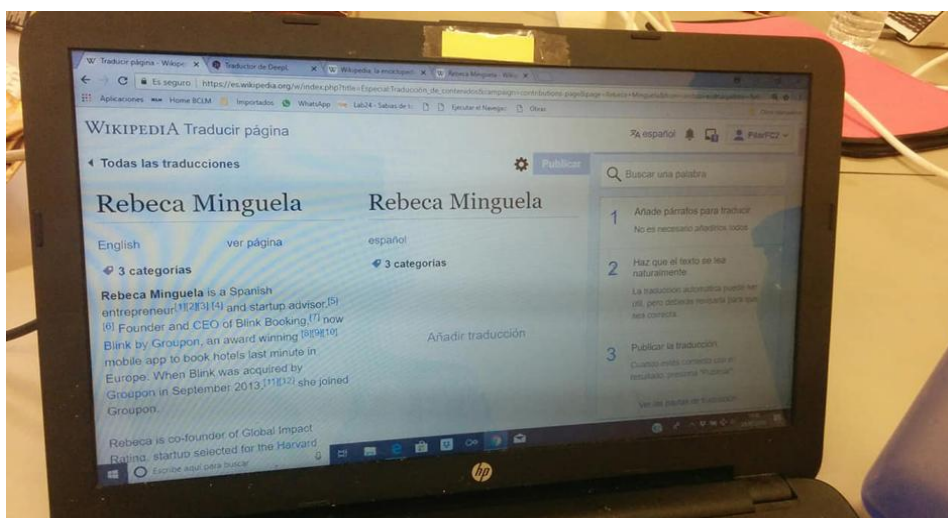


Ilustración 13. Editando para disminuir la brecha de género. Elaboración propia.

Las **Editatonas** son maratones de edición, entre cinco y siete horas de duración, con perspectiva de género. Se busca visibilizar a las mujeres en temáticas específicas, que no tienen perfiles en Wikipedia. Ha evolucionado y busca conseguir más editoras/es. Las temáticas de las Editatonas son sobre fotógrafas, compositoras de música electrónica, directoras de cine, filósofas, científicas. Actividades realizadas desde Wikiesfera:

- **Festival de cultura feminista en Sevilla.** La temática es sobre científicas. Adela Muñoz, Catedrática de química orgánica. Trata sobre la vida de mujeres científicas y españolas han sido invisibilizadas.

Los futuros proyectos que se van a realizar son:

- **Calles de Madrid.** Investigación en proceso junto a Medialab y Bibliotecas. Investigar las calles del callejero. Comenzó a buscar nombres de calles de mujer y hacer una clasificación. Qué tipo de perfiles se han visibilizado en hombres y mujeres.
- **Experimento en tienda de cómic.** Editar en este espacio de cómic que inspire para crear-editar artículos.

Con respecto a la **metodología** que se usa, se dan relaciones horizontales y de colaboración. Las acciones de los principios metodológicos versan sobre el equivocarse, editar e interiorizar los distintos aprendizajes. Las **Editatonas** se organizan en grupos de 2-3 personas. Se realiza una búsqueda colectiva de la información necesaria y se redacta el texto. Cada persona sube una parte de manera individual y finalmente se redacta entre todos el artículo. El producto resultante es la creación de contenido y conocimiento libre. El **espacio** que utilizan en Medialab, es el MiniLab B. Los actores implicados pueden ser cualquier persona interesada en este grupo y en la edición de artículos, y no se requiere ninguna competencia en especial, se puede ir aprendiendo a editar a lo largo del trabajo en el grupo. El material que se necesita es un portátil para editar, por lo que utilizan las herramientas digitales que proporciona Wikipedia: al crear un usuario tienes una página principal y una página taller. Se pueden crear tantas subpáginas como quieras y trabajar materiales antes de subirlo al espacio principal.

Wikiesfera parte de la **necesidad social** de reducir la brecha de género y de dar voz a temáticas que quedan ocultas en la historia. El aporte a la sociedad y procomún es el Conocimiento libre, accesible y gratuito. El Contenido está sujeto a normas Wikimedia de edición. La licencias son Creative commons, y la utilización de recursos. Cómo hacer una [Editatona](#). Dentro de las **limitaciones** en el grupo, ocurre que cuando están editando se quedan sin red, por lo tanto si no tienen acceso a internet se dificulta su trabajo. Por ahora no se ha producido la **colaboración** con otros grupos. En septiembre con el nuevo equipo de mediación y cuando se reactiven y se vean los grupos de trabajo que están en funcionamiento.

El contacto, información y seguimiento de este Grupo de Trabajo, así como de las actividades y Editatonas que se realizan, se puede hacer desde la Página [Web Medialab-Prado](#), en Redes Sociales como en el [Facebook de Medialab-Prado](#), Twitter [@MedialabPrado](#), Instagram, Canal YouTube. Email: info.m@medialab-prado.es.

Madrid For All

Madrid For All, es un Grupo de Trabajo de Medialab-Prado, cuyo **relato** está basado en el desarrollo de un mapeo de recursos y servicios gratuitos para personas migrantes y refugiadas en los 21 Distritos de Madrid, para que estén accesibles en una página web para las personas que lo necesiten. El **prototipo** del grupo será la creación de una página web en código abierto, para Madrid For All, en proceso, que recogerá los recursos disponibles.

Mundo en Movimiento es una asociación sin ánimo de lucro creada a finales de Febrero de 2018, y se ocupan de aspectos multidimensionales del tema de las migraciones y tratamos de impulsar una ciudadanía global. Madrid For All es un proyecto de Mundo en Movimiento. Los coordinadores de este Grupo de Trabajo, llevan un formato horizontal y de asamblea. El equipo lo forman 3 personas con relaciones horizontales y donde se comparten las tareas. Se plantean los Grupos de Trabajo, las ideas, las propuestas. Sus perfiles son: **Coordinadora:** De formación Derecho y Dirección y Administración de Empresas y ha trabajado en Marketing online. Ha participado en Proyectos de Cooperación. Uso de RSS. **Coordinador:** De formación Trabajo Social y Fotografía, Ha trabajado en ámbito Audiovisual y fotográfico / Cine y Fotografía / Proyectos Sociales y Cooperación. Usa Facebook: temas personales e Instagram: profesional de fotoperiodismo.

Los **inicios** del grupo Madrid For All, surgieron del Trabajo fuera de España de María y Miguel, relacionado con personas en situación de refugio y de proyecto migratorio, al llegar a España se constituye Mundo en Movimiento y Madrid For All, surge como proyecto seleccionado en un hackatón de universidades españolas: “Hack for Good. Donde dan soporte tecnológico a estos proyectos. Su **proyecto** se llama **Normal vs Natural**. Como “Mundo en Movimiento” tienen un proyecto en marcha que trata de trabajar con jóvenes, sobre replantear el mundo. Ver qué cosas se han normalizado pero que realmente no son naturales, ponerlas en confrontación y extraer

con un proceso creativo conclusiones al respecto. Colaboran con el Grupo de Trabajo GenZ de Medialab y con Médicos del Mundo. La **metodología** de cada proyecto es la siguiente:

- **Proyecto Mapeo de Madrid For All:** recoger información sobre recursos-servicios-instituciones / Gestionar dicha información en bases de datos / Trabajo colaborativo compartido en Documentos / Categorizar Asociaciones y repartir trabajo entre voluntarios / Volcarlo en la Web / Ronda para comprobaciones de servicios /
- En **Normal vs natural:** Sesiones de Trabajo conjunta para dialogar las temáticas de reflexión y generar ideas junto a GenZ / Diálogo / Desarrollo del Juego de Cartas y prototipado.

Los **actores** implicados son sus coordinadores y pueden participar todas aquellas personas que les interese la cooperación. Mundo en Movimiento tienen 2 Grupos de Trabajo: Madrid For All, Normal vs Natural: trabajar con jóvenes y replantear el mundo, y la colaboración en el Juego de Cartas con el Grupo de Trabajo GenZ. Con respecto a las competencias necesarias para colaborar en el grupo, todos los perfiles son bienvenidos. En concreto se buscan también perfiles tecnológicos, de Programación y Diseño, perfiles de traductores de Inglés-Francés-Árabe. El espacio utilizado es el MiniLab B, todos los martes en horario de 18.00 a 20.00h., de la tarde. Como **Recursos Materiales** sólo se necesita un portátil. Y entre las **Herramientas Digitales:** Programa Excel / Google Doc / Google Drive. “Aprendizajes”, es un proyecto de **documentación**, para recoger una metodología de lo que se aprende y lo que se hace.

Madrid For All parte de la **necesidad social** de la falta de información y acceso de personas migrantes a los recursos gratuitos de Madrid. El **aporte a la sociedad y procomún** es el compartir el conocimiento con el mundo y construirlo entre todos. La herramienta tecnológica que da soporte al mapeo se hace con código abierto. Como limitaciones refieren que hubiese equipos informáticos a disposición del grupo. Para contactar, pedir información y hacer un seguimiento de su trabajo y progresos, se pueden visitar las siguientes direcciones: [Web Medialab-Prado](#) / [Web Mundo en Movimiento](#). En Las Redes Sociales de [Facebook Mundo en Movimiento](#) y [Facebook](#)

[Medialab-Prado](#), Twitter [@MeM_org](#) y [@MedialabPrado](#), e [Instagram mundoenmovimiento](#).

Email info@mundoenmovimiento.org / miguel@mundoenmovimiento.org
maria@mundoenmovimiento.org

Grupo GenZ

GenZ es un grupo de adolescentes que reivindican sus derechos y necesidades. Terminar con los tópicos sobre la adolescencia de que no se preocupan por el mundo que les rodea. Y romper con la brecha generacional. Los **inicios**, Marga estuvo de Mediadora en MLP y se le ocurrió la idea de formar este grupo. De creciente formación / Se formó en Febrero 2018 / Reuniones quincenales y posteriormente semanales / Definición de objetivos / Decisión de Proyectos.

La mediadora en GenZ, de formación Historiadora del Arte. Máster en Gestión Cultural. Escribe en 2 Blog de Arte: acercar las Artes visuales, especialmente la pintura, a personas que no estén familiarizadas el tema / Lenguaje coloquial y con humor sin perder rigor académico. [Blog El Cuadro del Día](#) / [Blog Arte con Hache](#). Actúa más como mediadora. Visita inicial a Medialab, para que los adolescentes entiendan el funcionamiento / Propuso formar grupo de trabajo estable / Presentación de otros Grupos de Trabajo para colaborar / las decisiones las tomas GenZ / Relaciones horizontales. Les interesan todo tipo de **temáticas**: Educación / Feminismo / Brecha generacional / Mundo Digital / Sexualidad / Genero / Imagen que proyectan / Medios de Comunicación. Ente sus proyectos tienen:

- **Primer Proyecto:** “El Juego de las Familias”. Es un juego de cartas de familias, [akayFamily](#) es un proyecto de hackeo de la familia tradicional, se trata de tunear el juego clásico “Las 7 Familias” y hacerlo más actual. El juego tradicional les parecía políticamente incorrecto, con familias heterónomas (abuelo, abuela, padre, madre). Se les ocurrió diseñar un nuevo juego, siguiendo los mismos principios, reflejase la variedad de familias de la sociedad actual. El jugador establece con libertad la relación de parentesco entre los personajes.



Ilustración 14. Juego de cartas akayFamily. Elaboración propia.

En la metodología, adolescentes y adultos colaboran en proyectos comunes, para empoderar al adolescente. Se escucha y dialoga, se busca el equilibrio entre trabajo y conversación. En el **Juego de cartas “Familias de verdad”**, en el proceso de creación se ha utilizado una técnica artística diferente para cada familia: Collage / Collage Digital / Dibujadas / Fotografías. Se digitaliza, se le da formato y se imprime. La Documentación de proyectos para que sean replicables, se difundirá en redes sociales y web. Los actores que intervienen en GenZ son adolescentes de 16-17 años. Estudiantes de Bachillerato artístico del Instituto Público de Madrid (IES Santamarca). Y abrir el grupo a adolescentes de otras edades y perfiles. El MiniLab B, es el espacio donde se reúnen, abierto permite la colaboración entre los participantes al grupo, hablan y buscan puntos en común. Las reuniones son semanales, todos los viernes de 19.00 a 21.00h. Los materiales dependen de la actividad a realizar, los trae el grupo o se usan materiales de Medialab. Y software libre de edición, fotos, maquetación.

Colaboran con la Asociación Mundo en Movimiento y su grupo de trabajo en Medialab: Madrid For All. **Futuras Colaboraciones:** Plató 21, CodeAttack, Hacer talleres del juego de cartas en colegios-Institutos. El Juego de Cartas es su primer **prototipo** probado con los niños de Campamento Diwo. GenZ parte de la **necesidad social** de dar a conocer el interés de los adolescentes por diferentes temáticas y problemáticas de la sociedad. Sobre el aporte a la sociedad y **procomún**, tienen pensado hacer en un futuro, talleres para concienciar y formar sobre la diversidad de familias en la sociedad actual en colegios, institutos, etc. Como limitación, en épocas de exámenes faltan más, por lo general se reúnen. Para contactar, pedir información y hacer un seguimiento de su trabajo y progresos e GenZ, se puede realizar en los siguientes enlaces: Páginas Web de

[Familias de verdad](#) / [Web Medialab-Prado](#). En las Redes Sociales de [Facebook Medialab-Prado](#). **Twitter** [@therealgenzeta](#) / [@MedialabPrado](#)

Email: therealgenzeta@gmail.com / Inscripción (De 13-19 años)

AVfloss

Es un Grupo de Trabajo, cuya **temática** gira en torno al mundo Audiovisual. En su **historia**, sirven de punto de encuentro para las personas que les gusta, la experimentación audiovisual, y el uso y difusión del Software Libre y otros procesos de creación. El coordinador del Grupo de Trabajo AVfloss: Mediador Cultural de Medialab en 2015/17, con el proyecto sobre Streaming y Procesos Creativos. De formación, Licenciado en Bellas Artes. Artista y Diseñador Gráfico. Trabaja en la producción audiovisual de Proyectos Culturales. Usa RSS como Twitter / Mastodom de Microblogging. Nacido en la era audiovisual, le atraían los videojuegos, la parte gráfica y cómo generar mundos virtuales. Pieza: [A Real time Story](#). Con respecto a las funciones de la coordinación, no están definidos los roles. Las relaciones son horizontales y se encarga de la coordinación quién puede.

Tiene sus **comienzos** en Octubre de 2016. Julián propuso una convocatoria para trabajar en un Grupo de Trabajo se armó el grupo StreamLab, de Investigación sobre herramientas de software libre para streaming. Dos chicos del mundo hacktivista propusieron un grupo sobre contenido audiovisual, y varias personas de StreamLab formamos AVfloss. En cuestiones de **temáticas** no hay una línea definida. Por ello se realizan proyectos de distinta índole, como video mapping, documentales, ficción, metalenguaje, relacional, etc. Como **proyecto** se ha realizado un video mapping. Espacio 360 en 3D usando gafas de realidad virtual. De **metodología** asamblearia. Se hacen reuniones para traer y aportar ideas-propuestas. Se produce debate, compromiso y consenso. AVfloss son hacktivistas, es la ética hacker de no aceptar las normas como vienen impuestas y se utilizan tus propios medios para subvertir el sistema. Las **fases de creación audiovisual** son reuniones de mediación, diálogo, decisión en asamblea, reparto de tareas de forma colaborativa. Los lenguajes que se utilizan son video Mapping, collage, hackatón: programación / video. Entre los **prototipos**, se han realizado las producciones audiovisuales (Utopías-Distopias). Para la documentación se utiliza Github y PeerTube. Los actores que participan son gente que viene del mundo

audiovisual, artísticos, programación, gente de diversos perfiles. Y personas sin estos perfiles con interés por el lenguaje audiovisual.

Como espacio utilizan la Sala C, en la tercera planta. Se reúnen los ___ en horario de 18.00 a 21.00h., de la tarde. Y si no se puede asistir de forma presencial se hace de manera virtual por: Gipsy o Skype. Los **Recursos Materiales** es el Ordenador, y los Recursos **Digitales**: Pack como Documentos /Software libre para sonido: AVCity /Ardour / Edición de Imagen Gimp / Audiovisual Blender para 3D / CodeLive / Processing. Colaboraron con un taller presentado al **Libre Graphics Meeting de Sevilla**. Es un encuentro de colectivos, proyectos que tienen que ver sobre la gráfica libre, y colaboran también con el Grupo de Trabajo CodeAttack. Como futuras colaboraciones, junto a la **Asociación La Kalle**. Están en proceso de diálogo. Después de verano se reanuda. Proyecto Documental o Ficción. Se quiere participar con el Grupo LiveCoding. AVfloss parte de la **necesidad** de apertura, a que cualquier persona pueda ser partícipe del proceso de creación de un contenido audiovisual. El contenido audiovisual es aquel capaz de, a través de las imágenes en movimiento, construir un lenguaje propio, en el que se pueda leer, de ahí el **procomún**, y la importancia de crear personas activas en el mundo del software libre para probar, validar, ver errores, etc. El verdadero potencial está en el proceso. Como aspectos limitantes ven necesaria la labor de la mediación cultural que este año no hay como tal, y un espacio dedicado al uso de ordenadores. Para contactar, pedir información o seguir sus trabajos y progresos, se puede entrar en los siguientes enlaces: La Página Web donde están alojados los trabajos de AVfloss: [Works AVfloss](#) / [Web Medialab-Prado](#) avfloss.github.io. En Redes Sociales como [Facebook Medialab-Prado](#) / **Twitter** [@MedialabPrado](#) / [@AV_floss](#) y Libre Graphics.

4.9.3. Infantil, Juvenil y Familias

Madrid Cría.

Se habla con **V.S.:** Madre perteneciente al Colectivo Madrid Cría. **P.S.:** Concejal del Ayuntamiento de Madrid. Área de Participación Ciudadana, Transparencia y Gobierno Abierto. Madrid Cría, es donde los niños junto a sus familia, cuidadores, etc., puedan estar disfrutando de un espacio de juego. A tener Derecho a Jugar, crecer, conciliar.

Madrid Cría es un colectivo de familias, que busca la habilitación de espacios públicos para que las familias diversas, cuidadores, abuelos, puedan estar con los más pequeños. Se ponga el foco en la Infancia. Sus inicios son a raíz de los presupuestos participativos, se juntaron un grupo pequeño de madres que se conocían de los grupos pre y postparto, en Centros de Salud de Centro y Lavapiés, y el Centro de Salud de las Cortes. Las matronas hicieron una buena labor de comunicación entre ellas. Y luego derivaron en Lavapiés al Castillo de la Reina, pues se podía ir con bebés, es un sitio amable y agradable en el que poder estar, un espacio público, y ahí se juntaron y comenzaron Madrid Cría.

Madrid Cría trata de cubrir y buscar soluciones a las necesidades que surgen en Madrid, es una ciudad bastante dura para los adultos, pero con bebés bastante más. Se solicita algún espacio público al que poder acudir en familia, sobre todo, cuando hay inclemencias meteorológicas que son bastantes extremas en Madrid. “Se trata de recuperar y de generar espacios, para que, puedan ocurrir cosas tan normales y tan naturales como, que mi hija, pueda estar a las siete de la tarde, en un sitio público, jugando”. Usaron una encuesta con la que consiguieron más de 100 respuestas en 3 días, al viralizarse, donde preguntaron cuales eran las necesidades que se veían en Madrid. Con las respuestas elaboraron una propuesta ciudadana y tres presupuestos participativos. “Se nos ocurrió lanzar una encuesta, que se viralizó enseguida, conseguimos en 3 días más de 100 respuestas, preguntando cuáles eran las necesidades que veíamos en Madrid. Con esas respuestas elaboramos una propuesta ciudadana y 3 Presupuestos Participativos”. E3 (Entrevistado 3). Pertenece al Laboratorio de Innovación Ciudadana, participan en la ciudad de Madrid, a través de los presupuestos participativos a los que presentan determinados proyectos. Se detallan los presupuestos participativos presentados desde el colectivo Madrid Cría:

- **Presupuesto Participativo para Centro**, que se llamó Madrid Cría.
- **Presupuesto Participativo para Arganzuela**. En Matadero Madrid, hay unas naves que están infrautilizadas, se les da un uso artístico, abierto y público, el uso mayoritario es de familias y se crean conflictos. Solicitamos una nave que se habilite para la infancia, para familias diversas y que sea intergeneracional.

- **Propuesta para Ludotecas públicas y barriales.** Salió la más votada. A partir de aquí se creó un grupo de trabajo: [La Madroñera](#), en Matadero Madrid junto a [Intermediae](#).
- **Proceso participativo** [Proceso Sueca](#).
- **Propuesta** [Derecho a jugar](#). Tenemos 1 año para conseguir 28.000 votos.
- **Participación en talleres** realizados en Medialab por **Imagina Madrid** y **Madrid Escucha**. (Primera vez en Medialab-Prado).
- **Propuesta** para que el **mapa** se regale con cada nacimiento.

A la pregunta sobre qué se crea en Madrid Cría, pues se habilitan espacios públicos, Centros de Salud, adaptaciones en baños, en un futuro se va a realizar un mapeo con los espacios públicos disponibles. Si hablamos de procomún y del aporte que hacen a la sociedad, todos estos espacios quedarán disponibles para que todas las familias y personas puedan estar disfrutando con los más pequeños. Espacios que pongan el foco en la Infancia, y sean amables para la Infancia y las Familias.

Como actores que colaboran están las mamás, papás, abuelos, familias de Centro y Arganzuela. Familias Diversas, niños, cuidadores, mediadores, concejales, etc. La metodología que usan los niños cuando vienen a jugar con las familias a Medialab, es a través de la construcción de su aprendizaje, a través del juego, la actividad y la experimentación con materiales. El lugar que tienen reservado los más pequeños cuando vienen a Medialab-Prado, es un espacio de juego, junto a la Cantina. Juegan también en el patio de Medialab y en el jardín. Se reúnen los miércoles en horario de 17.30h a 20.00h. Los Recursos Materiales son colchonetas, alfombras, pizarra adaptada a la altura de los niños, material realizado con madera en el FabLab. Como recursos digitales para la creación de materiales, Software libre y privativo. Madrid Cría además de pasar tiempo en Medialab, usan otros espacios e instituciones: Área de Familia e Infancia, Madrid Escucha, Casas Grandes y Ludotecas Públicas Barriales, Matadero Madrid. Como limitaciones dentro de Medialab-Prado, se expone que el espacio destinado al Grupo de Madrid Cría, no está totalmente adaptado a las necesidades de las familias y la acústica no es muy buena. Se puede contactar con ellos y seguir su trabajo, a través de su Email: madridcria@gmail.com / [Medialab-Prado](#). En las Páginas Webs de [Medialab-Prado](#) / [Proceso Sueca](#) / [La Madroñera](#). Twitter [Derecho a jugar](#) / [Facebook Madrid Cría](#)

Campamento Ciudad Diwo

Ciudad Diwo, es un **relato** sobre un campamento urbano de aventuras. Su objetivo es que los niños sean felices y se lo pasen bien. Son los niños los que deciden y proponen las actividades y se gestionan su tiempo acompañados por adultos **La idea surge** desde Matadero, como Proyecto de Investigación para la Infancia. Se necesitaban 2 centros para realizarlo, uno es Matadero Madrid y entró Medialab. 2 grupos, donde un grupo actúa como grupo de control. Es una experiencia lúdico-educativa pionera en España, con la colaboración del Ayuntamiento de Madrid y Madrid Destino en Medialab y Matadero, en colaboración con la Fundación Santander se ponen en marcha la segunda edición de Ciudad Diwo.

Entre sus **proyectos** están: hacer inventos, decoración de espacios, juego de cartas de GenZ, hacer programa de radio, hacer un Scaperoom, museo de animales, etc. Las temáticas giran en torno a la Cultura digital-Ámbitos lingüísticos-Matemáticas-Ciencia... Los prototipos creados en Ciudad Diwo son: Animales en plastilina, el Gusalab y la Habitación de Scaperoom, entre otros. Parte de la **necesidad social** de abrir espacios de aventuras inclusivos donde los niños puedan decidir por ellos mismos y ser niños. Como **aporte a la sociedad y procomún**, en este campamento se empieza desde la infancia a promover la democracia, la participación en la toma de decisiones y la creación cultural colaborativa, el prototipado, la cultura maker y ser ciudadanos libres. La **metodología** tiene que ver con prácticas participativas en el diseño y la autoevaluación de los procesos. Es un campamento Ciudad Diwo, (Doing it With Others-Hazlo con otros). Se vincula Arte y Tecnologías y se pone el foco en el Aprendizaje, creado por los niños. Es muy importante, como niños, aprender a ser felices y a tomar decisiones, y ser consecuentes con ellas. Los tipos de lenguajes en que se expresan, son a través del Juego, la actividad, manualidades, música, radio, diseño 3D, etc. Este proyecto está **financiado** por Fundación Santander. Los **Recursos Materiales** que utilizan son materiales didácticos, de papelería, telas, pinturas, plastilina, Material de desecho, de casa, traen libros, ordenadores y acceso limitado a internet con control, etc.

Los **actores** que intervienen son el equipo Diwo, los niños, una diversidad de públicos e integración de minorías a través de prácticas sostenibles. De edades

comprendidas entre 7-12 años, y la ratio es de 120 niños. Para realizar las **inscripciones**, estas son las [Bases](#) del espacio de aventuras Ciudad Diwo 2018. Javier Bronchalo es el Coordinador de Campamento Diwo. De formación es Educador, Educación Infantil y Audición y Lenguaje. Investiga en Educación no formal y Desarrolla de Proyectos Educativos. Usa redes personales a nivel profesional. Las funciones del Coordinador son realizar labores de coordinación en los Centros de Matadero y Medialab. Preparar inscripciones, contratos, coordinar RSS... Los acompañantes, son una figura alejada del rol como docente, acompañan a los niños en sus aprendizajes.

Los **escenarios** donde tienen lugar los dos campamentos son en Matadero Madrid y en Medialab-Prado. En este último utilizan las instalaciones del Lab 0 en la plata baja, el patio, el jardín y el Laboratorio de Fabricación Digital. Se realiza en dos quincenas: Desde el 26 Junio - 6 Julio. De 9.00 a 15.00H., y desde el 9 al 20 de Julio. En campamento ciudad DIWO, **colaboran** con FabLab, el grupo GenZ, Madrid at all, con la Radio pública de Madrid M21, y con todas las colaboraciones que surjan. Los procesos se documentan todos los años a la finalización del campamento, a través de un Dossier en papel, en su Página web, a través de video y fotos. Poner algún enlace. Con respecto a las limitaciones o problemáticas tendrían que ver con el ruido desde el propio campamento, por ello los niños entienden que deben respetar los distintos espacios donde se cada grupo trabaja y se reúne, para no molestar ni hacer ruidos. Para conocer más y tener información, así como para seguir sus trabajos, Campamento Ciudad Diwo están disponibles en estas direcciones: en la Página Web [Campamento Ciudad Diwo Medialab](#) / Web [Medialab-Prado](#) / [Matadero Madrid](#) / [Matadero Ciudad Diwo](#) y [Santander Fundación](#). En Redes Sociales: Twitter a través del Hashtag [#ciudaddiwo](#) / [@MedialabPrado](#) y [@MadridDestino](#). En el [Facebook Medialab-Prado](#) y a través del Email: ciudaddiwo@gmail.com

CoderDojo

En sus **inicios**, CoderDojo es una iniciativa que nace en Irlanda hace aproximadamente 10 años para llevar la alfabetización digital a jóvenes sin recursos. Se extendió y se adoptó la idea para todos los jóvenes que estuvieran interesados. El objetivo es que el conocimiento, la información sea libre y esté al alcance de cualquiera

que lo necesite. Su importancia radica debido a que es libre. En un mundo mercantilista este grupo aprende compartiendo, y es de acceso libre y gratis. Los **actores** que intervienen son los distintos mentores, los ninjas y los padres que les acompañan. Va dirigido a niños y jóvenes entre 7 y 17 años. Como limitaciones hay que decir, que existe una brecha a partir de los 14 años, pues los jóvenes dejan de venir, bien por causas de ocio u otros intereses, o se convierten en mentores. La idea es cerrar el ciclo. A día de hoy, CoderDojo se divide en **6 grupos de interés**. Cada grupo lleva su proyecto, y trabaja sobre una determinada herramienta, Scratch, App Inventor, Programación creativa, Processing, Python.

La **metodología** consiste en que el ninja investiga teniendo en cuenta esta frase: "pregunta a tres y luego a mí". Significa que primero deben investigar por sí mismos buscando la información, bien a través de soporte físico o a través de internet, con tutoriales, después preguntando a sus compañeros, y por último, si ellos no son capaces de llegar, preguntan al mentor. El mentor siempre es lo último. Los aprendizajes están enfocados dentro del "aprender haciendo", y enmarcado dentro de las relaciones de horizontalidad, participación, colaboración y cocreación. Digamos que estamos todos en el mismo nivel, con el fin de buscar el conocimiento colectivo, del que también se beneficia el mentor. Las **funciones de la mentora** es mentorizar, no enseñan, guiar a los ninjas, a través de la herramienta y enfocar los proyectos para conseguir el objetivo, que es el desarrollo de la aplicación. Lola es mentora de la App Inventor, es una **herramienta** que permite crear aplicaciones para Android, tablets y teléfonos (Android). Trabaja de manera intuitiva y por bloques. Es la fase siguiente a trabajar con la herramienta **Scratch**, que se trabaja por bloques. Scratch es para niños más pequeños en edad, programan videojuegos o arte visual. El siguiente paso es trabajar con **App Inventor**, se trabaja con los mismos bloques, y su importancia es que tiene una utilidad y un resultado, llevarlo a la aplicación móvil. Los **materiales** necesarios son un portátil, y si no se dispone de él, se comparten ordenador o Medialab les presta alguno para la ocasión.

En una **sesión diaria de trabajo**, cada grupo tiene su método propio. Cada mentor imprime algo de su carácter y personalidad al grupo. Se organiza el espacio (mesas, proyectores, regletas...) y se declara un proyecto. Por ejemplo: "Hoy queremos hacer..." y con preguntas del tipo como ¿qué os parecería hacer este proyecto? El

trabajo se enfoca en la guía de las bases necesarias para ir hacia el proyecto. Se puede tardar sesión o varias sesiones, dependiendo de cómo surja. Se reúnen todos los sábados, en horario de 17.00h. a 19.00h. El espacio de Medialab que utilizan es el MiniLab B, y el Lab 1. En la **sesión del día 15 de Diciembre**, están trabajando en hacer un "Space Invaders", el cual es un juego arcade, es antiguo, donde una nave dispara a marcianos y sus intenciones es desarrollar esa aplicación y poder jugar con ella en el móvil. Al comienzo de este grupo, se comenzó a trabajar de cero, pues los ninjas no conocían la herramienta. Se inició haciendo una descripción, y aunque sabían utilizar scratch, pues en Madrid todos los niños que van a colegios públicos lo trabajan en 5º o 6º. En App Inventor se les guió por la herramienta y otros proyectos que han hecho son **una calculadora** y un traductor de voz, y el proyecto de videojuego -Space Invaders-. En cuanto al **procomún** y aporte a la sociedad, es el trabajo en colaboración, conocimiento libre debido a que primero se cogen libremente ideas de otros y se replican en el grupo. No se trata de una enseñanza reglada, no existen los exámenes ni se entrega ninguna titulación. Se trata de juego y ganas de ir a aprender con el grupo.

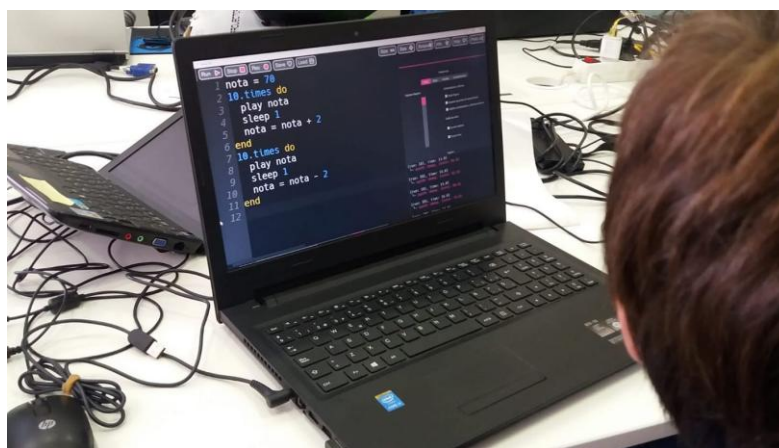


Ilustración 15. Ninja programando en CoderDojo. Cedita por la mentora.

Dispone de una página web, llevada por un mentor, y Medialab se encarga de la publicidad a través de sus redes sociales y en la página web disponen de un apartado donde hablan de CoderDojo y se gestiona una lista de correos. CoderDojo comenzó a trabajar en el MiniLab, al ser un espacio pequeño se sentían más arropados, al tener las mesas juntas. Los espacios grandes propician la interacción, aunque tienden a dispersarse cada grupo al haber demasiado espacio, y no saben qué hacen el resto de grupos. Es factible replicar CoderDojo. Lola junto a María lo han replicado en una biblioteca pública de un barrio obrero de Madrid. Por lo tanto es posible hacerlo y muy

necesario. Lo ideal sería replicarlo en todos los barrios. Una **limitación** está en el hecho de llegar hasta Medialab, para niños que no vivan en el centro. De ahí la importancia de replicar en cada barrio. Se ha replicado en el instituto Mirasierra. Otra limitación está en la falta de mentores, es un puesto voluntario y no se cobra nada, y tampoco los niños pagan. Es sin ánimo de lucro. Para hacer frente a la limitación de falta de mentores, surge la figura del **padre mentor**, que acompañan a los niños y poco a poco se van involucrando, aprendiendo y se sienten capacitados para tomar un grupo. Es más complicado que se involucren si no tienen hijos que traer a CoderDojo. En estos momentos hay un grupo cerrado por falta de mentor. Lola propone buscar estas figuras en la universidad y que se les diera algún crédito que les sirva a nivel curricular, aunque no sabe cómo se conseguiría.

4.9.4. Eventos

Olimpiadas del Arte. Art Skill

Art Skill⁵⁸, en su relato, es un concurso de habilidades artísticas organizado por [Escuela Artediez](#), donde se les plantea a los alumnos/as otras formas de creación artísticas, distintas a las prácticas clásicas de la Educación Formal. Su finalidad es dar valor a las enseñanzas artísticas, favoreciendo el intercambio cultural y la relación entre las escuelas de arte, los alumnos y los ciudadanos. Cada grupo en colaboración desarrolla un proyecto, en total son 12 y tratan de dar solución a una problemática determinada desde el mundo artístico:

1. Proyecto **Mr Potatoe. Potatos degenerados**. Volver a los orígenes del juguete manual. Utilizar como herramienta didáctica para la deconstrucción del género.
2. **María Memoria**. Realizar una búsqueda personal y colectiva, para recuperar y comprender la memoria de las mujeres de la familia.
3. **Skin art**. ¿El diseño de la moda deja huella en los cuerpos femeninos?
4. **Referenciando el género**. Busca hacer un prototipo con conceptos básicos sobre el género.
5. **Elige tu desorden personal**. Deconstruir clasificaciones de objetos para plasmar las identidades.

⁵⁸ Art Skill 2018. <https://www.youtube.com/watch?v=YFgUJFLHROI>

6. **Objetos degenerados, re-generados y a-generados.** Dar visibilidad a la diferenciación de objetos por género y a los roles de género a través de una campaña gráfica de humor.
7. **TG3.** Crear un espacio de reunión y ocio en Matadero Madrid, para que la diversidad de personas se comunique, a través de un sistema de pantallas.
8. **Proyecto KBRA.** La mujer en la historia. Repensar lo que somos. Transformar el feminismo a través de los espacios. Participar, enriquecer, dar pie a la reflexión.
9. **Del cuerpo al muro.** Llevar a cabo pinturas murales en diferentes espacios de Madrid, para reivindicar el papel del cuerpo femenino y deconstruir las estructuras impuestas.
10. **Chaqueta Diversa.** Modificar el diseño y los rasgos de género, de la chaqueta tradicional masculina para romper los estereotipos de la moda y alterar su carga simbólica.
11. **Vidas sexuales paralelas.** Publicación y maquetación de un cómic sobre la vida sexual de una persona nacida en los años 40.
12. **Play today, live tomorrow.** Creación de grupos de debate para buscar soluciones que ayuden al fomento de la igualdad de género, empezando con la educación de las nuevas generaciones.

La metodología es en formato **Interactivos?** Durante unos días, en este caso son 3 días, cada grupo desarrolla una idea sobre una temática particular, y en colaboración con otras personas, y por grupos, se fabrica un prototipo. Las fases del proceso de creación son:

- Convocatoria abierta de ideas
- Proposición de ideas en torno a una temática
- Se seleccionan 12 ideas.
- Convocatoria abierta a colaboradores.
- La duración es de 3 días: Día 1: trabajo en colaboración con el grupo para repensar la idea y la idea original evoluciona al dialogar con otras personas. En el Día 2, es el Prototipado de la idea, cada grupo fabrica su prototipo. Durante el Día 3, es la presentación de los 12 proyectos en el Auditorio de Medialab, en la

tercera planta, y posteriormente en Matadero Madrid es la Exposición y selección de los 3 proyectos ganadores.

Los proyectos ganadores fueron: el primer premio para Mr. Potatos: Potatos degenerados y Referenciando el género. El segundo premio para Objetos degenerados, re-generados, y a-generados. Mención especial a Chaqueta Diversa y Del cuerpo al muro. Cada proyecto han fabricado un prototipo, por lo tanto son 12 los prototipos resultantes, fruto de cada uno de los Proyectos. El aporte a la sociedad o procomún es la documentación de los procesos para que el conocimiento generado pueda ser utilizado por otras personas. Se habla con: Fran Díaz. Ayudante en Art Skill. Jennifer. Profesora colaboradora. Isabel. Alumna participante de la Escuela de Arte La Palma. Silvano. Alumno participante de la Escuela de Arte. Entre los actores que intervienen en Art Skill se encuentra, artistas- alumnos/as, tutores, Concursantes, colaboradores, observadores, músicos, fotógrafos, voluntarios, talleristas, el maestro de ceremonia es Víctor Palmero y el equipo de la organización.

Los recursos utilizados son todo aquel material artístico necesario, papel, cartulinas, pinturas, telas, agujas, hilos, etc. Como escenario, estas olimpiadas tuvieron lugar en el Auditorio de Medialab-Prado y en Matadero Madrid. Se desarrolló durante 3 días, 28-29-30 de Mayo de 2018. A lo largo de toda la mañana y tarde. [Art Skills](#) Se retransmitió en directo por YouTube y están en [Facebook](#) Twitter. Han colaborado con estas olimpiadas del arte, la Universidad de Madrid, el Ministerio de Educación de Madrid, Medialab-Prado y Matadero Madrid, las Escuelas de Arte Artediez y La Palma.

Un Año en Un Día

Un Año en un día⁵⁹, es un evento que ha tenido lugar en Medialab-Prado, el día 15 de Diciembre de 2018, sábado. Es una jornada de puertas abiertas con el objetivo de presentar los distintos proyectos y prototipos en los que han trabajado los distintos grupos a lo largo del año, y con la intención de dar a conocer todas sus actividades. A lo largo del día tiene lugar en Medialab-Prado presentaciones, talleres, actuaciones, exposiciones, demostraciones para todas aquellas personas interesadas.

⁵⁹ Evento Un año en un día. <https://www.medialab-prado.es/actividades/un-ano-en-un-dia-2018>

Capítulo 5

Discusión de los Resultados

Una vez presentada la exposición de los resultados obtenidos de esta investigación en el Capítulo 4, se hace necesaria la práctica de su discusión, y se detalla a lo largo de tres epígrafes:

- Principales hallazgos de los resultados.
- Relación de los resultados con las conclusiones de otros estudios.
- Aplicaciones e implicaciones de los resultados obtenidos.

5.1. Principales Hallazgos de los Resultados

Los hallazgos arrojados por el estudio de los elementos que conforman el proceso de la construcción narrativa de las historias que habitan Medialab-Prado, se aportan y discuten para su posterior aplicación en forma de propuesta, que ayude a repensar los distintos espacios y en concreto, la escuela. Debemos preguntarnos, y pararnos a reflexionar sobre los cambios producidos en las instituciones culturales y en sus procesos de construcción narrativa, cuyos elementos permiten el nacimiento de nuevos relatos culturales y la influencia que pueden tener en otros contextos. Se exponen los distintos elementos de dicha construcción y la reflexión sobre ellos.

5.1.1. Las narrativas habitan Medialab-Prado.

La labor cultural cobra una nueva significación gracias a las nuevas prácticas y maneras de hacer que se incorporan a la vida del ámbito social. En este contexto surgen nuevas narrativas culturales que sitúan al ciudadano en el centro de la vida cultural, cobrando gran importancia los procesos que en ella se desarrollan, de ahí que el análisis de los elementos de construcción narrativa sea esencial y lance unas características que hacen propicia la construcción de la realidad de este laboratorio ciudadano. Existe una diversidad de narrativas que forman parte del mundo cultural y social en el que vivimos, y el primer aspecto, que ha revelado esta investigación, es que las narrativas son un factor esencial de la vida de Medialab-Prado. Un mundo sin narrativas no es posible, al

igual que este centro de cultura digital no podría existir sin ellas, debido a que ayudan a expresar su día a día y sus vivencias. En esta investigación se parte de la definición de Vargas (2012) que nos dice que las narrativas “constituyen un agente que altera las dinámicas de la cultura organizacional, y son actos comunicativos que relatan la realidad en un espacio o tiempo determinado” (p. 1). Se parte del concepto de narrativa en relación al relato que emerge de este laboratorio ciudadano, a las historias que cuenta con respecto a su identidad, a lo que son y hacen. La narrativa está en estrecha relación con otros dos términos como son, la comunicación y la cultura, por tanto las narrativas son la expresión de la realidad social y del día a día que vive el centro, son el diálogo, las conversaciones que surgen entre los distintos procesos humanos, tecnológicos e institucionales de Medialab-Prado. Es un baile entre todos los elementos que forman parte de su construcción narrativa, al igual que un cocinero añade ingredientes a su guiso y cada uno le da un sabor especial, Medialab-Prado es un hervidero de narrativas donde los ciudadanos se encuentran con ellas, las sueñan, las hacen posible, las inventan y construyen, las interpretan, las cuentan, escuchan, las comparten y difunden, y sobre todo, las experimentan y viven en ellas.

5.1.2. La Transformación del relato como institución cultural.

Debido a los cambios sociales, políticos, económicos, culturales y tecnológicos producidos en las últimas décadas, la sociedad está en continua evolución y adaptación, así la crisis social y política afecta a las instituciones culturales tradicionales al producirse una ruptura del relato clásico cultural. “Merín explica, esto significa un replanteamiento de lo que es una institución, ¿no? Hablábamos antes de una institución cultural en la que tú llegas y ya la programación está hecha y tú vas a ver si te interesa o no, a una Institución pública en la que el ciudadano de alguna manera también genera esa programación. Me gustaría que se hablase de estos temas, o me gustaría investigar sobre esto otro, o... En ese sentido es como mucho más permeable a los ciudadanos, a lo que la ciudadanía quiere, a lo que los usuarios que pasan por aquí les interesa o quieren saber más, o quieren que se les ofrezca una programación que les interese”. E16 (Entrevistado 16).

En la sociedad se dan una serie de problemáticas y elementos que forman parte de las causas de dicha crisis. Freire (2018) apunta como causas, los problemas que

emergen de la sociedad, las rupturas provocadas por la tecnología digital, la creciente brecha entre políticos, gobernantes y gobernados, el nacimiento de nuevas voces, movimientos sociales y activismos. La Sociedad actual no puede estar al margen de las nuevas tecnologías, y las herramientas tradicionales que utilizan las instituciones culturales clásicas no pueden enfrentarse a los retos actuales, de ahí que Medialab-Prado surge para hacer frente a dichos retos, y actúa tanto desde la capa física como desde la capa virtual, según Gil (2002), “tecnología y sociedad no pueden comprenderse la una sin la otra” (p. 3). Aquí radica la importancia del surgimiento de los laboratorios ciudadanos, debido a que el relato de estos espacios se basa en promover nuevas prácticas y formas de participación ciudadana, a través de la innovación y la cultura digital, para hacer frente a los problemas de la sociedad actual y a las necesidades que afectan a los propios ciudadanos. Estas acciones van dirigidas al aprendizaje a través de la experimentación, y de la producción a través del prototipado, el aprender haciendo, y la mediación cultural de todos los procesos.

La comunicación es parte fundamental y está en estrecha relación con la cultura, construyéndose a sí mismas y a la vida en el centro, dándole una identidad y unas características propias. La Cultura se nutre de internet, está presente en el entorno físico de Medialab-Prado y al mismo tiempo conquista el espacio virtual, de esta manera internet se convierte en otra capa, y otorga a sus usuarios otro radio de acción, ampliando el mundo físico con nuevas narrativas, “sobre esa capa, nos entretenemos, aprendemos, trabajamos, nos enamoramos, nos desarrollamos intelectualmente.”. E16 (Entrevistado 16). Sin internet no existiría este mundo virtual que se da la mano con el mundo físico y tangible. De esta sinergia, se produce en el Universo Medialab-Prado, la unión de saberes vinculados a cualquier área del conocimiento. Se interrelacionan distintas disciplinas, conectándose campos tan diversos que en otras circunstancias no se llegarían a encontrar. Temáticas y ámbitos como el diseño 3D, salud y cuidados, arte, juego, arquitectura, diversidad funcional, programación, cine, artesanía, robótica, educación, comunicación, urbanismo, creación digital, datos abiertos, experimentación sonora, electrónica, internet, narrativa, lenguaje corporal, textil, y un largo etcétera, se cruzan e interaccionan, creando nuevas formas de narrativas, de expresión y conocimiento.

La sociedad se ha transformado, por lo que la cultura digital posibilita en Medialab-Prado y favorece los procesos de cambio, empoderando al ciudadano, otorgándole un poder y unas herramientas que con la anterior cultura no se disponía, así, “la filosofía que atraviesa y que inspira el proyecto está relacionada con ese contexto de cultura libre y cultura digital que se desarrolla en aras de las nuevas tecnologías, internet y todo lo que supone a nivel sociocultural”. E18 (Entrevistado 18).

Los públicos de la cultura de la exhibición se están transformando, y en Medialab, ya no consumen productos culturales de la misma manera. Cambia por tanto, la relación entre la cultura y sus públicos, debido al cambio en el modelo de comunicación de este laboratorio ciudadano, pues como dice Vargas (2012), la comunicación es el fundamento de las narrativas organizacionales, al dinamizar su vida en el día a día, transforman directamente a la cultura. Con internet se producen nuevas formas de organización de la realidad física, que se vierten junto a nuevas narrativas y maneras de hacer en colaboración. La cultura en Medialab-Prado se construye. No mantiene el concepto de Institución como cultura de exhibición del arte. Se puede decir, que en este centro, la cultura digital es comprendida como entorno de experimentación, haciendo referencia a la colaboración de una comunidad conectada que teje infinitas redes, al compartir contenidos y conocimientos libres, actividades y experiencias accesibles a todos.

El conocimiento que surge es creado en colaboración y este hecho es una de las características que diferencian a Medialab-Prado de un centro cultural clásico. Los distintos saberes cambian a través del aprendizaje y la construcción colectiva. En él, tienen cabida todo tipo de bagajes, formaciones, especializaciones, experiencias, opiniones y aportaciones de los usuarios. Todos estos aspectos de cada persona que colabora, entran en contacto con los demás, en las prácticas que llevan a cabo. Prácticas en torno al hacer, donde todos aprenden de todos. Se trata de intervenir el mundo que interpretamos. Todo ello se relaciona con la ética hacker, que se desarrolla en cierto modo en los laboratorios. Medialab-Prado ha dado un gran paso adoptando el rol de agentes de la transformación social. Es un paso que les falta dar a los centros de cultura clásicos, debido a que todavía realizan el papel de transmisores de contenidos, preservando de este modo el pasado. Y aunque es bueno conocerlo, es muy importante también levantar la mirada hacia lo que viene.

5.1.3. Del relato base a la expansión y crecimiento de las historias.

En este espacio se generan diversidad de historias, de narrativas, entendidas como actos de comunicación y vivencias colectivas, que partiendo de su mensaje base de cultura digital e innovación ciudadana, se expanden a todos los rincones. La narrativa está presente en la vida de Medialab-Prado, por todos sus rincones, como decía Ghandi, “mi vida es mi mensaje”. Por tanto, la vida de Medialab-Prado y las prácticas que en él se desarrollan son su mensaje. A través de ellas, se puede vislumbrar su identidad, lo que es, lo que cuentan, lo que hacen, su esencia, filosofía y las características de sus diversas narrativas y formas de representar la realidad. A través de su relato, de su mensaje principal, se pueden conocer los valores que este espacio de cultura transmite, la filosofía e identidad, que lo hacen ser lo que es, un laboratorio de experimentación, innovación y producción en colaboración en busca de un bien común.

5.1.4. Medialab-Prado: hervidero de narrativas.

Las narrativas se convierten en protagonistas de este escenario y contexto de relaciones de Medialab-Prado, en donde los diferentes tipos de lenguajes ayudan a la comunicación y expresión de lo que se quiere hacer. De la mano del nuevo relato vienen nuevas narrativas que dan personalidad al centro y permiten construir el futuro de los ciudadanos, ofreciendo a éstos nuevas posibilidades de relación e interacción. La organización, según Vargas (2012), es una micro sociedad, que se comunica a través del lenguaje y por medio de artefactos que dan cuenta de la creatividad y la innovación, la narración se constituye en la evidencia que se plasma en ese escenario. Las diversas narrativas surgidas y que hacen posible los proyectos y actividades, mantienen el ADN del relato o mensaje base que Medialab-Prado transmite. De ahí que cada Laboratorio, cada Grupo de Trabajo, cada actividad, cada red social, página web y blog de Medialab-Prado crean su identidad, su relato e historia, a través de una narrativa propia. Recordemos algunos ejemplos como son:

- La fabricación de prótesis de manos para niños, incidiendo en la calidad de la vida y la movilidad.
- El rodaje de una película, donde los integrantes de Plena Inclusión Madrid, pueden experimentar, dialogar, expresar sus ideas, y convertirse en guionistas,

actores, cambiando los conceptos del cine clásico. Ha cambiado el rol del telespectador pasivo a activo y creador de su propia película.

- El juego de los más pequeños que junto a sus familias disfrutan, aprenden y experimentan en torno a los espacios, la luz, los colores, las formas, etc.
- La experimentación y creación de videojuegos utilizando software libre, como es Godot.
- Disminuir la brecha de género en la edición de artículos en Wikipedia, sobre mujeres científicas y otras profesiones. El grupo de Wikiesfera edita sus propios artículos y contribuyen a dar visibilidad a otras mujeres, disminuyendo la brecha de mujeres que editan en este entorno.
- La edición de artículos en Wikipedia y el desarrollo de otros proyectos de wikimedia España.
- La investigación en el campo de la robótica y el trabajo con arduinos para la creación de un Eco Robotótem, que mide la contaminación del ambiente. Cada colaborador del grupo Interactivas aporta sus conocimientos profesionales y personales trabajando en el campo que conoce.
- La creación de laboratorios en los distintos distritos de Madrid. Medialab-Prado sale del centro para permitir que los ciudadanos creen sus propuestas para mejorar la vida de sus barrios.
- Los niños/as de CoderDojo crean sus propias aplicaciones y aprenden a programar.

Al mismo tiempo que cada grupo crea su propia narrativa, establecen contactos con otras personas, con otros proyectos, con otras asociaciones e instituciones, con otros objetos y herramientas. Construyen redes y relaciones donde la importancia la adquieren los procesos, con respecto a esto, “en muy pocas décadas nuestro mundo se ha expandido, se ha enriquecido y a la vez complejizado por las tecnologías digitales. Hemos creado una capa nueva que recubre nuestro espacio físico y es la capa digital. Sobre esa capa extendemos nuestro radio de acción, complementamos cosas que realizamos sobre el espacio físico. Sobre esa capa nos entretenemos, aprendemos, trabajamos, nos enamoramos, nos desarrollamos intelectualmente. Tiene que ver con esos nuevos territorios que se han anexo a nuestro espacio físico”. E16 (Entrevistado 16).

5.1.5. Narrativas transversales.

Cada grupo tiene una historia que desarrollan y llevan a cabo para conseguir unos determinados fines, en relación a las temáticas expuestas en el capítulo de presentación de resultados. Junto a ellas existen las narrativas transversales, puesto que cruzan Medialab-Prado y están presentes en cada actividad realizada. El proceso de construcción narrativa en Medialab-Prado, así como en los diversos laboratorios llevados a cabo en los distintos distritos de Madrid con el Programa Experimenta, tiene como elementos claves las siguientes narrativas transversales:

La Mediación Cultural

La mediación cobra una gran importancia dentro del papel que representa la cultura en Medialab-Prado, formando parte del relato transversal que une a todas las narrativas y relacionándolas, pues acerca a personas al conocimiento de este espacio tan interesante, por ejemplo cuando alguien llega por primera vez al centro y el mediador le hace un recorrido por sus instalaciones y resuelve todas las dudas pertinentes. El mediador relaciona a personas con personas, con otros proyectos y colectivos, pone en contacto a proyectos con otros proyectos y con otras instituciones. Es tan relevante la figura del mediador cultural que harían falta más personas desempeñando esta bonita labor.

La última convocatoria de mediación fue llevada a cabo entre los años 2015 y 2017, con la finalización de los proyectos presentados por cada mediador. Durante el año 2018, tiempo de esta investigación que nos ocupa, no existía en Medialab la figura del mediador cultural como tal, pues se celebró la convocatoria pública para nuevos mediadores en julio de 2018, y a lo largo del año 2019 se pondrán en marcha los distintos laboratorios, cada uno abrirá un proceso para colaboradores que junto al mediador lleven a la realidad dicho proyecto. Muchos de los mediadores culturales del periodo 2015-2017, continúan su labor en Medialab-Prado y han sido claves en esta investigación a la hora de dar a conocer lo que hacen en Medialab.

Acción social como solución a necesidades sociales

Uno de los relatos de este laboratorio ciudadano es juntarse en torno al hacer para solucionar determinadas necesidades y problemáticas que se dan alrededor de los ciudadanos para mejorar la calidad de vida de la sociedad. Estas narrativas son transversales puesto que cruzan este espacio de innovación y está presente en todas las actividades que realizan, así conviven:

- Narrativas creadas para abordar problemas que atañen a las personas (En Madrid Cría piden más espacios donde las familias y su entorno puedan estar con los niños).
- Narrativas que mejoran la vida de las personas (la creación de prótesis de mano del grupo AutoFabricantes). En el ejemplo de las prótesis, las familias forman parte de los procesos de diálogo, diseño y creación, del primer prototipo y funcionamiento de la prótesis.
- Narrativas para tratar temáticas e investigar aspectos que en otros sitios todavía no es posible, ni siquiera en las universidades. A este respecto Simonetti cuenta que “a nosotros nos interesa aprender más de Interactivos, de arduino, de sensores, de Kinect. Tampoco hay dónde estudiarlo aquí en Madrid. Yo llevaba un año con una amiga estudiando por YouTube un poco, y yo le pregunté a Medialab, el coordinador dijo: -oye, nos gustaría plantear hacer un taller aquí de interactividad ligada al arte, ligada a la producción, con sensores, hacer cosas reactivas-. Antes lo veía muy hermético, inalcanzable, hasta que me acerqué a ellos y me di cuenta que es todo lo contrario. Fue plantearles el taller y me dijeron: -por favor adelante, para eso estamos-”. E12 (Entrevistado 12). Medialab se adelanta y ofrece posibilidades de innovación y experimentación, de ensayo y error.

Narrativas como herramienta y arte

Una vez realizado el análisis de la construcción narrativa se puede decir que las narrativas pueden ser consideradas al mismo tiempo como una herramienta y como arte en sí mismas. Los centros culturales clásicos exponen el arte creado por artistas hacia un público expectante, que observa, donde artista y público no tienen contacto y están a diferente altura. Ahí radica otra de sus diferencias, pues en Medialab-Prado, el público

se convierte en creador y colabora en los proyectos. Los ciudadanos dejan el papel pasivo de espectador, tomando las riendas de los procesos y se empoderan, se convierten en consumidores de cultura al mismo tiempo que crean la cultura y el conocimiento. Las narrativas como herramientas para construir y las narrativas como arte.

El proceso de prototipado

El prototipo es un recurso esencial en Medialab-Prado, debido a que “el primer valor que tiene, es que el prototipo es algo que convoca a toda una serie de personas en torno al hacer. Y yo creo que esto es una clave también muy importante en los laboratorios ciudadanos. Lo que se plantea, la participación a la que se invita es al hacer, y al hacer concreto”. E9 (Entrevistado 9). De ahí que los procesos se convierten en Medialab en un aspecto muy importante para alcanzar los fines que se quieren conseguir, y los usuarios para expresarse, utilizan procesos como el de prototipado. **El prototipado** no sólo es una herramienta, sino que podemos considerarlo como un proceso de escucha activa (Freire, 2017). De escucha puesto que todos los participantes tienen voz en la fase previa de reflexión y aportación de ideas, y a los largo de prototipado.

A diferencia de los centros culturales clásicos que tienen a expertos cada uno en su campo, en este laboratorio ciudadano, la solución a los problemas requiere y se hace a través de un enfoque interdisciplinar, donde colaboran todas las personas que lo deseen independientemente de su formación. De esta manera se unen todo tipo de perfiles, existiendo diversidad en sus conocimientos y habilidades. El error siempre ha sido considerado como un aspecto que no debe producirse y del que debemos alejarnos. En Medialab, sin embargo, el error es bienvenido, pues gracias a él se convierte en una posibilidad de aprendizaje, y a través del ensayo y error se producen mejoras en los prototipos y en los distintos procesos. Una vez hecho el prototipo, el relato inicial se ha transformado en un relato más completo, más sabio, y con más conocimiento. Cuando se tiene el primer prototipo, el acto de crear, significa que se ha comprendido su narrativa.

Hablar de prototipado en este centro, es tener una invitación a hacerlo, un diálogo colectivo donde las personas que intervienen, encuentran y aprenden nuevas

maneras de trabajar, de pensar y de ser capaz de ver nuevos caminos y horizontes para seguir reinventado soluciones y vías alternativas.

Documentación y procomún

Documentar los distintos proyectos y eventos se convierte en una seña de identidad del centro. Se transforman los conceptos clásicos, pues no sólo la documentación sirve como un repositorio donde guardar la información, sino que el conocimiento generado pueda servir a otras personas que estén interesadas en el camino de la experimentación. La finalidad es que las prácticas realizadas de los diversos procesos de prototipado puedan ser replicadas por otros, e incluso continuar a partir de ahí, así el conocimiento es utilizado por un bien común. Otra de sus finalidades es la mejora en cualquier aspecto tanto del prototipo, como de los procesos, y documentar si ha existido algún tipo de limitación o se ha dado una determinada problemática y cómo se ha resuelto. En los laboratorios ciudadanos, como en toda forma de organización social que antepone lo comunitario, no puede reducir el conocimiento creado sólo a información. Por lo tanto, la nueva cultura digital necesita otras formas de procesar todos esos contenidos relevantes que pueden ayudar a otras personas. Se documenta en Medialab con la finalidad de realizar una evaluación y para que otras personas puedan replicar los procesos, pues la documentación hace visible el aprendizaje, lo hace comunicable y evaluable, y como nos dice (Lafuente, Gómez y Freire, 2018), nos aventuramos en prácticas colectivas desde la colaboración a través de la comunidad.

Se hablaba antes de dar solución a las problemáticas con la realización de cada proyecto, por lo que puede hablarse en cierta forma de procomún, pues se buscan soluciones en pos de un bien común, de un aporte a la sociedad a través de distintos ámbitos. En el acto de documentar, tras esta investigación, se puede hablar de procomún, debido a que todas aquellas personas interesadas pueden acceder de manera libre a dicha documentación, y así replicar la actividad, lo que genera un conocimiento compartido y colectivo, pues poco a poco con los avances de otras personas se puede llegar más lejos. Así se puede hablar de lo que es común a todos, que genera un conocimiento accesible y abierto.

5.1.6. Narrativas de la participación.

Las narrativas que se desarrollan en Medialab-Prado son participativas, dialógicas y conversacionales, dando sentido a la vida de este laboratorio, son narrativas colectivas fruto de la colaboración y del hacer. Medialab-Prado surge como espacio de experimentación e innovación, para hacer frente a los cambios que la sociedad actual demanda, y son los ciudadanos quienes quieren participar en el ámbito público, y ser parte activa de la toma de decisiones sobre aspectos y problemas que atañen a su día a día, a sus vidas, a sus vecinos, sus barrios y su ciudad. Se trata de encontrar, de manera conjunta, soluciones a dichas problemáticas, que con las políticas culturales clásicas no tenía cabida esa posibilidad. De esta manera, el usuario tiene un papel activo dentro de la cultura, cambiando la percepción clásica que de los contenidos se tiene. Es ahora el ciudadano el que crea el relato, el contenido, el conocimiento, y fabrica los prototipos en colaboración con otras personas, se convierte en cocreador. Pasa de espectador pasivo y consumidor, a ciudadano activo que produce, por tanto, “ha cambiado el rol del ciudadano y de ser una cultura de lectura, donde tenía un papel más pasivo, e iba a disfrutar de aquellos que hacían cultura, pasa a explorar las posibilidades de una figura en el que cualquiera se convierte en productor y la cultura pasa a ser una figura de lectura-escritura”. E18 (Entrevistado 18).

En este centro, se encuentran actores humanos y tecnológicos, a este respecto, Sacristán (2018) afirma, “seres humanos y tecnologías coevolucionan juntos en procesos de interrelación mutua” (p. 17). Para que se den estas transformaciones, se debe dar al espacio público un nuevo uso, con nuevas narrativas que lleven a nuevas formas de actuar, rompiendo con la norma clásica. Y para ello se debe entender este espacio como interfaz. La sociedad, con la llegada de internet, el ciberespacio, las distintas redes sociales y plataformas, vive conectada e influenciada por un enorme y constante flujo de información. La comunicación sufre un giro radical, de ser ostentada por los medios de comunicación de masas, pasa a significar que cualquier persona en Medialab, con un dispositivo adecuado de grabación, de video, audio, móviles, tablets, ordenadores, puede convertirse en prosumidor. Por tanto, la comunicación, según, Luhmann (1997), ayuda a las organizaciones a definir sus propios límites, puesto que son sistemas sociales complejos con capacidad de asumir sus propios elementos. No sólo se consumen, sino que ahora son los usuarios quienes construyen y difunden los

contenidos. A este respecto, Scolari (2011) afirma que el fin es crear cultura y no tanto su consumo, y que los usuarios puedan construir el contenido, los conocimientos, los prototipos. Cambia, por tanto, la forma de presentar y tratar los contenidos culturales, de la exposición por parte de los artistas en los centros culturales clásicos, pasa a la creación y construcción de la narrativa por parte del público y a la interacción con sus contenidos a través de todas las narrativas posibles. Y utilizan para ello, todo tipo de recursos materiales, herramientas digitales, así como todo tipo de lenguajes en los que expresar sus narrativas, como son el lenguaje audiovisual, realidad aumentada, realidad virtual, edición en Wikipedia, robótica, música, juego, lenguaje 3D.

5.1.7. Ciudades que aprenden.

En Medialab-Prado se practican narrativas de autogobierno, pues son los propios ciudadanos y usuarios del centro los que gobiernan sus relatos, sus prácticas y quehaceres, sus prototipos, sus espacios, y en definitiva gobiernan sus problemas, buscando soluciones a proyectos que proponen, gobiernan sus propios aprendizajes y su vida en el centro, haciendo y creando colectivamente, con otros. De ciudadanos que aprenden en democracia se construyen las ciudades que aprenden, que comienzan a hablar de lo que quieren, lo que les gusta, les asusta o preocupa, ciudades que aprenden a delimitar sus necesidades e intereses. Ciudades donde se encuentren las personas, experimenten y construyan juntos su futuro. El Programa Experimenta Distrito es un claro ejemplo de cómo los vecinos de los distintos distritos, donde se ha llevado a cabo el programa, dan solución a propuestas que han presentado para la mejora tanto de sus barrios como de la vida en ellos. Son narrativas con poder, democráticas, que empoderan al ciudadano y lo hacen partícipes de la vida de los Ayuntamientos. ¿De qué manera? Medialab-Prado permite a sus usuarios formar parte en la toma de decisiones sobre aspectos de orden público, a través de presupuestos participativos y propuestas que pueden presentar para mejorar la vida de todos los ciudadanos. Este aspecto es muy importante, así los ciudadanos pueden intervenir el mundo en el que viven, junto a otros.

5.2. Relación de los resultados con las conclusiones de otros estudios.

5.2.1. Las narrativas como factor transformador de la cultura.

Se parte del aporte teórico realizado por Vargas (2012), *Las Narrativas: Evidencia Cultural en la Organización*, a partir del cual, el autor abre un camino alternativo e inicia la búsqueda de un axioma que explique la relación entre narración y cultura organizacional, para descubrir distintos análisis de una lectura de la organización desde la comunicación. Las organizaciones viven su día a día, para cumplir unas determinadas metas, y están obligadas a cambiar sus maneras de actuar para que sean valoradas en la sociedad actual. La hipótesis de la que parte es: las narrativas como factor transformador de la cultura en la organización.

Las **conclusiones** a las que llega el autor son que existe una relación entre la transmisión y la asimilación de la cultura organizacional y la comunicación que debe de operar al interior de las organizaciones y reflexiona con el inicio hacia la ontología de las narraciones como categoría de análisis en la comunicación estratégica en las organizaciones y el reconocimiento de su influencia en los cambios de la cultura. Se ha comprobado que en Medialab-Prado, las narrativas organizan, representan y construyen la vida de este centro, actúan como expresión y por tanto, son un factor transformador de la cultura:

Reinventando el espacio público en Medialab-Prado

Partiendo de las reflexiones y conclusiones de Vargas, se puede afirmar que en Medialab-Prado las narrativas son un factor de transformación de la cultura puesto que ofrece herramientas a los usuarios para reflexionar y pensar en colaboración, se relacionan, interactúan, hacen y crean colectivamente. La narrativa clásica, del ciudadano como espectador y consumidor de cultura, evoluciona a una narrativa que sitúa a las personas dentro del relato: lo piensan, diseñan y construyen. Ahora no sólo consumen cultura, sino que también la crean. Los usuarios tienen un papel activo, reinventando la esfera pública, con sus prácticas y su hacer. Los usuarios hacen del centro lo que es, y cada día está en constante evolución, adaptándose a las demandas de la sociedad. La narrativa expresa lo que Medialab es y lo que hacen, su filosofía,

valores, principios, su identidad. Y lo hace a través de múltiples procesos, prácticas, relaciones, con una gran variedad de recursos, lenguajes, formatos y herramientas. Medialab cambia el relato que ostenta la cultura tradicional hacia un relato que dialoga con la ciudad, relaciona al ciudadano generando redes. Narrativas que empoderan al usuario, haciendo frente a los retos que se presentan y a las distintas problemáticas que les preocupan. Las narrativas permiten que Medialab-Prado, tal y como dice Zea (2004) “se conozca y reconozca. Se lea y relea. Pues narrar es una acción comunicativa dinámica, constante y viva, que permite que la cultura en las organizaciones trascienda hacia un enfoque social” (p. 50). Este enfoque social conlleva el hacer partícipe a las personas, a través de narrativas creadoras de realidades sociales, que intervengan no sólo su mundo sino el de los demás por un bien común. Para que todos los espacios públicos se transformen y comporten como Medialab-Prado, un factor muy importante es ampliar el radio de acción y llegar al mayor número de personas posibles, llegar a todos los barrios, ciudades y pueblos. Expandir estas narrativas a todo tipo de perfiles, con diferente formación, capacidades, habilidades, destrezas, conocimientos, bagajes y experiencias, donde la diversidad conviva en relación, transformando juntos el espacio social.

5.2.2. El ámbito social de Medialab-Prado como interfaz.

Se puede afirmar que Medialab-Prado se comporta como un ecosistema que está vivo y en continua evolución, debido a que cada usuario con su saber, experiencias y prácticas, en grupos de trabajo, en relación y colaboración con otras personas mejora y modifica el entorno y la realidad de Medialab-Prado. El ecosistema es un sistema biológico constituido por una comunidad de organismos vivos y el medio físico donde se relacionan, Ecosistema (2019),. Se trata de una unidad compuesta por organismos interdependientes que comparten el mismo hábitat”. La RAE (2018) define ecosistema como una comunidad de los seres vivos cuyos procesos vitales se relacionan entre sí, y se desarrollan en función de los factores físicos de un mismo ambiente.

El estudio de un ecosistema ofrece una base metodológica para sintetizar las interrelaciones complejas entre los organismos y su entorno. Un complejo de ecosistemas está formado por muchos ecosistemas y se caracteriza por tener un origen común o procesos dinámicos comunes. Los ecosistemas forman una serie de cadenas

que muestran la interdependencia de los organismos dentro del sistema. En Medialab-Prado, se da un paralelismo, pues en cada proyecto, para llevar adelante su trabajo, los usuarios colaboran en grupos, cada grupo funcionan como un organismo dentro de un sistema. Medialab como ecosistema que a su vez se divide en otros más pequeños. En este contexto, se puede avalar la teoría de Scolari (2018), el cual hace analogías biológicas con respecto al funcionamiento de la interfaz. La esfera social y pública de este laboratorio ciudadano se considera como la interfaz que permite el desarrollo de todos los elementos que intervienen en el proceso de construcción narrativa. Scolari (2018), define Interfaz como una red de actores humanos y tecnológicos que interactúan y mantienen diferentes tipos de relaciones entre sí. El autor propone un método para analizar las interfaces en el ámbito social que dispone de 10 leyes, por lo que se puede aplicar a Medialab-Prado, y “la clave está en estudiarlo como interfaz a los laboratorios ciudadanos”. E16 (Entrevistado 16). Se presenta a continuación un acercamiento al análisis de la interfaz del ámbito social de Medialab-Prado siguiendo el documento de trabajo de Scolari (2019) sobre cómo analizar una interfaz⁶⁰, en el que el autor presenta un método sencillo, que sirva de herramienta metodológica para ser replicado con el fin de analizar interfaces en distintos ámbitos. El análisis de la interfaz atraviesa tres etapas:

- El primer paso es **la identificación de los actores** que intervienen: Los **actores humanos** son todas aquellas personas pertenecientes al universo Medialab-Prado, como son todos los trabajadores del centro, los mentores, mediadores culturales y los colaboradores de cada laboratorio y grupos de trabajo. Todos los usuarios de las distintas actividades en sus distintos grados de formación, especialización y experiencia. Forman parte de los **actores tecnológicos** todos aquellos recursos y herramientas que son utilizados en Medialab-Prado: mesas, sillas, proyectores, ordenadores, impresoras 3D, las máquinas y diferentes herramientas del Fab Lab, los utensilios de cada grupo de trabajo (trípode, cámara, micrófonos, portátil, los diferentes software utilizados, prótesis de mano y distintos gagches, material escolar y de todo tipo). Como **actores institucionales** se encuentran todas aquellas reglamentaciones y maneras de funcionamiento de las actividades, como son las convocatorias públicas para

⁶⁰ Documento de trabajo. ¿Cómo analizar una interfaz?

https://drive.google.com/file/d/1GKPGFhx31_MyCmXWYtuXSeLJ0X5mcM1w/view

seleccionar a los mediadores culturales. Forman parte también el Ayuntamiento, la Universidad, Escuelas de arte, y los distintos colectivos que participan en los distintos proyectos.

- El segundo paso es **la identificación de relaciones**, para mapear e identificar las relaciones que los actores mantienen entre sí. El autor identifica diferentes tipos de relaciones, pudiendo existir muchas más, pues es una clasificación abierta. En Medialab-Prado se dan diferentes tipos de relaciones: multidireccionales, de inclusión, de igualdad, de cooperación y competencia.
- En **la identificación de los procesos** que tienen lugar se pueden mencionar procesos de significación, de producción, convergencia, inclusión y el trabajo de todos ellos hacia procesos de coevolución.

A continuación se exponen las 10 leyes de la interfaz, en negrita, según (Scolari, 2018) y se relaciona con la interfaz del ámbito social en Medialab-Prado:

- **Ley 1. La interfaz es el lugar de la interacción.** El ámbito social y público de Medialab-Prado se convierte en escenario de relaciones e interacciones entre los distintos actores (humanos, tecnológicos e institucionales), herramientas y prácticas que intervienen en los procesos. Así, se produce la labor de mediación entre mediadores y usuarios, poniéndose en contacto a personas con otras personas, a personas con proyectos, a la vez que se relacionan distintas prácticas, herramientas y tecnologías entre sí, interactuando todos ellos entre sí para la construcción de conocimientos. El mundo real y físico interactúa con el mundo virtual, un entorno de vínculos entre usuarios, diseñadores y artefactos tecnológicos. Los actores de Medialab-Prado crean relaciones, dialogan, llegan a acuerdos, todo ello en un entorno en el que conviven, pues la interfaz deja de ser solo una herramienta para convertirse en un todo un entorno de interacciones y creación de redes.
- **Ley 2. Las interfaces no son transparentes.** Si se considera la interfaz del ámbito social de Medialab únicamente como herramienta, los procesos tienden a desaparecer y se vuelven transparentes. El autor apunta que una teoría de las interfaces debe descartar el instrumentalismo de la interfaz, puesto que como se ha visto en la ley 1, la interfaz actúa también como entorno en el que se expresan multitud de procesos y de interacciones, dándose en ellos la participación,

colaboración, tensión, cooperación, conflicto, intercambios, etc., y entendimiento de la complejidad de dichas interacciones en Medialab va a permitir el diseño y la mejora de la interfaz.

- **Ley 3. Las interfaces conforman un ecosistema.** Las interfaces nos rodean y se relacionan entre sí, siempre han estado ahí, incluso antes que las pantallas interactivas. En Medialab cada tecnología es una interfaz y se crea una nueva al entrar en contacto un actor con una tecnología. Las interfaces crean una red en continuo cambio y evolución y para ello deben dialogar y crear conexiones con otras interfaces. El ecosistema formado en este laboratorio ciudadano es una red de relaciones entre los distintos elementos de la construcción narrativa, donde cada interfaz dialogan entre sí, tal y como describe Scolari (2018) existe un “territorio de interrelaciones, relaciones y redes se despliega frente a nuestros ojos” (p.48).
- **Ley 4. Las interfaces evolucionan.** El entorno de Medialab-Prado y los elementos que en ella intervienen están en continua evolución y cambio, las interfaces que en ella conviven se unen y convergen para crear otras nuevas. El ámbito social, la comunidad del centro que lo forma se adapta a las transformaciones que la sociedad demanda a través de nuevas prácticas y formas de trabajo, y utilizando todos los recursos necesarios, físicos y virtuales, con el fin de solucionar las necesidades, problemáticas e intereses que surjan.
- **Ley 5. Las interfaces coevolucionan con sus usuarios.** En este ámbito social se ha podido observar cómo los usuarios de Medialab evolucionan con sus prácticas y con su hacer, de esta manera, al transformarse el usuario evoluciona la interfaz y viceversa. En esta cultura en red coevolucionan todos sus elementos, tanto los contenidos, conocimientos, procesos, usuarios, instituciones.
- **Ley 6. Las interfaces no se extinguen, se transforman.** Partiendo de la evolución de cada elemento en Medialab, de sus diversas y complejas interacciones, se puede decir que las interfaces que se construyen en este entorno no se extinguen sino que al evolucionar, convergen con otras nuevas y antiguas, se vuelve atrás, se reinventa o toma aspectos del pasado, y por tanto se transforman, por lo que no se puede hablar de extinción de la interfaz.

- **Ley 7. Si una interfaz no puede hacer algo, lo simulará.** La cultura de este laboratorio es una adaptación de todos sus elementos para sobrevivir como centro de cultura, adaptándose a todos estos cambios, de ahí la importancia de la simulación para la adaptación, pues cada actor con cada nueva interacción generan una nueva interfaz o la mejora de la misma.
- **Ley 8. Las interfaces están sometidas a las leyes de la complejidad.** La innovación y la evolución tecnológica y de prácticas en Medialab provoca una complejidad en sus procesos. Las narrativas culturales tradicionales evolucionan en este espacio y convergen junto a las nuevas maneras de hacer y aprender, y así, la interfaz, el ámbito social entendido como un ecosistema se convierte en un entramado complejo de relaciones, donde la evolución no es lineal sino en red. Hay que resaltar dejar vía libre a la transformación de estos entornos con el fin de que aprendan en colaboración se abran camino para afrontar las demandas de la sociedad.
- **Ley 9. El diseño y uso de una interfaz son prácticas políticas.** Este universo complejo que se forma en Medialab está regido por estrategias y formas de actuar, adoptando principios propios para conseguir unos determinados fines. La interfaz del ámbito social y público debe ser escenario para intervenir nuestros problemas, la ciudad, la sociedad y el futuro, transformando las relaciones de poder clásicas imperantes en los centros culturales tradicionales a nuevas formas de poder, caracterizadas por la participación de los ciudadanos en la toma de decisiones de los Ayuntamientos a través de propuestas ciudadanas con las que solucionar los problemas que se presentan y ser parte activa de la ciudad.
- **Ley 10. La interfaz es el lugar de la innovación.** Para la evolución de las interfaces se debe tener en cuenta la importancia del rediseño de interfaces dentro de este laboratorio ciudadano para que llegue a producirse la innovación en los distintos procesos, prácticas, formas de trabajar y aprender, pues es necesario comprender las interfaces y más importante aún es que todos los elementos de la construcción narrativa trabajen en colaboración y se unan. las interfaces puedan evolucionar permitiendo la innovación a través de las diversas prácticas que se producen en este espacio de experimentación y aprendizaje.

Una vez realizado el acercamiento al análisis de la interfaz del ámbito social en Medialab-Prado, se puede relacionar la teoría de Scolari (2018) con la construcción narrativa de Medialab-Prado. El autor hace analogías biológicas con respecto al funcionamiento de la interfaz, así se comprende este el universo de Medialab como un ecosistema dentro del cual existen multitud de grupos que funciona como organismos vivos, que mantienen relaciones e interacciones, y están en continuo cambio y evolución para adaptarse a los tiempos en que vivimos. Son redes complejas en las que cada elemento que forma parte activa de la construcción narrativa cobra una gran importancia, pues se unen para hacer un todo.

5.2.3. Hacia una pedagogía digital crítica.

Este estudio parte de la inquietud sobre el uso educativo de las tecnologías digitales en las aulas bajo metodologías pasivas, donde el alumno adopta el papel de consumidor. Bordignon (2017) realiza un aporte teórico acerca de “la resignificación de las prácticas de los educandos, basadas en un hacer crítico, a partir de una nueva oferta de elementos tecnológicos de tipo digital, se configuran como insumos valiosos en pos de construir nuevas maneras de aprender” (p. 213). La pedagogía digital crítica se apoya en conceptos vinculados con el hacer en educación y en la existencia de laboratorios de innovación ciudadana donde se dan prácticas de aprendizaje críticas. Este aporte teórico ofrece nuevas maneras de pensar la enseñanza para que resuelvan problemas que les surjan a los alumnos a través de un hacer digital crítico y reflexivo, en colaboración y cooperación con los otros, donde el rol del profesor es de acompañante crítico en el desarrollo de habilidades y saberes. El autor afirma que debido a los cambios acontecidos en el tiempo en el que vivimos, se presencia la creación de un espacio digital insertado en una cultura de colaboración con alcance mundial, basado en la horizontalidad y el desarrollo de aplicaciones que den solución a problemas, a través de recursos accesibles y abiertos desde cualquier parte, ayudando esta tesis a reducir la brecha que se dan en la práctica educativa, tomando como referencia la actividad de los laboratorios de innovación ciudadana.

A continuación, se presenta la estrecha relación que existe entre las conclusiones del aporte teórico de la pedagogía del hacer digital crítico, en negrita, de (Bordignon,

2017, p. 288-289), y los resultados de la investigación que nos ocupa sobre el análisis del proceso de construcción narrativa:

- **El hacer digital crítico implica a los estudiantes en prácticas que les permiten leer el mundo e interactuar en él.** La relación de esta conclusión se puede observar en los siguientes aspectos: son narrativas centradas en los procesos, que permiten prácticas innovadoras para esta pedagogía del hacer digital, así, a través de la transformación del Cómo se atiende al Qué.
- **Las prácticas del hacer digital crítico utilizan herramientas que amplían el radio de acción y aumentan la autonomía de las personas.** Las herramientas del proceso de construcción narrativa ofrecen a las personas la liberación con su entorno, pues permiten la creación de proyectos colaborativos con los que intervenir en él, se solucionan problemas y necesidades, otorgando autonomía y empoderando a las personas. De esta forma, una pedagogía con esta narrativa sitúa a los alumnos en constructores de su propio aprendizaje.
- **El hacer digital crítico permite la creación cultural.** La construcción de los contenidos, y conocimientos por parte del usuario de Medialab-Prado ofrece la oportunidad de construir un relato donde los papeles se transformen, el usuario deja de ser espectador de la cultura y pasa a crearla.
- **El hacer digital crítico promueve el asociacionismo entre personas.** Las narrativas y su hacer cobran un sentido, pues se atiende necesidades y se realiza en colaboración con otras personas, colectivos e instituciones. La acción se lleva a cabo de manera colectiva, se cocrea a través del diálogo, del consenso, del debatir ideas. Se parte del aprender haciendo en colaboración, de ahí el término Diwo, -hazlo con otros-.
- **El hacer digital crítico produce conocimientos compartidos y libres.** En este laboratorio ciudadano se documentan los procesos de creación tanto del prototipado, como de los diferentes contenidos, al mismo tiempo son accesible y libres para todas las personas, y puedan ser replicados por otros, avanzando en la investigación y generando conocimientos.
- **El hacer digital crítico otorga al docente un papel de mentor, acompañante, crítico.** Al romperse la distancia entre artista y público, llegando a fusionarse, al tiempo que el usuario crea cultura, la consume también. Y la línea de quién

enseña y aprende se desdibuja. En el Campamento de Ciudad Diwo, existe la figura del acompañante, pues como su nombre indica, acompañan los procesos de aprendizaje de los niños. En el caso de CoderDojo, los ninjas (los niños/as) están guiados por la figura del mentor.

- **El hacer digital crítico promueve el juego.** En Medialab se aprende investigando, explorando posibilidades, trasteando, probando a través del ensayo y el error, cada grupo crea un mundo, y hasta los más pequeños hacen, a través del juego, se divierten, exploran la luz, las formas, etc. El error es tomado como una posibilidad para que se produzca la innovación y el aprendizaje.
- **Las prácticas vinculadas al hacer digital crítico ayudan a la creación de la ciudadanía.** Las narrativas en Medialab parten de necesidades a las que se intenta dar solución, y tienen en cuenta temáticas como la diversidad, la inmigración y la inclusión, el medio ambiente, así como la reutilización de material de desecho electrónico, la brecha de género y las brechas de las tecnologías digitales, la movilidad de personas con la fabricación de prótesis, etc. Temas que conciencien y sensibilicen a las personas, y es muy importante incluir en la pedagogía contenidos tan importantes como estos, para que así los alumnos se formen como ciudadanos críticos y aprendan a vivir en comunidad.

Como se ha podido comprobar los elementos de construcción narrativa intervienen en la pedagogía del hacer digital crítico, en aras de la transformación de las personas para que puedan intervenir el mundo en el que viven. Se exponen en el siguiente epígrafe las implicaciones que arrojan los resultados de esta investigación. Así como las formas en que pueden ser aplicados.

5.3. Implicaciones y aplicaciones de los resultados

El análisis de los elementos de la construcción narrativa de Medialab-Prado nos deja unas determinadas características e implicaciones:

- En todo proceso de construcción narrativa deben intervenir una serie de factores y elementos, que sirven de base para la creación de un relato acorde a la sociedad en la que vivimos, expuestos a continuación.

- Se produce una ruptura con el relato de la cultura clásica. El nuevo relato transforma la institución o contexto, en el caso de Medialab, de institución cultural a laboratorio ciudadano y centro de cultura digital, por lo tanto en la base de toda narrativa, deben ir insertados las características de ambos, sus valores e identidad, que no se perderán de vista en ningún momento. El relato base contiene elementos que van a estar presentes en todas las historias que se desarrollen en cada proyecto como un lugar de innovación, de hacer en colaboración y en consenso
- Las historias están en continuo cambio y crecimiento, expandiéndose tanto al plano físico como al digital, llegando a cada espacio y aspecto del centro, a cada proyecto y actividad organizada. Son protagonistas en internet: en páginas web, blog, redes sociales y distintas plataformas.
- Los relatos están vivos, y los usuarios que construyen estas realidades viven en ellos: los crean, consumen, comparten y difunden. La historia que se cuenta está sucediendo en esos momentos, donde cada persona tiene un papel activo dentro de la organización o contexto. Dado el carácter de difusión, la narrativa vive también para otros, generando un bien común que haga aportes a la sociedad.
- La arquitectura es propicia para la construcción de una narrativa donde se dé la experimentación, investigación y producción, generando espacios que se transformen y personalicen dependiendo del tipo de actividad a realizar, permitiendo la relación, interacción, los distintos tipos de agrupamientos, favoreciendo la cocreación y un ambiente de colaboración. Son espacios que dan más importancia a lo que en él se hace y se crea que a los materiales en sí mismos.
- El empoderamiento de los actores participantes como agentes del cambio, las personas se sitúan en el centro de sus aprendizajes a través del aprender a aprender: aprenden nuevas prácticas y formas de hacer las cosas y trabajar. El hazlo tú mismo evoluciona al hazlo con otros. Narrativas creadas por los propios implicados.
- Son procesos participativos y colectivos, la comunidad se relaciona, interactúa, piensa, diseña, crea y construye el conocimiento y contenidos a través de las narrativas del aprender haciendo en colaboración con otros miembros, creándose una inteligencia colectiva.

- El diálogo es la base de todo entendimiento. Las narrativas dialógicas nacen de la charla, la conversación, la escucha a todos sus implicados, el debate de ideas, para llegar a un consenso y entre todos buscar soluciones. Narrativas que median todos los procesos creando una red de relaciones.
- El acto de compartir y colaborar está presente en cada proyecto. Son narrativas que construyen mundos y solucionan otros, y para ello utilizan todas las herramientas a su alcance, tanto físicas como virtuales.
- El prototipado es un proceso muy importante en todo contexto, pues da la oportunidad a los implicados de crear un modelo a partir del cual trabajar. Son los propios implicados los que construyen su producto.
- Narrativas de base social, de aporte a la sociedad, destinadas a la mejora de la vida de las personas y a favorecer el procomún. Se hace una mirada a las necesidades y problemas que nos rodean y afectan.
- Las narrativas existen en las dos capas, saltando de un mundo a otro, y utilizando herramientas tanto físicas como digitales. No es tan importante al hablar de cultura digital que existan máquinas y herramientas digitales, sino que se dé el hacer en colaboración, en cooperación con otros, compartiendo materiales, recursos, conocimientos de libre acceso.
- El contenido creado es libre, accesible y compartido, documentando los procesos de aprendizaje y prototipado para la mejora y evaluación de procesos y con el fin de compartir los conocimientos creados.
- Son narrativas expresivas, se expresan a través del hacer utilizando todos los lenguajes y formatos que existen: la costura, la robótica, el texto, los audiovisuales, el hipertexto, la imagen, la música, la edición, la electrónica, diseño 3D, la realidad aumentada y virtual, el juego, la arquitectura, etc.
- Las limitaciones o problemas surgidos parten de narrativas que generan un conflicto, de esta manera, se produce el reto de encontrar diversas maneras de relacionarse e interactuar para buscar soluciones.
- El error, el equivocarse es indispensable en los procesos tanto de reflexión, diseño como de prototipado para que se dé un verdadero aprendizaje surgido de las mejoras y avances que nacen del error.
- La innovación es un aspecto presente en los procesos, y las personas toman la iniciativa, pensando de manera diferente, diseñando nuevas alternativas y

tomando otros caminos para solucionar problemáticas, creando nuevas prácticas y maneras de hacer. Sin innovación no hay cambio, innovando se reinventa la realidad.

La construcción narrativa que se lleva a cabo en Medialab-Prado conlleva las implicaciones expuestas, cuyas características pueden ser aplicadas a otros espacios y en concreto pueden aplicadas en la escuela y ámbitos educativos, a través de narrativas que ayuden a pensarlos y habitarlos.

5.3.1. Propuesta para hacer espacios democráticos.

Se presenta, por tanto, una propuesta para hacer espacios democráticos que empoderen a las personas a implicarse en sus intereses y resolver las problemáticas que se les presenten, formando parte importante y activa del entorno que se quiera transformar.

Repensar los espacios. Objetivos y contenidos

Las instituciones y organizaciones, ya sean lugares educativos, empresariales, de voluntariado, de ocio, así como otros contextos, deben entender las grandes transformaciones que se han producido en el seno de la sociedad. El estudio de la construcción narrativa, a través de la cual se crea la realidad y la vida en Medialab-Prado, permite coger las características propias de este laboratorio ciudadano y extrapolarlas a otros espacios y contextos. Las formas clásicas de actuar se quedan obsoletas, por lo que, la propuesta, que se presenta, sirve para generar herramientas de creación y organización de espacios y entornos, donde se pueda experimentar, probar, ensayar, buscar alternativas y distintas soluciones. Los objetivos de esta propuesta son:

- Generar herramientas que ayuden en la creación de entornos propicios para el trabajo, la experimentación, investigación, creación e innovación.
- Aprender a pensar, aprender a aprender, conversar, trabajar, construir, a hacer uno mismo y con otros, en un ambiente de relaciones horizontales y de interacción.
- Buscar alternativas, soluciones a los problemas y retos actuales y futuros, y compartirlos con los demás para construir una sociedad mejor.

Contenidos de la Propuesta:

- La redirección de la identidad del espacio a través de un relato abierto a los cambios, necesidades que demandan los ciudadanos y la construcción de narrativas acordes.
- La organización de espacios y acciones apropiados para la experimentación e investigación y producción.
- La búsqueda de alternativas y distintas soluciones a los problemas y retos actuales y futuros, a través de la implicación de las personas en la creación de los procesos.
- La creación de una inteligencia colectiva, donde cada persona aporte su experiencia, formación, bagajes y conocimientos, todos juntos buscando el bien común.
- El conocimiento de aprender a aprender, otras formas de aprendizaje, a través de prácticas innovadoras y de prototipado.
- La construcción de dinámicas de trabajo en colaboración, partiendo del diálogo, reflexión, aporte y debate de ideas y propuestas en un clima de participación y colaboración a formas horizontales de trabajo.
- El prototipado y sus procesos, la creación de modelos de los que partir, mejorar y evolucionar.
- La distribución de las instalaciones debe permitir distintos tipos de agrupamientos, pequeño, mediano y si es posible gran grupo, para que se puedan desarrollar trabajos colectivos y colaborativos. La característica más importante serían espacios que puedan ser adaptados y convertidos según las necesidades del momento que cuenten con todo tipo de recursos, materiales y digitales, que ayuden a los fines propuestos.

- La documentación de los procesos de trabajo y aprendizaje, con el fin de que pueda ser usados por otros tanto para su réplica como para continuar avanzando en dichas investigaciones y trabajos, por un bien común para la sociedad.
- La innovación como característica primordial de todo contexto, con el fin de intervenir los problemas, necesidades, la vida en sociedad para su mejora.

5.3.2. Propuesta pedagógica para utilizar en contextos educativos.

Los contextos educativos forman parte de los espacios que deben ser transformados, pues como se ha expuesto a lo largo de esta investigación, las distintas instituciones tienen que reinventarse y evolucionar a través de nuevas prácticas, relatos y narrativas y de sus procesos de construcción. La cultura digital atraviesa de manera transversal la sociedad, y las nuevas tecnologías irrumpen en ella y en todos sus ámbitos, la política, la educación, la salud, etc., promoviendo nuevas formas de relacionarse y de aprender. La ciudad experimenta cambios y la escuela no puede ser ajena a estas transformaciones, por tanto los actores que entran en escena en la comunidad educativa deben adaptarse y reinventar su papel, implicándose en los procesos. Se ofrece una propuesta pedagógica partiendo de las características de los elementos de construcción narrativa de Medialab-Prado y tomando de base los objetivos y contenidos anteriormente expuestos. De esta forma, veremos cómo se deben comportar dichos elementos: comunicación, cultura, relato, interfaz, actores, prácticas y procesos, herramientas, espacios, con el fin de que otra educación sea posible (Aparici y García 2018), para superar los desafíos y conflictos que se producen en los procesos de aprendizajes.

Repensar la escuela

La escuela tradicional, transmisora de la narrativa del poder imperante, tiene una marcada identidad homogeneizadora y unas características propias de otros tiempos. El maestro vierte los contenidos sobre los alumnos, y éstos los memorizan. Es una comunicación vertical que se vierte sobre los alumnos, donde realmente no se da comunicación en su definición real de diálogo. Este modelo de escuela debe ser pensado primero, para poder transformarlo hacia un relato nuevo acorde a la sociedad en que vivimos y para ello se necesita pensar todos los aspectos que intervienen en la

construcción de dicho relato del término educación, ya sea ésta de tipo formal o informal. Son muchos los docentes que están llevando a cabo otros tipos de educación, con metodologías alternativas que rompen con el modelo clásico, es hacia esa dirección hacia donde debemos dirigirnos. Se hace necesario adaptar la escuela a los tiempos en los que estamos y adelantarnos a los tiempos venideros, quedándonos anclados y ofreciendo la educación del siglo pasado. Por lo tanto, se debe pensar y repensar la escuela de siempre para hacerla de nuevo, y en este hacer deben estar presentes todos los actores de la comunidad educativa: alumnado, docentes, familias, escuela, sociedad.

Hacia un nuevo relato en educación

Este acto de pensar conlleva la creación de un nuevo relato del ámbito educativo, de las escuelas, aulas, patios y pasillos, bibliotecas, calles, plazas, etc., en definitiva, repensar cada espacio existente en todo entorno en el que se pretendan conseguir aprendizajes. Un relato que rompa con el modelo clásico imperante y que cambie el poder de manos, y lo entregue a los alumnos, poder para construir sus propios aprendizajes. Un relato que deje atrás la transmisión de conocimientos, favoreciendo las condiciones necesarias para que los alumnos los construyan. Una narrativa que evolucione con cada cambio de la sociedad, que cuente lo que queremos ser y aprender, con quién, cómo y con qué lo vamos a hacer. La escuela debe ser y estar abierta al mundo, que sitúe a los alumnos en el centro de sus experiencias y les permita formar parte y crear cultura, según Lafuente (2014):

Hacia la noción de cultura menos patrimonial y más abierta, menos vertical y más participativa, menos elitista y más urbana, menos planificada, y más distribuida, menos canónica y más experimental, menos disciplinar y más emancipadora, menos representativa de la clase dirigente y más sensible a la diferencia común (p.3).

Por tanto, la escuela debe ser agente de transformación. Toda propuesta educativa debe promover el aprendizaje divergente, creativo y construido por los alumnos en cooperación, colaboración, con otros, que traten temáticas que les afecten en su día a día y en sus vidas, temáticas que sensibilicen, para así, a través de prácticas que tomen como base el hacer, aprendizajes que formen a personas para la vida en sociedad, para que puedan intervenir el mundo en el que viven y den soluciones a

necesidades y problemas que mejoren la calidad de vida y se puedan compensar las desigualdades.

A cada modelo de comunicación, explicaba Kaplún (1998), le corresponde un determinado modelo de educación. No se puede educar sin conocer el modelo en el que estamos comunicando. Desde esta propuesta se plantean incluir aspectos de una comunicación colaborativa que se aleje de la comunicación clásica educativa verdad desde arriba hacia abajo, donde no se da el diálogo. Para ello debemos poner la mirada en los procesos de aprendizaje de los alumnos y en la interacción con las tecnologías y el mundo que les rodea. Aclarar que al hablar de tecnologías se hace teniendo en cuenta cualquier objeto que pueda ser utilizado como herramienta. Una comunicación que sea abierta al mundo, donde se aprenda a interpretar lo que se lee con el fin de desarrollar actitudes críticas. Este modelo de aprendizaje centrado en los procesos deber dejar actuar la creatividad e imaginación de los alumnos, puesto que de esta forma encontrarán un mayor número de ideas y soluciones a los proyectos que estén desarrollando. La escuela debe evolucionar su narrativa para permitir los cambios necesarios que sitúe a los alumnos como agentes del cambio para que así puedan intervenir la realidad en la que viven.

La escuela como interfaz

Se ha presentado el ámbito social de Medialab-Prado como interfaz, y la escuela, considerada como interfaz, parte de sus leyes cuyos principios la sustentan y favorecen la creación de una nueva estructura en el entorno educativo. La escuela es el lugar de la interacción entre alumnos, docentes, padres, familias, sociedad, y entre la tecnología y las diversas instituciones. No es una interfaz transparente, sino que visualiza una compleja red de relaciones, interacciones y procesos que convierten a la escuela en un entorno propicio para otras maneras de aprender y metodologías alternativas. Este ecosistema evoluciona junto a toda la comunidad educativa, y al evolucionar no se extingue, se transforman, y en el momento que no se sepan hacer algo, convergerá con otros elementos para simularlo. Por todo ello, la escuela tiene multitud de factores que le dan complejidad, atendiendo todas sus finalidades a decisiones políticas. La escuela es el lugar adecuado para que se produzca la innovación, los niños deben hacer y crear,

y no debe ser la última que se transforme, sino que debe ser el primer motor de cambio, formando ciudadanos críticos que resuelvan las necesidades que les surgen.

La interfaz modifica la estructura y cimientos del modelo educativo clásico, y ofrece unos principios para repensar el relato clásico, aportando herramientas nuevas para enfrentarse a los aprendizajes desde otras miradas y modos de hacer, de esta manera, otras narrativas son posibles creando el ambiente propicio para ellas. La escuela actúa como interfaz, aunque dentro de ella hay multitud de interfaces que al interactuar, convergen, creando y mejorando las anteriores. La interfaz clásica de aula, con su pizarra, la tiza blanca, borrador, la mesa y la silla del docente junto a la pizarra y sobre un escalón en muchos casos, desde donde dirige, los pupitres individuales, uno tras otro, en filas. Esta interfaz nos da mucha información sobre las prácticas que se llevan a cabo en este tipo de aula. El nuevo relato debe romper con estas interfaces, que dejan poco lugar a la imaginación y al aprender a aprender, y viceversa, pues una interfaz antigua no deja crecer un relato nuevo. El uso de internet en el aula puede favorecer los procesos de interacción entre otros alumnos de otros colegios, ciudades y países. Ya no solo se puede hacer con otros en el aula, sino que se puede compartir todo este trabajo con otros niños que se encuentren en otros lugares. De esta manera, cada tecnología en interacción crea una nueva interfaz que permite nuevas formas de aprender y compartir conocimientos. Las narrativas tradicionales educativas deben hacer evolucionar sus interfaces para adaptarse a relatos que propicien otra educación, se debe empezar permitiendo al alumno participar de dichas narrativas.

El aula como laboratorio. Espacios y recursos

El **espacio** es un aspecto muy importante del nuevo relato de la escuela que aprende, dándonos mucha información acerca del modelo de educación que en él se produce. El aula, si es entendida como lugar de aprendizajes e innovación, debe ser considerada como un laboratorio, tal y como se ha observado en Medialab-Prado. No se trata de crear un laboratorio científico que todos tenemos en mente, sino el aula, la escuela, los distintos espacios como laboratorio en el sentido que se favorezca la experimentación e investigación, el ensayo y el error de los alumnos: que cacharreen y manipulen objetos, en la parte digital que no solamente usen aplicaciones sino que las construyan en colaboración compartiendo recursos. Según sea la distribución y tipo de

arquitectura de un espacio, así va a primar un tipo de aprendizajes sobre otros. Los recursos, tanto materiales como digitales, se convierten en herramientas imprescindibles a través de las cuales el alumno puede construir otras narrativas y puede realizar otros tipos de hacer. Para que otra educación sea posible, los distintos espacios de las escuelas, aulas, pasillos, patios, bibliotecas, etc., deben favorecer distintos tipos de actividades relacionadas con que el alumno construya con otros, un espacio que invite al niño a ser creativo y ayude en el fluir de las ideas, los diálogos, las propuestas, un lugar donde cacharrear, pensar, manipular objetos, probar y fallar, en definitiva que sea el entorno apropiado para los aprendizajes en colaboración y cooperación, dando opción a todo tipo de hacer, una hacer referido al hecho de compartir conocimientos con otros.

En cuanto a los **recursos**, se debe poner en contacto al alumnado con materiales y objetos con los que puedan manipular con las manos para crear conocimiento en las mentes y les haga reflexionar, buscar soluciones que les lleve a un hacer con las manos. Y lo hagan a través de todo tipo de lenguajes y formatos: musical, escrito, plástico, dibujo, audiovisual, audio, texto, imágenes, etc. El uso de narrativa digital que favorezca la convergencia de todos ellos a través de múltiples plataformas y medios. Recursos digitales que generen un hacer digital que promueva el acto de compartir y trabajar con otros, dirigidos no solamente a su uso, sino herramientas con las que puedan crear ellos mismos aplicaciones y aprender a programarlas, siempre teniendo en cuenta el nivel de los alumnos y la diversidad del aula, Es interesante favorecer el uso de recursos de libre acceso y software que no sea privativo, para crear una comunidad que busque el bien común.

Contenidos para intervenir necesidades

Todo currículo tiene unos determinados contenidos acerca de lo que debe estudiarse o no en las escuelas. Es necesario tener en cuenta todas aquellas temáticas que interesan a los niños/as, los videojuegos, el construir objetos, los juegos como por ejemplo: hacer un escape room, la robótica, etc., pues el partir de lo que les gusta, les hace involucrarse en lo que hacen y aprenden. Los contenidos escolares deben tratar:

- Temáticas que sensibilicen y conciencien a los niños, acercándolos a la realidad social de la sociedad (diversidad de familias, diversidad de personas, inmigración, desigualdades sociales, etc.).

- Abordar temas que nunca se han tenido en cuenta en las escuelas, educar desde la arquitectura: para que aprendan a construir y habitar los espacios, pueden comenzar por el aula, el patio. Conocer otros materiales, formas geométricas, los colores y la luz, aprender otras funcionalidades de los objetos. Educar para la sostenibilidad y el medio ambiente: crear personas comprometidas con el medio y la naturaleza.

Plantear unos objetivos y contenidos adecuados a la edad y la etapa educativa, para un adecuado tratamiento de cada materia, pues así se puede formar a personas que en el futuro mejoren la calidad de sus vidas y la de los demás. Se hace necesario para ello, el desarrollo de valores ciudadanos y democráticos, la solidaridad, el compartir, la paz y la no violencia.

Los alumnos construyen el conocimiento

La escuela como transmisora del conocimiento ostenta un relato que no está vivo, no se pueden trabajar, cambiar, interpretar ni construir todos esos contenidos que son vertidos por el docente hacia el alumno, éste los memoriza y transmite de nuevo en un examen. El contenido de la narrativa de esta propuesta, evoluciona y permite al alumno formar parte de su creación. En cuanto a los roles de los actores que intervienen en la trama escolar son contruidos también en el nuevo relato, deben considerarse actores todas las personas que forman parte de la sociedad, pues la educación es asunto de todos: niños, familias, docentes, trabajadores del centro, escuela, otras personas ajenas al centro y que actúen como mentores, todos los agentes de la sociedad. No se trata de hacer desaparecer la figura del maestro, sino de reconfigurar el papel que desempeña dentro del aprendizaje del alumnado. En Medialab-Prado se ha podido observar la figura del mediador cultural, el mentor y el acompañante. La figura del docente tiene que ver, con un docente que acompañe a sus alumnos en su día a día, para que puedan afrontar los problemas que les surgen, que guíe los aprendizajes y medie en los procesos de interacciones que se dan en el aula y en la escuela, que les ponga en contacto con una multitud de herramientas, tanto recursos físicos, emocionales como digitales, con los que los niños puedan construir sus conocimientos. El papel del alumno se va a alejar de concepciones clásicas donde actúa como espectador pasivo al que se le vierten los contenidos. Hay que empoderar a los alumnos para hacerlos partícipes de sus

aprendizajes, que aprendan a manejar herramientas para que aprendan haciendo, tanto en el plano físico como virtual, a partir de un hacer colaborativo, con otros, que aprendan a construir con sus iguales y junto a la comunidad en un entorno de cooperación. El niño a través de la participación en actividades que le permitan aprender a través de la acción, interioriza las herramientas propias de la cultura. Do it Your Self y Do it With Others, dos términos presentes en Medialab-Prado como parte de su filosofía, el concepto de Do it Your Self: hazlo tú mismo, indicativo de un aprender haciendo, y hay que partir de ahí hasta llegar a un relato del Do it With Others: hazlo con otros. Se resalta la importancia en esta propuesta, de aprender con otros, en colaboración, en prácticas de experimentación colectivas en las que cada persona aporta a dicha creación todos sus bagajes, experiencias, formación, conocimientos, habilidades, y los pone al servicio de todos para un bien común.

Con las tecnologías digitales e internet existe otra capa sobre la que se puede actuar (Bordignon, 2017). La alfabetización digital y mediática de los alumnos comprende, en un primer momento, el uso de los recursos digitales, aunque lo más importante es no limitar el aprendizaje al uso, sino que la atención se centra en que los niños/as aprendan a crear ellos mismos las aplicaciones, de ahí la relevancia del aprendizaje de la programación. Retomemos el concepto de cultura digital en Medialab-Prado, siendo entendida como entorno de experimentación, con respecto a la colaboración de una comunidad conectada que teje infinitas redes, compartiendo conocimientos libres, contenidos, actividades y experiencias accesibles a todos. Se trata de extrapolar a las aulas este concepto de colaboración y el acto de compartir, ofreciendo a los niños la oportunidad de experimentar, de investigar, de trastear con objetos y herramientas y que lo hagan en un ambiente de compartir los conocimientos, lo que hacen.

El error es una posibilidad

No se puede considerar el error como un aspecto negativo, o que no deba hacerse ni repetirse, pues sin errores no hay mejoras, y sin retos no suceden los aprendizajes. De esta forma, se anima a no tratar los errores como faltas a erradicar, sino que hay que dejar que los niños los comentan, y observen qué ocurre, para así ir avanzando. El error va a estar presente en todos los aprendizajes y en los procesos de

prototipado, y hay que entender que los errores son posibilidades: de mejorar lo que estamos haciendo, de que aparezcan nuevos caminos e ideas, nuevas formas de probar y hacer, nuevas formas de aprender. El error debe estar presente para llegar adónde se quiere, a través del ensayo y el error.

Prototipando y documentando en el aula

Al crear un nuevo relato educativo aparecen nuevas funcionalidades y características propias de entornos que aprenden y crean en colaboración. El espacio escolar cambia y acoge funciones que antes no se tenían en cuenta y para las que no estaba preparado. Se trata de transformar el cómo, modificar las metodologías hacia nuevas prácticas y experiencias que hagan visibles sus propias propuestas, para empoderar al alumno, y que tenga un papel activo en su aprendizaje. La metodología Interactivos? de Medialab-Prado es un ejemplo de cómo se puede realizar un prototipo en un periodo de tiempo determinado.

En esta propuesta no puede faltar el prototipado, pues junta a los niños en torno al hacer. Hay que poner a los niños en contacto con el hacer, que puedan construir desde la acción, en la escuela clásica los alumnos no crean ni intentan dar solución a problemas que se les presentan. El prototipo es el medio para llegar a la solución a través del proceso de prototipado. Con él se visibiliza un problema al que los niños quieren dar solución y se ponen a trabajar en ello, aportando ideas, dialogando, debatiendo sobre cómo pueden afrontar este reto. Un prototipo puede ser un objeto físico, una aplicación digital, o contenido sobre una determinada temática. A los niños siempre les ha gustado construir mientras juegan, hacer y deshacer, trastear y probar. Se deben coger todas estas acciones, presentes en los juegos, y trasladarlos a sus quehaceres en la escuela. El proceso de creación conlleva unas determinadas fases que parten del problema al que se le quiere dar solución. Los niños deben comenzar con una idea que quieran llevar a la práctica, hacer un modelado, un diseño que ayude a visualizar qué es lo que se quiere hacer y ver qué se necesita para llevarlo a cabo, y ponerse manos a la obra, es decir, construir el prototipo. Una vez llevado a la práctica se desarrolla la evaluación para ver qué debilidades tiene, si se puede mejorar y si cumple las expectativas. Este proceso de prototipado crea una sinergia entre los alumnos, aportando cada uno su habilidad y conocimientos que puedan llegar a tener. Al aprender

en colaboración con otros se están creando una inteligencia colectiva que transforma los aprendizajes. Todos los proyectos y propuestas que se lleven a cabo en el aula, la creación de contenidos, conocimientos y realización de prototipos, conllevan unos procesos de creación y aprendizaje, por lo que es interesante que los alumnos documenten toda esa valiosa información sobre cómo han creado los proyectos y prototipos. No se trata solamente de crear un repositorio con toda esa información y dejarlo olvidado en un cajón, sino de ofrecer todo el conocimiento creado, para que pueda ser replicada la actividad, los procesos, por otros alumnos, y sirva también a modo de evaluación para ver qué se ha aprendido, qué se puede mejorar y cómo se puede evolucionar. Cuando otros niños utilicen esta documentación de los procesos de aprendizaje, pueden comprobar si los primeros han tenido algún tipo de problema o limitación, en algún momento del prototipado, y continuar trabajando donde a partir de ese punto. Cobra relevancia esta práctica al ofrecer y poner a disposición de los interesados, aquellos conocimientos adquiridos y puedan ser utilizados por otros niños, aunque se encuentren en otros lugares, pues el prototipado, según (Lafuente, Gómez y Freire, 2018) se convierte en una mentalidad y no solo en una técnica. Esta mentalidad tiene que ver con el aporte a la sociedad que se realiza, buscando el bien común para avanzar en un conocimiento que sea libre, abierto, compartido y accesible para todos.

Escuelas que aprenden

El aprendizaje puede suceder y sucede en cualquier momento y en cualquier lugar, como nos indica la educación expandida (Freire, 2017), se parte en esta propuesta de este principio que considera importantes todos los momentos y lugares en los que puede surgir algún tipo de aprendizaje y vivencia, así Medialab-Prado como laboratorio ciudadano, permite prácticas que pueden ser llevadas a cabo en la educación formal. El mundo debe entrar en la escuela y la escuela debe salir al mundo y hacer partícipes a otras personas en la educación. Pensemos una escuela donde la imaginación, la creatividad, la experimentación, el ensayo y el error, los juegos, los aprendizajes colaborativos, se potencien y permitan, una escuela abierta. Escuelas democráticas a través de procesos sociales de transformación permiten que la innovación suceda. Niños que aprenden, crean escuelas que aprenden, con el fin de intervenir la sociedad y ser el agente de cambio que se necesita. Escuelas que aprenden a través de la observación de sus procesos y la colaboración de todos, con la ayuda y guía de personas expertas en

determinados aspectos. La escuela que aprende está en constante cambio y evolución, nunca deja de aprender, de recibir formación e innovación en todos sus procesos. Una escuela que ofrezca experiencias como oportunidades de aprendizaje, aprendiendo en relación con el mundo, con la vida y con los otros, para que sea posible una educación abierta, compartida, más participativa, conectada y en red para una sociedad mejor.

Capítulo 6

Conclusiones

Medialab-Prado es un ecosistema en el que nacen y emergen múltiples narrativas que expresan vivencias, realidades, charlas, sonidos, voces, arte. Formado por una comunidad en continua evolución, que a su vez contiene pequeños mundos que se organizan y trabajan en colaboración por un bien común. Se articulan narrativas que unen a actores, tecnologías e instituciones, creando nuevas experiencias y prácticas que promueven el conocimiento innovador, colaborativo, abierto y accesible.

Medialab-Prado se configura como espacio de innovación, participación y producción frente a modelos más rígidos en los que no hay cabida para la relación y el diálogo. El ciberespacio, internet y los mass-media, permiten desarrollar acciones de producción de manera cooperativa. El proyecto cultural del laboratorio está influido por los distintos ámbitos de la sociedad que en interrelación con las tecnologías digitales se unen a través de prácticas innovadoras, donde cobra relevancia la experimentación, el ensayo y error para la búsqueda de soluciones. Se promueve el conocimiento de libre circulación, el procomún y la apropiación crítica de los nuevos medios para hacer frente a los cambios que la sociedad demanda, con el fin de presentar alternativas a los problemas que atañen y preocupan a los ciudadanos, actores del cambio.

En el capítulo 2, se ha presentado el marco teórico que gira alrededor de unos determinados contenidos referentes a los cambios presentados en la sociedad con respecto a la narrativa, la comunicación, la cultura, aspectos relacionados con los centros culturales clásicos y el papel de los laboratorios ciudadanos, para terminar con

la presentación de otras alternativas a la educación desde la que se parte para realizar la propuesta pedagógica.

En el capítulo 3, se ha expuesto el tipo de metodología a través de la cual se ha producido el acercamiento al objeto de estudio. Se ha realizado el estudio de caso Medialab-Prado, a través de la perspectiva cualitativa, y para ello, las técnicas e instrumentos con el fin de recolectar datos que se han utilizado han sido: la Observación y las Entrevistas Semiestructuradas. Resaltar la importancia de ambas para el correcto análisis de la realidad narrativa y sus componentes de este laboratorio ciudadano.

En el capítulo 4, se ha detallado la presentación de los resultados obtenidos de las técnicas anteriores, que ayudan a visualizar este espacio de innovación como un ecosistema que evoluciona, donde día a día, nacen nuevos relatos para continuar aprendiendo en un hacer digital, narrativas que se preocupan por los problemas y necesidades de las personas y de la sociedad.

El capítulo 5 está dedicado a la discusión de los resultados, presentando en él, los hallazgos más relevantes con respecto a las características de los elementos del proceso de construcción narrativa, de los que se extraen unas determinadas implicaciones para ser aplicadas a otros entornos y en concreto a la escuela, para hacer posible otra educación que rompa con la clásica.

El capítulo 6, en el que nos encontramos, detalla las conclusiones de esta investigación. En el capítulo 7 se habla sobre las limitaciones que se han encontrado a lo largo de este estudio y en el capítulo 8 se abren futuras líneas de investigación para comenzar nuevos caminos por los que transitar.

Los cambios producidos en la sociedad piden que los distintos espacios evolucionen con ella. La escuela deber ser uno de los primeros agentes de transformación, y actuar como lugar de innovación y experimentación. La narrativa clásica no puede ayudar a la escuela de hoy en día y a la que está por venir, y el alumnado debe ser parte activa de sus aprendizajes a través de la acción y manipulación. De esta manera, se forman ciudadanos para la vida y para que intervengan las distintas problemáticas que atañen a las personas en los distintos ámbitos. Con la llegada de internet y las tecnologías digitales aparecen nuevos ámbitos de actuación, con nuevos

escenarios y herramientas que ayudan a trabajar en colaboración, a construir el conocimiento de manera colectiva, a compartirlo y a generar redes de conexión que ayuden a intervenir nuestros problemas, nuestra vidas y el mundo en el que vivimos.

Capítulo 7

Limitaciones

Las limitaciones encontradas a lo largo de esta investigación están relacionadas con determinados aspectos como son:

- La técnica y tarea de Observación, pues no todo puede ser observado. Medialab-Prado es un espacio que funciona como un ecosistema, es un hervidero de actividad, lleno de vida, en el que colaboran las personas formando tribu, se reúnen en grupos. La Observación es un instrumento muy importante, puesto que ofrece información muy valiosa en el momento en que suceden los hechos, de esta manera escogiendo qué observar se minimiza la cuestión.
- Durante el periodo de investigación en Medialab-Prado, no ha estado presente la figura del Mediador Cultural como tal. La última convocatoria pública se celebró para los años 2015/2017, periodo en el que los mediadores desarrollaron sus distintos proyectos presentados. Se ha podido conocer esta figura, a través de entrevistas realizadas a mediadores que desarrollaron su trabajo en la anterior fecha señalada y que siguen en el centro, los cuales han sido muy amables y han aportado toda la ayuda posible. Por lo tanto, partiendo de esta limitación, ajena a este estudio, si llega a considerarse como tal, no ha alcanzado mayor nivel de dificultad. Las convocatorias públicas para la elección de los mediadores culturales y sus proyectos, se llevaron a cabo el pasado mes de julio, y a lo largo de 2018 y 2019 están abiertos los plazos para que se inscriban los colaboradores que desarrollarán cada proyecto, pertenecientes a cada Laboratorio.
- Al existir toda esta actividad mencionada en Medialab-Prado, se requiere fijar la atención en aquello que tienes como objeto de estudio, debido a que no se puede estudiar todo en su totalidad. Se necesita volver a fijar los pasos a cada tramo andado. Al no poderse abarcar más aspectos dentro del estudio, se abren líneas para futuras investigaciones.

Las limitaciones no tienen porqué ser vistas como un problema o una cuestión negativa, sino que deben convertirse en balizas desde las que partir y visibilizar el horizonte, con el fin de mejorar y redireccionar la investigación, para que al mismo tiempo, sirva de guía a otras personas que se encuentren tales limitaciones y con ello poder superarlas, teniéndolas en cuenta al comienzo de sus estudios.

Capítulo 8

Prospectiva y Líneas de Investigación Futuras

En el Capítulo 5, se han expuesto las implicaciones resultantes de las características que conforman los elementos del proceso de construcción narrativa en Medialab-Prado, y su aplicación a los distintos espacios y contextos, y en concreto a la escuela. Al trasladar las prácticas de este laboratorio ciudadano al contexto educativo, se crea un nuevo relato que transforma la educación clásica en otra educación, que propicie aprendizajes colaborativos de la cultura digital que caracteriza a los tiempos en que estamos. La actividad que se produce en este espacio de innovación es tan extensa que se necesitaría mucho tiempo para abarcarla en su magnitud, de ahí que surgen múltiples e interesantes líneas para continuar la investigación. Se escogen las más significativas con respecto al estudio que nos ocupa:

- La puesta en práctica de las propuestas, tanto para espacios como la propuesta pedagógica en contextos educativos. En la escuela se llevaría a cabo, bien en la Etapa de Educación infantil o en la Etapa de Educación Primaria. Pueden ser puestas en prácticas también en Institutos y otros contextos educativos. El Blog [La Narrativa que Habita](#), se ha comenzado a crear en esta investigación y está en fase alpha, se puede utilizar como herramienta para ambas propuestas, y continuar trabajando en él en el futuro.
- El prototipado y sus procesos es una temática y una práctica muy interesante y merece una investigación completa. Debe ser incorporada como práctica en las aulas concretando en un curso y a unas edades determinadas. Junto al análisis del prototipado se puede incluir la documentación de dichos procesos o hacerlo como línea de estudio, pues queda aún mucho trabajo en este camino y puede lanzar sugerentes conclusiones.
- Un estudio en profundidad de la interfaz de los ámbitos sociales, partiendo de la propuesta realizada por Scolari (2019) para su análisis. Se puede concretar en algún contexto público y social, siendo una posibilidad, la escuela.

Todas estas líneas van encaminadas a la transformación de las personas en ciudadanos que intervengan su realidad a través de prácticas, procesos, modelos de espacios, herramientas, maneras de hacer, que ya se están realizando y utilizando en entornos como Medialab-Prado. El paso de una narrativa clásica a otras alternativas se produce a través de la evolución de sus distintos elementos.

Referencias Bibliográficas

- Anderson, C. (2013). *Makers*. Barcelona: Empresa Activa.
- Andrade, H. (1996). El papel de la cultura y la comunicación en las crisis organizacionales. *Revista Razón y Palabra*, Número 4, Año 1, septiembre-noviembre 1996. Recuperado de <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n4/andrade.html>
- Anguera, M.T. (1986). Niveles descriptivos en metodología observacional. *Apuntes de Psicología*, Vol.16, nº 1, pp. 29-32.
- Alvira, F. (1988). Perspectiva cualitativa / perspectiva cuantitativa en la metodología sociológica. *IOP.CIS, 25 años de Sociología en España* (pp. 53-75). Madrid: CIS.
- Cloutier, J. (2010). Historia de la comunicación. En R. Aparici (coord.) *Conectados en el ciberespacio* (pp. 37-46). Madrid: UNED.
- Aparici, R. y Osuna, S. (2013). La Cultura de la Participación. *Revista Mediterránea de Comunicación*, vol. 4, nº 2, pp. 137-148. Doi: 10.14198/MEDCOM2013.4.2.07
- Aparici, R. (2017). El robo de la palabra comunicación, En (Aparici, y García, 2017). *Comunicar y educar en el mundo que viene*. Barcelona. Gedisa.
- Aparici, R., García, D., y Rubido, S. (2017). Modelos de comunicación horizontal. En Aparici, y García (2017). *Comunicar y educar en el mundo que viene*. Barcelona: Gedisa.
- Aparici, R., y García, D. (2018). La otra educación. Transformación y cambio para la sociedad informacional. En R. Aparici, C. Escaño, D, García, (Coord), *La Otra Educación. Pedagogías críticas para el siglo XXI* (pp. 17-33). Madrid: UNED.
- Appadurai, A. (1990). Disjuncture and difference in the global cultural economy. *Theory, Culture & Society*. Vol. 7, nº 2, pp. 295-310.
- Atkinson, P. (2006). Do It Yourself: Democracy and Design. *Journal of Design History*, Vol. 19, nº1, pp. 1-10. <https://doi.org/10.1093/jdh/epk001>

- Babbie E. (2000). *Fundamentos de la investigación social*. Madrid: Internacional Thomson Editores.
- Barthes, R. (1966). Introduction á l'analyse structurale des récits. *Communications Vol.* 8, pp.1-27.
- Barriga, R. (2015). *Las narrativas y su impacto en el desarrollo lingüístico infantil*. México: El colegio de México.
- Benkler, Y. (2003). La economía política del procomún. *NOVATICA/UPGRADE*, mayo /junio, nº163. Recuperado de <https://biblioweb.sindominio.net/telematica/yochai.pdf>
- Benkler, Y. (2006). *The Wealth of Networks: How Social Production Transforms Markets and Freedom*. New Haven and London: Yale University Press.
- Benkler, Y. (2013). Innovación distribuida y creatividad, trabajo colaborativo y el procomún en una economía en red. En BBVA, *C@mbio. 19 ensayos fundamentales sobre cómo internet está cambiando nuestras vidas*. Madrid: Turner.
- Bisquerra, R. (1989). *Métodos de investigación educativa: Guía práctica*. Barcelona: Ceac.
- Bokser, J. (2016). Pensar a la sociedad y al espacio público: inclusión y democracia. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales. Nueva Época*, Año LXI, N° 227, pp. 9-30. ISSN-0185-1918.
- Bonilla, E., y Rodríguez, P. (1997). *Más allá del dilema de los métodos. La investigación en ciencias sociales*. (3ª Ed.). Santa Fe de Bogotá: Ediciones Uniandes.
- Bollier, D. (2003). El redescubrimiento del procomún. *NOVATICA/UPGRADE*, mayo /junio, nº163, pp. 10-12. Recuperado de: <http://www2.ati.es/novatica/2003/163/163-10.pdf>

- Bordignon, F. (2017). *Orbis Digital*. (Tesis inédita de doctorado). Universidad Nacional de Educación a Distancia. Madrid.
- Bottomley, J.T. (1882). *Hydrostatics*. Londres: William Collins.
- Bradbury, H. (2010). What is Good Action Research? Why the resurgent interest? *Action. Research Vol. 8*, n11, pp. 93-109.
- Bruner, J. (1988). *Realidad mental y mundos posibles*. Barcelona: Gedisa.
- Bruner, J. (1997). *La educación, puerta de la cultura*. Madrid: Visor.
- Brynjolfsson, E. & McAfee, A. (2014). *The Second Machine Age: Work, Progress, and Prosperity in a Time of Brilliant Technologies*. W.W. Norton & Company.
- Calsamiglia, H., y Tusón, A. (2012). *Las cosas del decir*. Manual de Análisis del Discurso. Barcelona: Ariel Letras.
- Callejo, J. (1995). *La audiencia activa*. Madrid: Siglo XXI.
- Callejo, J. y Viedma, A. (2006). *Proyectos y estrategias de Investigación Social: la perspectiva de la intervención*. Madrid. España: McGrawHill.
- Castells, M. (2002). *La era de la información*. Vol. 1: La sociedad red. México: Distrito Federal: Siglo XXI editores.
- Coller, X. (2005). *Estudio de Casos*. Colección -Cuadernos Metodológicos-, Num. 30. CIS (Centro de Investigaciones Sociológicas).
- Corbetta, P. (2007). *Metodología y Técnicas de investigación social*. Madrid: McGraw-Hill.
- Cuesta, U. (2000). *Psicología social de la comunicación*. Madrid: Cátedra.
- Chatman, S. (1978). *Story and discourse: Narrative structure in fiction and film*, Ithaca, NY: Cornell.
- Chesbrough, H. (2003): *Open innovation: The new imperative for creating and profiting from technology*. Harvard MA: Harvard Business Press.

- Dewey, J. (2009). *Democracia y escuela*. Madrid: popular.
- Díaz Bordenave, J. (1976). *Las Nuevas Pedagogías y Tecnología de Comunicación. Reunión de Consulta sobre la Investigación para el Desarrollo*. Cali.
- Doctorow, C. (2010): *Makers*. Tor Books.
- Dougherty, D. (2012). The Maker Movement. *Innovations: Technology, Governance, Globalization*, Vol. 7, nº3, pp. 11-14. Recuperado de https://www.mitpressjournals.org/doi/pdf/10.1162/INOV_a_00135
- Durkheim, E. (1981). Lettre Ouverte aux Lecteurs de Social Forces. *Social Force*, 59, nº 4, pp. 1071-1072.
- Dutilleul, B.; Birrer A. J. F. y Mensink, W. (2010): Unpacking European Living Labs: Analysing Innovation's Social Dimensions, *Central European Journal of Public Policy*, vol. 4, nº 1, pp. 60–85.
- Esaño, C. (2017). Bienes comunes del conocimiento: Una propuesta de desarrollo histórico del procomún digital. *Opción*, Vol. 33, Nº 82, pp. 239-262. Universidad de Zulia. Maracaibo, Venezuela. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/310/31053180010.pdf>
- Estalella, A., Rocha, J., & Lafuente, A. (2013). Laboratorios de procomún: experimentación, recursividad y activismo. *Teknokultura*, Vol. 10, nº 1, pp. <https://doi.org/> Recuperado de: <https://revistas.ucm.es/index.php/TEKN/article/view/48053>
- Foucault, M. (1979). *La arqueología del saber*. México: Siglo XXI.
- Freire, P. (2000). *Pedagogía del oprimido*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Freire, P. (2002). *La educación como práctica de la libertad*. Madrid: Siglo XXI.
- Freire, J. (coord). (2009). Monográfico “Cultura digital y prácticas creativas en educación”, *Universities and Knowledge Society Journal*, vol. 6, núm. 1, marzo. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/780/78011179007.pdf>

- Freire, J. (2011). El conocimiento no se gestiona: Estrategias para su producción y uso colaborativo. Blog Nómada. Recuperado de <https://nomada.blogs.com/jfreire/2011/08/el-conocimiento-no-se-gestiona.html>
- Freire, J. (2012). El código de los laboratorios de innovación. El caso de Medialab-Prado. Blog Nómada. Recuperado de <http://juanfreire.com/codigo-laboratorios-innovacion-1/>
- Freire, J. (2017). La emergencia de los laboratorios ciudadanos. Blog Nómada, Recuperado de <http://juanfreire.com/la-emergencia-de-los-laboratorios-ciudadanos/>
- Genette, G. (2007). *Discours du récit*. Paris: Seuil.
- Graham, (1999). *Internet, una indagación filosófica*. Madrid: Cátedra.
- Greimas, (1983). *Del sentido*. Madrid: Gredos.
- Gutiérrez, J., y Delgado J.M. (1995). Teoría de la observación. En J. Gutiérrez y J.M. Delgado y (ed.), *Métodos y técnicas cualitativas de investigación en ciencias sociales* (pp. 141-173). Madrid: Editorial Síntesis S.A.
- Gutiérrez, A. (2003). *Alfabetización digital. Algo más que ratones y teclas*. Barcelona: Gedisa.
- Hardt, M. y Negri, A. (2011). *Commonwealth. El proyecto de una revolución del común*. España: Akal.
- Hassan, R. (2003). The MIT Media Lab: techno dream factory or alienation as a way of life? *Media, culture & society*, v. 25, n. 1, pp. 87-106. Recuperado de <http://mcs.sagepub.com/content/25/1/87>
<http://dx.doi.org/10.1177/016344370302500106>
- Hess, C. y Ostrom, E. (2011). *Understanding Knowledge as a Commons: From Theory to Practice*. Cambridge, MA: MIT Press (2011).
- Habermas, J. (1996). *La lógica de las Ciencias Sociales*. Madrid (España): Tecnos.

- Herrenstein-Smith, B. (1981) Narrative versions, narrative theories, en W. Mitchell, ed.,
On narrative (págs. 209-32). Chicago: University of Chicago Press.
- Himanen, P. (2002). *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*.
Barcelona: Destino.
- Hofstede, G. (1984). *Culture's Consequences*. Newbury Park: Sage Publications.
- Huergo, J. (1997). *Comunicación/Educación. Ámbitos, prácticas y perspectivas*. La
Plata: Ed. de Periodismo y Educación.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios
de comunicación*. Barcelona: Paidós.
- Jenkins, H. (2009). *Fans, bloggers y videojuegos. La cultura de la colaboración*.
Barcelona: Paidós.
- Jerry Rubin (s.f). En Wikipedia. Recuperado el 3 de Enero de 2019 de
https://en.wikipedia.org/wiki/Jerry_Rubin
- Junta de Andalucía. (2018). Plan Cultural 2020. Ministerio de Educación, Cultura y
Deporte. Recuperado el día 10 de Diciembre de 2018, de
[https://sede.educacion.gob.es/publivena/plan-cultura-2020/cultura-
sociedad/20850C](https://sede.educacion.gob.es/publivena/plan-cultura-2020/cultura-sociedad/20850C)
- Junta de Andalucía (2018). Directorio de Instituciones e Infraestructuras Culturales en
Andalucía. Memoria técnica. Consejería de Cultura. Recuperado de
<https://www.juntadeandalucia.es/>
- Kaplún, M. (1998). *Una Pedagogía de la Comunicación*. Madrid: Ediciones de la Torre.
- Kuznetsov, S. y Paulos, E. (2010). Rise of the Expert Amateur : DIY Projects,
Communities, and Cultures. *Proceedings of the 6th Nordic Conference on
Human-Computer Interaction: Extending Boundaries*. ACM, pp. 295-304.
- Labov, W. (1972). *The transformation of experience in narrative syntax. Language in
the Inner City. Studies in the Black English Vernacular*. Philadelphia: University
of Pennsylvania Press.

- Laboratorios ciudadanos. Documento de Trabajo, 2014. Recuperado de <http://www.prototyping.es/cultura-digital/metodos-digitales-un-prototipo-experimental-para-la-investigacion-social>
- Ladagga, R. (2006). *Emergencia de la emergencia, la formación de otra cultura de las artes*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Laddaga, R. (2011). *Estética de laboratorio*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Lafuente A. (2007). Qué es el Procomún. Disponible en: http://medialab-prado.es/article/video_que_es_el_procomunLafuente
- Lafuente, A. (2014). El laboratorio de la palabra abierta. Aprendizajes comunes. LADA. Recuperado de <https://aprendizajescomunes.wordpress.com/2014/08/20/laboratorio-de-la-palabra-abierta/>
- Lafuente, A. (2015). Laboratorio de aprendizajes comunes. Recuperado de http://www.academia.edu/29063379/Laboratorio_de_aprendizajes_comunes
- Lafuente, A. (2016). Laboratorios ciudadanos: ciencia ciudadana y ciencia común. CCCD. Recuperado de <http://cccd.es/wp/laboratorios-ciudadanos-ciencia-ciudadana-y-ciencia-comun/>
- Lafuente A, Gómez, D., y Freire, J. (2018). El arte de documentar. En F. Sierra, S Leetoy & T. Gravante (eds.). *Ciudadanía digital y democracia participativa*. Salamanca: Comunicación Social Ediciones y Publicaciones, pp. 47-59. ISBN: 978-84-17600-04-4
- Latour, B. (2003). "The World Wide Lab". *Wired*.
- Lessig, L. (2004). *Free culture: How big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity*. New York: Penguin.
- Lévy, P. (2004). *Inteligencia colectiva. Por una antropología del ciberespacio*. Washington, DC: Organización Panamericana de la Salud.

- López, G. (ed) (2005). *El ecosistema digital. Comunicación, nuevos medios y público en internet*. Valencia: Servei de Publicacions de la Universitat de Valencia.
- Laakso, M., & Clavert, M. (2014). Promover la creatividad y las habilidades del pensamiento de diseño entre los estudiantes universitarios. *Revista de Estudios de Juventud*, pp. 215-228.
- Larrondo, P. (2018). La Cosa información técnica. Blog Medialab-Prado. Recuperado el 10 de Octubre de <https://www.medialab-prado.es/noticias/la-cosa-informacion-tecnica>
- Lessig, L. (2004). Cultura Libre. Recuperado de <https://cyber.harvard.edu/blogs/gems/ion/Culturalibre.pdf>
- Levy, S. (2006). *The Perfect Thing: How the iPod Shuffles Commerce, Culture, and Coolness*. Nueva York, NY: Simon & Schuster.
- Lévy, P. (2004). Inteligencia Colectiva. Por una antropología del ciberespacio. Washintong, DC.: Organización Panamericana de la Salud. Unidad de Promoción y Desarrollo de la Investigación y el Centro Latinoamericano y del Caribe de Información en Ciencias de la Salud.
- Lévy, P. (2007). Cibercultura. La cultura de la sociedad digital. Barcelona: Anthropos: Editorial del Hombre.
- Lindtner, S. (2015). Hacking with Chinese Characteristics: The Promises of the Maker Movement against China's Manufacturing Culture. *Science, Technology & Human Values*, vol. 40, n°5, pp. 854-879.
- Lizcano, E. (2006). *Metáforas que nos piensan. Sobre ciencia, democracia y otras poderosas ficciones*. Madrid: Ediciones Bajo Cero.
- Luhmann, N. (1997). *Organización y decisión. Autopoiesis, acción y entendimiento comunicativo*. Barcelona: Anthropos
- Lyotard, J. F. (1984). *The Postmodern Condition: A Report on Knowledge*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

- Llorca, G. (2005). Comunicación interpersonal y comunicación de masas en internet. Emisor y receptor en el entorno virtual. En López, G (2005). *El ecosistema digital. Comunicación, nuevos medios y público en internet* (pp.21-30). Valencia: Servei de Publicacions de la Universitat de Valencia. Recuperado de
- McLaren, P., Escaño, C., y Jandric, P. (2018). Por una pedagogía crítica digital. Retos y alfabetización en el siglo XXI. En (Aparici y García, coord. 2018). *La otra educación. Pedagogías críticas para el siglo XXI*. Madrid: Uned.
- McLuhan, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano*. Barcelona: Paidós.
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós.
- Maxwell, J.A. (1996). *Qualitative Research Design. An interactive approach*. London: Sage Publication, Inc.
- Monje, C. (2011). *Metodología de la Investigación Cuantitativa y Cualitativa. Guía Didáctica*. Tesis de Maestría. Facultad de Ciencias Sociales y Humanas. Universidad surcolombiana. Neiva.
- Mosterín, J. (1993). *Filosofía de la cultura. Homo*. Madrid: Alianza.
- Muñoz, V. A. (2004). *Comunicación Organizacional. Elementos para su Estudio*. Universidad Valparaiso. Chile. Editorial Universidad Valparaiso.
- Ochs, E. (2000). Narrativa. En T. Van Dijk, *El discurso como estructura y proceso* (pp. 271-330). Barcelona: Gedisa.
- Ortega, I. y Villar, R. (2014). El modelo Media Lab: contexto, conceptos y clasificación. Posibilidades de una didáctica artística en el entorno revisado del laboratorio de medios. *Pulso*, vol. 37, pp.149-165.
- O'Reilly, T. (2005). What Is Web 2.0? Design Partners and Business Models for the Next Generation of Software. O'Reilly Network. Recuperado de <https://www.oreilly.com/pub/a/web2/archive/what-is-web-20.html>

- Papert, S., & Harel, I. (1991). Preface, Situating Constructionism. En I. Harel, & S. Papert, *Constructionism, Research reports and essays*, (pp. 1985-1990). Norwood NJ: Ablex.
- Patton, M. Q. (1990). *Qualitative evaluation and research methods* (2nd ed.). Newbury Park, C.A: Sage.
- Peña, W. (2009). El Estudio de Caso como Recurso Metodológico apropiado a la Investigación en Ciencias Sociales. *Revista Educación y Desarrollo Social*, vol. 3, n^o. 2, pp. 180-195. DOI: <https://doi.org/10.18359/reds.887>
- Pitman, M.A., y Maxwell, J.A. (1992). Application of qualitative and Ethnographic Research. En MD. Lecompte y W.L. Millroy, y J. Preissle (eds). *The Handbook of Qualitative Research in Education* (pp. 727-770). San Diego, CA: Academic Press, Inc. Prince.
- Propp, V. (1971). *Morfología del cuento*. Fundamentos, Madrid.
- Quintanilla, M. Á. (2005). *Tecnología: Un enfoque filosófico y otros ensayos de filosofía de la tecnología*. Mexico D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Rabotnikof, N. (1997). El Espacio Público y la Democracia Moderna. Colección teas de democracia. Serie Ensayos. Núm. 1. México: IFE. ISBN: 968-6581-84-7. Recuperado de <https://biblio.juridicas.unam.mx/bjv/detalle-libro/487-el-espacio-publico-y-la-democracia-moderna>
- RAE. (2018). Definición de ecosistema. Recuperado de <https://dle.rae.es/?id=ELjRufE>
- Ramos, R. (2001). *Narrativas contadas, narraciones vividas*. Un enfoque sistémico de la terapia narrativa. Barcelona: Paidós.
- Rancière, J. (2005). *Sobre políticas estéticas*. Barcelona: Bellaterra.
- Reyes, C. (2003). Visión panorámica de los estudios sobre narración. *Revista de Humanidades: Tecnológico de Monterrey*, N^o 15, (pp. 95-119). Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey.
- Reynoso, C. (2011). *Redes sociales y complejidad*. Buenos Aires: SB.

- Ricaurte, P. (2012). “Cultura libre y la ética del procomún”, Blog *Humanidades Digitales*. Recuperado de <http://humanidadesdigitales.net/blog/?p=517>
- Ricaurte, P., y Brussa, V. (2017). Laboratorios ciudadanos, laboratorios comunes: repertorios para la pensar la universidad y las Humanidades Digitales, *Liinc em Revista*, vol. 13, nº 1, (2017). DOI: <https://doi.org/10.18617/liinc.v13i1.3758>
Recuperado de <http://revista.ibict.br/liinc/article/view/3758>
- Ricaurte, P. (2018). Laboratorios ciudadanos y humanidades digitales. vol. 12, nº1. *Digital humanities quarterly*.
- Ricoeur, P. (1995). *Tiempo y narración. Configuración del tiempo en el relato histórico*. México: Siglo XXI.
- Rodríguez, G., Gil, J. y García, E. (1996). *Metodología de la investigación cualitativa*. España: Ediciones Aljibe.
- Rodrigo, J. (2011). Políticas de colaboración y prácticas culturales: redimensionar el trabajo del arte colaborativo y las pedagogías. *Inmersiones 2010*. Proyecto Amarika y Diputación Foral de Álava Vitoria- Gasteiz. Pp: 230-249.
Recuperado de https://www.academia.edu/8472769/Pol%C3%ADticas_de_colaboraci%C3%B3n_y_pr%C3%A1cticas_culturales_redimensionar_el_trabajo_del_arte_colaborativo_y_las_pedagog%C3%ADa
- Rubin, H., & Rubin R. (1995). *Qualitative Interviewing: The Art of Hearing Data*. Thousand Oaks, CA: Sage Publication.
- Ruiz, J.M., y Alcalá, J.R. (2016). Los cuatro ejes de la cultura participativa actual. De las plataformas virtuales al medialab. *Icono*, vol. 14, nº 14, pp. 95-122.
Recuperado el 7 de Octubre de 2018, de <https://doi.org/10.7195/ri14.v14i1.904>
- Sacristán, A. (2018). Tecnologías y vidas. En *Sociedad Digital, tecnología y Educación*, pp. 17-63. Madrid: Uned. Recuperado de <http://www.e-uned.es/covers/778.pdf>
- Sangüesa, R (2013). La tecnolcultura y su democratización: ruido, límites y oportunidades. *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad*, CTS,

vol. 8, nº 23, pp. 259-282. Recuperado de
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=92427464015>

Savazoni, R. (2010). Democracia, innovación y cultura digital. En Pau Alsina (coord.) (2010). De la digitalización de la cultura a la cultura digital. *Digithum*, n. ° 12. UOC. [Fecha de consulta: 15/03/18]. ISSN 1575-2275. Recuperado de
<http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/8800/2/n12-de-la-digitalizacion-de-la-cultura-a-la-cultura-digital.pdf>

Shils, E. (1985). La sociedad de masas y su cultura. En AA.VV. *Industria cultural y sociedad de masas*. Caracas: Monte Avila.

Schnapp, J. T. (2016). Innovación universitaria: evolución y futuro. Recuperado de
<http://bit.ly/238aArT>

Schiavo, E.; Nogueira, C. S. y Vera, P. (2012): *Los laboratorios ciudadanos como promotores de la innovación. El caso argentino en el contexto Iberoamericano*, III Congreso Internacional de Gestión Tecnológica e Innovación, Medellín. Recuperado de
http://www.revistacts.net/files/Volumen%208%20-%20N%20FAMero%2023/Schiavo_EDITADO.pdf

Salaverría, R. (2015). Los Labs como fórmula de innovación en los medios. *El profesional de la información*. Vol. 24, nº 4, pp. 397-404. Doi:
<http://dx.doi.org/10.3145/epi.2015.jul.06> Recuperado de
<http://www.elprofesionaldelainformacion.com/contenidos/2015/jul/06.pdf>

Scolari, C.A. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una Teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. Barcelona: Gedisa.

Scolari, C.A. (2011). Narrativa transmediática, estrategias cross-media e hipertelevisión. En Piscitelli, A., Scolari, C. y Maguregui, C. (Eds.) *Lostología. Estrategias para entrar y salir de la isla* (págs. 69-100). Buenos Aires: Ed. Cinema.

Scolari, C.A. (2013). *Narrativas Transmedia. Cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.

- Scolari, C.A. (2014). Narrativas Transmedia: nuevas formas de comunicar en la era digital. Recuperado de http://www.accioncultural.es/media/Default%20Files/activ/2014/Adj/Anuario_ACE_2014/6Transmedia_CScolari.pdf.
- Scolari, C.A. (2018). *Las Leyes de la Interfaz. Diseño, ecología, evolución, tecnología*. Barcelona: Gedisa.
- Scolari, C.A. (2019). ¿Cómo analizar una interfaz? Documento de trabajo. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra. Recuperado el día 2 de Marzo de 2019, de https://drive.google.com/file/d/1GKPGFhx31_MyCmXWYtuXSeLJ0X5mcM1w/view
- Schmidt, S. J. (2008). Telling Stories about Storytelling. En Y. Gächter, H. Ortner, C. Schwarz, A. Wiesinger, C. Engel, T. Hug, S. Neuhaus y T. Schröder. (Eds.). *Storytelling - Reflections in the Age of Digitalization* (pp.17-28). Innsbruck: Innsbruck University Press.
- Serra, A. (2010): Citilabs: ¿qué pueden ser los laboratorios ciudadanos? *Revista La Factoría*, n°45-46. Recuperado de <https://revistalafactoria.org/articulos/citilabs-laboratorios-ciudadanos>
- Siemens, G. (2010). *Conociendo el conocimiento*. Ediciones Nodos Ele.
- Simondon, G. (2007). *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Buenos Aires: Prometeo Libros.
- Stallman, R. (2004). *Software libre para una sociedad libre*. Madrid: Traficantes de sueños. Recuperado de <https://libros.metabiblioteca.org/bitstream/001/144/8/84-933555-1-8.pdf>
- Stallman, R. (2016). ¿Qué es el software libre? El sistema operativo GNU. Recuperado de <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.html>
- Tabarés-Gutiérrez, R. (2018). La importancia de la cultura tecnológica en el movimiento *maker*. *Arbor*, vol. 194, n°789, a471. Recuperado de <https://doi.org/10.3989/arbor.2018.789n3013>

- Tapscott, D. (2009) “The Impeding Demise of the University”. Edge, The Third Culture, Recuperado de <https://www.edge.org/conversation/the-impending-demise-of-the-university>
- Taylor, P. A. (2005): “From hackers to hacktivists: speed bumps on the global superhighway?” *New Media & Society*, vol. 7, nº 5, pp. 625. Doi: <https://doi.org/10.1177/1461444805056009>
- García, M. (TEDx Talks). (2015, julio 7). Laboratorios de innovación ciudadana. Marcos García. TEDx Madrid. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=LhfTr4UFMeg>
- Uzelac, A. (2010). La cultura digital, un paradigma convergente donde se unen la tecnología y la cultura: desafíos para el sector cultural. En Alsina (coord.) (2010). De la digitalización de la cultura a la cultura digital. *Digitum*, nº 12. UOC. [Fecha de consulta: 15/03/18]. ISSN 1575-2275. Recuperado de <http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/8885/1/n12-uzelac-esp.pdf>
- Vilches, L. (2017). *Diccionario de teorías narrativas. Cine, Televisión, Transmedia*. España: Caligrama.
- Van Dijk, T. (2003). La multidisciplinariedad del análisis del discurso: un alegato a favor de la diversidad. En R. Wodak & M. Meyer, *Métodos de análisis crítico del del discurso* (pp. 143-177). Barcelona: Gedisa.
- Vargas, D.V. (2012). Las narrativas: Evidencia cultural en la organización. *Razón y palabra*, vol. 18, nº81, Noviembre 2012-Enero 2013. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/1995/199524700025.pdf>
- Vera, A. (1972). *Metodología de la investigación*. Madrid: Cincel.
- Villar, R. (2013). Procesos artísticos en Laboratorios. ¿Los Media Lab, un nuevo espacio para la creación artística? Tesis doctoral inédita. Valladolid: Universidad de Valladolid. Facultad de Educación y Trabajo Social.

- Whyte, H. (1981). The value of narrativity in the representation of reality, en W. Mitchell, (ed), *On narrative* (pp. 1-24). Chicago: University of Chicago Press.
- Ecosistema (s.f). En Wikipedia. Recuperado el 5 de Enero de 2019 de <https://es.wikipedia.org/wiki/Ecosistema>
- Williams, R. (2003). *Palabras clave: un vocabulario de la cultura y la sociedad*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Wolf, M. (2000). *La investigación de la comunicación de masas. Crítica y perspectivas*. Barcelona. Paidós.
- XXIII Cumbre Iberoamericana. (2013). Carta cultural iberoamericana. Organización de estados iberoamericanos. Recuperado de https://www.oei.es/historico/cultura/carta_cultural_iberamericana2.htm
- Zea, L.F. (2004). *La organización como tejido conversacional*. Medellín, Colombia: Universidad EAFIT.
- Zurbruggen, C., & González Lago, M. (2015). Co-creando valor público. Desafíos pendientes para América Latina. *Revista Iberoamericana de Ciencia, tecnología y Sociedad - CTS, Vol. 10, nº30*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Centro Redes. Recuperado de <http://www.revistacts.net/volumen-10-numero-30/307-articulos/691-co-creando-valor-publico-desafios-pendientes-para-america-latina>

Anexos

Entrevistas

Entrevista nº1. Coordinador Grupo de Trabajo Autofabricantes.

Realizada por María Erica Parrado Roldán a F.D.

Perfil: De Formación Arquitecto y Máster en Arquitectura y Ciudad Sostenible. Investigación en Arquitectura y Fabricación Digital.

La entrevista se lleva a cabo el día 28 de Mayo de 2018. Lunes a las 18.00 h. Con una duración de 30.00 minutos. Se realiza en persona en el Laboratorio de Fabricación Digital de Medialab-Prado.

Grabación y transcripción de la entrevista. Es grabada con grabadora de audio y transcrita con la ayuda del programa Espress Scribe, software para transcripciones Pro (sin licencia). Sólo uso no comercial en el hogar. Este programa ralentiza la voz para una mayor comodidad a la hora de transcribir la entrevista. La entrevistadora (Erica), irá con la grafía en negrita, y la entrevistada con grafía sin negritas.

El objetivo de la entrevista es conocer qué es el Grupo de Trabajo AutoFabricantes, cómo fabrican las prótesis para niños y las herramientas y recursos que usan para ello.

Erica: Hola Fran, ¿cómo estás? Antes de nada darte las gracias por esta entrevista y por tu tiempo.

F.D.: A vosotros también por el interés tanto en Medialab como en el proyecto de Autofabricantes, y todo lo que os pueda facilitar, ya sea bien contaros o daros referencias y enlaces, o lo que sea.

Erica: Muy bien, muchas gracias. Partimos de tu formación para conocer tu recorrido, y si están relacionados con la labor que desempeñas en Medialab.

F.D.: Estudié Arquitectura en la Universidad de Sevilla entre los años 2006-2013 y después cursé un máster en Arquitectura y Ciudad Sostenible en la misma universidad. Durante mis últimos años de formación dediqué un año para investigar dentro de un departamento en dos vías diferentes: teoría de la arquitectura y fabricación digital. Esta segunda, en 2010 -2011 era muy incipiente y la nueva forma de relacionarnos con el mundo material que nos ofrecían las nuevas impresoras 3D, CNC, etc. me entusiasmó. Entré a formar parte del Fablab de la Escuela de Arquitectura y ahí descubrí el potencial de esta maquinaria con nuevas formas de entender las relaciones sociales pensando en el bien común y el conocimiento libre, por supuesto de la mano del gran José Pérez de Lama.

Erica: ¿A qué te dedicas? ¿Tienes relación con Medialab?

F.D.: Trabajo en Medialab, no de manera laboral sino de manera autónoma, a nivel contractual, y lo que hago es llevar un proyecto de investigación, que empezó hace 3 años, lo que hago es la coordinación general del proyecto, que está dentro de un Laboratorio que se llama Cuerpo, salud y autonomía, que es el que yo coordino. Ese laboratorio tiene varias líneas estratégicas de trabajo y lo que yo hago es desarrollarlas.

Erica: Fran, hablemos sobre cuáles son y en qué consisten las otras líneas de trabajo junto a Autofabricantes, del cual hablaremos ahora.

F.D.: EL Laboratorio **Cuerpo, Salud y Autonomía** es un poco raro pues no es similar a los 6 laboratorios de Medialab sino tiene una temática más concreta, tiempo más acotado y se concibe más como un laboratorio paralelo surgido de la cofinanciación de esta idea por la Fundación Daniel y Nina Carasso para los años 2017-2019. Este laboratorio tienes varias líneas de desarrollo:

- **Prototipado en salud comunitaria**, que se realizará en colaboración con el programa “Experimenta Distrito” de Medialab.
- **Autofabricantes**: como espacio de investigación y desarrollo técnico y funcional que se conecta con el resto de líneas.
- **Experimentación Ciudadana**: espacio de reflexión y aprendizaje sobre estas prácticas concretas, una línea de apoyo y recogida de conocimiento de todas las líneas.
- **Arte y Dispositivos Extracorporales**, línea de experimentación sobre artes performáticas, diversidad de cuerpos (centrados en diversidad funcional) y nuevas estéticas proporcionadas por tecnologías avanzadas. Trabajaremos con espacios artísticos para pensar, promover, debatir y poner en cuestión nuevos imaginarios relacionados con las transformaciones corporales de cuerpos no normativos dentro de la escena. (Cada línea de acción tiene sus propios proyectos y entre ellos se interceptan para crear aprendizajes y nuevas formas de entender estas temáticas).

Erica: ¿Eres un mediador cultural? ¿O cuáles serían tus funciones?

F.D.: Fui mediador cultural, durante dos años, mediador cultural e investigador, y después de eso he pasado a ser coordinador de este laboratorio.

Erica: ¿Por qué es esta figura importante, tanto la del mediador como la del coordinador de proyectos?

F.D.: Mediador cultural es una figura, que yo entiendo, básica, y esencial dentro de todo el ecosistema de Medialab, porque es la persona, o es el grupo de personas que ponen en relación todo lo que ocurre en Medialab con los ciudadanos, con los usuarios, con personas activas dentro de la **red** de Medialab, y además lo ponen en contexto y lo ponen en conexión con otras cosas que van sucediendo en los entornos o dentro de Medialab. Sin esa mezcla no habría una comunidad tan rica como la que hay.

Erica: ¿Cómo coordinador de este proyecto: Cuerpo, Salud y Autonomía. ¿Cuáles son tus funciones? Pues nos ha dicho que desarrollas las líneas antes comentadas.

F.D.: Pues un poco de todo, desde el concepto e ideas de cada línea, hasta buscar a las personas e instituciones con las que desarrollaremos las actividades. Concretar y consensuar esas actividades, llevar contabilidad y presupuesto, calendario y compra de materiales... Actualmente la línea con mayor actividad es Autofabricantes y el resto de líneas están arrancando, será una programación puntual con ayuda de compañeros en el desarrollo de las actividades. Por otra parte me tocan las evaluaciones, informes, acuerdos, etc., con las instituciones que nos financian o colaboramos, incluidas universidades. Le añadimos las comunicaciones internas y externas de los proyectos. No es un trabajo sólo a jornada completa, pero se hace con mucho, mucho, gusto.

Erica: Hay seis laboratorios, PrototipaLab, ParticipaLab, InCiLab, DataLab, CICILab, y AVLab. ¿Todos los mediadores tienen el mismo perfil?

F.D.: Claro, hay que poner en precedentes que Medialab hasta ahora, ha sido un poco un batiburrillo de un montón de cosas que sucedían pero no estaban estructuradas y desde hace unos meses están estructuradas en torno a esos 6 Laboratorios. Ahora mismo no hay un equipo de mediación que haga esa labor que os contaba dentro de cada uno de los laboratorios, solamente hay un equipo de información, y lo que estamos esperando es que haya ese equipo, que además esté focalizado en cada una de las áreas de trabajo.

Erica: Porque ¿cómo entran a trabajar los mediadores? ¿Y cómo funciona esta convocatoria? ¿Qué requisitos se piden?

F.D.: Convocatoria Pública. En la convocatoria por la que entré en 2015, se abrió un plazo de inscripción de un mes aproximadamente y pedían el CV, una carta de motivación y un proyecto de investigación a desarrollar, al menos un boceto de las ideas con las que quieres trabajar. Tras pasar un primer filtro te entrevista un tribunal con personas del centro y externas. Los requisitos básicos son tener experiencia en mediación cultural y relación con el público, entender las lógicas (o experiencia) en trabajo colaborativo, un proyecto de investigación con bastante carga de innovación, supongo que esos son los mínimos, seguramente haya bastantes más que desconozco. En aquella convocatoria se presentaron más de 400 personas con sus proyectos.

Erica: La Primera vez que oí hablar sobre este espacio, me pregunté qué es Medialab-Prado. Qué es para ti un laboratorio ciudadano de experimentación.

F.D.: Al fin y al cabo, es un espacio de encuentro, en el cual, cualquier ciudadano, pueda desarrollar de manera libre y colaborativa, sus ideas para mejorar los entornos en los que trabaja, y se desarrolla. Es a nivel productivo, nivel de ocio, nivel especulativo.

Erica: He llegado hoy a Medialab, he visitado las instalaciones y me ha llamado mucho la atención la arquitectura. ¿Qué tipo de trabajos y de relaciones crees que permite este tipo de organización de espacios y tiempos?

F.D.: Bueno, el espacio de Medialab, yo siempre he dicho que es un arma de doble filo, es una cosa muy sugerente, es un espacio muy abierto, muy bonito, la pantalla por ejemplo de la plaza, o la escalera, que es una instalación artística también, que permite interactuar, o todos los espacios tan diáfanos, son muy bonitos pero son muy difíciles de conquistar, son espacios industriales, o sea, aquí había una fábrica de madera, que han rehabilitado, y toda esa ambigüedad en el uso del espacio, hace que el día a día, a veces, surja conflicto, y a veces sea difícil de llevar a cabo actividades. A la misma vez, que un proyecto cultural, es difícil que se apropie de un espacio tan grande como son dos edificios de 4.000 metros.

Erica: **Que se aproveche bien todo ese espacio claro, en su totalidad...**

F.D.: Eso es, con la variabilidad de actividades tan diversas que pueda haber, desde niños jugando a una reunión y debate muy sesudos.

Erica: **Los niños que estaban ahora mismo allí con sus familias...**

F.D.: Claro, ahora mismo están bien, y todo el mundo está contento, pero ha habido momentos de conflicto porque los niños estaban en otros espacios, y siempre ha habido un debate, y no sólo en torno a eso, sino en montones de tipos de actividad.

Erica: **Cada Laboratorio está diseñado para solucionar un problema o necesidad social. ¿De qué necesidad social parte Autofabricantes? ¿Qué es Autofabricantes?**

F.D.: Bueno, Autofabricantes nació como Proyecto de Investigación y Mediación, aquí en Medialab, hace pronto 3 años, y ahora se enmarca dentro del Laboratorio de Cuerpo, Salud y Autonomía, como una de las cuatro líneas de Trabajo. Es un grupo de trabajo, es decir, toda la labor investigativa se desarrolla a través de un grupo de trabajo a la par que como de coordinador voy haciendo otras actividades que lo complementan, tipo conferencias, tipo congresos, encuentros o cualquier otra cosa. Eso es Autofabricantes. **¿A qué nos dedicamos o cómo se define Autofabricantes?** Al inicio éramos Autofabricación o creación colectiva de prótesis en código abierto y ahora ha virado o se ha hecho más permeable, a lo que el grupo ha decidido, no lo que yo propuse al centro, sino que ahora es un ente, una asociación, un grupo de trabajo, en el cual nos dedicamos al conocimiento e investigación para la mejora de la calidad de vida y la autonomía. ¿Por qué? Pues porque ya no solo estamos trabajando sobre prótesis y niños sino que estamos trabajando sobre otros ámbitos de la ortoprótesis y de la facilitación y de la comunicación de personas con diversidad y los entornos en los cuales están viviendo.

Erica: **En la página web de Medialab, donde habla de Autofabricantes dice: la convocatoria está abierta a cualquier persona interesada en el tema y el proyecto. ¿Puede entonces participar cualquier persona sin tener determinados conocimientos o un perfil concreto?**

F.D.: Sí, ¿por qué no?

Erica: **Yo por ejemplo, digo, voy a venir y me voy a apuntar...**

F.D.: Claro, hay un proceso de aprendizaje y adaptación y es importante también que el grupo de trabajo tenga la capacidad de acoger, pero nosotros consideramos que todos los conocimientos que se puedan aportar son siempre válidos, no solamente vale la experticia.

Erica: No sólo la especialización ¿verdad?

F.D.: Claro, Autofabricantes es un grupo muy grande con una experiencia y unos conocimientos técnicos altísimos, pero, también hay espacio para que personas con menos calidad de expertos pero sí con mucha experiencia o con otros valores que son importantes dentro del proyecto tengan cabida. ¿Por qué? Pues porque lo hacen más rico, más múltiple en la visión, y se permite abordar los proyectos y las soluciones desde muchos más puntos de vista.

Erica: ¿Y dónde pueden inscribirse estas personas interesadas?

F.D.: Siempre a través de los emails...

Erica: ¿A través de qué medios llegáis a más personas? ¿Dónde os publicáis?

F.D.: En redes sociales, en la web, pronto tendremos una nueva web, y después viniendo aquí los lunes, que eso está como siempre pautado, los Lunes a partir de seis a nueve hay siempre Autofabricantes. Ahora, desde hace un año, estamos también los Jueves, y después participamos en montones de conferencias, charlas, debates, de toda movida a nivel nacional e internacional, entonces muchas veces también son huecos y vectores de comunicación con otros agentes.

Erica: Con respecto a la nueva web que has comentado, ¿te refieres a la página web de Medialab, en la que tenéis un espacio, o a una página web propia vuestra, de AutoFabricantes? ¿Y qué contenidos publicáis en ella?

F.D.: Pues gracias a la madurez del proyecto hemos considerado hacer una web propia de Autofabricantes para poder explicar de manera detallada todos los proyectos, investigaciones, colaboraciones, la propia comunidad... El ecosistema de Autofabricantes cada vez es más complejo y necesitamos un espacio online que nos permita contarlos bien. En la web de Medialab seguiremos publicando, pero hasta ahora era un espacio más de blog y publicación de actividades.

Erica: ¿Utilizas redes personales propias o tienes algún Blog o página web tuya? En el caso de tenerlas, qué contenidos publicas?

F.D.: ¿Personales de Francisco Díaz? Sí, tengo las típicas de Twitter y Facebook, pero más para información que para publicación. De AutoFabricantes también tenemos perfiles en redes sociales, en Facebook publicamos de manera puntual las actividades o hitos importantes conseguidos, en Twitter publicamos asiduamente avances en los proyectos y recientemente en Instagram los avances de manera más desenfadada.

Erica: Programación creativa, hardware creativo, diseño y fabricación digital con herramientas libres y abiertas, parecen contenidos complicados. ¿Hay alguien que

enseñe o tenga unos conocimientos adecuados dentro de los perfiles de participantes?

F.D.: ¿De Autofabricantes?

Erica: Si, en este grupo de trabajo...

F.D.: Dentro de Autofabricantes todo el mundo abarca ese ámbito enorme, hay desde todo tipo de ingenieros, hay médicos, hay terapeutas, hay gente que aprende a la misma vez que está aportando en los diferentes proyectos, hay doce estudiantes que están desarrollando másteres, trabajo fines de grado y prácticas de empresa con nosotros y siempre bajo el paraguas de que, todo lo que se desarrolla es en colectivo, y todo lo que se genera es en código abierto. O sea, por ejemplo, los acuerdos con la universidad ese es el primer punto, que todos los conocimientos que se generan a través de los alumnos tienen que ser completamente accesibles.

Erica: ¿Cómo se aprende? ¿Qué metodologías utilizáis?

F.D.: Aprender a través de proyectos. No vamos a dar una clase de impresión 3D sino que vamos a desarrollar un proyecto en el cual se utiliza la impresión 3D y así aprendemos todos.

Erica: El movimiento maker...

F.D.: Movimiento maker, movimiento de compartir el conocimiento entre personas que quieran aprender, yo no tengo porqué saber de medicina ni tú tampoco de electrónica o de otra cosa, de diseño 3D, y tampoco es necesario que todo el mundo sepa de todo sino compartir los puntos en común para desarrollar ese proyecto que es lo que nos une.

Erica: El proyecto no parte de cero sino que utilizáis el conocimiento ya generado y vais avanzando. ¿Qué es Exando una mano?

F.D.: Exando una mano es el inicio de Autofabricantes que comenzó en Sevilla.

Erica: ah mira...

F.D.: Y fue un colectivo, con el que empezamos unos compañeros y fue a través de una inquietud personal de una familia que iba a tener una niña sin una de las manos.

Erica: Y de ahí surgió...

F.D.: De ahí surgió, nos dijo: si en otros lugares también se está haciendo, cómo podemos hacer aquí, en este contexto nacional, o local, o sea en este contexto, cómo se puede hacer que Paula en el futuro, sea más libre y pueda tener una calidad de vida mejor que la que nos ofrece el sistema ortoprotésico. Y ahí empezamos a darle vueltas, otras cosas se han hecho en el mundo y después buscando cómo adaptarlo a los contextos locales.

Erica: ¿Y qué son las comunidades de código abierto con las que trabajáis?

F.D.: Son grupos de trabajo virtuales o presenciales (como Autofabricantes) que están centrados en el desarrollo técnico o teórico de alguna asistencia técnica personal o de un conjunto de ellas. Publican los resultados y evoluciones de los proyectos para que cualquier persona pueda utilizar ese conocimiento, adaptarlo a sus necesidades o

replicarlo, con total libertad y sin sobrecostes. Por suerte cada vez hay más comunidades de este tipo e incluso las empresas adoptan estas prácticas en sus proyectos.

Erica: Este grupo de trabajo pertenece al Laboratorio de Prototipado. Las prótesis son prototipos ¿es así? ¿En qué ámbitos se experimenta en este caso en concreto?

F.D.: Pues estamos trabajando con prótesis de miembro superior, ese es el inicio del proyecto y de todas las ideas, prótesis mioeléctricas de brazo para niños.

Erica: de brazos...

F.D.: Claro, eso tiene una complejidad altísima. De hecho llevamos más de tres años investigando más de quince personas, también hay que tener en cuenta que esto es ciencia ciudadana, no hay un proyecto de I+D con medio millón de euros sobre la mesa, sino que hay un montón de ciudadanos con un montón de conocimientos que aportan...

Erica: y con muchas ganas de trabajar...

F.D.: Claro, que aportan semana a semana, a lo mejor tres horas a la semana, pues ese granito de arena hasta construir el proyecto que sea, en este caso prótesis mioeléctricas, por eso vamos tan lentos, básicamente, sabemos dónde vamos y tampoco hay tanta prisa, bueno, vamos avanzando, hay procesos técnicos que van avanzando a la misma vez que nosotros y eso nos ha permitido un hilo conductor que es el que engarza todo el grupo de trabajo y del cual después han salido otros proyectos, por ejemplo, las prótesis mecánicas, por ejemplo el proyecto **SuperGiz**, que es un proyecto de prótesis completamente diferente, o el instrumento de henar, un bipedestador, o sea, ahora, primero estaba ese hilo conductor, y ahora han surgido otros proyectos más pequeños y que en total hacen que el equipo de investigación, el I+D sea más múltiple, más grande, y que los resultados son enormes, o sea son siete proyectos de trabajo, siete proyectos de investigación con muchísimos resultados científicos, técnicos, válidos, porque de hecho se están usando, hay familias que lo están llevando a la práctica.

Erica: Ese es el fin, evidentemente...

F.D.: Evidentemente.

Erica: Si ahondamos un poquito más sobre estos siete proyectos, ¿en un principio eran las cuatro líneas de las que hemos hablado y se han ampliado a siete? ¿Cuáles son esas tres restantes y en qué consisten? Y seguirán evolucionando.

F.D.: No, es diferente. Dentro del Laboratorio Cuerpo, Salud y Autonomía hay 4 líneas de acción que comentaba al inicio. Una de ellas es Autofabricantes que a su vez tiene 7 proyectos de investigación: prótesis mecánicas, prótesis mioeléctrica, SuperGiz, Bipedestador, Instrumento para Henar, materiales de impresión 3D y articulación de rodilla y codo. A todo ello hay que añadir otros pequeños proyectos de adaptaciones de prótesis más específicas que tienen origen en alguno de los anteriores: de estos hay 2.

Erica: ¿Hay algún espacio destinado a Autofabricantes? ¿Dónde se lleva a cabo este prototipado?

F.D.: Pues aquí en el FabLab de Medialab-Prado, que por suerte tenemos el acceso y el uso a las instalaciones, son unas instalaciones valiosísimas y que nosotros hacemos usos semanalmente de ellas, tanto del espacio físico en sí, como de todas las herramientas de impresión 3D, cortadora láser CNC, maquinaria auxiliar, etc., que de otra manera no lo podríamos hacer.

Erica: **Has mencionado algunos recursos. ¿Qué tipo de materiales, de equipamiento técnico, se necesita y quién los proporciona? ¿Y qué otro tipo de herramientas digitales, aplicaciones, o qué software utilizáis en el proceso de creación de los prototipos o en la documentación del proceso?**

F.D.: Todo el **equipamiento técnico de maquinaria** lo proporciona Medialab (las impresoras 3D, láser, CNC, maquinaria auxiliar...) El propio espacio de trabajo también. Y los materiales entran en el presupuesto del centro cofinanciado por la **Fundación Carasso**. Para las **herramientas digitales**, mucho del software es libre y lo tienen los propios colaboradores o en los ordenadores del FABLab. Después ay software privativo que cada colaborador utiliza para hacer una labor concreta, esto no lo limitamos sino que establecemos cómo compartir los documentos. Usamos por ejemplo Cura para imprimir; **3DMax**, **Rhinosceros** o **SolidWorks** para diseño 3D, o Eagle para diseño de placas electrónicas. En el caso de la **documentación** utilizamos plataformas online para trabajo interno y Github para publicación de resultados o procesos de trabajo definidos. Para diseños 3D lo subimos a **Thingiverse** que es muy conocida.

Erica: **Claro, he visto que está dividido como en distintas partes, electrónica...**

F.D.: Eso es, hay un área de impresión 3D, área de electrónica, área de diseño 3D, corte láser, corte CNC, y después mesas de trabajo con material auxiliar.

Erica: **¿Las prótesis creadas, los prototipos, funcionan como un producto que alguien compra y vende? ¿Cómo funciona? ¿Están sujetas a política de mercado?**

F.D.: Claro, este proyecto surge como otra lógica diferente, en la cual, una familia o un niño tiene acceso a un recurso con el cual llevar una vida más autónoma, entonces los roles cambian por completo, y eso consiste en que los niños o las familias están en el inicio de la idea, en el inicio de la configuración del proyecto. En Autofabricantes en los tres primeros meses, nos tiramos **debatiendo** cómo tenía que ser una prótesis mioeléctrica, y no debatiendo entre técnicos, debatiendo con cinco familias que fueron las que con su experiencia nos dijeron: la prótesis tiene que ser así, así y así.

E: **Hace falta un debate previo claro...**

F.D.: Un debate previo y después todo el proceso de diseño y trabajo se hace siempre en diálogo con las familias.

Erica: **¿Se puede hablar entonces de procomún?**

F.D.: Sí, se puede hablar de **procomún**, el usuario como centro del diseño..., sí como núcleo del proceso de diseño y trabajo. Eso ya como lo queramos decir, pero sí, se

puede decir así. Y de hecho una de las cosas más valiosas de establecer diálogos distendidos y abiertos con familias que te planean sus dudas, sus retos, es que surgen otro tipo de soluciones, porque a través de la prótesis mioeléctrica surgió SuperGiz o surgió otras alternativas.

Erica: Vais avanzando poco a poco.

F.D.: Claro, porque surgen debates que después se pueden abordar a nivel técnico. SuperGizes la respuesta a la pregunta de por qué una mano tiene que parecerse a una mano, o por qué tiene que tener todas las funcionalidades de una mano. Cuando eso lo estableces en un debate en el cual las familias te pueden plantear incluso otras estéticas, otras funcionalidades, otras maneras y hay unos técnicos y un equipo que lo recoge y le da forma, ahí está la parte de más innovación.

Erica: Muy interesante, ¿Podemos ver algún prototipo de cómo sería una mano? Debatís varios meses con las familias. Entiendo que son prótesis personalizadas para cada niño en concreto. ¿Qué fases van después? Cuéntanos cómo es el proceso de fabricación, desde la idea hasta el prototipo y hasta que el niño la utiliza o prueba. Por ejemplo de una prótesis de mano.

F.D.: Sí puedes. Pues en primer lugar establecemos un diálogo con la familia para conocernos, entender las necesidades concretas que tienen, qué quieren conseguir, etc. Después se hace una valoración terapéutica para saber el estado de la extremidad del peque, movilidad, sensibilidad, fuerza, tamaño... Tras estas dos evaluaciones pensamos en conjunto las diferentes opciones que podemos desarrollar y cómo hacer las adaptaciones necesarias. En ese mismo diálogo ya se ven las limitaciones contratas en el uso o del propio diseño, de las máquinas, materiales... Tras un consenso de la solución a desarrollar el equipo de diseño y mecánica empiezan a pensarla y diseñarla, luego se pasa a 3D y se hacen los primeros prototipos. Por lo general hacen falta varias iteraciones entre diseño e impresión 3D para conseguir la solución deseada. Cuando se valida por el equipo técnico, se hace una primera prueba del prototipo con la familia y se acuerdan las modificaciones oportunas, siempre todo con la supervisión de nuestras terapeutas y fisioterapeutas. Este proceso puede durar varios meses hasta dar con una solución óptima, cuando se aprueba su uso, la familia la empieza a utilizar en casa y nos va dando un reporte de los resultados de uso cada mes y cada tres meses, para así valorar posibles mejoras y la propia mejora en la calidad de vida del niño. Ya hay peques que llevan usando este tipo de soluciones más de dos años, y a veces se ha roto algo, nos avisan y lo sustituimos, o ellos crecen y tienen la oportunidad de volver a decidir sobre su prótesis, cambian colores, etc. Ellos siempre deciden en todo lo máximo que se pueda, según los casos.

Erica: 28 de Mayo. Lunes. Estoy aquí en el FabLab. ¿Qué hacéis hoy? ¿En qué proyecto estáis inmersos y en qué fase os encontráis? ¿Cómo repartís el tiempo?

F.D.: Pues como todos los lunes, se han establecido una serie de tareas concretas pendientes de la semana pasada y cada persona viene ya sabiendo qué tareas hay que realizar. Muchas de las veces, consiste en evaluar entre varios el avance de alguna parte. Actualmente estamos con el montaje de la versión 3 de la placa electrónica de la prótesis mioeléctrica, la electrónica versión 4 de los motores de la misma mano y el antebrazo para alojar esos componentes. Por otro lado, los compañeros del bipedestador están haciendo ajustes tras la evaluación con una familia y planificando los cambios necesarios. Con el **Instrumento para el Henar** estamos solucionando un problema en el ruido de la red para la lectura de los sensores... a la vez que solucionamos detalles mecánicos de la estructura. De **SuperGiz** pensamos en un nuevo sistema para el gadget del remo tras las sucesivas rupturas... Y seguimos con la parametrización para presentar antes de verano. También por ahí está el compañero con el modelado de la prótesis de brazo mecánico para Luis y otro para la de Marcos... Bastante lío en cada frente.

Erica: La manera de trabajar de Medialab-Prado ¿Crees que esas características pueden ser trasladadas a otros contextos?

F.D.: Sí claro, por supuesto. Si no se está inventando la rueda.

Erica: ¿Y por qué se debería?

F.D.: Este tipo de metodología o este tipo de formas de relación para crear cosas, proyectos en común, creo que no es, o sea que se pueden llevar a otros espacios, o sea no es oro, son maneras de hacer y después por otro lado, es muy valioso que volvamos a otras formas de relación que no trabajen sobre el individuo y sobre la excelencia individual y sobre la competitividad sino sobre la cooperación.

Erica: Que sea una relación horizontal ¿no?

F.D.: Claro, sobre el aprendizaje mutuo, sobre desarrollar ideas en común, y sobre compartir dudas, miedos y horizontes en común. Porque lo que pueda tener una persona en dificultades o en retos, igual en algún momento de nuestra vida no nos pueda interpelar, a lo mejor dentro de dos meses o diez años sí, o nunca. Si hay una persona de mi entorno que tiene un acceso al conocimiento o unos accesos a su calidad de vida mejores, también me afecta a mí. Mi entorno será más saludable y de mejor calidad.

Erica: En cuanto a si tenéis relación con otros Grupos de Trabajo de Medialab. ¿Con qué Grupos y qué hacéis de manera conjunta?

F.D.: La verdad es que somos bastante autónomos en este sótano, jeje. Pero si hemos colaborado con el grupo que está trabajando con prótesis para animales, con el compañero de Live Coding, para el Instrumento de Henar, con los chicos que están en el laboratorio de biología y con el grupo de Juegos en Ruta... no recuerdo si alguno más, seguramente sí.

Erica: ¿Quieres añadir alguna información o puntualizar en algún aspecto que consideres importante?

F.D.: No sé si te he contado todo más o menos o...

Erica: Sí, yo quería también preguntarte por lo de las Olimpiadas del Arte (Art Skill) que se celebran estos días en Medialab.

F.D.: Este es un evento muy concreto que parte de una escuela de diseño, de las escuelas de diseño de Madrid, y en la cual se le plantean a los alumnos otras formas de creación artística. ¿Cómo? Pues nos salimos del aula, y proponemos, los alumnos proponen una idea y entre otros alumnos se les da forma a la idea de una manera más colaborativa. (Atiende llamada de teléfono). Que, bueno eso...

Erica: La universidad que se relaciona con Medialab...

F.D.: Sí por ejemplo eso, o sea cómo desde el ámbito más académico se pueden probar otros formatos para que los alumnos vean otras maneras de aprendizaje, no solamente al que estamos acostumbrados y que está reglada. Y en eso es en lo que estamos trabajando arriba. Daros una vueltecilla...

Erica: Antes he subido y los he visto muy concentrados, estaréis estos tres días...

F.D.: Claro es un formato muy sencillo. Un alumno ha propuesto, o sea se hace convocatoria abierta de ideas, los alumnos proponen ideas en torno a una temática, se seleccionan en este caso doce, y después se abre convocatoria a colaboradores. Entonces, aparecen y apuntan los colaboradores que quieran participar en ese diseño.

Erica: ¿Es anual? ¿Todos los años se celebra?

F.D.: No, es la primera vez que se hace. Art Skills es la primera vez que se hace. Pero es un formato que se hace todos los años aquí en Medialab que se llama Interactivos. Y no es más que eso, alguien tiene una idea o propone una idea y entre un montón de personas se lleva a cabo, pero no solamente sobre cómo ejecutamos tu idea, sino vamos a repensar esa idea entre un montón de personas, hacerla más rica, y lo interesante realmente es que esa idea mute y se genere algo mejor, para llevarla a nivel de prototipo, durante tres días, quince días, depende de los formatos.

Erica: Puede que al final el prototipo, la idea que comenzó no es la misma.

F.D.: Y de hecho, eso demostraría que el proceso...

Erica: Eso es lo interesante

F.D.: Que el proceso de colaboración se haya enriquecido. Si tenemos la misma idea al comienzo que al final, pues igual...

Erica: Algo falla, no hay nada nuevo.

F.D.: Porque la gente o el proyecto no haya permitido permear todo ese bagaje que la gente que aporta.

Erica: Muy bien, pues no te quiero entretener más. Muchas gracias por tu tiempo.

F.D.: Gracias a vosotros. Cualquier cosa me puedes preguntar por email, llamada o lo que sea.

Erica: Sí tengo que puntualizar alguna cosita más, te la mando.

F.D.: Genial,

Erica: Pues muchas gracias.

F.D.: A ti.

Entrevista nº2. Mediación Cultural 2015-17. Desarrollo de Programas Educativos.

Realizada por María Erica Parrado Roldán a S.S.G.

Perfil: Arquitecta y formación en Diseño, Gestión Cultural y Educación.



La entrevista se lleva a cabo el día 29 de Mayo, martes, de 2018, a las 12.00 h, con una duración de 17.02 minutos. Es realizada en persona y tiene lugar en las instalaciones de Medialab-Prado, en el patio.

Grabación y transcripción de la entrevista. Es grabada con grabadora de audio y transcrita con la ayuda del programa Espress Scribe, software para transcripciones Pro (sin licencia). Sólo uso no comercial en el hogar. Este programa ralentiza la voz para una mayor comodidad a la hora de transcribir. La entrevistadora (Erica), irá con la grafía en negrita, y la entrevistada con grafía sin negritas.

El objetivo de la entrevista es conocer la mediación cultural realizada entre 2015-17 y sobre los programas educativos que desarrolla en Medialab-Prado.

Erica: Hola Sara. ¿Cómo estás?

S.S.G.: Bien

Erica: Encantada de conocerte y antes de nada darte las gracias por concederme esta entrevista. ¿A qué te dedicas? ¿Tienes relación con Medialab-Prado?

S.S.G.: Yo ahora tengo relación con Medialab-Prado pero realmente estuve trabajando aquí dos años como mediadora cultural en 2015/17. Ahora ya no soy mediadora cultural pero llevo algunos programas de Educación.

Érica: ¿Qué formación tienes y cuáles son esos programas de Educación que desarrollas en Medialab-Prado? ¿En qué consisten y cuáles son sus objetivos?

S.S.G.: Soy Arquitecta y tengo formación en diseño, gestión cultural y educación. El programa que ahora llevo en Medialab-Prado es “ La Regadera” un proyecto para crear entornos de encuentro y juego para niños de 0 a 5 años, en el que invito a creadores a crear espacios de experimentación y se convocan actividades abiertas al público familiar con la única directriz de “dejar jugar”.

Erica: ¿Y qué es ser mediador cultural?

S.S.G.: Pues en cada contexto es diferente. Ser mediador cultural en Medialab-Prado es conectar a las personas y a los proyectos. Como esto es un sitio donde la gente propone proyectos y otra gente que se le une y hay proyectos que conectados podían funcionar, pues aquí la labor es conocer al público, que a la vez el público es productor, e intentar facilitarles la labor dentro del centro y ponerles en contacto con otras personas, facilitarles las gestiones con Madrid Destino, intentar de verdad acompañar a esto de que es el público el que crea la cultura, es acompañar.

Erica: Y con respecto al uso de redes sociales personales, Blog o páginas web propias ¿Cuáles usas y que contenidos publicas en ellas?

S.S.G.: Uso mis redes sociales personales y cada proyecto lo hemos intentado documentar en un blog. microarquitectura.org, juegoenruta.tumblr.com, cocoroclock.tumblr.com Intentamos crear como “un cuaderno de laboratorio” que vaya contando el proceso, también es lo que nos sale de manera natural.

Erica: Y cuéntanos cuándo fue la primera vez que entraste en contacto con este mundo del diseño y construcción de materiales, de espacios, el trabajo con niños. ¿Cuál es tu razón, tu motivación de involucrarte en él?

S.S.G.: Me encanta la frase “lo personal es político” o el término “afectivismo” que viene a significar que te mueves cuando algo te llama desde la emoción... y yo empecé diseñando un juguete porque es lo que me apetecía diseñar cuando de repente el centro de mi vida es mi niña, fue un juego de construcción de cabañas porque es el recuerdo más bonito que tengo de mi niñez y seguí investigando diseño y juego emocionándome al ver jugar a otros niños con las propuestas en forma de material o de espacios que hacíamos. En el camino te encuentras personas con pulsiones parecidas y de repente trabajar en equipo se hace fácil porque te mueven emociones parecidas y lo contrario también, descubres que hay equipos que no son para tí porque no conectas desde la misma emoción.

Erica: ¿Todos los mediadores tenéis el mismo perfil?

S.S.G.: No, porque nosotros fuimos mediadores investigadores, entonces, entramos no sólo por nuestro perfil de mediación como lo habíamos aplicado en otros contextos, no necesariamente culturales, sino también porque presentamos un proyecto de investigación con intención de que fuese una investigación colaborativa, y creo que esa propuesta de investigación estaba encajada cada una en un perfil diferente. O sea como que, yo soy arquitecta y había otro arquitecto pero yo llevaba la mediación también, llevaba un tema de fabricación digital, de juego y crianza y él llevaba una cosa de prótesis que también tenía que ver con el diseño, luego había un fotógrafo que su investigación iba como de narrativas colaborativas, una antropóloga que a través del textil pues hizo comunidades, una chica que es artista pero sobre todo trabajó con robótica y con público no normativo, y luego lo bueno de tener perfiles así, es que las

comunidades afines que había aquí pues las podías como mediar mejor. Sabes, es importante que no tuviésemos el mismo porque teníamos que conectar al final, también personalmente con gente.

Erica: ¿Y cómo sois elegidos los mediadores?

S.S.G.: Pues hay una convocatoria abierta a currículum y a proyectos y luego hay una preselección, una entrevista personal y luego la selección, entonces tiene bastante el peso el proyecto, y creo que el proyecto, para ver si el proyecto puede ayudar, sabes el proyecto es una investigación que se le supone como individual, sino si el proyecto de investigación puede ayudar a activar comunidades aquí dentro. O sea, como que la investigación es otra manera de mediación, entonces...

Erica: La primera vez que oí hablar sobre este espacio me pregunté ¿qué es Medialab-Prado? ¿Qué es un laboratorio ciudadano de experimentación? ¿Qué dirías tú que es para ti?

S.S.G.: Para mí, yo es verdad que venía antes de otros laboratorios ciudadanos pero no municipales y. Medialab-Prado es un centro cultural que en vez de apostar por la cultura tradicional y por las formas de hacer culturales, se ha fijado en la innovación social y la ha querido trasladar aquí. Realmente tampoco está inventando nada nuevo, pero sí que hacer el paso de institucionalizarlo, de conseguir presupuesto, de conseguir programas, de conectar a gentes, de poder tener a gente trabajando en ello, o sea, en ese sentido es innovador porque se ha fijado en lo que la ciudadanía ya estaba haciendo en plataformas ciudadanas y tal. Y ahora este sistema de laboratorios ciudadanos sí que se ha replicado a Iberoamérica, también con ayuda estatal o ayuda universitaria. Pero vamos creo que al final esto, es como que es un centro cultural al que se le ha incorporado las maneras de hacer proyectos colaborativos que vienen de iniciativas puramente ciudadanas.

Erica: De los seis Laboratorios que hay en Medialab: PrototipaLab, ParticipaLab, InCiLab, DataLab, CICILab y AVLab. Me puedes hablar de cuándo tú estabas con Arquitectura y Educación, me has dicho. ¿En cuál desarrollas tu labor?

S.S.G.: Claro, yo, antes cuando entré, cuando hubo la convocatoria abierta, no estaban definidos esos seis Laboratorios. O sea, realmente, incluso nos hicimos nuestro propio laboratorio dentro del laboratorio. Luego es cuando se hace el esfuerzo de organizarlos un poco con la idea pues también de gestionarlos y entonces yo ahora mismo pudiera ser que estuviera en PrototipaLab pero también en InCiLab que es innovación ciudadana, porque vamos, yo creo prototipos a través de la participación ciudadana, yo ahora no estoy encasillada ahí y creo que, hacia mi punto de vista, se lo manifesté al director en su día, creo que no es acorde esa división.

Erica: ¿Dividirlos?

S.S.G.: Dividirlos sí pero...

Erica: ¿No se notan los límites?

S.S.G.: Sí se nota, pero se nota más por la gente que está a cargo, no por los Grupos de Trabajo, que están trabajando. O sea, es una división que viene, yo creo, es una división que viene mejor para gestionar el trabajo pero no es una división que aprenda de lo que realmente está pasando en Medialab, propuesto por los ciudadanos.

Erica: ¿Arquitectura para niños, por qué? Háblame de Construcciones en Ruta. Creo que lo hiciste en Febrero.

S.S.G.: Sí, creo que sí.

Erica: ¿Qué es y qué otros talleres o actividades has realizado en Medialab?

S.S.G.: Pues, tampoco es que mi línea sea arquitectura para niños así como tal, yo estoy como la línea de diseño y construcción colectiva y claro uno de los proyectos es construir tu cabaña o construir ciudad y si que tiene que ver mucho con la arquitectura del urbanismo, pero estoy más bien con el diseño de materiales abiertos que tienen que ver con la pedagogía activa en el que el adulto propone el material y los niños son los que al final hacen uso de él y proponen con eso, entonces tanto “**Construcciones en Juego**” como “**Construcciones en Ruta**” fueron unos encuentros profesionales que organicé estando aquí de personas que yo creía que se dedicaban a lo mismo o que se dedicaban a cosas parecidas pero que podíamos hacer algo juntos en esta línea, porque o bien fabricaban juguetes o bien se dedican a Arquitectura y Educación.

Erica: Ah, que vi, ¿Qué es Ludantia?

S.S.G.: Ludantia es ahora una asociación cultural de gente que nos dedicamos a esto, pero ha sido una bienal de infancia y espacio público que fue hace dos fines de semana en Pontevedra y es como un poco la unión de esta gente que ya se venía reuniendo antes con gente nueva.

Erica: Cada laboratorio, vamos a decirlo así, está destino a solucionar un problema o necesidad social en determinados ámbitos de la sociedad. ¿De qué necesidad social partirías tú y por qué crees que son importantes los talleres que has realizado en Medialab?

S.S.G.: Yo he realizado talleres un poco para, o sea, para canalizar una investigación o para ir poniendo hitos a unos avances pero no creo que sean, los talleres son una manera más de manifestar que la verdadera necesidad sea ver que el niño sea el propio protagonista de su aprendizaje, que los niños tengan lugar en la ciudad, que no esté todo condicionado a la vida adulta, a la vida comercial, a la vida del coche, y sobre todo pues que el adulto tiene un papel de brindarle el ambiente adecuado para que crezca y aprenda. Entonces, los talleres eran una oferta cultural abierta al modo tradicional que la gente viene a una ciudad con niños, pero al final lo que hacíamos era crear una comunidad de niños que iban haciendo un proyecto que era de construcción de sus espacios o de sus muebles o incluso de construcción de ciudad. Entonces los talleres para mí fueron la manera de unir esas dos realidades, de niños que vienen a talleres con

una necesidad real de implicar a los niños en el diseño y traerlos y hacerlo de verdad, porque siempre trabajamos a escala real, siempre trabajamos en contextos reales.

Erica: El público al que va dirigido, evidentemente los talleres, son para niños y las familias. ¿Son necesarios algún tipo de conocimientos? ¿A qué edades van dirigidos?

S.S.G.: No, justo los talleres infantiles, realmente es eso, cómo haces, pues cada vez vienen niños más pequeños, es al revés, es como qué niños vienen y adaptas un programa para que se adecúe a esa edad. Hay niños más mayores que son capaces de proponer y puedes trabajar con ellos en un equipo de propuesta y hay otros niños que lo que tienes es que plantearles algo para que experimenten libremente y tú aprender de esa experimentación, pues la cultura de la infancia que no estamos dando tiempo a observar, cómo usan las cosas, qué otros usos le dan qué tú no le has propuesto a unos objetos y a partir de ahí a investigar. O sea, como que ni nosotros teníamos ese conocimiento previo de lo que iba a pasar, ni los niños vienen con un conocimiento de lo que nosotros proponemos pero en el encuentro está como el aprendizaje mutuo de nosotros aprender de ellos y ellos de nosotros.

Erica: ¿Dónde se pueden inscribir las familias, dónde inscribes a los niños, cómo llegáis a más familias, a través de qué medios?

S.S.G.: Claro, la Web de Medialab dentro de su oferta a las familias, incluidos estos talleres, que tenían un carácter especial, pero esto casi que los sabíamos aquí dentro, entonces se publicaban como un taller más, en estas fechas se decía lo que se iba a hacer, y luego Medialab tiene sus canales y su lista de suscriptores familiares que han pedido saber qué actividades se realizan.

Erica: ¿Qué metodología utilizas en las distintas actividades? ¿Cómo aprenden? ¿A través de qué lenguajes os expresáis?

S.S.G.: Pues sobre todo y cada vez vamos aprendiendo más, utilizamos pedagogías activas, últimamente estamos basándonos mucho en la pedagogía de Reggio Emilia, que es como, crea el ambiente y el material adecuado pero luego deja que los niños experimenten y aprendan por sí solos. Y en el transcurso del taller acompañas al niño e intentas que lo que vaya necesitando y sobre todo observas muy cuidadosamente y documentas con fotos, vídeos, incluso relatos lo que ha pasado para que eso sirva de aprendizaje para próximas sesiones. Entonces, cada vez sabemos leemos más sobre pedagogía, cada vez vienen al grupo más gente formada en pedagogía libre, porque estamos evolucionando ahí. Cuanto más acompañamos al juego desde el respeto y cuanto menos dirigimos. Luego es verdad que sabemos que el espacio y los materiales condicionan mucho, esa es nuestra manera de dirigir el juego, que no es como a ver qué hacen y ya está, es como la labor adulta está antes, diseñar el objeto y los materiales con

unos pre-objetivos, que hay cosas que se cumplen y cosas que no, pero el momento del encuentro es siempre con el respeto a los ritmos y a la experimentación del niño.

Érica: Y con respecto a estos materiales que les facilitáis para el diseño y la construcción tanto de mobiliario o juguetes. ¿Cuáles son estos materiales y quién los proporciona? ¿Os ayudan en el FaBLab? ¿Y cómo es el proceso de construcción? ¿Seguís unas fases concretas? Explícanos cómo lo hacéis.

S.S.G.: La mayoría de los materiales los fabricamos en el FabLab y últimamente los combinamos también con materiales cotidianos cambiándolos de contexto. Los materiales los diseño sobre todo yo. Al final de todo, ese es mi papel, aunque a veces también he compartido esa tarea en los cursos de diseño de juguetes que he hecho. El proceso de diseño consistía en traer juguetes y objetos variados (algunos míos y otros no) y manejar con los ojos cerrados, mezclarlos, abrir los ojos, seguir jugando e introducir referencias visuales de todo tipo en forma de baraja de cartas y luego mezclar piezas, referencias, sistemas, ideas y dibujos nuevos para crear un nuevo juguete. Dibujarlos con herramientas de diseño CAD y cortarlos en láser. A mi remezcla se une la observación del juego espontáneo en los talleres con niños y esa ha sido la verdadera investigación y el aprendizaje significativo.

Erica: ¿En el diseño utilizas algún tipo de software libre o de herramientas digitales? ¿Y qué materiales utilizáis para la documentación de los procesos y los talleres? ¿Luego lo compartís en redes sociales, ya sean fotos o vídeos?

S.S.G.: Utilizamos **Draftsight** que es gratuito pero no libre, y **Rhinoceros** es privado, bastante bueno, barato, comparte mucha info de manera gratuita y tiene muchos plugins libres. Utilizamos fotos, vídeos, audios, dibujos y collages de los participantes, los compartimos en el blog de cada proyecto. Estoy intentando unificar todo en una web.

Erica: Al llegar a Medialab, he visitado sus instalaciones y me llama la atención su arquitectura. ¿Qué tipo de trabajos y de relaciones crees que permite esta organización de espacios y tiempos?

S.S.G.: Pues, yo era una de las cosas que siempre comentaba cuando hacía las visitas guiadas, es una rehabilitación muy buena del edificio, bueno hay opiniones de todo pero a mí me encanta, porque son espacios muy abiertos, las instalaciones están todas vistas o sino están perimetrales, eso quiere decir que organices como organices el espacio siempre te vas a encontrar un enchufe, que cuando hay un problema de instalaciones se localiza enseguida, no hay que cerrar por obra, que muchos de los muebles y cosas que hay por ahí se han hecho también en talleres colaborativos, que un poco se fijan en los usos que se pueden hacer del espacio. La estación de juego de Medialab cada vez queda menos, pero los mueblecitos los han hecho los niños, como que también el espacio bebe un poco y los muebles y la distribución que se hace aquí dentro, porque incluso los estamos amueblando entre nosotros y luego la rehabilitación tal cual está el edificio y

tener espacios tan amplios pues a lo mejor hay veces que hay problemas de ruido, pero como que siempre se pueden hacer o grupos de trabajo pequeños o un evento grande, y claro es mucho mejor ser versátil en los espacios que tener un montón de espacios.

Erica: Para tus talleres con los niños qué espacios utilizáis.

S.S.G.: Pues yo usaba la cantina hasta que pusieron un bar, pero ahora estoy usando el auditorio y luego esta zona de aquí abajo, pero es más lío, este era perfecto.

Erica: En tus talleres se crea un producto, o conocimiento cultural libre. ¿Se puede hablar de procomún?

S.S.G.: Es que le procomún, yo no sé todavía definir bien el procomún, entonces...

Erica: Lo que es de todos y no es de nadie...

S.S.G.: Yo creo que ese es el principal conflicto porque sí que supone que hicimos un taller de cabaña y la cabaña ya se queda para la comunidad y es de la comunidad. Hicimos unas sillas y también se supone, que ellos las creaban y no se las pueden llevar a casa sino que se quedan aquí para que todo el mundo las usara y tal. Pero luego es verdad que el día a día, si no se acompaña, no todo el mundo está en la comunidad del procomún, no es universal. Tiene que haber una conciencia colectiva de que eso es común, de que hay que cuidarlo entre todos. Y también creo que si no la hay es responsabilidad del centro, no sólo acompañar en los prototipos, sino acompañar en que si hay comunidades que se están quedando, pues acompañarles en que sigan cuidando, creciendo juntos. O sea que un poco es eso, creo que mi excepción es que hemos acompañado muy bien todo lo que es la primera fase de los proyectos, cuando los proyectos tienen suficiente peso para no quedarse en el prototipo, luego no está pensado esa continuidad y ese acompañamiento, continuo. Creo que se le exige mucho a la comunidad, como bueno, ya sois capaces de trabajar el procomún, solos.

Erica: Las inscripciones has dicho que se utilizan los canales de Medialab.

S.S.G.: Pues con la web nueva va diferente y yo ya me he dejado de encargar, así que no te puedo contestar.

Erica: Y las familias o personas interesadas en lo que hacéis. ¿Existe un diálogo o comunicación a través de redes sociales o foros que tengáis habilitados para ello? ¿Tenéis email de contacto y con qué fines lo utilizáis?

S.S.G.: Si hay mail de contacto, y al final de cada sesión intentamos tener una asamblea. Para “la Regadera” por primera vez hemos enviado un formulario de evaluación y nos ha resultado super útil. En cada proyecto lo hacen de una manera, hay una comunidad, otros blogs pero no hay un protocolo común.

Erica: Y esta manera de trabajar en Medialab-Prado. ¿Crees que sus características pueden ser trasladadas a otros contextos?

S.S.G.: Yo creo que sí, o sea me encantaría que sí.

Erica: ¿Y a cuáles y por qué?

S.S.G.: A todos los Centros Culturales, a las Universidades incluso, se aprende muchísimo más haciendo que atendiendo a clases, acompañar el aprendizaje es importante cuando tienes sitios para prototipar, para conocer gente. Los laboratorios ciudadanos en Iberoamérica sí que tienen bastante relación con la Universidad, ya le han cogido la aplicación universitaria. Y luego, también toda la innovación social que estaba surgiendo en las calles y tal, si de verdad pudiese estar un poco cuidada o acompañada por la institución, como que esto se puede trasladar a todo porque al final es eso.

Erica: Que algún día haya, verdad, un laboratorio ciudadano en cada barrio. Bueno Sara, ¿quieres añadir alguna información o puntualizar sobre algún aspecto más que consideres importante?

S.S.G.: No, o sea, sobre todo que hay cosas como muy guay de Medialab pero hay otras cosas, como que se han quedado cosas en el aire, y eso es una pena.

Erica: ¿Tiene limitaciones?

S.S.G.: Sí, tiene muchas, al final ser un centro del Ayuntamiento que al final está gestionado por una empresa tiene unas cosas burocráticas que ralentizan como todo. Pero la verdad es que bueno, ojalá se hagan más sitios así.

Erica: Poco a poco. Bueno pues finalizamos y muchas gracias por la entrevista.

S.S.G.: De nada, a ti, gracias.

Entrevista nº 3. Colectivo Madrid Cría.

Realizada por María Erica Parrado Roldán a V. S.

Perfil: madre perteneciente al colectivo Madrid Cría



La entrevista se lleva a cabo el día 30 de Mayo, 2018. Miércoles, a las 17.00h, con una duración de 16.59 minutos. Es realizada en persona en un espacio de la cantina, con cómodos sofás y sillones, llamado La Buena Vida, cerca del espacio destinado a Madrid Cría, desde donde la entrevistada puede ver jugar a sus hijas.

Grabación y Transcripción de la Entrevista. Es grabada con grabadora de audio y transcrita con la ayuda del programa Espress Scribe, software para transcripciones Pro (sin licencia). Sólo uso no comercial en el hogar. Este programa ralentiza la voz para una mayor comodidad a la hora de transcribir la entrevista. La entrevistadora (Erica), irá con la grafía en negrita, y la entrevistada con grafía sin negritas.

El objetivo de la Entrevista es conocer sobre el colectivo Madrid Cría, del que forma parte, nos cuenta qué es y cuáles fueron sus orígenes y cómo llegaron a MLP.

V.S.: Esto sale de familias que, pues el año pasado a raíz de presupuestos participativos, pues nos juntamos un grupo pequeño de madres, sobre todo, que nos conocíamos de los grupos pre y postparto, en Centros de Salud de Centro y de Lavapiés, y el Centro de Salud de Las Cortes. Entonces, claro las matronas ahí hicieron una labor de comunicación entre nosotras muy bueno, ¿no? y derivamos en Lavapiés a un centro que se llama el Castillo de la Reina, pues que se podía ir con bebés, es un sitio amable y agradable en el que poder estar, un espacio público, y ahí nos juntamos, y decidimos que Madrid era bastante dura ya para los adultos, pero con bebés bastante más.

Erica: Para la infancia claro.

V.S.: Se nos ocurrió lanzar una encuesta, que se viralizó enseguida, conseguimos en 3 días más de 100 respuestas, preguntando cuáles eran las necesidades que veíamos en Madrid. Se nos ocurrió que con esas respuestas elaborar unas propuestas, que elaboramos tres, una propuesta, bueno hicimos una propuesta ciudadana y tres presupuestos participativos, como somos sobre todo mamás y familias de Centro y Arganzuela, presentamos un presupuesto participativo para Centro que se llamó Madrid Cría en el que solicitábamos en Centro pues que...

Erica: Madrid Cría, ahí nace...

V.S.: Ahí nace ¿no?, que hubiese algún espacio público al que poder acudir pues sobre todo cuando hay inclemencias meteorológicas que son bastante extremas ¿no? en esta ciudad. También presentamos una en Arganzuela, porque pensamos que en el Matadero de Madrid hay una serie de naves que vemos que están un poco infrautilizadas y las que se les da uso, el uso se supone que es artístico y tal, abierto y público, pero se ve que el uso mayoritario de cierto tipo de horarios es de familias, y, se crean conflictos, entonces vimos que a los lugares a los que acudíamos con nuestros pequeños y pequeñas, pues aparecían carteles, por ejemplos en los mercados, también mercados cubiertos, también eran sitios a los que acudíamos y en algún mercado pues había notas en plan: esto no es un parque, respeta a los demás, los niños están gritando todo el día, bla, bla, bla. Entonces, pues ahí vimos la necesidad de que, en Matadero, por ejemplo, solicitábamos una nave, que se habilitase para, no sólo para infancia, queremos que esté todo integrado, que sea inter generacional, pero que sí que se tenga de primera mano el foco en la infancia, ¿no? Luego presentamos la de toda la ciudad, que eran ludotecas públicas y barriales, esa la decidimos un poco más bien en el último momento digamos, porque nos parecía difícil llegar a toda la ciudad, y que toda la ciudad estuviese de acuerdo con que hacen falta espacios para niños, y cuál fue nuestra sorpresa que no sólo, no sólo las propuestas de Centro y Arganzuela se quedaron fuera por muy pocos votos, sino que la de ludotecas, que era la que pensábamos que no iba a salir, salió la más votada de todas las que se presentaron de infancia, tanto en distritos como en toda la ciudad. Conseguimos, no recuerdo, pero bastantes votos. Entonces bueno pues a raíz de este éxito hemos estado participando en varios proyectos paralelamente, en varios proyectos siempre con la infancia como centro, y bueno, pues en [Intermediae](#) que es una de las salas de Matadero donde había conflicto, se creó un grupo de trabajo llamado [La Madroñera](#), que bueno, si os metéis tienen un blog muy interesante de todo el proceso que estuvimos haciendo.

Erica: Lo miraré, sí.

V.S.: Luego también hemos estado en otro proceso participativo, en un edificio que había abandonado desde hacía 30 años, en Tirso de Molina, que se llama el Palacio de Sueca, se llama [Proceso Sueca](#), también hay un blog, en el que se cuenta el proyecto y nuestro, nuestra reivindicación de espacio para infancia estaba allí metido también, queremos que se tenga en cuenta cuando se abran espacios nuevos tanto culturales, como, eh no sé, centros de salud o tal, pues una cosa tan básica por ejemplo, que los baños tengan lavabos adaptados a diferentes alturas. Son cosas muy pequeñas, pero que sí que consideramos que tendría que ir en la filosofía de la ciudad, ¿no? Y ya lo último así que en lo que estamos metidas, es, bueno, presentamos varios presupuestos este año, aunque estamos un poco sobrepasadas, porque, porque el proyecto del año pasado que salió, desde el ayuntamiento nos propusieron juntarlo con un proyecto que ellos llevaban en paralelo, que se llama Casas Grandes, que efectivamente lo que son, son ludotecas, pero no al uso que se le puede, a la interpretación que se le puede dar a una

ludoteca, que es más o menos como una guardería, sino espacios familiares, o sea, para que las familias estén.

Erica: Que estén todos, padres e hijos.

V.S.: Exactamente, o cuidadores, cuidadoras, abuelos, abuelas...

Erica: Todos.

V.S.: Quiero decir que no siempre sólo la familia estructurada y eh...

Erica: Y tradicional.

V.S.: ...Y tradicional, hay familias diversas.

Erica: Exactamente, sí.

V.S.: Hay familias diversas, estamos en el siglo XXI, y eso hay que tenerlo en cuenta también, ¿no? Entonces, pues los presupuestos que hemos presentado este año, por suerte, pues ya te digo estamos muy liadas, no han salido, pero sí que estamos metidas en una propuesta ciudadana, que es otro formato de participación ciudadana, en el que, desde Decide Madrid, se pusieron en contacto con todas las personas que habíamos hecho propuestas el año pasado, sobre infancia, que había unas trescientas. ¿Qué pasa con las propuestas? Que hay que llegar a, un uno por ciento de la población tiene que votarlas.

Erica: Claro, si no, no sigue.

V.S.: Veintiocho mil votos tienes que conseguir para que eso pase al Ayuntamiento y luego se haga un referéndum y sobre si se quiere llevar eso a cabo. Entonces, se ha hecho, estos últimos dos, tres meses, un trabajo muy intenso y muy bonito, de a los que estábamos interesados que saliese una única propuesta que englobase todas las que estaban presentadas, y justo lo hemos lanzado este fin de semana. Hoy precisamente, hoy no, el Lunes fue el día Internacional del Juego, la propuesta se llama Derecho a Jugar, y en www.derechoajugar.es se va directamente a la propuesta.

Erica: Lo he visto, sí, vale.

V.S.: Y nada pues en esas estamos, en conseguir, tenemos un año, para conseguir los 28.000 votos, creo que con el trabajo que se ha llevado a cabo, sí que va a ser posible, se ve que hay una conciencia, sí que hemos percibido a lo largo de este año, sí que hay una conciencia de: es verdad que hay unas necesidades, de espacios, ya no sólo en interior, sino que en los parques infantiles al uso de hoy en día en Madrid pues tienen unas carencias brutales, como que no tienen en cuenta la intergeneracionalidad desde la infancia, tú a un bebé no le puedes soltar, o sea, a un bebé, a los no andadores todavía, los que patean o rectan, pues es un poco horroroso. Bueno aquí si están más o menos, pues tenemos unas colchonetas, se han puesto unas alfombras más o menos apañadas, pero tampoco es un espacio Medialab, totalmente adaptado, ¿no?, a las necesidades que queremos. Hoy si ves no sé cuántos papás y mamás estaremos aquí, no somos muchos, y, pues la acústica no es muy buena.

Erica: Y si hubiese más familias pues...

V.S.: Si hubiese más familias, alguna vez, nos hemos encontrado con que éramos demasiados, entonces bueno, aquí la suerte es que hay un patio también, medio cubierto medio...

Erica: Techado, sí, la escalera.

V.S.: Medio exterior. Entonces bueno, pues más o menos todos los días de frío, pues es complicado.

Erica: Porque... ¿Cómo surge el venir a Medialab? ¿Desde el Ayuntamiento os informan o cómo?

V.S.: Pues a ver, en Medialab, vinimos porque hubo unos talleres que se llamaron Imagina Madrid y Madrid Escucha. En Madrid Escucha, participamos activamente, presentamos el proyecto de los espacios públicos con peques, y los seleccionaron, se presentaron treinta, cuarenta proyectos, y se seleccionaron nueve. Y entonces fuimos unas de las participantes, que la gracia de esto, además de participar fue que hicimos, cómo se dice, el experimento in situ, porque aquí, se celebraba aquí en Medialab, y solicitábamos el poder ir con los peques, a trabajar en el taller y que hubiese una ludoteca cerca de donde está el taller, para que, para poder estar más cerca de los peques y las peques. Y la verdad es que fue un experimento muy interesante, muy chulo. Luego, también había técnicos del Ayuntamiento participando, en el Madrid Escucha, entonces, pues nos podían dar claves ¿no?, de lo que funciona, de lo que no, la burocracia, de todas estas cosas. Por eso conocemos Medialab, y a raíz de esto, también Medialab, como entidad en sí misma está pegada a un Colegio y recogen a los peques.

Erica: Eso me dijeron ayer aquí, que está justo al lado.

V.S.: Claro, recogen a los peques del cole, nada más salir a las cuatro de la tarde, pues antes de ir a casa, se toman la meriendita aquí en la plaza que hay fuera.

Erica: El otro día conocí a una mami...

V.S.: ¿Sí?

Erica: Y me estuvo también dando una entrevista, y hablando que venían a merendar y jugaban y aprovechaban el espacio.

V.S.: Claro, pues aquí es un espacio de juego pues...

Erica: Que aunque es pequeño pero...

V.S.: Espacio público, que bueno, pues que es agradable de estar ¿no?, y para los peques, pues mira, se lo pasan bien. Por eso conocemos Medialab, pues por la participación en talleres, y al final pues eso hablando con ellas nos cedieron este espacio, estamos los Miércoles de cinco y media a ocho más o menos, y bueno no lo publicitamos mucho tampoco, porque ya has visto que tampoco es muy grande.

Erica: ¿Cómo otras familias pueden conocer estos tipos de espacios abiertos?

V.S.: Mira nosotras, llevamos este año queriendo mapear espacios amables con la infancia, sobre todo los públicos y gratuitos. Hicimos aquí, una de las veces que hubo más familias, pusimos unos carteles, recopilamos esa información, pero nos hemos encontrado en Matadero con una gente, que se llaman Los Madriles, que hacen mapas, y

este año se están dedicando a hacer un mapa de la infancia, para la infancia, con la infancia y sobre infancia. Y nos hemos propuesto pues las Casas Grandes, que han salido de Ludotecas públicas barriales, hemos propuesto este espacio para que se mapee y esté recogido, y una propuesta que hemos lanzado en varios ámbitos es que ese mapa se regale con cada nacimiento que haya, a partir de ahora en Madrid. Igual que ahora, para el fomento de la lectura, se está regalando un librito a todos los recién nacidos. Pues eso, se está regalando un librito que ahora mismo no me acuerdo cómo se llama, algo de los patos, es un gatito azul, precioso, entonces, nuestra propuesta como estamos en contacto con el Área de Familia e Infancia por el tema de Casas Grandes y Ludotecas Públicas Barriales, lo estamos proponiendo ¿no?, cuando se consolide el proyecto del mapeo con Los Madriles, pues que se regale ese mapa. Con cada bebé que nazca en Madrid, para que las familias tengan un visual de dónde poder ir con los bebés, y tal, y sí que nos gustaría, siempre lo decimos, que nuestro origen fue gracias a las matronas que hacen una labor encomiable, maravillosa y que no se las reconoce, no se las reconoce para nada, y nosotras nacimos de ahí de las preparaciones al parto y de los postpartos, eh...se crearon, justo una de mis hijas nació el 31 de Diciembre del quince, entonces estoy en un grupo de nacidos en el dieciséis y en otro grupo de nacidos el quince, estoy entre los dos. Y es una maravilla, seguimos, se han afianzado esos grupos y se han..., siguen creciendo y son una fuente de contacto, de sabiduría, te diría hasta de sororidad, porque mayoritariamente en unos somos sólo mujeres, en otro también hay algún padre involucrado, pero son minoría. Y son unos espacios de apoyo que consideramos que deberían poder extenderse, conocerse, y lo que te decía, Madrid es duro en condiciones climatológicas, pero es muy duro también con gente que por ejemplo no tiene familia aquí, o con gente que pues por las circunstancias que sean no tienen una red. O sea, crear red, hacer alianzas y hacer tribu, creemos que es muy importante en todo el proceso de crianza. Desde el previo a las embarazadas se debería hacer un trabajo, que digo, que las matronas lo están haciendo, no tienen el apoyo suficiente de las administraciones para llevarlo a cabo.

Erica: Muy interesante. Hay que impulsarlo ahora desde ahí, e ir poco a poco.

V.S.: Sí a ver, bueno sí, sí.

Erica: Yo creo que habéis conseguido mucho.

V.S.: Yo creo que la verdad, veía las fotos hoy, de hace un año justo, fue en Febrero, Marzo y justo hoy hace un año, que hicimos un video para presentar el proyecto de ludotecas y me parece increíble, la verdad todo lo que se ha hecho hasta ahora. Estamos muy contentas, porque Madrid Cría somos un grupo de mujeres grandes pero, las que estamos ahí, ahí al pie del cañón somos poquitas, porque unas curramos, otras no, es que es una cosa totalmente que ha nacido de ver las necesidades que hay.

Entrevista nº4. Concejal Ayuntamiento de Madrid. Área de Participación Ciudadana, Transparencia y Gobierno Abierto.

Realizada por María Erica Parrado Roldán a P.S.

Perfil: Concejal del Ayuntamiento de Madrid. Área de Participación Ciudadana, Transparencia y Gobierno Abierto.



La entrevista se lleva a cabo el día 31 de Mayo. Miércoles, de 2018, a las 16:03:44 horas. Con una duración de 8:02 minutos. Es una entrevista informal surgida de la Observación del grupo Madrid Cría. Es realizada en persona y tiene lugar en las instalaciones de Medialab-Prado, en el patio justo debajo de La Escalera, llamada La Cosa, cerca del espacio destinado a Madrid Cría.

Grabación y Transcripción de la Entrevista. Es grabada con grabadora de audio y transcrita con la ayuda del programa Express Scribe, software para transcripciones Pro (sin licencia). Sólo uso no comercial en el hogar. Este programa ralentiza la voz para una mayor comodidad a la hora de transcribir la entrevista. La entrevistadora (Erica), irá con la grafía en negrita, y el entrevistado con grafía sin negritas.

El objetivo de la entrevista es conocer la relación entre el Ayuntamiento de Madrid y Medialab-Prado.

Erica: ¿Cómo te llamas y a qué te dedicas?

P.S.: Pues soy Pablo Soto y soy Concejal del Ayuntamiento de Madrid, llevo el Área de Participación Ciudadana, Transparencia y Gobierno Abierto.

Erica: Muy bien ¿Qué haces aquí en Medialab? Que te he encontrado yo aquí hoy.

P.S.: Bueno, en concreto hoy, estoy, casi más, conciliando, porque he salido de un pleno del Ayuntamiento y, quería, tenía ganas de ver este espacio, y como tengo en casa a una peque de 16 meses, he aprovechado y hemos venido para acá.

Erica: Tienes a la peque aquí también. Madrid Cría, he estado hablando con V.S. y me ha contado más o menos. La infancia ¿tiene lugar en Madrid? ¿Qué pasa con la infancia? ¿Hay sitios públicos donde puedan estar, dedicado a ellos?

P.S.: Sí... Claro, se trata de que lo tenga, porque el diagnóstico compartido por todos y todas y, que sea refutable es que la batalla que se ha dado durante los últimos 25 años en Madrid sobre el espacio público, los niños y el aprendizaje en común, los espacios comunes para jugar, para aprender, para cuidar también, para cuidar esos espacios, para compartirlos, han salido perdiendo, esa batalla, ha ganado todo lo demás, y como ese diagnóstico, es tan, digamos tan pacífico, pues ahora resulta, que se está intentando, se trata de recuperar esos espacios, de generar espacios, para que, puedan ocurrir cosas tan normales y tan naturales como, que mi hija, pueda estar a las siete de la tarde, en un sitio público, jugando, con su familia, con otras familias, con otros niños y niñas.

Erica: ¿Qué podrías hacer desde tu cargo en el Ayuntamiento?

P.S.: Bueno, a ver, el cargo que yo tengo y la obsesión que, digamos que a mí me mueve en política, y a lo que yo me dedico los últimos tres años en el Ayuntamiento, no es tanto a, las lógicas tradicionales del representante político que trata de alguna manera de representar a las... A los millones de personas que viven en esta ciudad ¿no?, y como encarnar esa voluntad popular, y en ese mito de la representación, pues de alguna manera, ser el artífice de la satisfacción de esas demandas, porque él mismo encarna la representación de esas demandas, entonces creo que todo eso es un mito, que, que cuando el 15 M decía: no nos representan, no decía exactamente: es que estos que están ahora no nos representan, no, se decía es que el sistema representativo es un mito que pueda servir para encarnar todas las necesidades, de los niños y niñas, que representantes políticos representan a los niños y niñas.

Erica: Una necesidad que tienes tú también como padre de familia.

P.S.: Claro, entonces, yo a lo que me dedico más en el Ayuntamiento, es a construir mecanismos de participación, que permitan que se representen a ellos mismos y a ellas mismas, las personas que viven en Madrid, entonces en concreto con los temas de infancia y con los espacios en común, hacemos procesos genéricos de participación como los presupuestos participativos, que resulta no tanto premeditadamente sino porque satisfacen, la generación de vías directas de democracia, que se produzcan espacios que de otra manera los representantes no producen.

Erica: ¿Cómo expresarías tú con tus palabras, qué es Medialab-Prado? ¿Qué es un laboratorio ciudadano? Lo que es para ti.

P.S.: Bueno, es difícilísimo, ni siquiera creo que haya un consenso, una convención, ni que pueda alcanzarse un acuerdo sobre lo que es Medialab-Prado. Si tratas de replicar Medialab-Prado y generas un espacio así en otro lugar, no ocurre lo que ocurre aquí.

Erica: Claro. ¿Sería igual, sería distinto?

P.S.: No, no, seguro que no sería igual. Porque hay mucha gente intentándolo y mucha gente, Medialab-Prado se ponen muchos ojos y de fuera de España, y de todo el mundo para entender qué es lo que, qué es Medialab Prado, para ver cuáles son los ingredientes de esa receta porque ¿quién no querría tener algo así en su ciudad, no? Y es muy difícil porque no tiene que ver sólo con el espacio, sino que tiene que ver con las comunidades

preexistentes que, perciben el espacio como suyo, con nuevas comunidades que se generan en torno a ese espacio, también con un, claro que sí, con lo que ha ocurrido en Madrid, durante los años que Medialab-Prado ha estado vivo, y ha tenido mucho que ver y ha acompañado mucho a los procesos de la ciudad, donde la ciudad se ha vuelto en diversos momentos un epicentro de la experimentación democrática en el mundo. Y todo el mundo miraba Madrid durante el 15 M, y cuando el municipalismo de repente que haya candidaturas ciudadanas gobernando, una capital europea, y eso tiene que ver mucho con el tránsito que ha recorrido la ciudad y Medialab-Prado ha estado muy presente.

Erica: Yo vengo de Sevilla, y he venido a conocer Medialab y a ver qué es. Y que un laboratorio ciudadano sea como una biblioteca en un barrio o cuándo va a llegar a Sevilla o a otras ciudades y otros pueblos, esperemos que en un futuro.

P.S.: Yo creo que sí porque, aunque es complejísima la receta ¿no?, tiene muchos misterios incluso para la gente que más conoce Medialab, pero se está experimentando mucho, también en la replicabilidad de Medialab, una de las cosas que está haciendo Medialab es tratar de extender a espacios en los propios barrios de Madrid, generar laboratorios ciudadanos. Y hay experiencias muy satisfactorias en los últimos años, hay una por ejemplo que es Experimenta Distrito, que tiene que ver con prototipados. Tiene que ver más con, y fíjate que no es exactamente replicar un espacio, no es generar como un edificio que se pueda parecer a Medialab-Prado sino las dinámicas de compartir el conocimiento, experimentar juntos, plantear otros modos de convivencia desde lo público, y experimentar esa convivencia desde lo público, plantearlas en los barrios. Y luego puede surgir, claro que sí, el edificio que sea el contenedor de todo esto.

Erica: Poco a poco. Experimenta Distrito, se trata de que los barrios estén vivos.

P.S.: Claro, y además es que los barrios están muy vivos y en Madrid digamos que lo que va por detrás siempre son las instituciones.

Erica: Bueno pues muchísimas gracias y encantada.

P.S.: Y a ti. Igualmente.

Entrevista nº5. Coordinador Plena Inclusión y Plató 21.

Realizada por María Erica Parrado Roldán a G.T.

Perfil: Investigador, artista y productor audiovisual. Fundador de Cine Sin Autor.



La Entrevista se lleva a cabo el día 14 de Junio de 2018, jueves a las 14.00 h. Con una duración de 20.00 minutos. Se realiza en persona en el Patio de Medialab-Prado.

Grabación y Transcripción de la Entrevista. Es grabada con grabadora de audio y transcrita con la ayuda del programa Espresso Scribe, software para transcripciones Pro (sin licencia). Sólo uso no comercial en el hogar. Este programa ralentiza la voz para una mayor comodidad a la hora de transcribir la entrevista. La entrevistadora (Erica), irá con la grafía en negrita, y el entrevistado con grafía sin negritas.

Objetivo de la Entrevista. Conocer qué es el Grupo de Trabajo Plató 21, qué es lo que hacen, qué herramientas, recursos, medios y plataformas usan para ello.

Erica: Hola Gerardo, ¿cómo estás? Antes de nada muchas gracias por concederme esta entrevista. Hemos hablado un poco antes y comenzamos primero con unas preguntas personales. ¿A qué te dedicas? ¿Cuál es tu profesión?

G.T.: Yo tengo dos, a ver mi perfil es de investigador, y artista, productor audiovisual. Y tengo dos campos de trabajo. Soy el fundador de cine sin autor, sobre todo de las teorías que las desarrollé en los últimos diez años, y es el campo de la ficción social de representación y me valgo de las herramientas y mis teorías son del cine. Luego tengo otro proyecto que es el que más me estoy volcando ahora, que es la quimera imaginaria que es también una investigación, una práctica y una investigación en torno a la propia narrativa, es una especie de coaching de la imaginación. Y es cómo podemos optimizar a partir de la imaginación nuestra vida en general. Esa es otra investigación que tengo en camino que también abriré seguramente el año que viene en Medialab un grupo.

Erica: ¿Qué entiendes tú por laboratorio ciudadano de experimentación? Lo que es para ti Medialab-Prado. Lo que tú crees que es.

G.T.: A ver, Medialab para mí es un sitio de intercambio y experimentación de todo tipo de formatos. Medialab es un sitio de prototipado de todo tipo de experiencias sociales, tecnológicas, hay de todo tipo de cosas.

Erica: Cine Sin Autor tiene identidad propia fuera de Medialab, ¿Qué es Cine Sin Autor y cuál es su finalidad?

G.T.: Cine Sin Autor, es un modelo de producción cultural basado en lo cinematográfico, básicamente un modelo de producción que llamamos, sinautor, que es la creación de películas, la creación y gestión de películas por parte de colectivos que no tienen nada que ver con lo audiovisual, donde nosotros ejercemos una función técnica de servicio.

Erica: Si tuvieses que resaltar algunas palabras sobre Cine Sin Autor ¿cuáles utilizarías y por qué?

G.T.: Es un modelo de producción radicalmente democrático, de ficción y de representación audiovisual.

Erica: ¿Y por qué surge esta colaboración entre Medialab y Cine Sin Autor?

G.T.: Bueno, sencillamente porque hemos tenido colaboraciones temporales, de hecho, tuvimos Cine Sin Autor en 2011, el primer intento fue de crear aquí lo que después terminamos creando en Intermediae que fue la Fábrica de Cine Sin Autor. Que era como un primer piloto donde la gente podía ir a hacer su película, etc. Y la primera intención era crearlo aquí cuando estaban en el bajo, que todavía no estaba todo este edificio. Hubo todo un largo proceso y ahora estamos como abriendo una experiencia de Escuela de Cinema Social 2.0 en frente, que es el **Imapct House**, es un lugar de emprendeduría, emprendedores y todo lo demás, y nos quedaba muy cómodo tener como una especie de plató en un ámbito muy público. Y en Medialab que ya nos conocemos con Marcos el director y eso, un lugar de experimentación aquí en frente. Entonces estamos en la Escuela ahí, y casi físicamente muy cerca.

Erica: ¿Dirías que tiene Medialab, algo especial, distinto a otros espacios públicos?

G.T.: Sobre todo que tiene el espíritu de permitirte hacer prototipados de cosas, así que, nosotros que estamos haciendo Plató 21, que es como una especie de experiencia piloto, de decir, bueno vamos a crear un laboratorio de experiencia audiovisual donde la gente se pueda auto-representar y todo eso, y Medialab como es un sitio de prototipado y de relación con otros colectivos, pues es un ámbito buenísimo.

Erica: Y ya que has dicho Plató 21. ¿En qué consiste y cuáles son sus objetivos?

G.T.: Plató 21, lo hemos planteado como un laboratorio de experimentación de formatos audiovisuales, que pueda venir la gente, representar con nuestra ayuda sus procesos de transformación, unimos procesos de transformación fuertes o radicales, la gente que está ahora en Plató 21 digamos que está empezando la auto representación, o colectiva e individual audiovisual.

Erica: ¿Cómo germinan las primeras ideas de Plató 21? Y si mantiene los mismos principios de Cine Sin Autor.

G.T.: Germina porque tenemos la Escuela enfrente y necesitamos tener un espacio más amplio, a nivel incluso físico de que la gente como estás viendo, que la gente pueda venir, tener unas salas y tener unos espacios, por un lado por eso. Segundo, sí que hay una evolución, una evolución no, una variación en cuanto a que no aplicamos la metodología de Cine Sin Autor, que eso lo hacemos en proyectos como este, pero en Plató 21 era un poco más, dejar abierto a que la gente que venga pueda auto representarse de muchas maneras más allá. Entonces, el equipo que está en Plató 21, por ejemplo Peter que hace psicodrama y cine, va a probar formatos de psicodrama. Chiara va a probar, cuestiones de ludoterapia, y se van a probar más cuestiones metodológicas.

Erica: ¿Cuáles son las líneas de trabajo e investigación en la que trabajáis dentro de Plató 21 y qué ámbitos de la sociedad están presentes en cada uno? Por ejemplo el taller de esta mañana...

G.T.: El taller de esta mañana como has podido ver, ha sido ampliar a un grupo de diversidad disfuncional, o discapacidad intelectual como se llama, justamente esto es una relación que tenemos por fuera con Plena Inclusión, que es la institución que lleva a nivel estatal, digamos, todas estas..

Erica: Plena Inclusión.

G.T.: Sí, Plena Inclusión agrupa todas las asociaciones estatales que trabajan con la discapacidad intelectual. Es una institución muy fuerte y nosotros trabajamos con la de Madrid, y entonces nos pareció interesante traer a Medialab a la gente por un factor de **Integración**. Es decir, lo podíamos haber hecho en sus espacios, en sus aulas, ahí, que quedan cerca de aquí, pero preferimos sacarlo aquí, porque entonces se integran de una manera mucho más abierta a esto, comen aquí, y nos pareció una manera de, a este sector que está muy etiquetado, pues abrir el espacio.

Erica: Yo había visto, en la página web ponía, no sé si son las líneas de investigación: Cine, Imaginación y prácticas terapéuticas – Cine y Educación – Cine y Transformación. ¿Esas son las líneas dentro de Plató 21?

G.T.: Sí, esas son un poco el ámbito de experimentación.

Erica: ¿Mantienen los tres los mismos principios?

G.T.: Sí, el ámbito más que nada, también por mí, otra investigación es el ámbito de la imaginación y de la creación de ficción y de auto representación.

Erica: He buscado en internet estas palabras: Espectador: Persona que observa con atención alguna cosa. Director: Persona que dirige algo. Cine: Establecimiento destinado a la proyección de películas cinematográficas / Película cinematográfica en la que se narra una historia real o imaginada. Atendiendo a estas definiciones,

¿Qué opinión te merecen? ¿Se transforman estos conceptos que todos tenemos del cine, en Plató 21?

G.T.: Nosotros hemos desactivado completamente todas esas definiciones porque son de la lógica tradicional del cine, y entonces para poder hacer cine colectivo y democrático y todo lo demás, el espectador para nosotros, el espectador se divide en dos, el **espectador primero** y el **espectador remoto**. El espectador primero, que en el cine fue primero, era el que estaba cerca de la producción, es decir el que estaba en el laboratorio y rebelaba la peli y la veía por primera vez. Para nosotros ese espectador es el más importante y es el que trabaja en la producción como en este caso, Plató 21. El espectador remoto, es el espectador de siempre que mira la cosa de forma indeterminada. El cine como lugar de mirar una película pues no, tampoco ha sido así siempre. El cine es una organización de gente que crea y gestiona películas, y la organización de gente puede ser cualquiera.

Erica: **Estábamos antes hablando del prototipado, nace una idea y en colaboración se lleva a la práctica, se crea un prototipo. Has hablado sobre cómo nace Plató 21, y ahora cuando termináis ¿qué prototipo o producto creáis?**

G.T.: En eso estamos, con Plató 21, porque empezamos como en Marzo, Abril, estamos en los primeros meses, y empezaremos el año, y daremos meses para evaluar un poco qué cosas han ocurrido. Estamos un poco en ello.

Erica: **Las características de la película como conocimiento cultural que características tiene y si está sujeta a las políticas de producción del mercado.**

G.T.: No, no, no tiene nada que ver. Nosotros producimos más o menos lo que la gente quiere producir. Es verdad que ahora nos estamos planteando coincidir más con los estándares de la televisión o del cine, pero en verdad nosotros producimos lo que la gente quiere producir y los formatos son muy híbridos siempre. Entonces no cumplimos los estándares del mercado, digamos.

Erica: **Este conocimiento cultural que se crea, ¿qué aporta a la sociedad, a las llamadas ciudades inteligentes y democráticas? ¿Podemos hablar de procomún y conocimiento libre?**

G.T.: Ese es un tema, en general sí, lo que pasa que es un tema que da para una charla aparte lo que opino sobre esos conceptos. Podríamos decir que en general sí. Son temas más polémicos que creo que hay una ideología ambiental cultural en base a eso muy madrileña y muy de un sector que yo no coincido en general con muchas de las relaciones que hay entre las prácticas.

Erica: **En cuanto a las temáticas que tratáis por ejemplo en la película que estáis haciendo, ¿qué temáticas se eligen, quién las escoge y qué necesidades sociales están presentes en este escenario?**

G.T.: La página está en blanco, es decir, que el colectivo comience a llenar la página en blanco, o la pantalla en blanco que decimos, y no hay ningún preconcepto.

Erica: **Todo vale, lo que se aporte.**

G.T.: Vale todo.

Erica: **Con respecto al cómo se trabaja en Plató 21. ¿Qué metodologías seguís y cuáles son los principios o características en los que os basáis en las sesiones con los participantes?**

G.T.: Aquí como estamos empezando todavía, realmente ha habido un ritual, que es, la gente recibió un mensaje, se anotó a unos formularios, después hicimos una entrevista inaudita como primer hito para entrar donde se explora a la persona con cosas que nunca te preguntas, y después se empieza a participar que es lo que estamos haciendo ahora, entonces en realidad todavía estamos como formulando el ritual de lo que va a ser Plató 21, en caso de que siga y todo lo demás.

Erica: **Porque Medialab-Prado tiene una Metodología, el movimiento maker, aprender haciendo.**

G.T.: Sí bueno, nosotros estamos dentro de esa cosa también, sí. Se puede decir que estamos ahí.

Erica: **¿Qué tipos de actividades se desarrollan dentro de Plató 21? Por ejemplo, hoy estamos en la sesión semanal de los jueves.**

G.T.: Sí, esto es una experiencia digamos que es un taller en sí mismo, de apertura que hacemos en Cine Sin Autor, y después hay una reunión central digamos de Plató 21, donde experimentamos formatos diferentes. Ayer tuvimos reunión, más bien de organización, estamos por crear una ficción colectiva a lo mejor, hemos hecho alguna experiencia de psicodrama en la sesión anterior que la llevó Peter. Y vamos probando.

Erica: **Hoy habéis rodado con Plena Inclusión. ¿Tenéis otros días de debate?**

G.T.: Aquí en este sí, el ciclo que seguimos es que, pensamos, rodamos y montamos. Pero siempre es así, esto lo veremos la semana que viene.

Erica: **¿Cuándo comenzó Plató 21 y cuándo finaliza?**

G.T.: En Marzo de este año, lo alargamos entre Marzo y Abril, es muy reciente y no tiene fecha de finalización sino que vamos a ir viendo hasta el otoño a ver qué pasa.

Erica: **¿Cómo es el proceso de construcción cinematográfico? ¿Qué fases seguís? ¿Quién controla la fase de producción y difusión?**

G.T.: En Cine Sin Autor la idea utópica o la idea que trabajamos es desde el principio al fin es el colectivo el que tiene la autoridad.

Erica: **¿Y en Plató 21 cómo se hace este proceso?**

G.T.: En Plató 21 estamos probando otras cosas. Todavía o tenemos definido un protocolo.

Erica: ¿Vais haciendo y vais viendo, y vais rodando?

G.T.: Sí, exacto.

Erica: Bueno, iba a decirte que esta tarde te acompaño en Plató 21.

G.T.: Hoy no tenemos reunión.

Erica: Seguíis luego rodando con el taller de esta mañana, de Plena Inclusión.

G.T.: Pero tuvimos ayer reunión con Plató 21, tuvimos problemas de fechas.

Erica: Descríbeme cómo es una sesión diaria de trabajo con los participantes.

G.T.: Plató 21 ya te digo que estamos como redefiniendo, en general hay un ritual de ingreso, de participación y después en cada jornada estamos viendo que según quién traiga una propuesta de tipo de representación, se hace esa propuesta en el día. Cada uno puede traer lo que quiera.

Erica: Los espacios ¿cómo los utilizáis? ¿Cómo distribuís el tiempo en cada sesión?

G.T.: Son de cinco y media a ocho y como cada sesión está siendo diferente, pues todavía no hay ritual.

Erica: ¿Qué tipo de personas, G.T., pueden inscribirse en este Grupo de Trabajo? ¿Deben tener unos determinados conocimientos, perfiles o grados de especialización?

G.T.: No, está abierto a cualquiera.

Erica: A todo el público ¿verdad?

G.T.: Lo que pasa que quienes están viniendo han entendido el mensaje por el lado que lo dijimos, que es estar en, tienen que estar inmersos en procesos de transformación.

Erica: De cambio...

G.T.: De cambio personal fuerte.

Erica: ¿Y dónde y a través de qué medios pueden inscribirse o se han inscrito los participantes? ¿Cómo hacéis publicidad de este laboratorio?

G.T.: En Medialab, en nuestras redes, en las redes de Medialab y después se inscriben en un formulario, después se les escribe, y después se entra en contacto y después se les cita para que vengan la primera vez. Y algunos están empezando a venir porque nos conoce y ya está.

Erica: Eres uno de los responsables de Plató 21. ¿Cuántos responsables sois?

G.T.: A ver, yo coordino en parte, podríamos ser dos, estamos Olga, Peter, los que están ahí en el bar.

Erica: ¿Y qué formatos tenéis cada uno? Me has dicho antes que os dedicáis cada uno a un tema.

G.T.: Sí, son muy diferentes, Jaime es cineasta y productor audiovisual. Jesús es ingeniero informático pero también es cineasta. Peter es cineasta y trabaja en psicodrama. Olga trabaja más cuestiones de desarrollo personal. Víctor es más músico

pero también trabaja cosas de desarrollo personal. Chiara es arteterapeuta y psicóloga. Eso son los perfiles.

Erica: Y os complementáis.

G.T.: Exacto.

Erica: Y bueno, hablando de Plató. ¿Quiénes son los actores que intervienen en este relato de Plató 21 ¿Y qué papel representa cada uno?

G.T.: Principalmente las que han venido, casi todas son chicas, todavía se está componiendo el grupo, pero en realidad vamos componiendo entre todos. Ahora estamos por lanzar una ficción que no sabemos si la vamos a desarrollar y la iremos componiendo entre todos. Siempre el grupo convocante da unas líneas.

Erica: Con respecto a las instalaciones de Medialab, me llama la atención su arquitectura y distribuciones. ¿Qué tipo de trabajos, de relaciones crees que permite, esta organización de espacios y tiempos? Por ejemplo en Plató 21 o en los distintos talleres que realizas.

G.T.: Bueno, es porque más que nada es todo abierto y entonces, pero eso también es un poco de dificultad, porque para el trabajo audiovisual ya lo estábamos viendo con las que estaban al lado.

Erica: Sí, me he dado cuenta.

G.T.: En realidad esto es un espacio más para lo social. No está muy adaptado a lo audiovisual, por ejemplo los espacios.

Erica: En el cine se necesitan unos recursos materiales determinados. ¿Qué tipos de materiales y herramienta son necesarias y quién las proporciona? Por ejemplo hoy.

G.T.: Medialab tiene cosas, lo básico, el proyector, altavoces y esas cosas las proporcionan aquí. Sino nosotros podemos tenerlas también, las tenemos en parte.

Erica: ¿Qué lugar ocupa y para qué utilizáis las redes sociales u otras plataformas?

G.T.: Nosotros más que nada nos movemos en Facebook, y a veces en Twitter. Las utilizamos para difundir.

Erica: Para la difusión de contenido. Se puede decir que al comienzo este laboratorio entró a Plató 21 un espectador. ¿Quién sale, G.T., el mismo espectador que entró? ¿Va a cambiar su papel?

G.T.: Sí, cambia su papel totalmente porque empieza a producir desde el principio, entonces cambia su papel.

Erica: Y los que todavía seguimos siendo espectadores, por ejemplo como yo. ¿Dónde y cómo podemos ver esta película que estáis rodando ahora?

G.T.: La ven los espectadores que la producen, que es el espectador primero como siempre, y después ahora en esta época, cuando estábamos en la Fábrica de Cine Sin Autor, exhibíamos procesos en la Cineteca. Aquí todavía no nos hemos planteado un poco dónde hacerlo.

Erica: **La película de Plena Inclusión, sí os habéis planteado exhibirla un día en Septiembre.**

G.T.: Esta por ejemplo sí, se hace una convocatoria y se proyecta.

Erica: **¿Es pública?**

G.T.: Sí, puede venir quién quiera.

Erica: **Todas las características que han ido surgiendo, de cómo trabajáis en Plató 21, y en Plena Inclusión. ¿Crees que pueden ser trasladadas a otros contextos? Esa participación, ese debate de ideas. ¿A qué contextos los trasladarías y porqué?**

G.T.: Sí, Cine Sin Autor en general, ha sido una cosa que ha sido estudiada, lleva diez años, y entonces es un concepto que se conoce, sobre todo en el ambiente universitario más que nada, y es replicable, lo que pasa que la cultura española no es muy colectiva en general. Y yo he visto mucha dificultad para crear experiencias en cultura verdaderamente democrática. Por eso te decía que todo lo procomún está muy bien pero yo tengo una serie de discrepancias con que eso realmente no sea más que una pose, en general.

Erica: **Bueno G.T., muchísimas gracias y si quieres añadir algo más.**

G.T.: No, muy bien.

Erica: **Muy bien, pues muchísimas gracias por tu tiempo.**

G.T.: Bueno bárbaro. ¿Nos vemos ahora entonces o qué? ¿Ustedes comen por aquí?

Erica: **Sí, comeremos algo y volvemos para seguir acompañándoos en el rodaje con los chicos.**

Entrevista nº6. Coordinador de Programas en Wikimedia España. Coordinador Grupo de Trabajo Wikimedia.

Realizada por María Erica Parrado Roldán a R.O.

Perfil: De Formación y en el ámbito académico Historiador



La Entrevista se lleva a cabo el día 20 de Junio, 2018. Miércoles, a las 16.00h, con una duración de 1.15.00 minutos. Es realizada en persona a Rubén, en el MiniLab A, de la 2ª Planta de Medialab-Prado.

Grabación y Transcripción de la Entrevista. Es grabada con grabadora de audio y transcrita con la ayuda del programa Espresso Scribe, software para transcripciones Pro (sin licencia). Sólo uso no comercial en el hogar. Este programa ralentiza la voz para una mayor comodidad a la hora de transcribir. La entrevistadora (Erica), irá con la grafía en negrita, y la entrevistada con grafía sin negritas.

Objetivo de la Entrevista. Conocer qué es Wikimedia, que hacen en este Grupo, cuáles son los proyectos Wikimedia, cómo los llevan a cabo y editan el contenido.

Erica: Hola Rubén ¿Cómo estás? Antes de nada darte las gracias por concederme esta entrevista. ¿A qué te dedicas Rubén?

R.O.: Bien, de formación soy historiador, desde el ámbito académico soy historiador, pero desde hace dos años, hace algo más de dos años desde 2016, soy coordinador de Programas en Wikimedia España. Es decir, me encargo de la gestión, de la coordinación de las actividades de los proyectos que surgen en torno a los proyectos Wikimedia y bueno, en cualquier parte del territorio español digamos y bueno pues a sacar adelante todas esas iniciativas que se dan.

Erica: ¿Y qué relación tienes con Medialab-Prado?

R.O.: Con Medialab somos un grupo más de los tantos que hay aquí, es decir, Medialab es un espacio municipal donde se alojan, donde se acogen muchísimos grupos de distintas áreas de trabajo y bueno pues somos un grupo más. Tenemos una relación desde hace unos años con Medialab como institución pero no digamos de forma oficial

sino como un grupo más, una entidad más, en este caso la Asociación Wikimedia España como tantos otros grupos y colectivos que están trabajando aquí.

Erica: ¿Qué entiendes por laboratorio ciudadano de experimentación? ¿Qué es para ti Medialab-Prado?

R.O.: Medialab-Prado para mí, me parece como un espacio en el que la ciudadanía de alguna forma lleva a cabo iniciativas digamos por propia, por cuenta propia sin la mediación o sin la iniciativa de una institución, si no que es la propia ciudadanía la que puede encontrar un problema o un área de interés. Vamos a trabajar colaborativamente en esta área, sin que parta de una institución o una corporación administrativa, ya sea regional o municipal, etc.

Erica: Grupos que existan en sí mismos fuera de Medialab.

R.O.: Eso es, como la iniciativa ciudadana de plantear soluciones o de plantear ideas o trabajar en torno a un área sin que, digamos, venga de otra iniciativa digamos oficial.

Erica: El laboratorio de Wikimedia que tienen aquí en Medialab. ¿Qué es Wikimedia? ¿En qué consiste?

R.O.: Wikimedia hace referencia a la Fundación Wikimedia, es decir, en 2001 surgió Wikipedia y dos años después surgió la Fundación Wikimedia como entidad, sin ánimo de lucro, encargada de la gestión, digamos logística de todos los proyectos Wikimedia, es decir, el tema de los servidores, del apoyo, del mantenimiento informático de millones de páginas web, con lo cual eso requiere un mantenimiento técnico, una gestión de las donaciones económicas que recibe la Fundación, con lo cual es la Fundación Wikimedia la que se encarga del soporte a todos estos proyectos. Y luego pues digamos que da nombre a lo que es el movimiento Wikimedia, es decir, todo el movimiento, toda la familia de proyectos, porque no solamente es Wikipedia sino que son una familia de varios proyectos de conocimiento libre y todos ellos forman parte de esa familia, de ese movimiento Wikimedia.

Erica: ¿Y cuáles son sus objetivos?

R.O.: Bueno, el lema es, el lema de la Fundación es imagina que todo ser humano tenga acceso libre al conocimiento. Es decir, es promover la libre distribución del conocimiento libre y facilitar el acceso al conocimiento por parte de cualquier persona, en cualquier momento, desde cualquier dispositivo, de forma gratuita, es decir, promover y difundir material divulgativo, educativo, gratuito y accesible para cualquier persona.

Erica: Muy bien. ¿Cuáles son tus funciones como coordinador de este laboratorio?

R.O.: Como coordinador de este laboratorio bueno pues planteamos eso, la ejecución de una serie de sesiones, organizar una serie de sesiones a lo largo de todo el curso y en ella plantear cada mes el trabajo con uno de los proyectos wikimedia, es decir, pues

llega cada mes y vamos a decidir en conjunto qué proyectos trabajamos este mes. O acaso en el contexto de alguna celebración o algún evento en particular de tal mes, pues este mes vamos a dedicarnos a tal proyecto, es decir, la labor es esa, gestionar para decidir qué proyectos vamos a trabajar, hablándolo con el resto de la gente, y ver qué nos interesa o qué nos gustaría trabajar este mes, vamos a dedicarnos a tal proyecto.

Erica: Y estos proyectos de los que me estás hablado, proyectos colaborativos ¿cuáles son?

R.O.: Sí, pues aparte de **Wikipedia** que es la enciclopedia, la que todo el mundo conoce y utiliza. La más conocida, la más defendida, pero luego hay otros proyectos, por ejemplo está **Wikimedia Commons** que es el gran repositorio multimedia, es decir es un proyecto para alojar todo el material multimedia que luego sirve para ilustrar a los contenidos en Wikipedia, y a la vez sirve como repositorio, es decir, como fuente de recursos multimedia para cuando quiera porque todo está con licencia libre y cualquier persona ya sea para ilustrar Wikipedia, o para un artículo, un libro o un trabajo pues también se tiene trabajo multimedia. Luego tienes un **Wikcionario**, tienes **Wikisources** que es una biblioteca de documentos que están en dominio público, tienes **Wikinoticias** como un portal de noticias, tienes **Wikidata** como una base de datos que centraliza toda la información que existe en todos los proyectos Wikimedia, hay **Wikiviajes** como una guía de viajes, es decir, **Wikilibros** también para crear manuales o libros también en formato colaborativo, en formato Wiki, es decir son proyectos cada uno dedicados a un área del conocimiento y todos ellos interrelacionados eso sí.

Erica: ¿Y cómo es el proceso de trabajo en cada proyecto?

R.O.: Sí, digamos que os dedicamos cada mes a uno, decidimos qué proyecto vamos a trabajar cada mes, y como bueno son cada quince días, pues bueno, nos reunimos dos veces al mes y lo que solemos hacer siempre es presentar un poco el proyecto, porque puede haber gente que no conozcamos. Pues Wikiviajes, este mes vamos a trabajar Wikiviajes, pues nadie de los que estamos aquí ha editado Wikiviajes por ejemplo, pues vamos a conocerlo, es decir presentamos, indagamos, investigamos un poco como funciona ese proyecto, porque de acuerdo que todos se parecen mucho a Wikipedia, todos más o menos siguen los mismos patrones de filosofía, de políticas, de normas, pero bueno, tiene sus pequeñas diferencias porque el contenido es diferente. Con lo cual lo que siempre hacemos es conocer cómo es este proyecto, es decir, Wikiviajes o Wikidiccionario cómo funciona, cómo se edita, qué fuentes son las que hay que utilizar.

Erica: ¿Y después de la presentación hacéis un debate de ideas?

R.O.: Sí, después hablamos qué contenido vamos a trabajar, vamos a hacer Wikiviajes ¿pero qué vamos a hacer? Trabajamos sobre esto o vamos a trabajar Wikisources y qué documentos vamos a trabajar, buscamos documentos de, por ejemplo como buscamos el mes que dedicamos a Wikisources, pues documentos que eran obras de libros que van

con licencia libre pues para incluirlos en Wikisources. También un poco de forma colaborativa de decidir y luego ya trabajar en plan...

Erica: Lo presentáis, los debatís, y luego cómo va ¿lo trabajáis?

R.O.: Luego ya a trabajar en plan...

Erica: ¿Y cuándo lo tenéis terminado?

R.O.: Bueno terminado, no se da por terminado, porque son dos sesiones al mes.

Erica: O la temática del mes ¿la ponéis en común?

R.O.: Sí, en alguna ocasión se ha guardado en un documento compartido, no todas, pero en alguna ocasión sí que se ha guardado. Y bueno, pues ya viene la misma dinámica. Llega el nuevo mes y ¿qué proyectos trabajamos este mes?

Erica: Antes has mencionado las áreas del conocimiento. ¿Cuáles están presentes en todos estos proyectos?

R.O.: Pues diría que todas, es decir, no solamente por Wikipedia como enciclopedia que abarca todo el conocimiento, cualquier tipo de conocimiento, pero luego el resto de proyectos son muy específicos para áreas muy concretas desde aspectos meramente léxicos como Wikidiccionario, lo que es prensa en Wikinoticias, aspectos científicos como en Wikiespecies para, como directorio de especies. Hay algunos de los proyectos que son muy concretos, muy específicos.

Erica: ¿Cómo y por qué surge esta colaboración entre Wikimedia España y Medialab? ¿Cómo decidís venir aquí?

R.O.: Pues para esto nos tenemos que remontar a 2014 creo, es decir, sí 2014, en aquel momento había un grupo trabajando que se llamaba “Los Jueves Libres” me parece que era, o 2013 perdón, 2013, lo llevaban un par de diseñadoras gráficas y bueno yo empecé a venir a esas sesiones que trabajaban, ellas trabajaban con software libre, ahora ya no están aquí en Medialab, creo, pero trabajan con software libre en el diseño y bueno pues yo empecé a venir a aquellas sesiones y a raíz de venir durante el curso a Medialab pues establecimos contacto y no sólo fue una forma de participar en esos talleres, en esas sesiones, era un grupo más como es ahora el laboratorio Wikimedia, sino que además facilitó el tener un contacto con la gente de Medialab, con la dirección, con el personal que trabaja en Medialab. El hecho de venir todas las semanas pues vas conociendo a la gente, a los otros grupos y tal. Y bueno pues, eso ya digo, fue en 2013-2014, y luego pues en 2015, sí bueno en 2016, hacia 2016, pues pensamos, además de venir aquí a participar en estos grupos o en actividades o eventos que hay aquí en Medialab, porque no planteamos tener un grupo propio digamos, una sesión, no semanal, o quincenal, pero una sesión periódica y fue cuando ya se habló con la dirección de Medialab y: “oye qué os parece, os planteamos tener un espacio, ¿qué os parece, habría espacio?”

Erica: Claro, presentáis vuestro proyecto y ellos...

R.O.: Sí, es decir, nos pidieron: “Nos presentáis qué queréis hacer, objetivos, relación con el resto de iniciativas que hay en Medialab”. Es decir, para que pudiera encajar dentro de la filosofía de Medialab como espacio ¿no? Colaborativo, etc. Y bueno pues presentamos el proyecto, a la dirección le pareció bien y desde 2016 pues, a partir de 2016 hasta ahora estamos aquí.

Erica: **¿Hay alguna relación con otros laboratorios, otros talleres que esté realizando aquí en Medialab? Creo que en la web he visto algo de ¿Cuarto Propio? ¿Y Wikiesfera?**

R.O.: Sí, principalmente con dos de ellos. **Cuarto Propio** y **Wikiesfera** son dos grupos que trabajan Wikipedia desde la perspectiva de género, es decir, contenidos relacionados con mujeres principalmente y bueno, pues sí que ha habido y hay relación con estos grupos y bueno pues, en actividades hemos compartido espacio trabajando y conjuntamente es decir porque el medio en el que trabajamos es wikipedia o los proyectos Wikimedia, con lo cual compartimos ese espacio de trabajo. Estos son los grupos focalizados en trabajar esta temática y luego pues laboratorios

Erica: **¿Estos dos grupos estaban o no tienen nada que ver con...?**

R.O.: ¿Con Wikimedia España? Son grupos aparte, es decir que surgieron hace unos también por propia iniciativa, pues vamos a crear un grupo para editar sobre mujeres. Pues perfecto.

Erica: **¿Qué no son parte de Wikimedia?**

R.O.: No son parte de Wikimedia España si quieres decir eso, sí. Pero que son grupos que también trabajan en Wikipedia, en este caso sobre género y bueno hay una relación, hemos compartido actividades conjuntas y acuden a los eventos, a las jornadas de edición que se organizan ¿no?

Erica: **En Medialab, en el laboratorio de prototipado, nace una idea y en colaboración se lleva a la práctica, se crea un prototipo. ¿Cómo surgen las primeras ideas de este laboratorio y qué producto creáis vosotros? Bueno ¿las primeras ideas quizás las has comentado antes?**

R.O.: ¿Las primeras ideas del laboratorio Wikimedia?

Erica: **Sí, es lo que has comentado antes.**

R.O.: Sí, ya digo, esto es un poco los orígenes, la raíz de aquel curso 2013-2014 que después con el tiempo, es decir, después de participar en aquel grupo de trabajo, en aquellos jueves libres que había, con el tiempo pues la gente dijo, ¿por qué no planteamos hacer un, o tener un espacio, un grupo propio? Y trabajar no sólo Wikipedia que está muy bien, es el más conocido pero podemos ir un poquito más allá y plantear el trabajar, el exponer y difundir proyectos que son igualmente...

Erica: **Vuestro producto. ¿Cuál es vuestro producto, qué creáis?**

R.O.: Creamos contenido, contenido ya sea enciclopédico, ya sea en diccionario, ya sea en Wikiviajes, ya sea en Commons, es decir, creamos contenido que queda publicado ahí en los proyectos Wikimedia bajo licencia libre para que cualquiera quiera publicarlo y ya digo, puede ser contenido muy diverso. Es decir, de entradas a un diccionario, hasta artículos de de enciclopédicos, hasta una guía de viajes como estamos trabajando este mes. O trabajar una base de datos como es Wikidata.

Erica: No hay límite.

R.O.: Contenido es eso, nuestro producto digamos es eso, son los contenidos Wikimedia y bueno, eso es la parte digamos física, luego por supuesto toda la parte de difusión, de llegar a más gente, de que más gente conozcan nuestros proyectos, esa parte también yo creo es un producto, es decir, al menos desde nuestro punto de vista lo consideramos también un logro y un avance, porque está muy bien que haya una comunidad ya creada en estos proyectos, pero si esa comunidad aumenta, si hay más gente que conoce cómo funciona, que se difunda cómo funcionan no solamente Wikipedia sino el resto de proyectos eso también yo creo que es valor añadido, es decir, no solamente un artículo en Wikipedia o en Wikidiccionario sino que además haya esa difusión, esa concienciación sobre las licencias libres, sobre el trabajo colaborativos, sobre comunidades abiertas, en fin, todo eso también es valor.

Erica: ¿Y este conocimiento cultural que creáis, qué características tiene como producto y qué aporta a las llamadas sociedades inteligentes?

R.O.: Características como producto, yo creo que lo principal es que es contenido, es conocimiento libre, es decir, que todos los materiales de los proyectos Wikimedia están bajo licencia libre. Además la licencia libre es la más abierta de todas, es decir, que permite la modificación, la obra derivada, el uso comercial, permite cualquier tipo de uso, con el requisito por supuesto de citar la autoría, de compartir con esa misma licencia pero no deja de ser eso, conocimiento.

Erica: Licencia libre ¿Cómo se llama cuándo...? Creative...

R.O.: Licencia libre, sí, Creative Commons. En concreto las que tenemos en Wikimedia o las que más se utilizan son la CCO que puede ser la de dominio público, puede ser la CC BY, la de atribuciones, es decir, la de citar de quién es la obra. O la de atribución CCBSA, para compartir igual, es decir atribuir de quién es esa obra y además compartirla con la misma licencia. Es decir que no le cambies la licencia por gusto, no, es decir, coges esta obra y la compartes, haces lo que quieras con esa obra pero la compartes con la misma licencia con la que te la has encontrado. Con lo cual yo creo que ese es el valor que aporta ese producto, es decir, que es contenido gratis, accesible y además eso, con licencia libre permite cualquier uso.

Erica: ¿Se puede hablar de procomún, como tal?

R.O.: Sí, totalmente, es decir, es contenido, es conocimiento para la sociedad, es decir, sin esperar nada a cambio porque es gratis, accesible.

Erica: ¿Y con respecto a las políticas del mercado de producción? ¿Tenéis alguna limitación o...?

R.O.: No, porque como digo, incluso la licencia, las licencias que permite Wikimedia facilitan también el uso comercial. Un imagen que está en Commons puede utilizarla cualquier persona.

Erica: De uso y difusión.

R.O.: Incluso lo comento como anécdota, muchas veces, que yo una vez paseando por Segovia vi una foto en un escaparate de una tienda de Souvenirs y vi una foto del acueducto de Segovia y me sonaba muchísimo, esa foto me vino a la mente, y digo esta foto la he visto en algún sitio y lo comprobé, entré a Wikipedia y lo comprobé y era una foto que estaba en el artículo de Wikipedia, que esa licencia, esa foto era una foto a gran formato y la estaba vendiendo en ese escaparate. Como un Souvenirs más, no, de Segovia. Quiero decir, que la licencia de Wikimedia permite eso, que tomes una obra y la puedes utilizar con fines lucrativos. Con lo cual, vamos, desde el punto de vista empresarial pues evidentemente es un contenido, es un producto que también utilizar la gente con ánimo lucrativo, hasta cierto punto porque que una persona venga y coja unos cuantos artículos de Wikipedia, pueda crear un libro y lo pongo a la venta en formato ebook en internet, pues no vas a ganar nada porque esos artículos la gente los va a seguir encontrando gratis en Wikipedia, con lo cual ahí no te vas a lucrar. En ese sentido, pero claro una imagen en este caso, ya te digo, la foto del acueducto pues sí. En esos casos puntuales sí que puede permitir un beneficio. Yo creo que sí y es positivo. Ahora la gente que participa lo asume, esto es una licencia que permite obras derivadas, comercial, permite todo con lo cual, forma parte de ese espíritu de que el conocimiento sea libre y que llegue a, de cualquier forma, a la gente.

Erica: Con respecto a la Metodología, ¿Qué metodologías seguís en las distintas actividades de Wikimedia y cuáles son sus características?

R.O.: Sí, es un poco lo que comentábamos anteriormente, es decir, tenemos dos sesiones cada mes, con lo cual en la primera siempre solemos conocer a fondo, si tenemos un proyector pues conocemos a fondo, aquí, conocemos en conjunto cuál es proyecto que vamos a trabajar, cómo funciona, las normas, etc., y luego ya nos ponemos a trabajar.

Erica: ¿Cada uno tiene su portátil?

R.O.: Cada persona trae su portátil y trabajamos aquí. Incluso a veces echamos un vistazo en casa para la siguiente sesión, preparar esto o vamos a traer esto mirado. Más o menos es siempre la misma dinámica.

Erica: Medialab se basa en ese movimiento maker. ¿Dirías que aprendéis haciendo?

R.O.: Sí, además totalmente porque aquí hay gente que o sabe, es decir, nadie (risas) nacemos sabiendo cómo editar en wikipedia correctamente y demás, en todos los

proyectos. Es un continuo proceso de aprendizaje, es decir, que aunque lleve 10 años, considero que siempre voy a estar aprendiendo y cada día voy a estar aprendiendo porque, conociendo cosas nuevas, y eso que el trabajo principal es en Wikipedia, si trabajase más en el resto de proyectos, seguramente aprendería más cosas, pero cada día o cada semana siempre hay cosas que aprendes nuevas o un usuario te dice, oye pues esto se hace así o ves la edición de esta otra persona y dices: “ah pues eso nunca se me había ocurrido hacerlo de otra forma”. Es decir, pienso que se, no solamente hablando de mi caso, es un continuo proceso de aprendizaje, es decir, viene alguien que nunca ha editado un diccionario, pues aquí en conjunto vamos a ver el wiki diccionario y vamos a aprender cómo se trabaja.

Erica: Esta tarde os voy a acompañar en Wikimedia. Descríbeme cómo es una sesión diaria de trabajo con los participantes. ¿Qué hacéis? Antes me has mencionado un poco que llegáis, presentáis el proyecto, habláis y cada persona...

R.O.: Sí, digamos que es eso, una vez que conocemos cómo funciona y demás, ya nos ponemos manos a la obra. Trastear con los ordenadores, a veces pues incluso surgen dudas y en vez de trastear pues estamos más resolviendo dudas que han quedado el día anterior o que ha surgido el mismo día: “oye que tengo este problemas”. A veces pues de otros proyectos, es decir, este mes te dedicas a este proyecto pero de repente tenemos un problema gravísimo con Commons, que no puedo subir una foto. Porque todo también es transversal.

Erica: Este mes has dicho que trabajáis la temática de Wikiviajes.

R.O.: De Wikiviajes sí. Pero quiero decir que como todos los proyectos están interrelacionados, pues.

Erica: De Wikiviajes ¿cómo lo editáis? ¿Qué hacéis?

R.O.: Wikiviajes es una guía de viajes. La entradas que hay son sobre cosas que no tendría cabida en una enciclopedia como puede ser Wikipedia, pues relativa a hoteles, restaurantes, a zonas de ocio.

Erica: ¿Se recomiendan sitios?

R.O.: Igual que una guía de viajes normal que te llevas de vacaciones, cuando voy a un sitio, qué tiempo hace, normalmente, qué sitios hay de compras, qué sitios hay de ocio, qué alojamientos, qué restaurantes, sitios de comer, qué festival o qué fiestas hay y cuándo son. Incluso tienes hasta guía de conversación, típicas guías, me voy a no sé qué país, a ver una mini guía de conversación con las palabras más útiles para manejarme en el hotel o en restaurantes, es decir, es una guía de viajes tal cual. Ya digo, que siempre suele ser ese esquema de trabajar, de preguntar, estamos continuamente preguntándonos y hablándonos, porque en fin, continuamente surgen dudas.

Erica: Todo el mundo en algún momento hemos echado mano de Wikimedia, de Wikipedia para que nos ayude. Voy a tal sitio, qué hay... Antes has hablado de

cuándo comenzó el laboratorio, ¿cuándo finaliza? ¿Y qué días estáis y os reunís en Medialab?

R.O.: Sí, comenzó en el curso 2016-17, fue el primer, o sea desde Octubre, si no recuerdo mal, Octubre creo que fue. Sí, Octubre del 2016 a Junio de 2017 y luego desde Otoño de 2017 hasta ahora. Ya llevamos dos cursos enteros. Y bueno nos reunimos quincenalmente, es decir, cada quince días, con lo cual suelen ser los Miércoles cada quince días, suele resultar un par de veces al mes. Si que en algunos momento al principio nos planteamos hacerlo semanal, quincenal pero al final decidimos quincenal. ¿Por qué? Porque es un poco lo que hablábamos al principio, que hay muchísimos grupos, no solamente Medialab, sino en la vida propia de cada persona, ya sea trabajo, familia, hay mil cosas y con lo cual si planteas reuniones semanales, quizás es un agobio para la gente o directamente la gente no puede atender tantísimas sesiones, una semana y otra con lo cual dijimos, vamos a dejarlo quincenal.

Erica: ¿Y veis que va bien?

R.O.: Sí, ya te digo, la gente varía porque hay días que hay más gente o puede haber menos. Pero sí que hasta ahora estamos bien.

Erica: Las instalaciones de Medialab. Me llama la atención su arquitectura y sus distribuciones. ¿Qué tipo de trabajos, de relaciones os permite esta organización de los espacios y de los tiempos?

R.O.: Las instalaciones son estupendas, eso de primeras, son una gozada para este tipo de iniciativas, de trabajos colaborativos. Son todos espacios muy grandes, muy abiertos, como habrás visto, es decir, todos con sus mesas, con sus sillas, es decir, está preparado maravillosamente para el trabajo en grupo, colaborativo y demás. Con lo cual eso facilita mucho cualquier iniciativa grupal, es decir, queremos un grupo, ah toma, allí hay otra, en el otro ala hay otra sala. Tenemos arriba el auditorio para eventos un poco más grandes. El sábado por ejemplo, estuvimos en un evento, pues lo celebramos ahí, que demás tiene streaming por internet. En fin, el espacio estupendo.

Erica: ¿Dentro de Wikimedia?

R.O.: Sí bueno, ya digo, esos espacios son para todo lo que se genera aquí en Medialab. Quiero decir que son espacios que facilitan mucho el trabajo, incluso, mi compañera Virginia y yo veníamos también regularmente aquí a Medialab, por las mañanas pues a trabajar juntos. Toda esta sala grande de aquí atrás son mesas sueltas, pues vienes y me sienta en la mesa y nos tiramos toda la mañana trabajando conjuntamente. Y es un espacio público, abierto, además con internet, está muy bien. Yo creo que es un espacio muy bien diseñado para eso, para trabajar en grupos. Sí que tiene una pega (risas), y es que es todo tan abierto que a veces se solapan digamos, no los ruidos pero sí las voces, es decir, por ejemplo no hay tabiques digamos, con lo cual si tienes un grupo aquí, otro más allá pues, alguna vez ha ocurrido de estos dos años que estás hablando y habla otra persona, perdón otro grupo está viendo lo que tú haces. Esos pequeños matices de

espacio abierto, es tan abierto que se ocasiones se solapa el sonido, el audio, de unos grupos con otros.

Erica: Y en cuanto a las relaciones, el espacio permite que participéis, que dialoguéis, es todo lo que has estado hablando, que a lo mejor hay otro grupo al lado y, tiene unas ciertas limitaciones. ¿A vosotros en ese sentido os viene bien los espacios para la participación? Para exponer ideas, por ejemplo he visto, ¿este es el espacio que utilizáis vosotros?

R.O.: Normalmente sí es este, sí. No son espacios personalizados sino para los grupos, con lo cual. El miércoles a tal hora viene Wikimedia pero acaso mañana a esta hora está aquí otro grupo, o por la mañana está otro.

Erica: ¿Esto se llama un MiniLab?

R.O.: Un minilab sí. Hay MiniLab A, MiniLab B al otro lado, pero quiero decir eso, no son espacios digamos personalizados sino que son para muchos pero bien equipados, con sus mesas, sus conexiones, su proyector, es decir que están equipados en ese sentido adecuadamente pues para cualquier tipo de grupo, de colectivo, de iniciativas.

Erica: ¿Cómo distribuís el tiempo en cada sesión? Hoy por ejemplo qué horario tenéis.

R.O.: Pues el horario siempre es fijo, de 17.30 a 20.30 aunque como cierra a las nueve el centro, pues normalmente siempre nos solemos alargar. Es muy habitual que a menos cuarto o menos diez sigamos aquí arreglando el mundo. Es muy habitual, en esa media hora no viene ya nadie a esta sala, pues digamos que aprovechamos y esperamos hasta que nos digan: “oye que vamos a cerrar ya”. “Vale gracias, ya recogemos”. Con lo cual, pero bueno, tampoco tenemos un horario marcado en cada sesión, es decir, porque es un poco también, si acaso venimos y decimos: vamos a trabajar Wikiviajes, o si de repente: “ah yo tengo una duda”, acaso estás ahí media hora hablando o resolviendo esa duda o ese problema que ha planteado una persona. Con lo cual no tenemos un marco, es decir, de cinco y media a seis y media hacemos esto, de seis y media a siete hacemos... no, no tenemos esa.

Erica: Lo que va surgiendo.

R.O.: Sí, sobre la marcha, pueden surgir dudas y acaso esa duda o ese problema es habitual en el resto de, lo comparte el resto de personas y hay que darle solución.

Erica: Eres uno de los coordinadores de Wikimedia. ¿Eres el único coordinador?

R.O.: Sí, del laboratorio estoy yo y está mi compañera Virginia, digamos que somos las dos personas que trabajamos para Wikimedia España.

Erica: ¿Y qué perfiles tenéis cada uno? Ya me has hablado antes un poco.

R.O.: Mi perfil es de coordinación de los proyectos, de las iniciativas que se llevan a cabo en el ámbito de la Asociación y ella la parte de Comunicación e imagen, pues

también para involucrar a la gente a participar en las actividades y demás, con lo cual sí son perfiles diferentes pero complementarios porque digamos que toda actividad, todo proyecto que surge, requiere una comunicación y una difusión para que eso llegue a la gente, con lo cual, está completamente relacionado, es decir, lo que yo hago con lo que ella hace, de hecho son complementarios, van parejos porque de nada sirve plantear un taller de edición, si no va a venir nadie, si no lo difundes y no viene nadie. Con lo cual son indisolubles digamos. Esas dos partes de trabajo.

Erica: ¿Cuántas personas pueden inscribirse en este grupo de trabajo y si deben tener unos determinados conocimientos, perfiles o grados de especialización?

R.O.: Pueden venir cuantas personas quieran, es decir, el único inconveniente es que no hubiese sillas para todas las personas, pero vamos, aparte de eso no hay ningún límite de asistencia, no hay ningún requisito previo, ningún conocimiento técnico específico. Es decir, yo mismo tengo que contar una anécdota, yo desde el ámbito de la historia, la geografía. Yo cuando entré en Wikipedia no sabía lo que era HTML. Siempre lo cuento como anécdota, y es verdad, es decir, no sabía lo que era HTML y bueno pues aprendiendo y trabajando y editando durante años pues aprendes y además pues eso con la ayuda de otras personas que en su momento me ayudaron en Wikipedia pues aprendes y vas progresando. No hay un requisito previo, es decir, ¿que no sabes editar en Wikipedia? Pues vienes, aprendes, te vamos ayudando, aprendes aquí, soluciones, pero que no hay ningún requisito...

Erica: El año pasado me hubieseis servido mucho, (risas) no os conocía, estábamos haciendo en el máster, en una asignatura, haciendo cositas de estas, que probásemos para editar en Wikipedia y que viésemos cómo funciona y qué nivel de interactividad permite.

R.O.: Sí, y en otoño por ejemplo estuvimos, estuve yo también, dos veces en Sevilla en el IAPH, con dos charlas, con dos jornadas que hubo. Primero nos invitaron a una y quisieron que participásemos en otra y estuve dos veces. Eran jornadas sobre patrimonio cultural a través de internet y de las nuevas tecnologías. Y como en Wikimedia España uno de los proyectos que tenemos va en torno a patrimonio pues estuvimos allí presentando nuestros proyectos, nuestras iniciativas sobre patrimonio.

Erica: ¿A través de qué medios se pueden inscribir los participantes? ¿Cómo difundís y cómo os publicitáis?

R.O.: Sí, digamos que por un lado hay una página web en Medialab, que es la que conoces, y luego también la parte de redes sociales de Medialab pues también difunde progresivamente las distintas actividades e iniciativas de todos los grupos.

Erica: ¿En todas las redes? ¿Se utiliza tanto Twitter, como Facebook...?

R.O.: Sí, las redes en todas, como parte de Medialab hacen una difusión de todo lo que se realiza en Medialab y luego por nuestra parte utilizamos también las redes, Twitter y

Facebook y luego también tenemos My tag para convocar a la gente a sesiones. Principalmente son redes sociales, las principales vías de difusión.

Erica: Para trabajar en Wikimedia ¿qué tipo de materiales se necesitan y quién los proporciona? ¿Y cómo trabajáis, con qué tipo de aplicaciones o herramientas digitales? ¿Cómo lo hacéis?

R.O.: Pues materiales lo único que hace falta que traiga la gente es el ordenador o el portátil, también podría con su móvil o con tablet, pero bueno es mucho más incómodo de trabajar porque estamos hablando de editar, con lo cual es mucho más incómodo, pero el único requisito es que traigan su dispositivo, generalmente es un portátil y nada más, no hay ningún tipo de requisito. Aplicaciones o herramientas no, es decir, esto lo proporcionan los propios proyectos. ¿Quieres editar en Wikipedia? Pues la herramienta de edición ya te facilita toda la labor que quieras llevar a cabo, con lo cual no hay ninguna herramienta externa. Sí que hay herramientas externas, por ejemplo, para medir el impacto del número de visitas en tantos artículos, o el número de visitas que han tenido tantas fotos en este mes. Es decir, herramientas para evaluar o analizar datos que existen ya en los Proyectos Wikimedia, pero para trabajar en los propios proyectos no hay uso de herramientas externas sino los propios proyectos los que te ofrecen la ayuda.

Erica: ¿Qué lugar ocupa internet? Evidentemente...

R.O.: Es vital, sin internet no existirían, ni los proyectos Wikimedia ni lo que hacemos aquí, con lo cual no tendría sentido. Sin la principal herramienta no se podría, es decir, de hecho es el requisito que ponemos siempre cuando hay una actividad o un proyecto, que allá donde vayamos, que haya un espacio con internet siempre, porque es lo que necesitamos para trabajar, no podemos hacer nada sin una conexión a internet, así que.

Erica: Has hablado antes de la limitación de los ruidos. ¿Observas algún otro tipo de limitación en algún momento del proceso del trabajo en Wikimedia con respecto a Medialab?

R.O.: No, ya te digo, como principal pega, entre comillas que le podría poner al espacio es ese, es decir, que a veces al ser tan abierto pues esa es la pega de un grupo con otro. A veces hay ruido de fondo, hay unas obras en la calle...

Erica: Como las que hay ahora.

R.O.: Como es tan abierto, el sonido, cualquier tipo de sonido circula (risas). Bueno no tiene que ser ruido, si no quizás que se oye todo. Ruido que venga de la calle, del patio, es decir, sonidos, ruidos que hay cada día y que al ser tan abierto te impidan...el escucharlos.

Erica: Pues todas estas características que han ido surgiendo a lo largo de la entrevista, el cómo trabajáis, se dialoga, el dar ideas, la participación, la colaboración, se crea de manera colectiva, etc. ¿Crees que estas características se pueden extrapolar a otros contextos y espacios? ¿Y a cuáles y por qué?

R.O.: Yo creo que sí, estas dinámicas se pueden extrapolar a cualquier ámbito, pero no sólo de Medialab, sino de la vida. Es decir, en Medialab se trabaja así, pero en cualquier ámbito de la vida, cualquier trabajo colaborativo, en este caso, como los proyectos Wikimedia tenemos demostrado que es una herramienta eficaz para construir algo conjuntamente, vamos ya te digo, no sólo Wikimedia, podemos hablar de **Openstreetmap** como herramienta colaborativa y tiene un impacto muy grande, es decir, que todo lo que sea trabajo colaborativo, compartir, el procomún, el llegar a un consenso en la toma de decisiones, el plantear los problemas, el hablarlos, el llegar a un acuerdo, todo ese tipo de experiencias que tiene lugar en el ámbito Wikimedia, yo creo que se puede extrapolar a cualquier ámbito de la sociedad.

Erica: **Sobre la creación colectiva, es decir, cada persona cuando está editando. ¿Editan todos en el mismo sitio? ¿Cómo funciona?**

R.O.: No, eso a nivel técnico no es posible, las interfaces de Wikimedia no permiten editar a dos personas a la misma vez, al mismo tiempo, sino que solo puede ser uno editando, digamos ahí no es lo mismo o no funciona igual que funciona, por ejemplo, la nube de Google que creas un documento y hay varias personas que pueden editar a la vez. La nube de Google u otras herramientas y sistemas, pero no funciona igual que eso sino que sólo puede una persona a la vez.

Erica: **¿Y cada persona se dedica a una parte?**

R.O.: Puede haber múltiples opciones, desde que una persona haga o elabore un artículo ella sola, hasta que varias personas colaboren en un mismo artículo, es decir, ya entra el consenso, el ponerse de acuerdo, el hablarlo: “oye yo hago esta parte, vale, hoy hago yo esta parte, mañana haces tú otra parte”. Para no pisarse y no editar dos personas a la vez porque no se puede. Realmente se puede, pero en el momento de grabar si hay otra persona te dice, te salta lo que se llama un conflicto de edición, y te dice que otra persona está editando. ¿Y qué ocurre? Que se graba lo que está haciendo la otra persona pero lo tuyo lo pierdes, con lo cual, es una limitación técnica, pero digamos que o una persona trabaja por su cuenta o simplemente se ponen de acuerdo.

Erica: **Y finalizar... ¿este taller seguirá el año que viene, o cómo lo veis?**

R.O.: La idea es continuar el año que viene, ya acabamos porque viene verano.

Erica: **¿Termináis este curso en Junio o Julio?**

R.O.: En Junio, sí porque los meses de verano pues la gente está mucho más dispersa, tiene menos tiempo disponible. La idea es seguir con este grupo, cada quince días.

Erica: **¿Qué temáticas habéis trabajado estos meses atrás, por ejemplo? Este mes has dicho Wikiviajes...**

R.O.: Sí Wikiviajes este mes, otros meses han sido Wikidiccionario, Wikisources, Wikidata, Commons, la propia Wikipedia....

Erica: **Vale, los proyectos que trabajáis en Wikimedia, pues...**

R.O.: Sí, un mes cada proyecto. Con lo cual, partiendo de que empezamos en Octubre, creo, este año, sí en Octubre, pues uno al mes.

Erica: **Y si comenzáis de nuevo en Septiembre ¿volvéis a dar la ronda por los mismos proyectos?**

R.O.: Acaso no los mismos, quizás también nos adaptemos a lo que surja, al contexto del momento. Por ejemplo, en Octubre que se celebra el día de las escritoras pues decimos, este mes en el contexto de las escritoras vamos a trabajar, por ejemplo Wikipedia para trabajar artículos sobre escritoras o tal. Puede ser que digamos, pues este curso que estamos acabando, en Octubre Wikidata, como es el aniversario de Wikidata pues vamos a trabajar con Wikidata. O tal mes tenemos tal concurso de fotografía, pues en el contexto de ese concurso vamos a trabajar Commons. Es decir, un poco también sobre la marcha, sobre los eventos que vayan surgiendo a lo largo del curso.

Erica: **Vais añadiendo nuevas temáticas, muy bien.**

R.O.: Es decir, en ese sentido no hay, igual que hablábamos del horario, que no tenemos un horario fijado para cada sesión, pues tampoco tenemos fijado un calendario de todos los años, este mes para esto, este mes para lo otro, sino que en fin, un poco adaptándonos a la deriva del contexto. Qué proyectos, qué iniciativas es interesante aprovechar, pero un poco sobre la marcha, y también sobre lo que opine la gente. Es decir, el grupo es muy libre, que la gente plantea hacer lo que quiera, cuando quiera y como quiera.

Erica: **¿Incluso si alguien propone una temática que se le ha ocurrido?**

R.O.: sí, se plantea, oye yo quiero plantear esto. Pues lo vemos, lo hablamos y, es decir, es libertad total, para que la gente haga lo que más le apetezca y considere o le guste. No imponemos ningún: “hay que hacer esto o...”. Los proyectos son abiertos con lo cual no tiene ningún sentido cerrarnos a, “vamos a hacer esto, esto y esto”.

Erica: **Y una temática puede que lleve a otra y...**

R.O.: Es lo que digo, los proyectos abarcan todo el conocimiento y son muy abiertos a cualquier tipo de contenido. “Pues este mes nos apetece editar contenido sobre hoteles en Granada”, pues se editan en Wikivajes hoteles en Granada. Los gustos de la gente son muy diversos, con lo cual puede haber gente que diga “hoy me apetece editar en Wikidiccionario”

Erica: **Y vais editando. ¿Hay límite en la información?**

R.O.: No claro, no hay límite, el único requisito es la conexión a internet, pero los proyectos en sí, no tienen límites. Es decir, yo creo que no tienen fin. Wikipedia no tiene fin, porque siempre habrá algo que contar. Si no es de aquí, de España quiero decir, o de

Europa, ya será del último pueblo, o de la última isla de Oceanía. Siempre habrá algo de conocimiento que compartir, que difundir, con lo cual. Yo creo que es un proyecto que no, o sea, mira que hay, en la edición en inglés hay casi seis millones de artículos, que es una auténtica barbaridad. Y en total, en todos los proyectos Wikimedia son 45 ó 46 millones de artículos, pero en cada una de las temáticas. Pienso eso, yo creo que no tiene fin. Es como Wikidata, Wikidata ya ha superado los 50 millones de elementos. En Wikimedia Commons hay como 7 millones de ficheros, es decir, es una barbaridad el volumen de información y eso, que no tiene fin, no hay límite, bueno límite yo creo que será físico, el día (risas) que revienten los servidores de Wikimedia, pues entonces ahí tendremos un límite, pero.

Erica: Pero por ahora. ¿no? (risas).

R.O.: Por ahora mientras haya dinero, o haya apoyo económico en forma de donaciones, quiero decir, para que eso se mantenga en pie, pues perfecto.

Erica: ¿Qué es lo de las donaciones?

R.O.: Sí, es la forma en que se sostiene económicamente todo esto, es decir, no hay como puedes ver cuando entras en Wikipedia, en cualquier proyecto de estos no hay nunca publicidad, no hay nada de eso, esto se sostiene con donaciones particulares. Y de vez en cuando, en la parte de arriba te sale un mensajito “dona a Wikipedia, no se qué no se cuanto”.

Erica: ¿Y la gente suele donar?

R.O.: Sí, sí. Es decir, cada año pues es un número importante de millones de dólares, que es suficiente para mantener esto en pie, en temas de servidores, tema de mantenimiento técnico, el personal que hay en la sede de San Francisco. Es decir, es una cantidad suficiente.

Erica: Porque las personas que venís aquí, estáis de manera...

R.O.: Claro, esto, bueno en el caso de Virginia, sí de acuerdo trabaja para Wikimedia España, pero vamos que el trabajo colaborativo dentro de los proyectos es voluntario. Ni a Virginia ni a mí nos pagan para que estemos editando Wikipedia, por ejemplo, quiero decir, estamos para buscar contactos, programar actividades o llevar las redes o hablar con prensa, es decir, cosas más operativas de la Asociación, pero lo que son los proyectos siguen siendo voluntarios. Yo, pues eso, tengo mi jornada de trabajo y ella también, pero al margen de eso colaboramos con los proyectos y en casa seguimos editando o cada vez que salgo por ahí, saco fotos y las subo a Commons, es decir, mi labor de voluntario que es como...

Erica: Estás siempre ahí...

R.O.: Un involucro de diez años, eso permanece, luego llevo el trabajo desde 2016, muy guay pero digamos que la labor de voluntario la sigo haciendo, es decir, es lo que me enganchó a este proyecto, la misma ilusión, el mismo entusiasmo con el que empecé

en 2008, incluso más si me apuras porque es lo que te decía antes, cada día vas aprendiendo nuevas cosas de otras gentes y otros proyectos. Se pueden hacer muchísimas cosas, con cualquier artículo, con cualquiera de los proyectos, con lo cual ya te digo, mi entusiasmo no cesa, sigo ahí con mis horas de trabajo, pero luego sigo editando artículos, sigo haciendo fotos, todo lo que puedo porque es como un hobby, y te lo tomas como una afición y sigues colaborando con ella. Pero eso, es una labor voluntaria con lo cual, ya te digo, y todo el dinero que viene, todas las donaciones, el dinero que viene de las donaciones es voluntario, es decir, que tú estás en casa, yo estoy en casa, “pues voy a donar 2 euros”, y otra persona que está en China pues otros 2 euros, y la persona que está en Chile otros dos, es decir, que miles y miles de donaciones pequeñas de particulares pues hacen que la recaudación sea suficiente para mantener esto en pie y por ejemplo, no tener que depender de que haya publicidad. Los proyectos Wikimedia, tan limpios, tan accesibles, tan fabulosos a la hora de navegar, de consultar, que no tienes ningún banner, ninguna ventana, no tienes nada de eso que te moleste a la hora de la consulta. Y qué guay no tener que recurrir a esos medios publicitarios para financiar.

Erica: El año pasado, creo que había gente de mis compañeros que intentaron editar en Wikipedia ¿Se puede editar desde fuera? ¿Quién puede editar en Wikipedia?

R.O.: Cualquier persona, los grupos son un espacio que se promueven, el tema de este Grupo de Trabajo o de otros grupos que puedan existir es el promover el encuentro, digamos físico, personal, con otras personas.

Erica: ¿Y hay alguien pendiente de esa información?

R.O.: La comunidad de Wikipedia son miles de personas que están ahí detrás no sólo creando contenido, sino vigilando, revisando, etc., con lo cual el contenido no viene exclusivamente de la gente que estemos en Wikimedia España, en Wikimedia Francia, no, que el contenido, la enciclopedia y la colaboración es abierta para cualquier persona. Otra cosa que pueda ocurrir es que no se tenga contacto con ningún grupo y no tenga experiencia y trate de editar de buena fe y acaso no se sabe las normas y diga: “me han borrado esto”, eso puede ocurrir, igual que me ha ocurrido a mí, a mí también me borraron cosas al principio y metí la pata mucho al principio, es decir, pero cuando no conoces algo es habitual cometer un error.

Erica: De los errores se aprende.

R.O.: Pero bueno vas aprendiendo, y quiero decir que la colaboración es abierta a cualquier persona. De hecho cualquier persona puede colaborar, y que sepa que se puede involucrar y participar en ello.

Erica: Un compañero dijo, “pues no me han dejado editar o me tienen que dar como el visto bueno”. O algo así fue.

R.O.: No, en el caso de Wikipedia en español la edición, la publicación es libre. Es decir, tú entras, generas el contenido en el artículo y eso se publica. Otra cosa es que cumpla o no los requisitos y cuando alguien pase a posteriori y haga una revisión diga “pues esto no se adecúa a las normas”. Hay un manual, hay unas normas, unas políticas internas que estableció la propia comunidad por consenso hace unos años.

Erica: ¿Y esas normas están ahí, se pueden ver?

R.O.: Claro, se pueden consultar y es decir, la comunidad de Wikipedia aprobó estas normas, con lo cual, para editar aquí, para publicar hay que seguir estas normas. Aquellos que no cumplan estas normas pues puede llegar a ser borrados en casos que no cumplan ninguna, digamos que quede al margen de lo que son los objetivos de lo que es una enciclopedia, pero otras veces simplemente el error es de formato, o tema de referencias, o falta esto o falta lo otro, es decir, son errores típicos que se pueden cometer que cualquier persona puede y hay una comunidad constante de gente detrás.

Erica: Y que el contenido sea cierto, sea verídico.

R.O.: Claro, eso ya está establecido en las propias normas de Wikipedia, es decir, Wikipedia como fuente terciaria que es no permite la inclusión de cualquier contenido original, o cualquier contenido que no se pueda referenciar con otra publicación, sólo recopila información. Es decir, queremos hablar de información sobre Sevilla, pues aportamos información que esté publicada en otros sitios, en libros, artículos, lo que sea, que hablen sobre Sevilla, que no sea información que nadie se haya inventado o que cuente yo porque lo conozco de haberlo visto aquí al pasear, no es decir, nos basamos en algo que ya esté publicado y en base a eso, a unas referencias fiables, lo que se llama dentro de Wikipedia, fuentes fiables cualquier, pues en base a eso, cualquier contenido ya puede ser aceptado. No es, llevo aquí y edito un artículo, y meto aquí cinco párrafos. ¿Pero de dónde viene eso? Y tampoco vale el pegar y copiar, porque eso es plagio, entonces además la forma de colaborar es redacto algo, pero lo redacto con mis palabras. Puedo contar lo mismo que está en el libro, pero lo cuento con mis palabras. ¿Por qué? Porque ese libro tiene copyright, y yo no puedo coger el texto que haya escrito tal persona sobre Sevilla y copiarlo tal cual, no. No puedes, eso es plagio, estás cometiendo algo ilegal, con lo cual cuentas eso mismo pero lo cuentas con tus palabras y eso sí, poniendo la referencia a ese libro, diciendo “me he basado en este libro”, pero lo cuento con mis palabras y no estoy plagiando a nadie, y eso lo mismo con las fotos, las fotos no se puede subir cualquier foto. El material que hay en Commons proviene de la gente, gente como tú o como yo que sale con la cámara y me doy un paseo y hago una foto. Esos 47 millones de ficheros, la mayor parte será de gente.

Erica: Estamos acostumbrados, como que “entro en internet y cojo lo que quiero”.

R.O.: Cojo lo primero que pille y eso no se puede, ¿por qué? Porque las imágenes, buscas en Google y sí, te aparecerán tropecientos mil imágenes, pero la mayor parte de ellas, tendrán derechos, copyright o una Creative Commons no comercial o no

derivada, tiene unos derechos, una licencia que no permite que eso se pueda utilizar libremente en Wikimedia, con lo cual no entro en Google y cojo una foto de un artista.

Erica: En cualquier lado están hablando, tengo una duda, y Wikipedia...

R.O.: Eso ya es cosa de Google que su algoritmo pues hace que, o que Google lo ha planteado así, que en la búsqueda los primeros resultados salga Wikipedia. En parte es positivo porque consideran que es una fuente suficientemente fiable para que la gente acceda o consulte determinada información, con lo cual nos coloca ahí arriba. También es una responsabilidad. Porque que busques cualquier cosa y los primeros o en los segundos resultados aparecer es una responsabilidad de sentido. Y si lo que busca esa persona es un artículo y es una castaña de artículo, porque también hay castañas de artículos. Estamos hablando de 46 millones de artículos pues lo hay muy buenos, los hay buenos y los hay regulares y los hay malos. Hay de todo, porque la comunidad no es suficientemente grande como para controlar en el caso de Wikimedia español, 1 millón, cuatrocientos mil artículos. Es una auténtica barbaridad, y estamos hablando de que hay gente que colabora activamente cada mes, son unas 15 mil personas, depende de cada mes, varía un poco pero el número de personas es muy pequeño, para controlar, revisar y mejorar 1 millón cuatrocientos mil artículos. Y además no es que sea algo estable sino que crecen cada día. Cada día se crean unos 200 nuevos más o menos. El número de personas que revisan y están activas está estable pero el número de personas que escriben artículos crece que son unos 200 cada día.

Erica: ¿Es demasiado, no?

R.O.: Con lo cual es brutal, por eso digo que hay artículos muy buenos y artículos malos. Evidentemente queda mal decirlo pero es que es así. Porque es imposible revisar todo y que todo tenga una calidad excelente. Igual que en una enciclopedia británica o en una noticia de prensa o en un libro, te encuentras errores también. Es decir, son cosas que también suceden en cualquier otra fuente de información. Y claro por eso es lo que te decía, por eso desde los grupos Wikimedia que estamos alrededor del mundo uno de los principales objetivos es promover conocimiento libre a través de estos proyectos pero fomentando la participación de la gente, es decir, no solamente instituciones, museos o bibliotecas, universidades, etc., sino sobre todo animando a la gente a que contribuya. Cualquier persona puede contribuir, hay estas pautas, estas normas pero siguiendo esas pautas...

Erica: Pues a ver si el año que viene me cojo mi portátil y me vengo un diíta.

R.O.: Oye pues nada, perfecto. Por nuestra parte estupendamente.

Erica: En los distintos talleres, estaba hablando de lenguajes, en los que se expresa cada uno. ¿Qué lenguaje?

R.O.: Si hablamos de informática, algo así meramente informático, todos los proyectos wikimedia se basan en **mediawiki**, que es un software libre que es también de la

Fundación Wikimedia, a parte de los proyectos de conocimiento pues la fundación también diseñó un software Wiki propio para dar cabida a esos proyectos que es mediawiki. Es licencia libre, es un software bajo licencia libre y que puede utilizar cualquier persona, es decir, es un proyecto que desarrolló la fundación y que de acuerdo, se usa en Wikipedia y en el resto de proyectos pero que está ahí para que lo utilice cualquier persona. Más de una página web he visto pues que también utiliza Mediawiki. ¿Por qué? Porque es un software que está ahí igual que está un artículo de wikipedia para que cualquiera lo lea, pues ese software está ahí para que cualquier persona lo utilice y pueda montar su propia página wiki en este caso.

Erica: Miraré yo también por si me viene bien (risas).

R.O.: Pues este lenguaje informático se basa en mediawiki que es el lenguaje wiki digamos, páginas wiki. Una de las **pautas para editar** en los proyectos es utilizar un lenguaje muy accesible para cualquiera, que no sea muy técnico. Por ejemplo, es decir, estamos hablando de que estos proyectos es una enciclopedia que puede leer, desde un profesor jubilado de 65-70 años que está en su casa leyendo tranquilamente, hasta una estudiante de la ESO que está haciendo un trabajo para clase. Con lo cual el contenido tiene que ser accesible para todos los públicos o debería ser lo más accesible posible para todos los públicos, con lo cual no ser especialmente técnico porque ya tienes los manuales específicos de ese tema o la biblioteca universitaria o donde sea, qué quieres saber algo más técnico pues te vas a las bibliotecas especializadas y aquí de lo que se trata es de material divulgativo, educativo y que todo sea lo más accesible posible. Que no tengas un artículo de física que no entiendas una sola palabra, sino que si hay una persona que quiera aprender algo de física pues para un trabajo de clase, que tenga una información ahí que la pueda entender, que pueda acceder a ella fácilmente.

Erica: Esto es muy importante, porque si no lo entiendes, entras y te sales.

R.O.: Se promueve el evitar ese tipo de tecnicismos, luego también está la parte del lenguaje. Unas de las políticas de Wikimedia es que el lenguaje sea neutral, que no haya un sesgo hacia una opinión u otra, es decir, muchas veces nos hemos encontrado con posturas enfrentadas en cuanto a un tema, por ejemplo de política, o de historia pues siempre suele haber posturas enfrentadas e ideologías enfrentadas, pues hay que dejar ese tipo de cosas en casa y en Wikimedia expresarnos con un **lenguaje neutral**, es decir, que la información que se exponga en un artículo no vuelque hacia un sesgo o hacia otro. Si estamos en el artículo de la Guerra Civil, que no diga que estos son los malos y estos son los buenos. O que esa información sea lo más neutral posible y que no sea un artículo que se acerque a una de las ideas o teorías. Puede haber varias teorías científicas sobre un tema y sólo expones esta teoría, no, también hay otras que puedan ser interesantes. Tampoco hay que llegar a extremos de (risas), me estoy acordando ahora mismo del Terraplanismo, es decir, tú entras en el artículo sobre la Tierra y evidentemente la Teoría que aparece ahí en ese artículo es que la Tierra es redonda, achatada por los polos, pero no va a primar la teoría del Terraplanismo que es defendida

por un número de personas muy reducido en todo el planeta y no tienen ningún tipo de aprobación académica, con lo cual dices, a ver, una cosa es poner distintas teorías sobre un tema, científico, histórico, pero otra cosa es caer en el sensacionalismo. No porque lo defienda un grupo de personas “la tierra es plana”, vale muy bien, pero si la teoría que aprueba a nivel académico la mayoría de la gente es esa. Esa es la teoría que predomina con lo cual es la teoría que aparece en el artículo sobre La Tierra. No vamos a hacer un artículo que diga que La Tierra es plana, no a ver, seguramente exista un artículo sobre el Terraplanismo y que alguien lo defiende y tal pero con lo cual es eso. Contrastar las teorías, hay varias de ellas pero sin caer en el absurdo digamos.

Erica: Bueno, ¿Quieres añadir algún aspecto más?

R.O.: No, simplemente pues animar a cualquier persona que acceda a esta entrevista, o a esta información, que animar, que participen en los proyectos Wikimedia que se animen que nadie nace enseñado, que colectivamente, colaborativamente con miles de personas de todo el mundo, puede participar de algo muy grande y muy bonito también como es generar conocimiento y compartir conocimiento con el resto y eso animar a que cualquiera se involucre a colaborar, que no sólo es un artículo en Wikipedia, puede ser a alguien que le guste la filología pues puede crear definiciones en el Wikidiccionario, alguien que le guste la fotografía puede hacer fotos y subirlas a Commons, es decir, las posibilidades de trabajo, de colaboración son muy amplías, con lo cual puede haber muchas disciplinas, mucha gente con diferentes gustos o ámbito académico o de trabajo en el que se muevan, con lo cual puede resultarles atractivo. Pues la invitación a que cualquier persona colabore y se anime.

Erica: Pues muchísimas gracias Rubén, por esta entrevista y por tu tiempo.

R.O.: Nada, gracias a ti por interesarte por Wikimedia.

Entrevista nº7. Usuario Grupo de Trabajo CodeAttack.

Realizada por María Erica Parrado Roldán a G.F.

Perfil: De formación autodidacta. De profesión, mantenimiento informático. Desde pequeño se interesó por los videojuegos y más tarde creaba videojuegos en Basic.



¿Dónde tiene lugar la entrevista?

La entrevista se lleva a cabo el día 28 de Junio, 2018. Jueves, a las 16.00. h., con una duración de 20.00 minutos. Es realizada en persona y tiene lugar en las instalaciones de Medialab-Prado, en el Minilab B.

Grabación y Transcripción de la Entrevista. Es grabada con grabadora de audio y transcrita con la ayuda del programa Espresso Scribe, software para transcripciones Pro (sin licencia). Sólo uso no comercial en el hogar. Este programa ralentiza la voz para una mayor comodidad a la hora de transcribir la entrevista. La entrevistadora (Erica), irá con la grafía en negrita, y el entrevistado con grafía sin negritas.

Objetivo de la Entrevista. Conocer que es CodeAttack, cómo y en qué trabajan, y las herramientas y software que utilizan para ello.

Erica: Gonzalo, hemos comentado antes los puntos a tratar, y vamos a comenzar con cuestiones de índole personal que nos pongan en contexto. ¿Cuál es tu formación y a qué te dedicas profesionalmente en la actualidad? Y si tiene algún vínculo tu trabajo, con la creación de videojuegos.

G.F.: Me dedico a mantenimiento informático que no tiene ningún vínculo con los videojuegos.

Erica: ¿Y tu formación no tiene relación tampoco con esta temática?

G.F.: Soy autodidacta.

Erica: Con respecto a tu vida personal, al margen de este laboratorio de creación de videojuegos. ¿Utilizas redes sociales personales y cuáles? ¿Publicas en ellas contenidos referente a los videojuegos o sobre cualquier otra temática, ya sea en Blog, web u otros medios?

G.F.: Utilizo las redes sociales habituales.

Erica: ¿Facebook, Twitter, Instagram...? ¿Y qué tipo de contenidos publicas en ellas? ¿Publicas contenido referente a videojuegos?

G.F.: Sí, bueno un poco. Sí, alguna vez, sí.

Erica: ¿Qué relación tienes con Medialab-Prado? ¿Eres o has sido mediador cultural?

G.F.: En Medialab-Prado, soy un usuario de actividades culturales. No, soy usuario.

Erica: En referencia a los videojuegos. Háblanos un poco sobre cómo entraste en contacto y conociste por primera vez el mundo de los videojuegos?

G.F.: El primer juego que recuerdo fue el **Pong** para Atari. Tendría yo unos 5 años. Después el **Donkey Kong** de Nitendo, con ese pasaba horas.

Erica: Entonces comenzaste evidentemente, primero consumiendo videojuegos, es decir jugando y después creando. ¿Cuándo empezaste a crear tus propios videojuegos?

G.F.: Más adelante conseguí un spectrum 48 k., con el ya podía crear pequeños videojuegos en Basic.

Erica: ¿Nos cuentas qué es un Spectrum 48K?

G.F.: Es un ordenador de la época de los años 80, pues es lo que había en aquella época.

Erica: ¿Y por qué, cuál ha sido el motivo que te ha llevado a la creación de videojuegos?

G.F.: El motivo es lúdico y didáctico.

Erica: ¿Qué entiendes por laboratorio ciudadano de experimentación. ¿Qué es para ti Medialab-Prado?

G.F.: Por laboratorio ciudadano de experimentación entiendo un recurso disponible para toda persona que quiera llevar o participar en proyectos culturales.

Erica: ¿Qué es Code Attack, en qué consiste este laboratorio y cuáles son sus objetivos?

G.F.: CodeAttack es un grupo de personas que nos reunimos los jueves para realizar proyectos relacionados con videojuegos. El objetivo es disfrutar planeando y desarrollando videojuegos o demos, usando preferentemente herramientas de software libre, también la divulgación de estas herramientas.

Erica: ¿Eres el único coordinador del laboratorio? ¿Cuáles son tus funciones como coordinador?

G.F.: No soy el único coordinador, actualmente casi todos los que nos reunimos aquí los jueves nos ocupamos de coordinar las actividades.

Erica: Todos hemos jugado alguna vez a algún videojuego, o hemos visto cómo otros lo hacen. ¿Qué es un videojuego?

G.F.: Pues un videojuego es una aplicación interactiva donde una o varias personas interactúan a través de unos mandos. Y simula experiencias audiovisuales bien en la pantalla del ordenador, de un televisor o de otro dispositivo electrónico. Lo que lo diferencia es que los usuarios se involucran activamente, hay interacción con los elementos.

Erica: ¿Qué videojuegos habéis creado ya y cuáles estáis creando? Explícanos cómo elegís las temáticas, los personajes, el guión y otros elementos?

G.F.: Las temáticas han sido espontáneas, hemos creado el **videojuego Siete Vidas** para ser jugado en la Fachada Digital, también un videojuego de una nave espacial que dispara alcaparras, este último lo hemos usado como medio didáctico para un taller.

Erica: ¿Cuáles fueron los orígenes de los videojuegos?

G.F.: Pues según la Wikipedia el primer videojuego sería de ajedrez, en los años 40.

Erica: Todo proceso de creación tiene unas fases lógicas, con respecto a la programación. ¿Cómo es el funcionamiento de un videojuego y cuáles son esas fases?

G.F.: En los proyectos hechos hasta ahora, primero hemos pasado por la definición del proyecto, después por crear los elementos gráficos, la física del juego que deseamos y por último la programación de los eventos.

Erica: Qué diferencia por ejemplo, a las series de dibujos animados, la televisión o el cine de los videojuegos. ¿Cuál es la clave o el elemento diferenciador de los videojuegos?

G.F.: Yo creo que la interactividad marca la mayor diferencia.

Erica: ¿Y qué se puede hacer con la interactividad?

G.F.: La interactividad, el poder interactuar con el protagonista. Cada cual tiene el suyo, yo cuando estoy viendo una serie no quiero manejar al protagonista, lo que quiero es que el protagonista haga lo que tiene que hacer. Pero un juego lo que yo espero es que me responda a mis órdenes.

Erica: Sobre los lenguajes que se utilizan a lo largo del proceso de creación ¿cuáles son estos lenguajes? ¿Y qué tipo de conocimientos, habilidades y competencias son necesarias para la creación de videojuegos?

G.F.: Cualquier habilidad puede ser adecuada.

Erica: ¿Cómo por ejemplo?

G.F.: Hablar idiomas, dibujar, saber programar, diseñar, hacer guiones, poner música. Cualquier formación específica.

Erica: Y los lenguajes que cada uno expresa, ¿verdad?

G.F.: Así es.

Erica: En tu caso. ¿Llegaste con estas competencias o las has adquirido en este laboratorio?

G.F.: Yo empecé aquí como alumno, y después ya me integré como organizador.

Erica: Y poco a poco entonces, has ido alcanzando mayor conocimiento. Si hablamos sobre el contenido a crear. ¿Creáis contenido nuevo o modificáis videojuegos ya existentes?

G.F.: Por ahora todo ha sido nuevo contenido.

Erica: Este año Medialab cuenta con 6 Laboratorios: PrototipaLab, ParticipaLab, InCiLab, DataLab, CICILab y AVLAB. ¿Con cuál estaría relacionado Code Attack y por qué?

G.F.: CodeAttack pertenece a AVLab, porque los videojuegos procesan audio y vídeo. Porque nos pareció interesante hacer un proyecto para la Fachada Digital de Medialab.

Erica: ¿La Fachada Digital cuándo suele estar activa, cuándo se utiliza y cómo funciona?

G.F.: Está siempre, lo único que se empieza a ver a partir de, ahora en verano es más difícil, pero a partir de las ocho o así, o las nueve, porque con la luz no se ve.

Erica: ¿Hay alguna relación con otros laboratorios, aparte de la actividad en la Fachada Digital que nos acabas de contar, o talleres realizados en Medialab-Prado y cuál es esa relación?

G.F.: Hace poco colaboramos en la organización de un [ZX](#), un evento de retroinformática. RetroWorks es un colectivo que desarrolla videojuegos en 8-bits, para ordenadores tales como la Zx-Spectrum. Se celebró el sábado, 11 de Noviembre del año pasado. CodeAttack, hablamos sobre la Fachada Digital de Medialab-Prado y de cómo adaptar videojuegos 8 bit en ella. De anteriores sesiones disponemos de emulador ZX adaptado a la resolución de la Fachada Digital. El Twitter de RetroWorks [@retroworks_es](#) y su web es, [RetroWorks](#) por si quieres echar un vistazo. Después de la charla pues se salió a la plaza a ver en la Fachada algunos trabajos de ellos.

Erica: En Medialab, en el Laboratorio de Prototipado, nace una idea y en colaboración se lleva a la práctica, se crea un prototipo. ¿Este grupo ha nacido de Medialab? ¿Cómo y por qué surgen las primeras ideas de Code Attack?

G.F.: Sí, CodeAttack nace en Medialab-Prado aquí, su origen fue un taller de Godot, impartido por Roberto, que es un compañero que vendrá ahora en un rato.

Erica: En vuestro caso el producto o contenido cultural que creáis son los videojuegos. ¿Qué características tienen los videojuegos como producto?

G.F.: Son accesibles a todo el mundo.

Erica: Y qué crees que aporta a la sociedad, a las llamadas ciudades inteligentes y democráticas. ¿Se puede hablar entonces de procomún y de conocimiento libre? ¿Está sujeto a las políticas de producción del mercado?

G.F.: Pues entretienen, son un estímulo cognitivo y en algunos casos un medio de socialización.

Erica: ¿Qué metodología de trabajo seguís, cuáles son sus características? Es decir, ¿cómo trabajáis?

G.F.: Puedes aprender haciendo, la participación es horizontal, cocreación, inteligencia colectiva, diálogo, debate de ideas, etc.

Erica: ¿Cada cuánto tiempo os reunís? ¿Qué día de la semana tiene lugar este encuentro aquí en Medialab? ¿Y cómo distribuís el tiempo en cada sesión?

G.F.: Todos los jueves de cinco a nueve. Semanalmente todos los jueves.

Erica: ¿Cuándo comenzó este laboratorio, en qué mes y si tiene una fecha de finalización, o seguís en Septiembre?

G.F.: Comenzó aproximadamente hace 1 año y medio. No hay una fecha de finalización prevista. Lo único pues que, en Agosto paramos.

Erica: Medialab cierra en Agosto.

G.F.: Sí, por eso, coincidiendo con ello.

Erica: Cada espacio de Medialab tiene su nombre. ¿Qué espacios de Medialab utilizáis? ¿Y cómo se llama este espacio en el que nos encontramos?

G.F.: Pues para las reuniones periódicas Medialab nos suele dar el Minilab A o el Minilab B. Ahora mismo estamos en el Minilab B.

Erica: La figura del mediador cultural como recurso humano, que todavía no está presente este año en Medialab. ¿Se echa en falta esta figura?

G.F.: Por ahora no nos ha hecho falta nada, ni disponibilidad ni material.

Erica: ¿Qué mínimo y máximo de personas pueden inscribirse en este grupo de trabajo? ¿Deben tener ya unos determinados conocimientos, perfiles o grados de especialización?

G.F.: No hemos establecido aforo, para inscribirse el requisito es tener ganas de participar y colaborar.

Erica: Entonces, estas competencias y destrezas de las que hablábamos antes. ¿Se pueden adquirir en este laboratorio? En el caso de personas principiantes en cuanto a creación de videojuegos, ¿cada persona aprende una competencia y se complementan entre todos o cómo funciona?

G.F.: Así es, se complementan.

Erica: ¿A través de qué medios pueden inscribirse los participantes? ¿Cómo atraéis a más personas?

G.F.: Usamos principalmente el correo: codeattack@null.net

Erica: He visto también que en la web de Medialab, y en las redes sociales.

G.F.: Sí, buscando por ahí, también se puede acceder al grupo. Sí, también en Twitter con el Hashtag [#codeAttack](#), con dos t, junto, pues también se puede contactar con nosotros. Pero vamos el más idóneo, en principio es ese correo codeattack@null.es

Erica: Para venir a este grupo y poder trabajar en la creación de videojuegos. ¿Qué tipo de materiales, de equipamiento técnico, se necesita y quién los proporciona?

G.F.: Medialab nos proporciona espacio, proyectores y lo que les hemos pedido.

Erica: Y luego por ejemplo, en Wikimedia pedían traer sus propios ordenadores. Aquí, ¿cada persona también haría falta que trajera su portátil?

G.F.: Sí, cada uno traemos un portátil, alguna vez si alguien no tiene portátil pues nos han prestado aquí en Medialab uno.

Erica: ¿Qué otro tipo de herramientas digitales, aplicaciones, qué software utilizáis en el proceso de creación? (Godot, es un motor, qué es y cómo funciona?)

G.F.: Godot, es un motor libre de desarrollo de videojuegos.

Erica: Explícame un poquito qué es esto del motor libre para los que no somos entendidos.

G.F.: Pues un motor viene ya preparado para la creación de videojuegos, además viene con un idem incorporado, y pues con muchísimas herramientas ya preparadas, que no es necesario programarlas desde cero sino que ya están preparadas para los videojuegos. Y libre pues porque es de código abierto y es libre, tiene una licencia que permite usarla para cualquier fin, incluso para fines comerciales o no comerciales, o de cualquier tipo.

Erica: ¿Qué medios, plataformas utilizáis a lo largo del proceso de creación? ¿Y qué contenidos compartís en cada uno de ellos: (Web, blog,)

G.F.: Esto es lo que he comentado antes, ponemos contenido con el Hashtag [#codeAttack](#), con dos t. Hemos puesto algunas fotos, algún evento en el que hemos estado o algún pantallazo de algún videojuego que hemos estado haciendo durante el taller. En Facebook no, tenemos sólo el Hashtag en Twitter.

Erica: Es evidente que la red social más utilizada es Twitter, una vez acabado el proceso de creación del videojuego. ¿Difundís este videojuego creado? ¿Cómo lo hacéis, a través de qué medios, redes sociales o plataformas?

G.F.: No hemos hecho ninguna campaña de difusión de ningún videojuego.

Erica: Entonces por ejemplo, cuando lo termináis. ¿Qué pasa con ese videojuego?

G.F.: El primer videojuego que hicimos, que fue para la Fachada Digital, donde se expuso fue ahí en la Fachada Digital, y era accesible a cualquier persona que pasaba por la plaza se podía poner a jugar, puesto que la Fachada Digital es interactiva y podían jugar al videojuego, y de hecho jugaban. Era muy satisfactorio ahí, ver como un producto que has hecho tú la gente está ahí en la calle jugando con la pantalla. Y luego el segundo videojuego que hicimos pues simplemente lo hicimos para, porque nos pidieron del grupo de usuarios de Linux, nos pidieron hacer un, que les diésemos unos talleres de Godot, y entonces lo preparamos a modo didáctico, para tener algo. Entonces no es que nosotros hayamos hecho un videojuego o que queramos darle bombo y platillo, que a lo mejor algún día. De momento simplemente.

Erica: ¿Seguís alguna estrategia transmedia para informar a los seguidores, alguna promo o avance del videojuego en el que estáis trabajando, compartís fotos de vuestro trabajo?

G.F.: No hemos seguido ninguna estrategia transmedia.

Erica: ¿Observas algún tipo de limitación en algún momento del proceso de trabajo en Code Attack con respecto a Medialab-Prado?

G.F.: No.

Erica: Todas las características que han ido surgiendo a lo largo de la entrevista sobre cómo trabajáis: el diálogo, la participación, colaboración, creación colectiva, etc. ¿Crees que dichas características pueden ser trasladadas a otros contextos y espacios? ¿A cuáles y por qué?

G.F.: No sé. Ah pues sí, claro. ¿Por qué no?

Erica: ¿Y por qué? Ahonda un poquito más. Esta forma de trabajar, horizontal. ¿Qué beneficios podría tener? ¿Qué os aporta a vosotros? ¿Entonces crees que sí?

G.F.: Todas las formas de trabajo pueden tener su papel, pues nosotros preferimos así, simplemente. Sí, yo creo que sí, de hecho se usa en otros ambientes laborales.

Erica: ¿Quieres añadir algún aspecto más a lo hablado?

G.F.: No.

Erica: Pues muchas gracias Gonzalo por hacer posible esta entrevista y por todo este tiempo que me has dedicado.

G.F.: Muchas gracias a ti Erica.

Entrevista nº 8. Coordinador Grupo de Trabajo AVfloss.

Realizada por María Erica Parrado Roldán J.P.

Perfil: Licenciado en Bellas Artes. Artista y Diseñador Gráfico. Trabaja en la producción audiovisual de Proyectos Culturales. Mediador Cultural en Medialab en el año 2015/17, con un proyecto sobre Streaming y Procesos Creativos.

La Entrevista se lleva a cabo el día 5 de Julio, 2018. Miércoles a las 11.00 H. Con una duración de 1:02:43s. Es realizada en persona en la Sala C de la 3ª Planta.

Grabación y Transcripción de la Entrevista. Es grabada con grabadora de audio y transcrita con la ayuda del programa Espress Scribe, software para transcripciones Pro (sin licencia). Sólo uso no comercial en el hogar. Este programa ralentiza la voz para una mayor comodidad a la hora de transcribir la entrevista. La entrevistadora (Erica), irá con la grafía en negrita, y el entrevistado con grafía sin negritas.

El objetivo de la Entrevista es conocer qué es AVfloss, qué hacen, cuáles son sus objetivos, su metodología, medios, plataformas y redes sociales que utilizan.

Erica: Julián vamos a comenzar, y primero veremos determinadas cuestiones de índole personal que nos pongan en contexto. ¿Cuál es tu formación y tu profesión en la actualidad? Y si tiene algún vínculo tu trabajo con la producción audiovisual.

J.P.: Bueno pues mi formación es Diseño Gráfico, y también soy licenciado en Bellas Artes, y soy artista de profesión aunque también trabajo en producción cultural o en proyectos culturales. El vinculo es con la producción audiovisual, pues algunos de los trabajos que realizo, bien sean grupales o personales, se relacionan con producción audiovisual o con lenguaje audiovisual.

Erica: ¿Y qué relación tienes con Medialab-Prado?

J.P.: Empecé la relación más o menos en 2012 como usuario, empecé a participar de las actividades, luego cuando vas conociendo un poco, como decir, cómo funciona ¿no? Pues te das cuenta que puedes participar activamente de los Grupos de Trabajo o de las actividades. Entonces, yo empecé a participar de unas actividades que eran sobre programación creativa, en aquel momento me interesaba mucho processing, que es un software para programación creativa y entonces pues surgió un grupo que era “**Processing Madrid**”, que era pues eso, gente, programadores, artistas y empecé pues a dinamizarlo junto con otras personas para hacer sesiones de vamos a programar esto o vamos a invitar a tal persona para que nos hable sobre lo que está haciendo y así fue un poco cómo empecé y luego me presenté a la Convocatoria de Mediación-Investigación en 2015, y entré a formar parte junto con otras siete personas, también de Mediación.

Erica: ¿Qué proyecto presentaste?

J.P.: Sobre streaming y procesos creativos. Sobre la tecnología del directo aplicado pues a proyectos artísticos, creativos. Y bueno eso ha sido hasta Julio de 2017, y desde entonces mi vinculación ha seguido siendo con algunas líneas de trabajo en las que he participado y también con el Grupo de AVfloss, como miembro.

Erica: **Con respecto a tu vida personal. ¿Utilizas redes sociales personales y cuáles? ¿Publicas en ellas contenidos referentes al campo audiovisual o sobre cualquier otra temática, ya sea en Blog, web u otros medios?**

J.P.: Pues redes sociales utilizo Twitter y Mastodon, que son de microblogging.

Erica: **La segunda no la conozco.**

J.P.: Mastodon es muy parecida a Twitter sólo que es una red social libre. Es una red social federada en la que digamos por defecto no trackea a los usuarios. Funciona a través de instancias, digamos que son, como es un software libre lo puede montar alguien en un servidor, el administrador o administradora elige una serie de normas, entonces digamos que hay como muchas instancias, diferentes servidores con esa tecnología y al ser federada lo bueno que tiene es que tú puedes ver lo que están publicándose en otras instancias. Pero no está todo centralizado en un servidor, digamos.

Erica: **En referencia a la producción audiovisual. Háblanos un poco sobre: Cómo entraste en contacto y conociste por primera vez el mundo audiovisual.**

J.P.: Pues mira, bueno, no sé, a través de, hemos nacido ya en la era audiovisual, pues entonces contacto desde que nací yo creo. Pero me atraía mucho los videojuegos, la parte gráfica, cómo generar esos mundos virtuales, y poder interactuar. Ya en el videojuego el audiovisual está como muy intrínseco y le aporta mucho a la interactividad y todo esto y fue un poco como me interesó, yo siempre he visto un poco el audiovisual desde la parte experimental. Me interesa mucho el lenguaje y lo que se puede construir pero también la parte experimental del audiovisual me interesa mucho, por eso he trabajado con la programación creativa, el código, cómo puede relacionarse con el audiovisual o técnicas de destrozarlo y volverlo a montar, el collage.

Erica: **¿Cuándo empezaste a producir tus propias producciones audiovisuales?**

J.P.: Propias, pues en la carrera me especialicé en audiovisuales y bueno ahí empecé un poco a hacer mis pequeñas piezas, siempre como ensayo, propias, propias, luego ha sido también siguiendo la experimentación en la carrera y tal, empecé a hacer obra de, utilizando recursos de internet para construir mis narrativas, por ejemplo con webcams abiertas, hay una pieza que es [A Real time Story](#), en la que utilizaba diferentes webcams y con eso construyo mi narración. Te paso el enlace si quieres.

Erica: **Ya me pasas el enlace sí, porque hay nombres que no me suenan. ¿Qué te ha llevado, qué motivo te ha impulsado a este tipo de producciones?**

J.P.: Bueno, el potencial que tiene para construir realidad, ¿no? Para contar algo que a lo mejor es algo presente que todo el mundo sabe, pero construido con otras palabras o de otra manera, adquiere otro potencial, es lo bueno del audiovisual.

Erica: **¿Has participado en otros laboratorios, jornadas u otras actividades, en los que participes tanto en la actualidad como anteriormente y que tengan relación con esta temática?**

J.P.: Sí, con otros laboratorios en AVLab también, aunque está relacionado, digamos. Pero, si estuve coordinando, vamos coordinando, que hice una propuesta a AVLab en Enero, que vino la artista [Rosa Menkman](#) que trabaja sobre glitch. La **estética glitch**, Teoría glitch y propuse de traer a esta artista que explicó, como los últimos trabajos que ha estado haciendo de resolución de la imagen.

Erica: **¿Y esa teoría nos puedes explicar un poquito de qué va?**

J.P.: Teoría glitch es de, el glitch es el error informático y como eso..., el glitch es el error informático pero también puede existir en lo social, en lo político, cómo este error que puede ser causado o no, puede ser aplicado a otro sistema. En este caso, ella trabaja con la imagen digital. El **glitch en la imagen digital**, que puede ser también glitch en el sonido, glitch... no sé.

Erica: **¿Qué entiendes por laboratorio ciudadano de experimentación. ¿Qué es para ti Medialab-Prado?**

J.P.: Pues, Medialab-Prado para mí es un punto de encuentro para personas con inquietudes de hacer cosas. Y sobre todo que tienen, bueno claro, qué es para mí, lo que yo veo luego no es lo que es. Es un centro abierto, un laboratorio en el que se encuentra gente con ganas de hacer cosas y bueno, arman un proyecto o intercambian opiniones, conocimiento y luego la característica de que es abierto, ¿no? Con esta filosofía en mente del conocimiento libre, esto que hacemos luego lo abriremos para que otros colectivos y otras personas lo tengan accesible y lo puedan utilizar.

Erica: **¿Qué es AVfloss, en qué consiste y cuáles son los objetivos?**

J.P.: Pues AVfloss es más un Grupo de Trabajo, por gente que viene del mundo audiovisual, artístico, programación alguno, bueno hay gente con diferentes perfiles y objetivos es que sobre todo sirva de punto de encuentro para este tipo de personas que le gusta la experimentación audiovisual, también una parte fundamental es el software libre, el software libre en el mundo audiovisual y estos procesos de creación. Entonces, objetivos también es, la difusión o promover el uso de software libre en el mundo del audiovisual.

Erica: **¿Eres el único coordinador del laboratorio? ¿Cuáles son tus funciones?**

J.P.: No soy el único, digamos que no están como definidos, y al final el coordinador es el que más coordina, pero en ningún momento se ha definido ni, entonces, pues sí, parte activa del grupo estamos: Eva Bonilla, Bordignon Jiménez, yo, Taylor pero va cambiando, hay momentos en los que alguien está más ocupado en su vida personal, pues el grupo asume que tiene que tirar del carro.

Erica: **¿Qué es un contenido audiovisual? Háblanos sobre sus características y elementos que lo componen.**

J.P.: Contenido audiovisual es aquel que es capaz de a través de las imágenes en movimiento, construir un lenguaje propio, bueno sí un lenguaje en el que se pueda leer, digamos.

Erica: **¿Qué tipo de producciones habéis creado ya y cuáles estáis creando? Explicanos cómo elegís las temáticas, los personajes, el guión y demás elementos?**

J.P.: Vale sí. Esto es una parte muy complicada en el grupo, porque van saliendo ideas, es complicado porque hay como varias intenciones o ganas de hacer cosas en el grupo. Alguien está más interesado en la parte del 3D y otros quieren construir una narrativa, como un corto o un documental, entonces es complicado como centrar, qué queremos hacer como grupo, tenemos claro que queremos trabajar audiovisual con software libre. ¿Pero qué hacemos? Al final las reuniones sirven para eso, para traer ideas, para traer como propuestas, debatirlas y si hay consenso de: “oye mira pues nos mola a todo el grupo”. El compromiso es importante también, no vale con que digamos: “mola tu idea” pero al final te lo vas a comer tú. Entonces tiene que haber compromiso y consenso por parte de todo el grupo para decir: “venga nos gusta la idea, nos vamos a comprometer a llevarla adelante”. Bueno en la página web se pueden ver un poco todos los proyectos, y puedes ver incluso que no hay mucha relación. No llevamos una línea como muy definida porque también es un poco eso, estamos conociéndonos todavía, llevamos años y medio, hemos trabajado con proyectos de vídeo mapping, también de experimentar con glitch hemos hecho algo, ahora estamos en un proyecto de documental, ficción, no lo sabemos aún para trabajar con la **Asociación La Calle**, que eso lo trabajaremos después de verano, pero bueno estamos ahí en ese proceso de diálogo todavía con la asociación.

Erica: **Vi un vídeo, en vuestra página donde tenéis los trabajos, “Utopías y Distopías”. ¿Puede ser?**

J.P.: Sí, ese es un taller que presentamos al Libre Graphics Meeting de Sevilla, que es un encuentro de colectivos, proyectos que tienen que ver sobre la gráfica libre, digamos, programas de edición de imagen como Gimp o Inkscape (2D. También hay gente de CodeLive, proyectos de audiovisual de software libre y allí los conoces de primera mano y mola ver las personas que hay detrás de estos proyectos, porque tú entras cuando quieres utilizar ese software y entras en la web y tal pero utilizas el software pero no llegas a ver a la gente que hay detrás de un proyecto, que no sabes si hay una persona o es un grupo numeroso que tiene sus fuentes de financiación y es estable y tal.

Erica: ¿Y estabais leyendo como un guión?

J.P.: Sí, lo que presentamos fue, dijimos, es un momento muy bueno que se reúne mucha gente que conoce digamos, el mundo del software libre y tal, y nos interesaba también trabajar el tema de la narrativa, entonces presentamos como un taller de codiseño de guión sobre Utopías – Distopias, y además con el tema del software libre, que al final es complicado reunir todos estos requisitos, ¿no?, pero se trabajó sobre todo la utopía – distopia. La idea de este taller **era**, que luego, esos guiones que salieran, en el grupo trabajarlos para hacer el contenido audiovisual o pieza audiovisuales y presentarlas el año que viene.

Erica: ¿Cuáles fueron los orígenes de este laboratorio?

J.P.: La investigación que realizaba en Medialab era **Streaming y procesos creativos**, propuse una convocatoria para formar un grupo de trabajo y la investigación que hace el grupo de mediación en Medialab no es una investigación académica, es una investigación abierta al colectivo, a trabajar en grupo, entonces abrí la investigación para trabajar en grupo de trabajo y entonces ahí se armó el grupo de StreamLab. Que investigamos sobre herramientas de software libre para streaming, exploramos como diferentes proyectos y en el grupo estuvimos trabajando, o sea estuvimos viendo diferentes herramientas pero llegamos a un punto como muy complicado por, trabajar con servidores no es nada fácil, ¿no?, y al final es lo que requería el streaming. Ahí se quedó un poco estancado el proyecto y también Eva y Bordignon que tenían su trayectoria dentro del mundo hacktivista, también del audiovisual con software libre, realmente fueron ellos quien propusieron: “oye porqué no abrimos un grupo de trabajo, que trabajemos más sobre el contenido audiovisual y no sobre tanto la parte técnica del directo y demás”. Y dije: “pues perfecto porque si estamos el grupo estancados en este punto y tenéis esta propuesta es perfecto”. Y ahí fue un poco donde surgió la sinergia de decir pues venga, vamos a orientar este grupo, porque ya había varias personas de StreamLab que estamos en AVfloss.

Erica: Y el concepto Hacktivista. ¿Me lo explicas un poquito?

J.P.: Bueno hacktivista es la ética hacker de digamos no aceptar las normas como nos vienen impuestas y al final utilizar tus propios medios para subvertir el sistema. Y en este sentido, Hacker viene del mundo más informático pero hacktivista es digamos, quien con esa ética hacker lo aplica pues a otros sistemas, no sólo el informático, el social, no sé, es mi propia definición, seguramente hay otras.

Erica: Todo proceso de creación tiene unas fases lógicas, ¿cuáles son estas fases del proceso de producción audiovisual y en qué consisten cada una?

J.P.: Claro en lo colectivo es más complicado, en lo audiovisual digamos, o cinematográfica pues ya está muy establecido, de cómo funciona, digamos que hay, que están muy definidos los roles jerárquicos: el director, producción y tal. Pero en un grupo

abierto cuando ni siquiera hay, o sea viene gente pero tampoco tiene idea sobre la producción audiovisual, entonces es lo que solemos hacer (ruidos de fuera)... Digamos que el proyecto lo abrimos y decimos: “pues en este proyecto hace falta alguien de producción”, porque va a haber que hacer muchas reuniones con este colectivo, va a haber que hacer una mediación, porque con las personas que vamos a trabajar a lo mejor pues tiene que haber **diálogo**, tiene que haber un cuidado de esas personas. Pues eso se va decidiendo en **asamblea** o en grupo, “pues a mí me apetece estar más en la parte de producción”. “Pues a mí como este trabajo requiere como una investigación en la parte de sonido y tal pues yo me meto en sonido”. Ahí es un poco, se va armando según...

Erica: Se va aprendiendo poco a poco. Y sobre los lenguajes que se utilizan a lo largo de las distintas fases de creación. ¿Qué lenguajes utilizáis?

J.P.: A la hora de hacer la propuesta también definimos los procesos. O sea, a lo mejor nos interesa hacer esto, pero vamos a intentar pensar un proceso diferente. Por ejemplo cuando hicimos lo de video mapping se planteó hacer, invitamos a un artista senegalés que también es desarrollador de un programa de software libre de video mapping y entonces planteamos hacer por un lado un video mapping, a ver, con una convocatoria para personas, entonces estuvimos, además en esta sala, y él les enseñó el software y se construyó entre todos esa pieza de video mapping, se hizo como un **collage**, esto se definió un poco también, y luego decidimos hacer un **hackatón**, un pequeño hackatón que es para gente interesada en la programación, en una sesión muy intensa de una tarde desarrollar una pequeña parte del programa, pues ayudar en cosas que todavía no están muy pulidas del programa ver cómo mejorarlas.

Erica: ¿Y qué tipo de conocimientos, habilidades y competencias son necesarias para la creación de videojuegos?

J.P.: Pues como es un grupo abierto tampoco pedimos una serie de habilidades o requisitos técnicos, simplemente que tengan un interés por el lenguaje audiovisual, por el mundo audiovisual porque tampoco, o sea entendemos que no todo el mundo conoce qué es el software libre, entonces eso es algo que en el grupo lo vamos hablando y discutiendo de porqué el software libre, y es algo que no de primeras exigimos en el grupo, oye si tú no vienes con Linux, no puedes formar parte del grupo, no, es algo que lo vamos viendo y bueno a la larga es un proceso a largo tiempo, que van viendo la importancia del software libre, entonces lo empiezan a utilizar.

Erica: Sobre el contenido que creáis. ¿Creáis contenido nuevo o modificáis los ya existentes?

J.P.: Hemos trabajado mucho con contenido ya creado, porque un poco la filosofía del software libre es conocimiento libre, gracias a que hay gente que ha liberado esos contenidos que ha publicado y lo podemos utilizar para nuestros proyectos. Entonces nos valemos mucho de contenido ya creado. Pero bueno también hemos creado por

ejemplo para lo del video mapping, se creó un espacio 360 en 3D que luego se podía ver con unas gafas de realidad virtual y ese contenido se creó de cero.

Erica: ¿Y la Fachada Digital la utilizáis?

J.P.: No, porque no tenemos un acceso directo a utilizarla. Normalmente la fachada digital se abren procesos de, una convocatoria, entonces tú ahí presentas el proyecto para realizar.

Erica: Ah vale, igual que con los otros proyectos.

J.P.: Entonces no lo hacemos porque no, pero bueno todo es plantearlo, lo que pasa aunque también es muy limitante la fachada digital.

Erica: ¿En qué sentido?

J.P.: Porque tiene muy poca resolución, entonces tiene que haber un proceso de aprender el propio lenguaje de la fachada que es un, tiene que ser muy reducido o sea, a nivel de, arte pixel que se dice, con pocos pixeles contar algo y que se entienda. Porque poner un vídeo con las resoluciones que se trabaja en el mundo audiovisual no vale para, tienes que adaptarte a la Fachada. No vale lo que hacemos adaptarlo a la Fachada, tú te adaptas a la Fachada.

Erica: Este año Medialab cuenta con 6 Laboratorios: PrototipaLab, ParticipaLab, InCiLab, DataLab, CICILab y AVLab. AVfloss con cuál está más relacionado y por qué?

J.P.: Bueno claramente a AVLab por el audiovisual y bueno sí estamos muy en la línea, incluso estamos viendo formas de cómo colaborar con otros grupos también de AVLab. Por ejemplo con el Grupo de Live Coding estamos ahí muy interesados de ver cómo podemos participar, pues en las sesiones de Live Coding y más en la parte de visual.

Erica: ¿Qué áreas del conocimiento o ámbitos de la sociedad están presentes en vuestros proyectos audiovisuales? ¿Qué temáticas?

J.P.: Pues sobre todo temáticas hasta ahora han sido bastante meta, de metalenguaje, después hemos trabajado mucho sobre el colectivo, sobre lo relacional, lo grupal, sobre tecnología, siempre estamos por ejemplo, [Utopías – Distopias](#) del software libre y van un poco en ese sentido. Lo que hemos trabajado hasta ahora es por ahí pero también nos interesa lo social, por ejemplo ahora con la **Asociación La Kalle** que es una asociación de Vallecas que lleva ya 30 años trabajando pues con chavales en riesgo de exclusión social, también están trabajando cómo, la reinserción laboral de estos chavales, con medidas cautelares. [La Kalle](#) está muy relacionada con Medialab, pues tenían un Grupo de Trabajo aquí que era “[Cacharreando](#)”, que arreglaban ordenadores, les donaban ordenadores, los arreglaban y luego le instalaban software libre, su sistema operativo Linux y lo donaban a otra entidad que los necesitara. Y en este proceso pues los chavales aprendían y estamos con ellos por ejemplo, para ver cómo podemos, nos

interesa sobre todo cómo en este tipo de grupos, las metodologías que utilizan este tipo de asociaciones y también ver con ellos qué se puede crear en el mundo audiovisual, pues bien una ficción, estábamos pensando en un corto documental pero luego pensamos que también ellos ya, ha ido la televisión, han hecho algunas tan bien, que no han caído en el victimismo sino que han sido constructivas y demás. Entonces bueno, es algo que ya se ha realizado y estamos pensando a lo mejor pues trabajar con los chavales, qué ficciones crear, qué películas quieren hacer.

Erica: ¿Hay alguna relación con otros laboratorios o talleres realizados en Medialab-Prado y cuál es esa relación? Has mencionado antes que queréis... ¿Qué tenéis pensado?

J.P.: Pues por ejemplo con **Live Coding** estamos interesadas, también con un grupo que estuvo un tiempo, ahora ya no está, de investigación de las Artes Escénicas ¿creo que era? Se llamaba, no tenía un nombre así muy definido pero que era como un grupo que estaba en la parte de Escénicas y demás e hicimos con ellos, hicimos un video mapping en el que ellos hacían una performance, bueno más bien ellas porque eran más chicas que chicos. Y hacíamos una pieza de video mapping junto con esa performance. Y con otros grupos que hayamos trabajado pues también con **CodeAttack**, nos unimos un día para un programa que están trabajando que es Godot.

Erica: Godot, el otro día estuvimos hablando.

J.P.: Bueno, está muy interesante, es de software libre. Para ellos es un motor gráfico para videojuegos y como los videojuegos también tienen su propia, tienen el audiovisual muy presente nos interesaba ver qué posibilidades y estuvimos con ellos ahí viendo, aprendiendo un poco sobre ello.

Erica: En Medialab, en el Laboratorio de Prototipado, nace una idea y en colaboración se lleva a la práctica, se crea un prototipo. ¿Este grupo ha nacido de Medialab?

J.P.: Sí, ya había, por ejemplo Eva y Bordignon ya venían con su propia trayectoria y se unió aquí, aquí fue donde se unió.

Erica: En vuestro caso el producto o contenido cultural que creáis, evidentemente son las producciones audiovisuales. ¿Qué características tienen como producto? Y qué aporta a la sociedad, a las llamadas ciudades inteligentes y democráticas. ¿Se puede hablar entonces de procomún y de conocimiento libre? ¿Y si está sujeto a las políticas de producción del mercado?

J.P.: Sí, a ver, nosotros tenemos claro, digamos por el grupo de gente que nos hemos juntado que nos consideramos que somos esa parte activa del mundo del software libre en el que bueno, está el desarrollo ¿no?, pero también está la parte de los usuarios, en las que prueban, utilizan ese software y validan o ayudan a que ese proceso se cierre,

porque claro, si se desarrolla software y los usuarios no lo utilizan... Incluso al usarlo lo usamos de una forma activa en la que pues reportamos bots, errores del programa para que se pueda mejorar. ¿y qué aporta a la sociedad? Pues digamos que el producto que sale, no es tanto el producto que sale, que el **proceso**. Es en el proceso donde está el verdadero potencial, de que a través de la apertura que cualquier persona pueda ser partícipe de un contenido audiovisual, ahí es donde está el verdadero valor, que también ponemos mucho énfasis en el resultado pero ya el propio proceso es el resultado.

Erica: ¿Qué metodología de trabajo seguís, cuáles son sus características? Es decir, ¿cómo trabajáis?

J.P.: Sí, metodología, pues lo que comentaba antes, traemos ideas a las reuniones que son semanales, luego también no sé si esto lo preguntas más adelante, las herramientas internas que utilizamos.

Erica: Si, si quieres las comentamos después.

J.P.: Sí un poco por cómo nos organizamos y demás. Nos reunimos semanalmente, pues eso se traen propuestas, digamos que hay un nixt, hay sesiones que son más organizativas, bueno tenemos una serie de frentes abiertos y esa sesión se dedica a organizar. Pues ver convocatorias para presentar proyectos, o “tenemos esta idea pero no la tenemos muy clara, vamos a ver cómo trabajamos”. Luego después que se exponen esas ideas pues se habla sobre compromiso, o de disponibilidad también, del tiempo social, quién le puede dedicar horas a esto, interés o, interés sobre el propio proyecto porque a lo mejor hay intereses diferentes sobre el propio proyecto y luego ya pues hay otras sesiones más que son de trabajo en sí, pues de trabajar sobre el propio proyecto o a lo mejor previamente haber presentado un idea de sesión de ese día: “me gustaría hablar sobre, por ejemplo, una sobre cine de guerrilla”, pues alguien del grupo se lo prepara y unas presentaciones y lo muestra al grupo.

Erica: ¿Cada cuánto tiempo os reunís? Creo que lo has mencionado antes. ¿Qué día de la semana tiene lugar este encuentro aquí en Medialab? ¿Y cómo distribuís el tiempo en cada sesión?

J.P.: Pues acordamos los Jueves por la tarde de seis a nueve más o menos. Aunque hay veces que lo vamos hablando por el grupo de telegram: “oye pues quién viene hoy” “ah, hoy no puedo”. O bien intentamos hacerla virtual por Gipsy, que es como un skype, funciona por navegador o sea que o hay que instalar nada. Y entonces a veces las hacemos virtuales o mezcla, a lo mejor hay gente que está fuera de Madrid y no puede venir, pues nos reunimos aquí algunas y contactamos con la otra persona y hacemos un poco mezcla de las dos cosas.

Erica: ¿Cómo sería una sesión diaria de trabajo con los participantes? ¿Qué hacéis, qué contenidos trabajáis y cómo distribuís este trabajo entre todos y a lo largo de la tarde? ¿Tenéis unas fases, hacéis algo siempre que venís?

J.P.: Es que depende, es lo que te decía, si es más organizativa empezamos con la orden del día, con los puntos a tratar, lo vamos debatiendo y luego en un pack, hacemos un pack por sesión y entonces se va volcando todo lo que se habla para luego que no quede en, como una especie de acta.

Erica: **¿Documentarlo no?**

J.P.: Digamos que tenemos una metodología asamblearia de trabajo.

Erica: **¿Cuándo comenzó este laboratorio, en qué mes y si tiene una fecha de finalización, o seguís en Septiembre?**

J.P.: En Octubre de 2016. Acorde a la actividad de Medialab y la escolar, por así decirlo, paramos en verano, en Agosto cierra Medialab, y también digamos que se nota que para la actividad. A principios de Julio ya empieza a bajar la actividad, son sesiones un poco más light, si no surge pues decimos: “oye que no podemos esta tarde”. Si no somos suficientes, hoy no hay sesión. Avisamos al centro por si hay alguien, como es un grupo abierto, también puede que venga gente que esté interesada porque lo hay visto en la web, entonces también es importante avisar al centro para decir que no vamos, por si viene alguien. Y también para que lo puedan utilizar...

Erica: **claro, porque está programado. Con respecto a las instalaciones de Medialab, me llama la atención su arquitectura y distribuciones. ¿Qué tipo de trabajos y de relaciones entre los participantes os permite esta organización y distribución de espacios y tiempos?**

J.P.: Pues yo, como he trabajado de mediación, sí que es muy importante calendizar, porque hay mucha necesidad del espacio, entonces, es importante que se esté bien, lo que te decía antes, si no viene un grupo seguramente haya otra persona, otro grupo que lo tenga que utilizar, es importante eso y luego también hay grupos que necesitan de más intimidad o de más silencio, entonces el espacio no está muy compartimentado digamos, son espacios muy abiertos, entonces para el aislamiento acústico es una problemática, eso se sabe aquí en el centro.

Erica: **Y todos lo comentáis, de hecho.**

J.P.: Sí, es algo que se sabe aquí, ya desde hace muchos años. Se quiere aislar un poco cada espacio, un poco más de sala, como es este, o la sala A, la sala B, con cristal porque claro pusieron reja, pero eso no aísla nada el sonido. Ponerlo con cristal y demás.

Erica: **Cada espacio de Medialab tiene su nombre. ¿Cuáles utilizáis para vuestro trabajo? ¿Y cómo se llama ese espacio?**

J.P.: Pues solemos estar en esta sala, la sala C, o a veces estamos en la 1. Hubo un momento en el que nos propusimos, en el Auditorio, al final hay una sala, que siempre se ha utilizado un poco como almacén, de material del Auditorio y tal.

Erica: Sí, lo he visto.

J.P.: Pero luego se organizó aquello y se montó una radio. También propusimos que fuera un espacio de trabajo, como una sala con ordenadores para poder trabajar ahí piezas de vídeos, que estuviera bien adaptado a nivel, porque eso ya está, se aisló acústicamente muy bien, pero bueno que hubiese una estación de trabajo con un par de ordenadores que estuvieran adaptado para trabajar audiovisual, pero eso no salió, salió lo de la radio, y se ha quedado un poco parado, porque la radio no sigue, entonces.

Erica: ¿La radio comenzó en Octubre, 2017?

J.P.: No recuerdo cuándo empezó, realmente, empezó... No recuerdo en qué mes empezó y cuándo se paró.

Erica: Es que he leído algo al respecto, me interesaba y..., me parece que ahora no está activa. ¿Qué otras actividades realizáis dentro de AVfloss?

J.P.: Así diferente, talleres, que es lo que más nos han llamado para hacer. Taller de **Blender**, taller por ejemplo en Moratalaz, con **Experimenta Distrito**, estuvimos, había un colectivo que era “Moratalaz en la memoria”, que tenían necesidad de entrevistas que van a grabar y tal, saber cómo poder editarlas y montarlas y poderlas subir a YouTube, a una plataforma audiovisual, entonces estuvimos allí explicando cómo, fue un taller de Blender, pero de edición de vídeo.

Erica: ¿Blender qué es?

J.P.: Blender es un programa de software libre para el 3D, pero también es muy potente para la edición de vídeo, edición lineal, ¿lineal? Bueno no me acuerdo muy bien. Pero que sirve también como editor de vídeo muy potente, y lo estuvimos, miembros del grupo estuvieron dando un taller de eso.

Erica: Me has comentado antes que mantenéis relaciones horizontales y que cada uno tenéis un perfil distinto. La figura del mediador cultural como recurso humano, que todavía no está presente este año en Medialab, pues se están celebrando las distintas convocatorias públicas de cada proyecto presentado. ¿Quién realiza las funciones que haría ese mediador, tú como coordinador u otra persona? ¿Se echa en falta esta figura?

J.P.: Muchísimo, porque la mediación conecta con los procesos internos de la institución, entonces tener una persona que te actualiza en qué momento está la institución o incluso conflictos que pueda haber entre el grupo y el espacio, u otros grupos. Si no tienes esa figura es muy difícil, digamos que esa figura de mediación al no haber, que ahora sí que habrá, pero en este tiempo que no ha habido la han ido asumiendo personas del grupo interno de Medialab, personal fijo de aquí. Entonces eso es una sobrecarga para ese grupo, que al final si no existe esa figura va recayendo en otras personas. O sea que es necesaria.

Erica: ¿Qué mínimo y máximo de personas pueden inscribirse en este grupo de trabajo? ¿Deben tener ya unos determinados conocimientos, perfiles o grados de especialización? Cuéntanos qué perfiles y conocimientos tienen algunos miembros de este Grupo de Trabajo.

J.P.: Pues lo preguntabas antes que no respondí, y te conecto con esta. Quién está haciendo esa figura de mediación, hay un email de contacto que es donde nos suelen contactar, porque nunca creo que ha sucedido lo que te comentaba antes de que estuviésemos aquí reunidos y viniese alguien interesado, siempre es a través del email, entonces el email lo atendemos varias personas del grupo y vamos respondiendo, y luego por el Telegram también vamos: “oye pues...” Por ejemplo esta reunión contigo, y había otra chica que también estaba interesada, sobre el TFG.

Erica: Ay verdad, me lo dijiste.

J.P.: Pues lo vamos viendo por ahí, de ver cómo organizarnos y demás. Esa figura de mediación, digamos que lo hacemos entre varias personas. A ver, no me refiero a que eso lo tendría que hacer la mediación del centro. Internamente la mediación la repartimos entre el grupo, no hay una figura exacta que lo haga.

Erica: Mínimo y máximo de personas que pueden inscribirse...

J.P.: Pues eso nos ha pasado de que hay gente interesada, viene pero no se engancha. Se nota quien al final le gusta el proyecto y se nota rápido si alguien se engancha, o entiende el proyecto y participa activamente. Eso lo hemos visto pues que sucede, pero también ha pasado mucho que ha habido un desgaste de esa mediación ¿no? De estar explicándole el proyecto, de hacer esa comunicación y luego no venir.

Erica: Porque sin participación ni colaboración.

J.P.: Claro, es que es también por digamos, la noción que tenemos de la cultura, cuando alguien viene y ve que el grupo no es grupo unidireccional en el que damos un contenido, la gente lo recibe y se va, sino que la gente que entra en el grupo es para tomar decisiones de lo que se quiere hacer, entonces hay gente que eso no le gusta. “No, no, si yo aquí, no”.

Erica: Tomar la iniciativa y experimentar.

J.P.: Entonces es un grupo activo, entendemos que hay personas satélites siempre en estos Grupos de Trabajo. Pero claro, si esa persona satélite al final nunca toma parte del grupo no tiene mucho sentido.

Erica: Entonces, estas competencias y destrezas, en el caso de personas principiantes, en cuanto a crear contenidos audiovisuales. ¿Se pueden adquirir en este laboratorio? ¿Cada persona aprende una competencia y se complementan entre todos o cómo funciona?

J.P.: Sí, es complicado, porque tampoco, hay algunas veces que sí hacemos sesiones de formación. Y decimos: “vamos a aprender este programa”. Y nos ponemos todos ahí a cacharrear. Donde más se aprende, que esto lo hemos comprobado es por proyectos. Es un proyecto, se deciden un poco las herramientas, por ejemplo el video mapping que se hizo con Blender, ahí se trabajó mucho y se aprendió. De gente que a lo mejo no tenía noción de Blender, pues es el momento correcto porque la gente que ya sabe está trabajando sobre ello y te puedes ayudar de esa persona para ir aprendiendo. Entonces por proyectos es como mejor se aprende, vamos.

Erica: **¿A través de qué medios pueden inscribirse los participantes? ¿Cómo atraéis a más personas?**

J.P.: Pues los medios que tenemos es a través de nuestra web, la web de Medialab. Lo bueno que nos aporta Medialab es la red de difusión que tiene, ya de por sí Medialab atrae a mucha gente, a mucho público y pues de todo ese público que atrae pues alguien se interesa por AVfloss, pero digamos que nuestra red de comunicación se vale mucho de Medialab. De evento que hay en los que se difunde lo que está sucediendo como un año en un día, que es un evento que se celebra a final de año y cuenta los proyectos.

Erica: **Para venir a este grupo y poder trabajar. ¿Qué tipo de materiales, de equipamiento técnico, se necesita y quién los proporciona?**

J.P.: Básicamente cada persona se trae su portátil y luego cuando iniciamos un proyecto que requiere de un material específico, vemos que tenemos como grupo y cómo podemos armar ese set técnico, o bien decimos, hay veces que nos han pedido hacer ciertos, nos han pedido hacer un video mapping, vale, lo presupuestamos, tanto es el proyecto. Depende un poco, si es un proyecto interno que nos apetece hacer, lo que hacemos es contar con nuestro equipo y ver cómo armarlo. Si es un encargo o si es, como decir, sí algo que te propone otra institución, otro colectivo y tal, ver de qué forma financiar esa necesidad de material ¿no? No sé si va por ahí la pregunta (Sí). Pero lo que son las sesiones aquí siempre se trabaja con el portátil, incluso hay veces que tampoco es necesario, porque lo que se va decidiendo es más una toma de decisiones.

Erica: **¿Qué otro tipo de herramientas digitales, aplicaciones, qué software utilizáis en el proceso de creación y cuáles son sus características?**

J.P.: Pues nos valemos mucho de los packs, como documento donde ir aportando ideas, luego ya sobre, digamos, la producción creativa, eso ya desde programas de edición de imagen como puede ser **Gimp**, en el audiovisual con **Blender**, el **Code Live**, aunque también hemos trabajado con experimentos más experimentales en el que hemos utilizado **Processing**.

Erica: **Cada lenguaje tiene su software libre ¿no? La música el suyo...**

J.P.: Sí, por ejemplo en el sonido **AVCity**, sirve para retocar rápidamente piezas de sonido. **Ardour** también. El software con el que más se suele trabajar en el grupo es **Blender**. Y además Blender es un proyecto de éxito en el mundo del software libre. Está dentro de la industria audiovisual, que lo utilizan en post-estudios y demás.

Erica: **¿Qué lugar ocupa internet en este laboratorio?**

J.P.: Sobre todo, buena pregunta (risas).

Erica: **También se puede encauzar por aquí. ¿Qué medios, u otras plataformas utilizáis a lo largo del proceso de creación y qué contenidos compartís en cada uno de ellos.** (Web, blog, aplicaciones...)

J.P.: Sí, la parte de documentación es otra muy importante dentro de este tipo de Grupos de Trabajos. (¿Son y cinco?).

Erica: **Sí, son y cinco. Ya vamos a ir terminando. No te quito más tiempo.**

J.P.: La documentación es una parte muy importante, entonces utilizamos plataformas, por ejemplo, **GitHub** son repositorios de código, en el que si utilizamos un código. Github te permite poner código en un repositorio, también para documentar proyectos está muy bien y luego lo bueno que tiene es que te permite crear una página web, dentro de los repositorios.

Erica: **¿Esto es más para programadores? El año pasado en una asignatura del Máster estuvimos viendo la horizontalidad y grados de participación de las distintas redes sociales, incluida Github, esta quizás es más técnica.**

J.P.: Github lo bueno que tiene es que tiene control de versiones, entonces si hay que ver los cambios que se han ido haciendo, lo tienes ahí todo. Son muy buenos por eso y nos permite también armar una página web, almacenándolo ahí el contenido, entonces la web está dentro de Github. Y luego para el vídeo utilizamos **PeerTube** es una plataforma bastante reciente que es de P2P. PeerTube es como un YouTube, para que me entiendas, pero basada en P2P, que igual está descentralizado, que ahí conecta un poco. Qué lugar ocupa internet, pues internet aporta mucho en el grupo por las metodologías que surgen de internet ¿no? El hecho de pensar una red descentralizada en el que el poder no se convierte en algo céntrico, eso aporta mucho en el grupo, esa visión de internet como una estructura diferente de hacer cosas. Más colaborativa.

Erica: **Si hablamos sobre redes sociales ¿cuáles utilizáis y qué contenido compartís en cada una de ellas? Y si hay algunas más importantes que las otras.**

J.P.: Las redes sociales utilizamos Twitter, pero no lo utilizamos activamente sino más bien como cuando en el **libre Graphics** la utilizamos para contar un poco lo que estamos haciendo, pero luego tampoco tenemos una persona que se ocupe de eso, entonces la utilizamos cuando estamos dando un taller o participamos de algo más colectivo, pero como día a día no la utilizamos.

Erica: Una vez acabada la producción. ¿Difundís el video creado? ¿Cómo lo hacéis y a través de qué medios, redes sociales y plataformas?

J.P.: Sí, en [Twitter](#), sobre todo Twitter.

Erica: ¿Facebook lo utilizáis? Instagram...

J.P.: No, Facebook no. Es que dijimos Twitter por la facilidad que nos permite y que es una estructura diferente a Facebook. Facebook es más relacional de aceptación y Twitter más un micrófono abierto, entonces, bueno.

Erica: ¿Tenéis una audiencia, un público que os siga? ¿Cómo os comunicáis con ellos y si utilizáis foros y redes sociales para dialogar con ellos?

J.P.: No creo, no tenemos un público.

Erika: Alguien estará interesado, a lo mejor, por Twitter, en seguir lo que hacéis.

J.P.: Sí que hay gente interesada, pero no construimos un público digamos, como pueda hacer la industria. Tampoco lo buscamos, lo que queremos es que esto sirva para, que empodere a la gente que participa.

Erica: Y que empiecen a crear...

J.P.: Y que el resultado sea una validación de ellos. Pero tampoco buscamos un público de lo que hacemos, creo. Esto es mi opinión, o sea que.

Erica: Al hilo de lo que estábamos hablando antes. ¿Seguís alguna estrategia transmedia para informar a los seguidores, como por ejemplo alguna promoción o avance sobre la producción en la que estáis trabajando, compartís fotos de vuestro trabajo? Cuéntanos.

J.P.: No hacemos esa actividad de, sí que a la gente que está interesada le contamos el momento en que estamos, en el momento que se pueden incorporar, si les interesa para saber un poco que es lo que hacemos, en qué momento estamos pues le decimos: “mira, a lo mejor te interesa esto, o tal”. Pero no hacemos tampoco ningún tipo de contar.

Erica: Este bolígrafo es de Wikimedia. En la entrevista con Wikimedia, tenían merchandising, bolígrafos y chapas con su logo. ¿Tenéis algo parecido?

J.P.: Estuvimos pensando hacer camisetas, pero algo más como, o sea, también dar a conocer el proyecto, pero también como una fuente de ingresos para poder costear por ejemplo los viajes, desplazamientos.

Erica: O gastos que tengáis, ¿pero no lo habéis hecho?

J.P.: No lo hemos hecho hasta el momento.

Erica: ¿Lo estáis pensando?

J.P.: Sí. Eso lo vimos allí en Sevilla, que molaría también, es una forma de dar a conocer el proyecto y está guay.

Erica: ¿Observas algún tipo de limitación en algún momento del proceso de trabajo en este laboratorio con respecto a Medialab-Prado? Quizás, has comentado antes lo del ruido. ¿Alguno más?

J.P.: Sí, o sea, la necesidad de la mediación, que te sepa conectar con otros procesos, otros grupos de trabajo. Sí, lo del espacio, pues a ver, estaría guay, también sabemos las limitaciones a veces del centro. Tener un espacio donde tener unos ordenadores para trabajar estaría guay. Pero mientras no exista, también pues traemos nuestros portátiles y lo hacemos, pero pues a lo mejor, se podrían plantear sesiones diferentes ¿no?

Erica: Yo, cuando vine pensé, ¿Hay alguna habitación que tenga ordenadores para utilizarlos? Pero no, no los hay. Todas las características que han ido surgiendo a lo largo de la entrevista sobre cómo trabajáis: el diálogo, la participación, colaboración, creación colectiva, etc. ¿Crees que estas características pueden ser trasladadas a otros contextos y espacios? ¿A cuáles y por qué?

J.P.: Sí, sobre todo a sitios en los que tengan como una jerarquía muy definida. Es una forma de, no sé, es sobre todo la visión que tenga ese tipo de contextos ¿no?, o espacios. Si tienen una visión de la competencia, en ese sentido más capitalista choca a lo mejor frontalmente con este tipo de procesos. Pero a lo mejor, entidades que sí que están por una labor más cooperativa. Sí, es muy interesante de cómo eso se puede utilizar, y de hecho Medialab, lo que intenta es aportar esta visión en otros ámbitos, como por ejemplo en los barrios, como ha sido **Experimenta Distrito**, también se ha hecho con bibliotecas, hubo una sesión con **bibliotecas** de cómo se puede llevar el laboratorio a una biblioteca y activarlas.

Erica: ¿Quieres añadir algún aspecto más a lo hablado?

J.P.: Pues no sé ahora mismo. Pues, lo que te comentaba sobre la visión de software libre, es algo que siempre lo discutimos en el grupo: “bueno, pues es que este software lo hace mejor y tal, y es como que, bueno tienes que entender que el hecho de utilizar software libre no es una cuestión de eficacia sino política también”. O sea, la parte política en el grupo también es muy importante. Utilizamos software libre no por las prestaciones que nos da lo que desarrolle otra gente y publican con unas licencias diferentes, por una visión política y una manera de entender el mundo y es una visión. También el grupo es un posicionamiento político en cierta manera.

Erica: Claro, con respecto al conocimiento.

J.P.: Sí, con respecto a la industria, hacia ¿no?, otra forma de hacer en el mundo audiovisual. Eso también lo tenemos presente.

Erica: Muy bien. Pues muchas gracias Julián, por hacer posible esta entrevista y por tu tiempo.

J.P.: Gracias a ti.

Entrevista nº9. Coordinadora Programa Experimenta Distrito.

Realizada por María Erica Parrado Roldán a L.R.

Perfil: De formación Socióloga. Trabaja en Medialab-Prado, donde coordina el laboratorio de innovación ciudadana, coordinando diferentes programas.

La entrevista se lleva a cabo el día 5 de Julio, 2018. Martes, a las 12.00h., con una duración de 1.17.00 minutos. Es realizada en persona, en la Sala C de la 3ª Planta de Medialab-Prado.

Grabación y transcripción de la entrevista. Es grabada con grabadora de audio y transcrita con la ayuda del programa Espress Scribe, software para transcripciones Pro (sin licencia). Sólo uso no comercial en el hogar. Este programa ralentiza la voz para una mayor comodidad a la hora de transcribir. La entrevistadora (Erica), irá con la grafía en negrita, y la entrevistada con grafía sin negritas.

El objetivo de la entrevista es conocer el Programa de Experimenta Distrito que traslada los laboratorios a los barrios de Madrid. Se ha llevado a cabo en Villaverde, Moratalaz, Retiro y Fuencarral.

Erica: ¿Qué formación tienes y cuál es tu profesión en la actualidad? ¿Está vinculada de alguna manera con los laboratorios ciudadanos?

L.R.: Pues yo tengo formación como socióloga y actualmente trabajo aquí en Medialab-Prado, o sea que sí estaría vinculado mi trabajo con los laboratorios ciudadanos. Mi puesto es de coordinadora de laboratorio de innovación ciudadana, que es uno de los 6 laboratorios que integra Medialab-Prado en la actualidad. Dentro de ese puesto de trabajo mi tarea principal es coordinar diferentes programas, que dentro de ese laboratorio intentan responder un poco a la idea de cómo crear espacios para la experimentación, que permitan repensar y practicar de otras formas la vida en la ciudad.

Erica: En tu vida diaria y personal ¿utilizas redes sociales, blogs, alguna página web propia tuya u otros medios digitales? ¿Qué tipo de contenido publicas, más personal o tiene también relación con estas temáticas?

L.R.: No, no utilizo ninguna red social ni tengo ningún blog ni página web propia o uso de las redes, en este caso de Medialab. Pero no tengo espacios propios.

Erica: Háblanos un poco sobre cómo entraste en contacto por primera vez con Medialab y cómo conociste este mundo de los laboratorios ciudadanos.

L.R.: Pues mi primer contacto con Medialab fue en el año 2011. En aquel momento estaba estudiando el Doctorado en Sociología y vine a participar aquí en un evento. Vine a presentar una parte de la investigación de mi tesis doctoral en un congreso que se

celebraba aquí en Medialab, cuando Medialab todavía estaba en el sótano. Era todavía un garaje, donde ahora está FabLab, que supongo que igual has podido verlo ya.

Erica: Sí, estuve allí con Fran y también con Daniel.

L.R.: Supongo que te habrán contado que Medialab antes, era solo ese espacio que ahora ocupa el FabLab. Eso era todo Medialab hasta que en el año 2013/14 se rehabilitó todo este edificio y pasó a ocupar el espacio de estas 4 plantas. Y en ese momento fue cuando yo lo conocí por primera vez, entré en contacto con Medialab y luego 3 años después, en 2014, me presenté a una convocatoria para un puesto de mediadora/investigadora.

Erica: ¿Qué proyecto presentaste?

L.R.: Presenté un proyecto que trataba de ver cómo crear comunidades en torno a la idea de los cuidados. Cómo los cuidados pudieran sostener y crear comunidades, de práctica aquí en Medialab, y extrapolándolo a otros estudios de caso que tenían que ver con personas dependientes sobre todo. Era un poco la idea, el marco de los cuidados, cómo eso permite crear y sobre todo sostener comunidades. Que enganchaba también con el objetivo principal de un laboratorio ciudadano, al menos como lo entiende Medialab. Ese fue mi primer contacto. Después de ese contacto puntual que te decía en 2011 como usuaria, pasé a trabajar aquí durante 1 año como mediadora/investigadora.

Erica: ¿Y cuál sería ese motivo que te ha llevado a involucrarte en Experimenta Distrito?

L.R.: Bueno, después de 2014/15 que trabajé como mediadora/investigadora volví a trabajar aquí a partir de 2016 como coordinadora de Laboratorio de Innovación Ciudadana. Y uno de los programas, de hecho el programa principal de ese laboratorio, es Experimenta Distrito. Entonces formaba parte en ese momento de las líneas de trabajo que yo tenía que gestionar y que sigo gestionando. Y pasé un programa que ha estado desde ese inicio hasta ahora, de otoño de 2016 hasta ahora.

Erica: ¿Qué es para ti Medialab-Prado? ¿Cómo lo definirías?

L.R.: Yo lo definiría como un espacio de encuentro que permite que una diversidad de personas, que de otra forma, no tendrían la posibilidad de conectarse, trabajar juntas y conocerse en la ciudad, y puedan hacerlo. Esa diversidad tiene que ver tanto con perfiles profesionales, con experiencias, con sensibilidades, con origen socioeconómico, es un lugar que permite que personas se conecten. En las ciudades es difícil encontrar espacios para encontrarte con otros y otros que son diferentes a ti. Sobre todo poder hacerlo sin las lógicas del consumo de lo privado, porque ese es también el valor de Medialab, hacerlo desde una institución pública y que tenga esa orientación a la apertura, a acoger a personas, a proyectos e ideas muy diversas.

Erica: Entrando ya en el terreno Experimenta Distrito, ¿Qué es y cuáles son sus objetivos?

L.R.: Experimenta Distrito, como te decía, es un programa de Medialab-Prado cuyo objetivo es probar, testear la propia metodología de Medialab, que tiene que ver con el sistema de convocatorias, de proyectos y de colaboradores. Y con la función clave de la mediación, pues intentar, como decía, experimentar con esa propia metodología contactándola con la realidad concreta cotidiana de las personas que viven en los barrios de Madrid. Un intento por acceder a esa diversidad que mencionaba antes partiendo de la constatación de que aquí en Medialab, a pesar de que es un centro para toda la ciudad, es un recurso metropolitano, nos damos cuenta de que había muchos de esos perfiles que no estaban llegando aquí y sobre todo que muchas de las propuestas de los proyectos que la gente presentaba aquí en Medialab no estaban tan conectados con la realidad territorial cotidiana del día a día de los habitantes de la ciudad. Entonces Experimenta Distrito intenta hacer eso en conexión también con lo una las líneas principales del ayuntamiento de Madrid que es la cultura de proximidad, la descentralización, que no todo tenga que pasar por el centro para ser reconocido como algo valioso, visible y legítimo en términos, en este caso, culturales.

Erica: ¿Cuáles son tus funciones como coordinadora de este proyecto?

L.R.: Las funciones tienen que ver con la gestión del proyecto en todas sus fases. Desde el diseño y conceptualización hasta la implementación y ejecución, que implica labores de producción, de administración, de gestión de equipos y de recursos, hasta las fases de seguimiento y evaluación. Sería estar como en el acompañamiento al desarrollo del proyecto en todas sus fases y dimensiones, tanto humanas como materiales, como en diferentes tareas.

Erica: La primera experiencia piloto que llevasteis a cabo fue en el barrio de Villaverde, se llamó Villaverde Experimenta, en el año 2016, ¿verdad? Imagino que, si posteriormente se llevó a cabo en otros barrios, se puede decir que la experiencia fue bien y que había ganas e ilusión por repetir. Cuéntanos qué se hizo y cómo funciona un laboratorio ciudadano en un barrio.

L.R.: Pues Villaverde Experimenta fue efectivamente la experiencia piloto, en otoño de 2016. Lo que se hizo fue establecer esa metodología que señalaba antes partiendo de la idea central de un laboratorio ciudadano, al menos como lo entiende Medialab, puede haber otros formatos pero para Medialab el pilar fundamental es la mediación, y en este caso, en Villaverde Experimenta había un equipo de 4 personas que hacían esas labores de conectar las diferentes ideas y proyectos de personas del barrio entre sí. También creo que hay que señalar que no se trataba solo de trabajar sobre el barrio sino de conectar al barrio con otras partes de la ciudad, con otros barrios. Entonces estos mediadores eran personas que tenían ese mapa de conexiones posibles entre todas las personas y colectivos, tanto formales como informales que están activos o no, o que

podrían llegar a estarlo en la ciudad. Y son las personas que realizan esa labor de traducción, de adaptar este mensaje de qué es un laboratorio ciudadano, qué te puedes encontrar en él, cómo puedes participar... adaptar ese mensaje a las diferentes personas del barrio y de la ciudad, que podrían llegar a participar. Y tiene también la labor de acoger y de mantener el espacio y toda la parte material, también toda esa labor de logística y hacer que los espacios sean acogedores y estén preparados para la participación, que a veces es una cuestión más invisible que solemos dejar fuera de la mediación pero también es fundamental. Entonces con toda esa labor de conectar personas e ideas, como señalaba, de traducir y adaptar el mensaje, de hacer un relato que pueda llegar a una diversidad tan grande de personas y a su vez también de mantener y cuidar la parte material de espacio y de recursos técnicos. Se crea ese equipo de mediación que durante unos meses está en contacto cotidiano con el día a día del barrio y lo que hace es tratar de ver qué propuestas se podrían presentar al laboratorio. Incluso los mediadores se sientan con las propias personas a darle forma a las ideas. En ese sentido se rompe un poco la imagen que tenemos de una convocatoria en la que tú no sabes quién está detrás y casi no puedes tener interlocución directa con quien la gestiona. Esto es poco al revés y tú puedes sentarte con las personas que están detrás de la convocatoria a darle forma a tu idea para convertirla en un proyecto.

En Villaverde Experimenta se hizo esa secuencia, esa labor de mediación intensiva durante unos meses. Luego salió la primera convocatoria, que es la que se lanza la pregunta de qué ideas y proyectos querríamos hacer para transformar y mejorar el barrio. Como los proyectos que se reciben, se seleccionaron 10 proyectos y los hicimos públicos a través de redes sociales, del propio equipo de mediación y activando todas las redes que tienen de contacto con otras instituciones, tanto públicas como privadas, y con otras personas también y se abre una segunda convocatoria que es de colaboradores en la que decimos, vale, hemos seleccionado estas diez ideas para ser desarrolladas en Villaverde. Qué personas quieren colaborar, quieren sumarse al desarrollo de esta idea. Y con esa mezcla de quien ha propuesto una idea y quien se ha sumado a desarrollarla se forman grupos de trabajo, en torno a 10 personas, que durante dos fines de semana están trabajando en un mismo espacio para llevar a cabo sus ideas.

Otra de las cuestiones importantes de Villaverde Experimenta y por tanto de Experimenta Distrito es que esos talleres y ese proceso de mediación es acogido por una institución local del barrio, por una biblioteca, por un centro cultural, por un centro social autogestionado,... conectamos siempre... ese es el espacio que, durante los meses que dura Experimenta Distrito, se convierte en un laboratorio ciudadano temporal que intenta como trabajar con la lógica de Medialab-Prado. Lo que hemos visto antes de esa apertura, ese intento por acoger una diversidad de perfiles, que los proyectos sean abiertos a la colaboración de otras personas, etc.

Con esa mezcla de promotores de la idea, quien ha presentado la idea y colaboradores que se suman hay unos grupos de trabajo que durante esos 2 fines de semana trabajan

pero no lo hacen por su cuenta, sino que están también presentes el equipo de mediación, un equipo de **mentoría**, que son quienes se encargan de acompañar el desarrollo más conceptual y técnico de las ideas, cuando ya nos ponemos manos a la obra hacen que la idea se convierta en realidad y todo un equipo de mentores que también ponemos nosotros. Desde Medialab somos quienes contratamos esas figuras para que ayuden a los proyectos a desarrollarse. Luego hay toda una parte y una estructura también material y técnica. Se puede comprar materiales para el desarrollo de los proyectos, se dan las comidas, hay un catering para que las personas puedan estar en esa experiencia de forma intensiva y no tengan que irse a buscar y luego volver, o preocuparse esos días de estar haciéndote la comida o gestionar las cuestiones más cotidianas. Hay un espacio también para las personas que tienen menores a su cargo, que eso no les impida participar. Hay unos talleres infantiles para que si tienes hijos o cualquier persona menor a tu cargo eso no te impida poder asistir durante 2 fines de semana, porque sabemos que es un formato muy exigente para conciliarlo con la vida. Y además también por eso se produce los 2 fines de semana, no son consecutivos. Entre medias hay 1 o 2 semanas en la que esos grupos de trabajo pueden continuar el desarrollo de la idea pero ya de forma más autónoma, que cada cual puede decidir cuándo se reúne, en qué espacio lo hace, pueden utilizar ese espacio laboratorio en el barrio o pueden utilizar otros espacios que consideren, es una fase más autónoma. Entonces el objetivo sería crear laboratorios ciudadanos temporales, es una experiencia temporal para probar, para testear esa metodología, esa forma de hacer, para intentar conectarla con una institución local y con la realidad del barrio y ver si la respuesta es positiva, si los proyectos que se desarrollan sirven a necesidades y deseos de la gente del barrio. Luego poder seguir una fase que ya deje de ser temporal y progresivamente se convierta en algo permanentes, que podamos tener un laboratorio ciudadano en cada distrito, igual que tenemos un Centro de Salud, igual que tenemos la biblioteca, un colegio... ese sería el objetivo último, el objetivo más grande. El objetivo primero y más operativo es el de habilitar ese laboratorio ciudadano temporalmente en un territorio.

Erica: Que se reconozca el laboratorio ciudadano.

L.R.: Sí, y que se viva. Que sea a través de la experiencia vivida directa de los vecinos que han podido presentar sus ideas, que han podido conocer a un equipo de mediación y que han podido conocer a otros vecinos, repito, del barrio o de otras partes de la ciudad, con quienes partiendo de esa inquietud común, de ese interés, desarrollaron una idea conjuntamente en ese tiempo.

Erica: ¿En qué otros barrios se ha replicado esta experiencia?

L.R.: Se ha replicado, bueno, más que barrio, aunque nosotros también hablamos muchas veces de barrio, lo más concreto, lo más estricto sería decir distritos. Madrid está dividido en 21 distritos administrativamente y cada uno de esos distritos tienen barrios. Pero bueno, solemos decir barrios que es lo que apela más al imaginario que tenemos todos de lo que significa vivir en el territorio y de lo local. Entonces se ha

hecho en otros 3, que fueron: Fuencarral, Moratalaz y Retiro, en la segunda edición del programa, después de la experiencia piloto de Villaverde. La particularidad que hubo en esos tres distritos es que se hizo de forma simultánea. Tanto el proceso de mediación como el de los talleres se hizo a la vez en los 3 distritos. Había un equipo trabajando en cada uno de esos distritos. Había 4 personas en cada distrito y los talleres también fueron en las mismas fechas y mismo tiempo cada uno, como decía antes, en una institución concreta de cada uno de esos barrios.

Erica: ¿Cada uno funcionó a su manera?

L.R.: Cada uno funcionó a su manera pero también el intento que teníamos, uno de los mayores objetivos, era que pudieran trabajar conectados, en red. Que lo que sucedía en un distrito pudiera ayudar, reforzar lo que sucedía en otro, que pudiera haber una labor conjunta también de mediación entre los 3 distritos aunque sucediera en el tiempo.

Erica: ¿Sabrías decirme cuántos proyectos se han desarrollado en total en Experimenta Distrito entre todos los laboratorios?

L.R.: Se han desarrollado 36 proyectos, de los 4 distritos. En dos de ellos se hicieron diez proyectos y en otros dos se hicieron 8.

Erica: ¿Cómo y quién decide cuántos proyectos realizar en cada laboratorio? ¿Se vota? Explícanos cómo se hace. Antes has comentado...

L.R.: Cuando se abre esa convocatoria de proyectos, cuando se cierra formamos un comité para seleccionar los proyectos, como decía, suelen ser entre 8 y 10, y ese comité está formado por personas que trabajamos en Medialab, por personas que trabajan en el programa concreto de Experimenta Distrito y también hay otros dos perfiles importantes en ese comité. Uno es el asesor de la Junta de Distrito, que sería como el gobierno local de ese distrito, pues el asesor también está presente aunque tiene voz y no voto, y también está presente alguna persona que conozca de primera mano el tejido social del barrio, que conozca qué iniciativas están en marcha y que tenga un poco el diagnóstico y sepa cuáles pueden ser los proyectos más adecuados para la realidad del distrito. Entonces, con todas esas personas se forma el comité que nos reunimos a valorar los proyectos y los seleccionamos.

Erica: Este año Medialab cuenta con 6 lab: PrototipaLab, ParticipaLab, InCiLab, DataLab, CICILab y AVLab. ¿A cuál pertenece Experimenta Distrito y por qué?

L.R.: Experimenta Distrito pertenece a **InCiLab**, que es el Laboratorio de Innovación Ciudadana, y pertenece a ese laboratorio porque es que se encarga de desarrollar procesos participativos de forma presencial, conectada con el territorio, y en ese sentido es en el que tiene una vinculación más clara. Es cierto que el resto de laboratorios y el propio Medialab en sí también se ubica en los procesos participativos, pero digamos que en el caso del laboratorio de innovación ciudadana está mucho más conectado a la

participación presencial frente a la participación digital, y también porque intenta hacer procesos más vinculados con la creación de comunidades en relación al propio territorio, al día a día de experimentar en contacto directo con la vida en la ciudad. Tratar como de recoger la experiencia directa que cada cual tenemos por vivir en nuestro entorno más directo y más cotidiano.

Erica: Las temáticas sobre las que van a tratar cada actividad, ¿qué área del conocimiento, qué ámbito de la sociedad están presentes en ella? Háblanos sobre alguna. Bueno, en verdad, como me has dicho que son los proyectos que elegí, ¿qué temáticas están dentro de esos proyectos?

L.R.: Pues como la convocatoria que lanzamos tiene un marco muy amplio, que es el de proyectos para transformar el barrio, para mejorarlo, no somos nosotros quienes ponemos ese filtro de qué tema. La propia convocatoria, en ese sentido, es como un radar que te permite detectar cuáles son esos temas, esas inquietudes que tiene la gente que vive en el barrio. Y en ese sentido la respuesta que ha habido a la convocatoria en términos de qué temáticas se han presentado, ha sido muy amplia. Ha habido proyectos relacionados con crianza, con espacio público, con movilidad, con ocio para jóvenes, con cuidados, de todo tipo. Sí que es cierto que intentábamos buscar como alguna pauta a nivel temático, por ejemplo ha habido muchos proyectos relacionados con la memoria histórica del barrio, con recuperar la memoria colectiva vinculada al barrio, ha habido muchos proyectos también relacionados con jóvenes, bueno, no muchos, pero bastantes, ha habido proyectos en los que han participado personas mayores, sobre todo mujeres mayores, bueno, se podría como identificar algunas líneas pero las temáticas han sido muy amplias y muchos de ellos también yo diría que la mayoría han estado relacionados de una forma o de otra con el espacio público. Yo creo que la idea de transformar y mejorar el barrio permite mucho también a incidir sobre el espacio público. Muchos de ellos también tenían relación directa con el espacio público.

Erica: ¿Hay alguna relación con otros laboratorios o talleres realizaos en Medialab-Prado y cuál es esa relación? Conviven las personas en los barrios, ¿se relacionan a su vez los barrios entre sí? ¿Algún ejemplo de esta convivencia?

L.R.: Sí, como decía antes, el intento del programa es no sólo centrarse en el laboratorio concreto que estás haciendo en un barrio sino conectarlo con lo que está pasando en otras partes del barrio, y en ese sentido el sistema te contaba antes de esa doble convocatoria en la que primero hay unos promotores y luego unos colaboradores, ha facilitado mucho esa labor de conexión porque ha habido casos en los que el promotor de la idea era alguien del barrio y quien luego se ha sumado como colaborador/a eran personas de otras partes de la ciudad que igual no conocían tanto el barrio y ese conocimiento ya lo tenía el promotor, pero podían aportar sus habilidades, conocimientos técnicos, experiencia, etc. Y también ha pasado en el sentido contrario, a unos proyectos que habían sido propuestos por gente que no era del barrio y que han sido los colaboradores quienes han aterrizado esa idea a la realidad del barrio. Entonces

les ha unido y creo que ha sido una buena forma de mezclar ese conocimiento más conectado con el barrio y ese otro que venía de otras partes de la ciudad pero que podían aportar para el desarrollo de la idea.

Erica: ¿Algún ejemplo de convivencia, actividad entre barrios que haya habido?

L.R.: Se han hecho sesiones conjuntas en las que lo que se trataba efectivamente era de promover la participación en los barrios. Yo me quedaría con un ejemplo de esa mezcla, de esa convivencia, de esa conexión entre barrios, me quedaría con un proyecto concreto que se presentó a Villaverde Experimental. Lo presentó un centro de rehabilitación psicosocial que estaba allí ubicado en el barrio, y lo que planteaban era hacer una obra de guiñol que recogiera la memoria colectiva del barrio. Cada personaje representaba como diferentes momentos históricos del barrio y diferentes situaciones que se habían vivido a nivel colectivo y que estaban un poco en esa memoria compartida de los habitantes. En este centro de rehabilitación psicosocial que planteaba trabajar con personas con diversidad funcional, diversidad mental y como colaboradores se apuntaron un grupo de personas, un colectivo de personas que se dedican al ámbito del teatro, de los títeres, a colaborar con ellos. Y para mí lo interesante de esa convivencia que se dio es que a día de hoy, casi 2 años después, siguen colaborando juntos, han hecho varias obras de guiñol para incluso les llaman de algunos lugares para que las representen. Se están incluso planteando dar un paso más allá y crear alguna iniciativa de autoempleo para las personas que integran el colectivo de diversidad mental y creo que es un ejemplo de, lo que hablábamos al principio, de cómo conectar a personas, a colectivos que de otra forma hubiera sido difícil que encontrarán esa posibilidad de colaborar juntos y sobre todo que se mantenga en el tiempo. Por eso lo pongo como ejemplo de convivencia. Que hay algo que sí que ha funcionado y esa comunidad que surge en esas 3 semanas no se diluye luego. También somos conscientes de que a veces se diluye y eso también tiene un valor, el hecho de que sea una experiencia temporal y efímera. No es que nuestro objetivo es que todas las comunidades siempre, todos sabemos que eso es imposible y no podrías ser el objetivo. Pero creo que sí destacamos particularmente cuando esas comunidades se sostienen en el tiempo como ejemplo de convivencia entre personas. En este caso también se transformó con la presencia de estas otras personas que venían del ámbito del teatro, de los títeres, y de hecho esa es otra de las claves. **Y me alegro de que lo señales**, no es tanto que los colaboradores vengán a ejecutar una idea ya definida y cerrada sino que la mezcla de esos colaboradores y promotores lo que crea es un grupo de trabajo, una comunidad incipiente que tiene que ponerse de acuerdo, tiene que aprender a colaborar, y en ese aprender a colaborar decide que es en lo que va a trabajar y puede que la idea inicial que se presentó acabe transformándose y acabe convirtiéndose en otra o que introduzcamos algunos matices en la idea inicial o que la ajustemos en algunos aspectos, pero sí esa es una clave muy importante la que acabas de señalar.

Erica: En Medialab, en el laboratorio de prototipado nace una idea y en colaboración se lleva a la práctica, se crea un prototipo, ¿cuál fue el origen de Experimenta Distrito ¿Cuáles fueron sus primeras ideas y de qué necesidad o problema social surge?

L.R.: Como comentaba antes al principio, nació un poco de ese diagnóstico del propio centro Medialab de que a pesar de ser un recurso para toda la ciudad había toda una diversidad de perfiles, de gente que habita la ciudad que no estaban viniendo a Medialab, pudiendo acceder a este recurso. Y por otra parte conectaba también con el intento de dar respuestas a esa línea estratégica del ayuntamiento de la descentralización cultural. Aquí estamos en pleno centro de Madrid, esto es el paseo del Prado, es un eje muy turístico en el que están las grandes dotaciones culturales: el Museo del Prado, el Reina Sofía, el Thyssen,... y queríamos intentar un poco contribuir a esa descentralización y a esa cultura de proximidad, a esas conexiones que nacen de lo más cercano, del entorno más local.

Erica: Con respecto a la fabricación de prototipos, ¿cómo es el proceso de creación? ¿Seguís una fase concreta? ¿Puedes poner algún ejemplo de prototipo que hayáis realizado en alguna actividad de algún laboratorio concreto y contarnos cómo se ha llevado a cabo?

L.R.: No hay unas fases concretas. Lo que nosotros planteamos es que en esa situación ya de los talleres, después de esos meses de mediación y cuando llega el momento de juntarse a trabajar, cada grupo de forma autónoma aunque acompañada con la labor que te decía de los mentores y los mediadores, cada grupo va decidiendo y definiendo cuál es el proceso de prototipado que va a seguir. No tenemos marcado un protocolo ni una metodología concreta ni pedimos que se sigan determinadas fases. En ese sentido entendemos que cada proyecto va definiendo cuáles son esas fases, esas herramientas, esa secuencia que tiene que seguir para llegar a prototipar. Entonces es algo muy particular de cada grupo, aunque la labor de los mentores intenta también como hacer un poco de unificar y hacer un seguimiento de cuál es el proceso de prototipado de cada proyecto. Y por eso lo importante, como es un proceso tan particular de cada proyecto, lo importante es que se documente. Que ese prototipado que se realiza esté recogido, sistematizado todo ese conocimiento para que luego se pueda replicar y reutilizar.

Erica: Si seguimos con el ejemplo de los títeres, son prototipos, ¿verdad?

L.R.: Sí.

Erica: ¿Cómo se han creado, en este caso, durante un tiempo, cómo ha sido?

L.R.: En el caso de los títeres tenían la idea inicial de crear esa historia que recogiera la memoria colectiva del barrio con la incorporación de las personas que trabajaban en el ámbito del teatro, que tenían experiencia directa con títeres y demás, lo que empezaron

fue a perfilar primero un guión de qué era posible contar y qué no era posible contar. Ver qué relatos podían caber y cuáles no, debido al formato. Una obra de títeres que tenía que ser en un período de tiempo bastante breve, estaba pensada también para público infantil. Entonces cómo adaptar ese lenguaje. También tuvieron que plantearse qué era lo que querían contar. Una parte muy importante del prototipo fue plantearse cómo iba a ser recibido eso por el barrio, saber qué efecto podría tener y si ese mensaje que al final iba dirigido para el propio barrio, cuál era la recepción de este mensaje. Creo que eso fue una de las claves en la realización del prototipo. Y luego tuvo toda una labor de construcción de los personajes. Ellos mismos también construyeron las propias marionetas, los propios personajes y ya entonces ahí estuvieron explorando con diferentes materiales, con lanas, tejidos...

Erica: Lo hicieron entre todos, ¿verdad?

L.R.: Si, los personajes, hicieron también el escenario. Lo construyeron también, recreando elementos del paisaje del barrio. Y ahí también tuvieron el apoyo del equipo.

Erica: ¿Qué características por ejemplo como producto tiene este prototipo? ¿Qué aporta a los barrios? En este caso de este ejemplo que seguimos, ¿Qué ha aportado al barrio? Bueno, lo has comentado también un poquito antes.

L.R.: Yo creo que lo principal que aporta un prototipo tal y como se entiende en estos talleres de Medialab, que somos conscientes que la idea de prototipo en otros lugares se practica de otras maneras, aquí yo creo que el primer valor que tiene es que el prototipo es algo que convoca a toda una serie de personas en torno al hacer. Y yo creo que esto es una clave también muy importante en los laboratorios ciudadanos. Lo que se plantea, la participación a la que se invita es al hacer, y al hacer concreto. Es decir, vamos a hacer juntos, en este caso, una obra de guiñol. Vamos a construir materialmente los personajes, vamos a construir materialmente el escenario, el guión, y eso creo que frente a otras propuestas de participación o desarrollo comunitario y demás puede llegar a tener un valor, que es el del tipo de relaciones que se generan cuando hacemos la práctica con otros. Y no implica renunciar a que pensemos o a lo discursivo pero creo que implica hacer un giro y poner ese valor de que pensamos de maneras más interesantes, más complejas, más divertidas también cuando hacemos con otro, de que somos más libres, no estamos tan constreñidos por el error, por el resultado. Nos podemos permitir fallar con otros, explorar y tantear, y no saber por dónde van a ir las cosas, pero colectivamente y a través de ese hacer ir descubriéndolas. Entonces creí que el prototipo aporta eso y aporta que al ser algo inacabado siempre está abierto a que otras personas se sumen y puedan formar parte de ese proceso de colaboración y de construcción. Entonces digamos que es como una invitación continua, una conversación que siempre está abierta a que otras personas se sumen o a que las personas que se han sumado descubran otras formas de continuar trabajando, ¿no? Que cuando algo está inacabado te obliga a repensar por dónde sigo con esto, a reinventar también.

Erica: ¿Se puede hablar entonces de procomún y de conocimiento libre? ¿Está sujeto como producto a las políticas de producción del mercado el prototipo?

L.R.: Yo creo que sí que se puede hablar de conocimiento libre, porque lo que señalaba justo antes, hay otro pilar importante del laboratorio, que es la documentación, que se hace bajo licencias libres, para que ese conocimiento se pueda acceder a él y se pueda ser reutilizado y reapropiado, de eso se trata, ¿no? A veces decimos replicar, a veces replicar nos lleva como a repetir exactamente lo que ya se ha hecho y creo que el espíritu que hay detrás del conocimiento libre es que se puedan reapropiar otras personas de otros contextos de él y adaptarlo a otras situaciones, a otros perfiles, a otras personas, a otras posibilidades.

Yo sí creo que se puede hablar de conocimiento libre porque al final lo que se documenta y el prototipo no es sólo algo material y tangible, que también, sino que se documenta un proceso que tiene mucho que ver con lo relacional, con cómo convivimos con otros que no conocemos. Porque la mayor parte de la gente que lleva al laboratorio no se conoce entre sí. Sobre todo gente que no se ha elegido, no han elegido trabajar unos con otros. En ese sentido siempre decimos aquí en Medialab que es un experimento de convivencia. Cómo aprender a colaborar y a convivir y trabajar con otros que no conoces y que no has elegido. Creo que eso es conocimiento libre también porque es aparte del proceso está recogida y está disponible para otras personas. Y creo que si pensamos en si las políticas de producción del mercado se aplican o no a los prototipos, yo creo que no, porque otro de los condicionantes de un laboratorio ciudadano, tal y como se entiende en Medialab, que es una institución pública, sería que los prototipos y el proceso en sí de su creación no tenga ninguna orientación ni finalidad directamente económica o de actividad productiva. Se entiende que forma parte de un procomún y en ese sentido creo que está exento, al menos en ese momento mientras dura todo el proceso del laboratorio y el taller. Lo que suceda después, no está en nuestra mano, ni tiene por qué en la medida que las comunidades se han apropiado de este prototipo decidirán si quieren que tenga una entrada en el mercado o no.

Erica: Si nos paramos a pensar en el nombre: **Experimenta Distrito, Villaverde Experimenta, Retiro Experimenta, etc., mejor palabra no podíais haber elegido. ¿Engloba esta palabra la esencia, la filosofía de lo que define a estos laboratorios ciudadanos? Háblanos sobre la metodología que usáis en estos laboratorios.**

L.R.: La metodología era la que te contaba anteriormente de ese doble sistema de convocatoria, de proyectos y de colaboradores atravesado desde el inicio hasta el final por la mediación. Otra parte importante de la metodología tiene que ver con que esos 10 proyectos, cada uno de ellos con 10 personas, estén en un mismo espacio físico trabajando. Imagínate, tendremos en torno a 80 a 100 personas que comparten no solo ese tiempo de los 2 fines de semana sino que están en un mismo espacio físico que además tiene que ser diáfano para permitir esos cruces, esa colaboración, que quien está trabajando, y ahora si quieres pongo otros ejemplos concretos para que se vea mejor,

pues quienes están creando la obra del guiñol puedan entrar en contacto porque están conviviendo en ese espacio, para entrar en contacto con un grupo de chavales, que a su vez están prototipando unas barras para hacer deporte al aire libre en un parque. Y si hay una persona que sabe de diseño y que está ayudando a diseñar los guiñoles, que pueda ir y ayudar a diseñar al otro equipo. Fomentar esos cruces es parte muy importante en la metodología y el propio espacio físico tiene que responder a eso también, que no esté cada grupo en una sala cerrada y no sepa lo que están haciendo los demás ni lo que está pasando. Volviendo a la pregunta sobre la palabra, yo creo que efectivamente es la esencia o el núcleo de un laboratorio ciudadano, junto a la mediación y la documentación que veíamos antes, esas convocatorias abiertas. La idea de experimentación, ¿no? Como decía antes de que sea un espacio en el que no se persigue tanto un resultado, que también, sino un proceso que tiene que ver con probar, con ir descubriendo colectivamente a través de la práctica, del hacer, adonde nos va a llevar esa idea, esa inquietud común, ese proyecto que tenemos entre manos que nos estamos formando parte del laboratorio. Y creo que es centrar para el laboratorio la idea del error. Que sólo a través del error e intentando que el error salga cuanto antes, que cuanto antes podamos ver dónde está el error en nuestros proyectos y nuestras ideas, para poder abordarlo, ¿no?

Erica: El error como una posibilidad.

L.R.: Sí, que no sea tanto huir del error sino acoger el error, cuidarlo, acompañarlo, fomentarlo y aprender a evitarlo, que no es algo que se nos dé particularmente bien en general, ni de forma individual ni de forma colectiva. Entonces por eso está en el centro la experimentación, esa prueba, esa tentativa que también engloba la idea de lo lúdico, de permitirse yo creo un formato mucho más libre de participación.

Erica: De ese movimiento maker que ahora está tan, aprender haciendo.

L.R.: Efectivamente.

Erica: ¿Y cómo se ha decidido ese nombre?

L.R.: Pues el nombre se decidió, hicimos una sesión a la que invitamos a varios agentes que ya habían estado en contacto con Medialab, que conocían la filosofía y habían colaborado de diferentes formas con la institución. También invitamos a personas que no conocían tanto Medialab pero sí conocían más el ámbito de la participación, de la cultura de proximidad y a personas que también conocían todo lo que es la labor de los laboratorios ciudadanos. Y de esa mezcla de diferentes perfiles hicimos una sesión para presentarles el proyecto, cuando todavía no tenía ni nombre ni estaba en marcha, para decirles bueno, tenemos esta idea en Medialab, queremos llevarla a la práctica, queremos escuchar a quienes estáis en contacto directo con los barrios, quienes conocéis los laboratorios, quienes conocéis Medialab,... qué os sugiere, qué os parece. Y ahí también trabajamos sobre el nombre. Y el nombre surgió así... recuerdo un compañero

en concreto que propuso el nombre precisamente por lo que hablábamos antes, porque la idea de experimentación era lo que nosotros poníamos en ese momento y seguimos poniendo más en el centro. Y lo de Distrito, el intento por relacionarlo, por vincularlo al territorio.

Erica: Con respecto a las instalaciones de Medialab me llama la atención su arquitectura y distribución. ¿Qué tipo de trabajo y de relaciones crees que permite esta organización y distribución de espacios y tiempo?

L.R.: Como te decía antes, que necesitábamos un espacio diáfano para que pudiera existir colaboración y contacto entre los grupos, eso sucede aquí en Medialab continuamente. Si has visto el edificio, que me has dicho que ya lo conoces, todas las puertas son como las que tenemos aquí, tú puedes ver y escuchar lo que está sucediendo. Entonces eso es literalmente un intento porque el propio espacio responda a la idea de conocimiento abierto, libre y de colaboración. También hay que señalar que los espacios físicos se han abierto para responder a la idea de conocimiento abierto y de la colaboración, crea mucha complejidad, mucho conflicto también y crean la necesidad de también aprender quienes trabajamos aquí, quienes vienen aquí a participar como usuarios, a cómo convivir en un espacio que es literalmente abierto, en el que hay ruidos, en el que te molesta una cosa, en el que no te puedes concentrar, en el que hay niños corriendo, en el que...

Erica: Ese problema siempre surge en las entrevistas. Es algo que ya tenéis...

L.R.: Sí, tiene esa doble cara. No tendría sentido un Medialab con todo el discurso que hay detrás de la colaboración, de lo abierto, de la transparencia, de lo horizontal, de la diversidad si en cada sala hubiera puertas cerradas reservadas para que sólo suceda esa actividad y no sepamos lo que está sucediendo ni puedas relacionarte.

Erica: ¿Qué espacio utilizan los vecinos? Por ejemplo, en cada uno de los laboratorios de cada barrio, ¿dónde se reúnen los vecinos? Por ejemplo, Cómo era uno... ¿Playa Gata se llama?

L.R.: Sí. Playa Gata fue uno de los espacios de uno de los distritos de Fuencarral. Era un **centro social autogestionado** que fue cedido por el ayuntamiento a un conjunto de asociaciones. De hecho si no fue el primero, fue de los primeros espacios que se cedieron bajo una nueva ordenanza que hizo el ayuntamiento de Madrid para hacer espacios a los colectivos ciudadanos. Y los vecinos en ese caso tenían como base de operaciones Playa Gata, ese centro social autogestionado, que es el que acoge durante todos los meses que se desarrolló el laboratorio temporal acoge las actividades, reuniones y los propios talleres. Pero también hay otros espacios del barrio en los que puede haber reuniones, presentaciones públicas, puede haber actividades. Lo que son luego las actividades de laboratorio sí son itinerantes y se pueden hacer en la radio local o en el local de una asociación, o en el espacio público, en un parque, en un plaza,...

digamos que eso va cambiando, rotando, aunque el campamento base, por así decirlo, es esa institución local con la que trabajamos.

Erica: ¿Qué tipo de actividades organizáis en cada barrio, en cada laboratorio? Háblanos de alguna de las actividades realizadas en cada uno de los barrios. O una por ejemplo de cada uno.

L.R.: Se organizan tanto de forma previa a los talleres, que creo que esto no he dicho la secuencia como es pero después de la labor de mediación se producen los talleres. Bueno, la labor de mediación también está durante los talleres. En sentido estricto sería como que hay unos meses más intensivos de mediación y luego están los talleres de producción de prototipado. A lo largo de todas esas fases, es decir en las fases previas a los talleres, durante los talleres se organiza toda una serie de actividades que se llaman "actividades paralelas". Son actividades que antes del taller lo que intentan es fomentar la participación, que la gente conozca el laboratorio, que sepa lo que es, que sepa cómo puede participar, y durante el taller se hacen también para que aunque haya vecinos que no hayan participado, conozcan el laboratorio en ese momento cuando ya está ahí en plena ebullición y puedan venir a visitarlo y se puedan unir. Entonces hay esa doble tipología de actividades: antes del taller y durante el taller. Y todas ellas responden a ese intento de que haya personas que se puedan conectar con el laboratorio aunque no vayan a participar en el taller. O sea, que puedas venir igual una tarde a una actividad, y eso también forma parte del laboratorio, aunque no vengas durante los dos fines de semana, como ofrecer, que eso es algo que también Medialab intenta hacer, como ofrecer diferentes itinerarios, diferentes alternativas para diferentes intensidades y formas de participación. Sabemos que no todo el mundo puede dedicar 2 fines de semana enteros a estar participando pero igual puede venir 1 tarde o puede venir cada 15 días, de manera más puntual. Entonces permitir, volviendo también a lo que decíamos antes, si queremos llegar a una diversidad tenemos que adaptarnos también y ser flexibles para esa diversidad. Las actividades han sido muy variadas. Ha habido actividades que tenían que ver con **crear un micrófono abierto**, un espacio para que colectivos del barrio vinieran a contar en qué iniciativas, estaban trabajando, y eso se hizo en el espacio público. Ha habido actividades que estaban dirigidas a conocer el barrio, y se hacían unos paseos guiados por el barrio con diferentes personas que querían conocer más del barrio. Entonces había un paseo guiado que se iba parando en diferentes lugares del distrito, iba contando la historia y se iba creando una conversación en torno al barrio. Ha habido talleres más orientados a actividades concretas, como por ejemplo aprender a **crear tu propia impresora 3D**, para también intentar conectar con otros colectivos. En fin se busca de todo, formatos y contenidos muy diferentes para poder fomentar y animar a esa participación o a ese conocimiento de laboratorio.

Erica: Lorena, tú eres la coordinadora. ¿Qué otras figuras tenéis dentro del equipo de Experimenta Distrito y qué papel hace cada uno?

L.R.: Bueno, las figuras han sido muy diferentes. La experiencia piloto de Villaverde era de un equipo mucho más reducido porque era sólo 1 distrito, luego pasamos a ser 3 distritos a la vez, con lo que aumenta muchísimo el equipo necesario. Pero digamos, las figuras principales serían los 3 mediadores, hay una labor también de coordinación del distrito, una persona que coordina a ese equipo de mediadores y que es un poco el nexo entre lo que pasa en el distrito y lo que pasa en Medialab, porque nosotros quienes estamos aquí, en este caso concreto yo que estoy aquí en Medialab, pero algún otro compañero que también está implicado en Experimenta Distrito no podemos estar conociendo de primera mano lo que pasa en el barrio, aunque alguna vez también vamos. Entonces necesitamos como ese nexo entre lo que es Medialab y el barrio, y esa es la figura de la persona de coordinación de distrito. Entonces están los 3 mediadores, está la coordinación de distrito,... hasta ahora ha habido una persona de producción y administración, hay una persona para documentación audiovisual para toda la creación de vídeos y diseño gráfico, documentación, comunicación y estaría el equipo que se crea puntualmente para los talleres, que son los mentores, ese equipo de 5 personas que hacen las labores de mentoría, y las personas que hacen los **talleres infantiles**, y el catering que se contrata. Y creo que no me dejo... y fotografía y vídeo.

Erica: **¿Se necesitan para estos puestos conocimiento y formación adecuados o se va aprendiendo a medida que vais haciendo?**

L.R.: Para la mayor parte de los puestos diría que es una mezcla de ambas cosas. Son necesarios conocimientos previos pero no en nuestra selección no hemos pensado ni puesto tanto en el centro la formación específica académica de esas personas sino toda la experiencia que traían acumulada, de conocimientos y de bagaje relacionado con el proyecto en sí. De hecho, por ejemplo, en los perfiles que ha habido para mediación hay antropólogos, historiadores del arte, trabajadores sociales, arquitectos,... era más en el caso de la mediación algo que tenía que ver con las habilidades de esas personas. Y también conscientes de que es algo que se aprende en la vivencia, en la propia práctica del laboratorio ciudadano. En otros casos, como puede ser la comunicación, la documentación audiovisual, la fotografía, evidentemente ahí sí hay una vinculación mucho más directa con esa formación o ese conocimiento. Pero ya digo que no ha sido para nosotros el criterio.

Erica: **Como equipo, ¿cómo os organizáis? ¿Tenéis reuniones?**

L.R.: Sí, dentro de ese equipo hay diferentes niveles. Está la parte de coordinación más general y es de Medialab. Luego está la parte de los Distritos, ese trabajo directo en los Distritos. Luego está la otra capa de profesionales, de personas que hacían labores más puntuales, como la de la fotografía, audiovisual y demás. Pues es complejo cómo organizar esto, ¿no? Un equipo con tantas capas diferentes. Lo que hemos hecho es en principio había reuniones siempre de coordinación en las que estaban las coordinadoras de distrito y las personas que estábamos en la coordinación general. Y luego teníamos, una vez al mes, reunión todos los equipos de todos los distritos. Semanalmente reunión

de las figuras de coordinación, tanto de los distritos como general de Medialab. Antes no lo he señalado pero también ha habido una figura de una coordinación externa a Medialab, había esa doble figura, alguien, que era yo en mi caso, que estaba desde Medialab y otra figura externa que coordinaba. Entonces había esa reunión semanal de coordinación, reuniones mensuales de todos los equipo, de coordinación y mediación.

Erica: Aquí en Medialab.

L.R.: Aquí en Medialab. Una vez al mes todos los equipos de todos los distritos nos reunimos aquí. Y luego cada semana sí que cada distrito, los 3 mediadores y la coordinadora de cada distrito, se reunían, pero eso ya a nivel de distrito. A nivel general de todo el programa, como te decía, semanal, luego mensual y luego a medida que se iban incorporando, pues los fotógrafos no se incorporan desde el inicio del proceso, se incorporan más adelante cuando ya son los talleres, entonces ahí se va incorporando a las reuniones específicas esos perfiles.

Erica: ¿Qué espacio tenéis destinado cuando os reunís y cómo distribuís el tiempo?

L.R.: Nos reuníamos, las reuniones generales que implicaban a todo el equipo, tanto de coordinación como de mediación, las hacíamos aquí en el propio espacio de Medialab. Las reuniones de los distritos las solían hacer directamente allí en la propia institución que estaba acogiendo, la sede que estaba acogiendo el laboratorio. Algunas veces también utilizaban este espacio los equipos de los distritos pero habitualmente se reunían allí. Las reuniones generales, como te decía, las teníamos aquí en Medialab y teníamos una organización que partía de un orden del día que trabajábamos e intentábamos trabajar de manera previa a la sesión, en el que todas las personas tenían acceso a ese documento para incluir los puntos que quisieran tratar. La organización durante la sesión tenía que ver con la distribución de roles. Había una persona que se encargaba de moderar y llevar los tiempos, otra que se encargaba de tomar las actas.

Erica: ¿En los MiniLab de abajo o en este en el que estamos os reuniais?

L.R.: Depende. Como en Medialab hay tanta actividad a la vez, el que estuviese libre. Habitualmente era aquí o efectivamente en los MiniLab de abajo, son las salas que permitían mejor esas reuniones porque éramos mucha gente y también porque a pesar de que no hay mucha intimidad, sí que están un poco más recogidas, no están en el espacio abierto de las otras partes del edificio.

Erica: En cuanto a las personas que pueden participar y colaborar de las distintas actividades de los distritos ¿quiénes pueden participar en estos laboratorios y si se tienen que inscribir en algún sitio?

L.R.: La única inscripción que hay que hacer es, si quieres presentar un proyecto, hay un formulario en la web. También lo puedes rellenar en papel con los mediadores y luego en la segunda convocatoria, la de colaboradores, también hay que inscribirse pero

ahí no hay ningún formulario y tampoco hay una selección, que antes no lo he mencionado, sino que cuando tú te inscribes como colaborador no pedimos ningún proyecto, no pedimos... simplemente pedimos que nos digas tus datos y tu motivación, por qué quieres colaborar en ese proyecto. Pero automáticamente sólo con inscribirte ya estás dentro, seleccionado. No es como los proyectos que sí que hay que hacer ese comité que te comentaba para seleccionar. Entonces la única inscripción que sería necesaria, que más que una inscripción, es presentarse, responder a una convocatoria, sería la de proyectos o colaboradores y algunas actividades de las que hemos mencionado antes, si tenían aforo limitado sí que requerían inscribirse. Por ejemplo, la de crear tu propia impresora 3D, pues por cuestiones de materiales disponibles y de número de gente que podría el facilitador acoger, dependiendo de la actividad. Pero la mayoría no tenían inscripción.

Erica: Entonces el mínimo y el máximo dependiendo de la actividad. ¿Y deben tener igualmente estas personas interesadas unos determinados conocimientos, perfiles o grados de especialización para inscribirse en cada taller?

L.R.: No, las personas para participar no. Como te decía, para los colaboradores es suficiente con decir cuál es tu motivación y ya está. Para los proyectos lo mismo, no se pide tampoco un determinado perfil ni profesional ni académico. De hecho se pueden presentar también colectivos, tanto formales como informales, se pueden presentar instituciones, no se les pide el currículum ni ninguna documentación.

Erica: Claro porque de hecho en la figura del mentor ya está ahí esa persona especializada en algo, ¿verdad?

L.R.: Sí, la figura del mentor es quién tiene esa capacidad de ayudar a desarrollar una idea o un proyecto. Entonces es alguien que es, bueno conceptualizando una idea, escalándola, ajustando unos objetivos, replanteando cuál es el relato... Luego hay otra figura del mentor es que son técnicos, son personas que se encargan más de la ejecución de la idea, pero sí, tienen como ese doble perfil. Ahí sí que necesitamos perfiles concretos, pero la gente que, si te refieres a los participantes, a la ciudadanía que decide bien presentar un proyecto, bien colaborar o bien apuntarse a esas actividades paralelas que suceden antes o durante el taller, no se piden perfiles.

Erica: La figura del mediador cultural como recurso humano que todavía en Medialab no está presente, pues se están celebrando las distintas convocatorias, claro, vosotros no habéis tenido ese problema porque ya tenéis unos mediadores me has dicho. Si hablamos sobre redes sociales y otros medios y plataformas digitales, sobre el lugar que ocupa internet en Experimenta Distrito he visto que tiene una página web propia. ¿Qué contenidos se publican en ella?

L.R.: La página web tiene los contenidos que generan los propios participantes en los talleres de producción, de prototipado. Toda esa documentación que hablábamos antes,

está recogida en la web. Cómo se ha hecho el proyecto, sobre qué es, cuáles son sus objetivos, etc. Hay otra parte en la que se publican noticias de actualidad, del día a día del proyecto. Otra sección que sería la del blog, que intenta ser también otra forma de documentación a través de relatos de posts creados por diferentes personas que han trabajado en el proyecto o firmas invitadas para que se vaya creando un relato más plural de lo que ha sido el proyecto. Ahí se intenta también que los propios mediadores vayan también documentando lo que es su vivencia cotidiana en contacto con esa labor en los barrios. Y recoge también toda la documentación fotográfica y audiovisual que se ha ido generando.

Erica: ¿Y en qué redes sociales estáis y para qué las utilizáis? ¿Alguna es más importante que otra?

L.R.: Estamos en Twitter, Facebook, Instagram, YouTube, Flickr,...

Erica: ¿En cada una tenéis contenidos distintos?

L.R.: Bueno, en cada una tenemos un contenido distinto también ¿por qué no? Cada una responde y da posibilidades diferentes también para diferentes públicos. Creo que las que más se están utilizando son Twitter y Facebook, porque particularmente en Facebook ha habido bastante generación de contenido. Pero diría que junto a Twitter son las dos que están teniendo en ese sentido de red social más relevancia. Luego está toda la parte de documentos audiovisuales, vamos, todos los vídeos que se han ido haciendo, que es otra parte importante también pero eso está ya más centralizado en YouTube y en la web.

Erica: Y para que os conozcan un mayor número de vecinos de cada distrito ¿cómo y dónde hacéis esa publicidad? ¿Cómo atraéis a más personas a participar?

L.R.: Bueno, aparte de las redes sociales, herramientas como la cartelería. Se utilizan muchos carteles y folletos que se ponen en diferentes lugares de los barrios, en la biblioteca, en la salida de los centros de salud, etc. YO creo que la labor fundamental para que nos conozcan, más bien para que conozcan el programa los vecinos y puedan animarse o por lo menos decidir si quieren participar o no y saber que eso existe en el barrio, es la labor de mediación. De hecho uno de los motivos fundamentales para que exista el equipo de mediación es ese, ¿no? Para poder hacer también, no sólo una difusión de qué es ese laboratorio y cómo poder participar, sino una labor de escucha, que a veces desde las redes sociales o de otras herramientas digitales es más difícil. La labor de escucha directa de qué es lo que la gente querría trabajar en un laboratorio, qué proyectos querría presentar, qué le motiva a participar, qué necesitaría, etc. Entonces creo que es esa doble vía, de difusión y poder escuchar, recoger lo que la gente quiere.

Erica: Hay veces que los vecinos, bueno, pues hay gente que no tiene redes, ¿no? Entonces esa parte física la veo muy importante.

L.R.: Claro y si estamos hablando todo el rato de esa diversidad a la que queremos poder convocar y que pueda al menos conocer el laboratorio, hay muchísima gente efectivamente, tanto en los barrios y también aquí en el centro que no utilizan redes sociales y que estaría nuevamente quedándose fuera. Por ejemplo, en los barrios hay menos, en nuestra experiencia hasta ahora, es que ha funcionado muy bien, no sólo estar en los lugares de encuentro, estar en los parques, estar en las plazas, en los colegios, sino estar también a través de esa escucha que decía y de otros mecanismos que igual nos pueden parecer ya muy obsoletos o muy tradicionales como es pegar carteles. Depende del perfil demográfico de cada barrio y a quien te estés dirigiendo, en qué parte del barrio lo estás haciendo porque claro, estamos hablando de barrios de Madrid que alguno de ellos tienen 300.000 personas, que es casi como una ciudad. Entonces hay que tener esa dimensión también, esa escala.

Erica: Antes hablábamos de la inscripción de los participantes, ¿Se pueden inscribir también a través de la web, de internet?

L.R.: Lo que es para la convocatoria de proyectos y colaboradores tenemos habilitado un formulario en la web que como te decía también está en papel. El equipo de mediación suele llevar el formulario consigo para que si hay personas que no quieren o no pueden utilizar el formulario de la web lo hagan a través de ese formulario en papel.

Erica: Yo me he puesto en contacto contigo, con vosotros a través de vuestro e-mail: experimentadistrito@Medialab-prado.es ¿Con qué fines lo utilizáis?

L.R.: Sí, aparte de recibir los comentarios que igual no vienen a través de la web, que es otra vía también para recibir comentarios y demás, tiene otras funciones. En su momento ese email genérico estaba vinculado a la persona que te decía antes que de manera externa estaba haciendo labores de coordinación, era el e-mail que tenía para gestionar toda la comunicación con los equipos, con los proveedores, etc. Aparte de esa labor de gestión directa, de esa coordinación y de recibir peticiones digamos que llegan directamente al email, también está vinculado a la página web. Entonces todo lo que llega a la página web a través del formulario también llega a este email.

Erica: Y disponéis de foros, de alguna aplicación en la que se dialogue con las personas interesadas o seguidores de Experimenta Distrito?

L.R.: No, lo más parecido a eso que existe es un espacio en la página web de Medialab que se llama Comunidad, en la que las personas sí pueden interactuar y pueden tener ahí la documentación de sus proyectos pero no lo hemos utilizado específicamente para Experimenta Distrito y no lo hemos utilizado en esa clave de que haya comunicación online entre los participantes.

Erica: Y en facebook. ¿La gente comenta, pregunta en los comentarios?

L.R.: Bueno, sí. Ahí sí. No estaba pensando en ese tipo de herramienta. Estaba pensando en algo más concreto orientado, como un foro orientado al participante de Experimenta Distrito. Pero sí, en facebook sí que hay interacción con los participantes y también con gente que no participa pero que ha conocido el proyecto. En ese sentido sí que hay esa interacción, en facebook y en Twitter también.

Erica: ¿Qué de materiales, equipamientos técnicos se necesitan y quién los proporciona?

L.R.: El equipamiento técnico básico para los laboratorios suele ser ordenadores, portátiles, impresoras, proyector, una pantalla para proyectar, eso digamos como en términos genéricos, un sistema también de megafonía, micrófonos y altavoces, como te decía antes es un espacio diáfano con 100 personas. Sería el equipamiento básico. Luego dependiendo de qué tipo de proyecto concreto se haya seleccionado hay otra serie de materiales que se van a necesitar. No es lo mismo lo que se necesita para construir unas barras para hacer deporte al aire libre que hacía falta soldarlas, hacían falta mucho material para construirlas, que el proyecto de los guiñoles, que a nivel técnico no necesitaba gran cosa, o era otro tipo de materiales técnicos: telas, materiales para tejer, papelería,...

Erica: Y lo aportan las personas.

L.R.: Bueno, no. Es decir, lo aporta el propio Medialab. Hay un presupuesto disponible para los proyectos, para los materiales que necesiten los proyectos. Y también para ese material técnico que es como el que te decía de base. Cada laboratorio independientemente del tipo de proyecto que se vaya a prototipar necesita tener. Aparte de todo el mobiliario, que no es estrictamente algo técnico pero es material que también hace falta y que también tenemos que proveer, si el espacio o la sede no lo tiene, ¿no? Entonces como todo el mobiliario y todo ese material más todo el material para los proyectos, eso lo proporciona Medialab-Prado en base al presupuesto que tiene disponible para el programa. En algunos casos es cierto que hay algunos materiales que aportan los participantes, bien porque prefieran trabajar con esos materiales, bien porque ya los tienen y se ve que no es necesario comprar más y los quieren utilizar, bien porque a veces son materiales para reutilizar o de desecho que se pueden en común hacer una colecta de quién tiene en casa un router, un módem viejo que ya no utilice, que necesitamos algunas de las partes. Entonces bueno, eso también ha sucedido pero digamos que hay un presupuesto específico para ese material.

Erica: ¿Qué otro tipo de herramientas digitales, aplicaciones o qué software utilizáis en el proceso de creación de los prototipos o en la documentación?

L.R.: Eso también depende de cada proyecto en concreto, de las herramientas que necesite, pero lo que sí es algo común a todos son las herramientas para documentar. Ahí lo que solemos proponer es un espacio específico, una herramienta específica

online para que toda la documentación esté unificada y centralizada en un mismo lugar, pero más allá de eso, cada proyecto...

Erica: ¿Y es libre?

L.R.: Sí. Ahora que tenemos la posibilidad con la nueva web de documentar. Antes ofrecíamos algunas herramientas libres, algunos repositorios como **Github**, pero es verdad que eso creaba más dificultades porque no había mucha gente que lo conociera para poder hacer esa labor. Entonces acabamos utilizando herramientas de software privativo, lo cual es claramente un límite y un problema que queremos en el futuro solucionar.

Erica: ¿Seguís alguna estrategia para informar a las distintas personas, alguna promo, algún avance sobre lo que estéis trabajando? ¿Compartís fotos de vuestro trabajo en las redes sociales o en otros medios y plataformas?

L.R.: Aparte de seguir manteniendo la actualización del proyecto en las redes sociales, como decíamos antes, se ha creado una lista de correos para comunicarnos con las personas que ya han estado, bien como trabajadores, antiguos mediadores o bien personas que han participado, también con los mentores y con todo el equipo que señalábamos antes que forma parte del proyecto. Otra herramienta importante que ha habido de comunicación han sido diferentes vídeos promocionales, como pequeños vídeos muy breves para seguir promocionando el proyecto. Se ha hecho un documental también, que recoge el proceso seguido en los 4 distritos. Se han hecho vídeos también promocionales como pequeños Teaser y tráiler. Luego hay una parte también importante que la mediación que se hace aquí físicamente, cuando llegan personas para conocer el centro y demás, se establece esa conversa conversación. También es otra forma de difundir el proyecto, no es sólo Experimenta Distrito, también otros proyectos. Pero en esas conversaciones que se establecen aquí con los usuarios por parte del propio equipo de mediación o por parte de quienes trabajamos, también son una forma de seguir informando sobre el proyecto y cada vez que hay eventos específicos activamos tanto redes sociales como correo electrónico, como Newsletters. EL propio Medialab tiene una Newsletters en la cual evidentemente te puedes inscribir y llegarías a esa información específica, de Experimenta Distrito y de otros programas de mediación.

Erica: ¿Ha participado algún colectivo, un grupo de trabajo audiovisual de aquí de Medialab en esta documentación que tenéis?

L.R.: Sí, en esta última fase del proyecto, que no lo he mencionado, pero después de las 2 primeras ediciones: la experiencia piloto en Villaverde y luego la segunda edición que como comentábamos fue simultánea en Retiro, Fuencarral y Moratalaz, ha sucedido una cosa que es que las Juntas de Distrito de 2 de esos distritos, en concreto Fuencarral y Moratalaz, decidieron financiar la continuidad del proceso. Es decir, que no terminara una vez que se hacen los prototipos y se celebran los talleres sino que hubiera una

continuidad de 6 meses contratando al mismo equipo que ya había estado participando en la edición anterior para seguir dando acompañamiento a los proyectos y los prototipos que se habían hecho para seguir vinculando a nuevas personas con el laboratorio, para seguir haciendo esa labor de difusión. En ese proceso de los 6 meses sí hemos hecho una documentación audiovisual a través de un colectivo, que se llama Colectivo La Mina, que son un grupo de trabajo también aquí en Medialab y que han estado haciendo esa labor de crear diferentes vídeos para seguir difundiendo y documentando, porque también algunas de las piezas que han hecho no eran tanto promocionales o de difusión o tanto para animar a la participación o para divulgar lo que estaba pasando sino que tenían un intento como de crear un pozo de documentación que creara como ese resumen, esa memoria del proyecto para que quisiera lo pudiera consultar además de conocer lo que había sido el proyecto.

Erica: En la entrevista que hice con Wikimedia tenían merchandising, bolígrafos, chapas con su logo,... ¿tenéis algo parecido o algún tipo de publicidad?

L.R.: Lo que hemos hecho han sido postales de cada uno de los distritos, con diferente información respecto a esos distritos, con diferentes imágenes y lemas. Y eso luego como uno de los mayores recursos que utilizaba el equipo de mediación. Parece una tontería pero cuando empiezas la conversación con alguien y te puedes apoyar en algo y enseñarlo y señalar, y ahí viene además como una pequeña descripción del proyecto, era sobre todo un recurso para la mediación, que ahora seguimos utilizando también. Aparte de las postales se hicieron también unos cuadernillos en los que vienen explicados los proyectos que se han dicho. Un pequeño resumen, el nombre, el distrito y el resumen de cuáles eran los objetivos y que quería trabajar ese proyecto. Quitando eso no hemos hecho otros.

Erica: ¿Los gastos de estas postales de dónde salen?

L.R.: Eso es parte del presupuesto que tenemos tanto para el diseño, como para luego la impresión. Hay un presupuesto específico para eso que luego podemos decidir si son unas postales o si son folletos, flyers... SE ha hecho más a ese nivel comunicativo, no tanto merchandising como me decías de bolis o chapas, sino flyers, folletos, postales... A mí me encantaría tener una camiseta de Experimenta Distrito pero de momento no hay nada.

Erica: ¿Observas algún tipo de limitación en los laboratorios de cada barrio?

L.R.: Uf... muchas. Hay muchas limitaciones. Yo creo que una de ellas es la dificultad de colaborar y trabajar con esa institución que acoge el laboratorio. Como te decía, durante esos meses que está el laboratorio temporal, la sede es una institución. Hasta ahora ha sido una biblioteca, un centro cultural, un centro social autogestionado y un centro de innovación. Y es muy difícil llegar a esa colaboración, a esa integración de Medialab como institución y a la institución que nos acoge. Porque al final el objetivo

es que esa institución experimente y se abra al formato de los laboratorios ciudadanos y que nosotros también podamos aprender de las lógicas y del día a día de esa institución. Pero eso creo que requiere mucho más tiempo del que suele haber en la administración pública porque al final, aunque a veces se nos olvida, Medialab es un centro público de la Administración, también es el Ayuntamiento, y los tiempos que tenemos no permiten como esa labor más artesana y de establecer como vínculos y canales de comunicación y de trabajo, de conocerse, de tener confianza. Para mí esa es una de las limitaciones más grandes. Si tuviera que decir una. Puedo decir muchas más.

Erica: Todas estas características que han ido surgiendo sobre el cómo trabajáis, el diálogo, la participación, la cocreación, ¿crees que estas características se pueden trasladar a otros espacios y otros contextos? ¿Cuáles y por qué?

L.R.: Sí, yo creo que el marco que propone los laboratorios ciudadanos, el de la experimentación que veíamos antes, el de la colaboración, el de la creación de comunidades, de práctica y aprendizaje entre personas diversas que no se conocían y que empiezan a trabajar en algo que les inquieta y tienen en común, que es también la mediación, yo creo que sí que es trasladable a otros contextos. De hecho el propio Experimenta Distrito tiene esa intención de trasladarlo a otras instituciones, a otros espacios y no es tanto replicarlo, que haya otros Medialabs en los barrios sino que es ofrecer una metodología, una forma de hacer para que eso se pueda conectar, se pueda modificar y adaptar a otras condiciones y contextos, pero yo sí que creo que el propio Experimenta Distrito intenta llevar esa propuesta y ofrecerla. De hecho parte de la pregunta de si es posible crear esos espacios en los barrios y si responden a alguna necesidad percibida y son útiles o no. Pero sí que creo que lo son. Y lo bueno también de este formato es que es muy flexible, muy escalable. Se podría hacer Experimenta Distrito tanto en un barrio como te decía de 300.000 personas como en un barrio de 500 personas, se puede hacer con 4 mediadores o se puede hacer con 2, se puede hacer con 1 proyector y unos altavoces o no, sin ellos, se puede hacer contratando una empresa de catering o se puede hacer organizando una comida popular en el barrio. Es decir, que es adaptable a los recursos, a los objetivos también de cada territorio y de cada institución o de cada colectivo que quiera llevarlo a cabo.

Erica: ¿Y tenéis pensado seguir, llegando a más barrios?

L.R.: Sí, la idea es continuar con el proyecto.

Erica: ¿Salir de Madrid?

L.R.: También, aparte de seguir en otros barrios de Madrid también hay experiencias ya en marcha para hacer Experimenta Distrito en otras ciudades, tanto de España como fuera, en Europa y sobre todo en América latina. Hay contactos ya iniciados con algunas ciudades, algunos ya están más avanzados, otros menos.

Erica: ¿Y en España hay ya alguno?

L.R.: En España lo que está ahora mismo más avanzado es en Burgos y en Valladolid. También ha habido contactos iniciados con Málaga.

Erica: Eso, es que me ha parecido verlo pero no estaba segura, algo de Málaga Experimenta.

L.R.: Sí. Entonces hay ese intento.

Erica: Pues a ver si llegáis a Sevilla.

L.R.: Ojalá. Hemos tenido algún contacto con algunas personas de allí. Es lento y es parte también del objetivo de Medialab, de establecer redes de colaboración con otras instituciones y poder ser una herramienta útil que ofrezca algo y que pueda aprender también de otros contextos.

Erica: Bueno, pues ¿quieres añadir algún aspecto más a lo hablado? Yo creo que hemos tocado todos los temas más o menos.

L.R.: Sí. Hay cosas que nos hubiera dado para 4 horas, como las limitaciones. Pero si te ha servido a ti que es lo importante...

Erica: Pues muchísimas gracias Lorena por todo tu tiempo.

L.R.: De nada.

Entrevista nº10. Coordinador Laboratorio de Fabricación Digital.

Realizada por María Erica Parrado Roldán a D.P.

Perfil: De profesión Ingeniero Electricista. Actualmente trabaja en la parte técnica de Medialab-Prado y en la Coordinación del FabLab.

La Entrevista se lleva a cabo el día 5 de Julio. Miércoles. 2018. A las 1800 horas, con una duración de 01:49 minutos. Es realizada en persona a Daniel en el FabLab, Laboratorio de Fabricación Digital, de Medialab-Prado.

Grabación y transcripción de la entrevista. Es grabada con grabadora de audio. Es transcrita con la ayuda del programa Espress Scribe, software para transcripciones Pro (sin licencia). Sólo uso no comercial en el hogar. Este programa ralentiza la voz para una mayor comodidad a la hora de transcribir la entrevista. Para una mayor claridad, la entrevistadora (**Erica**), irá con la grafía en negrita, y el entrevistado con grafía sin negritas.

El objetivo de la entrevista es conocer qué es el Laboratorio de Fabricación Digital de Medialab-Prado. Qué fabrican, cómo lo hacen y con qué medios. A qué proyectos dan soporte para la realización del prototipado.

Erica: ¿Cuál es tu formación y profesión en la realidad? ¿Tiene algún vínculo tu trabajo con este laboratorio de fabricación?

D.P.: Yo soy ingeniero electricista de profesión y actualmente trabajo un poco en la parte de coordinación técnica de acá de Medialab, por un lado, y por otra parte me encargo de la gestión del espacio donde estamos, el espacio de fabricación digital de FabLab.

Erica: ¿En tu vida diaria utilizas redes sociales personales, cuáles? ¿Publicas en ellas contenidos referentes a este laboratorio o sobre cualquier otra temática?

D.P.: Respuesta rápida: no, no utilizo redes sociales personales de ningún tipo.

Erica: ¿Ni página web propia?

D.P.: No, lo único que tengo, es como una red social, grupos de WhatsApp y Telegram, es con lo que me manejo. Pero no tengo una página como se hace aquí, como en realidad está todo relacionado con Medialab, utilizamos los canales de Medialab.

Erica: Luego te haré preguntas sobre eso. Háblanos un poco sobre cómo entraste en contacto y conociste por primera vez este mundo vinculado con la fabricación.

D.P.: Bueno, con la fabricación digital en concreto, el primer encuentro que tuve fue en 2008, tenía yo apenas 1 año trabajando aquí en Medialab, y nosotros tenemos una línea de trabajo que se llama Interactivos. Se organiza un taller internacional cada año y en

2008, creo que era la tercera edición que se hacía, uno de los proyectos propuestos era fabricar una impresora 3D de tipo RepRap: *“máquina autoreplicante que puede imprimir partes de sí misma en 3D para crear nuevas máquinas”*. En ese momento, el **movimiento de impresión 3D casera** era muy poco conocido y se creó un proyecto a partir de principios de 2004 / 2005 llamado RepRap, y este proyecto dio pie a lo que han llamado de muchas maneras: la 4ª revolución industrial, **la tecnología disruptiva**, pero bueno, lo que conocemos hoy en día como impresión 3D tipo casero o lowcost, incluso con ese plan. Y ese fue mi primer contacto con el mundo de la fabricación digital, meto un archivo por 1 lado y me sale 1 pieza por el otro lado.

Erica: ¿Ahí fue entonces cuando empezaste a utilizar las distintas herramientas o maquinarias necesarias?

D.P.: No exactamente, ahí lo que empecé es a ver cómo funcionaba una impresora 3D concretamente. Ahí no estábamos tocando ningún otro tipo de fabricación, solamente impresión 3D.

Erica: ¿Porque para este tipo de conocimiento son necesarios cursos de formación?

D.P.: Bueno, es una pregunta ahí un poco rara, porque hay pocos cursos de formación que estén normalizados en cuanto a fabricación digital. Hay cursitos sueltos, píldoras que van soltando por ahí. De hecho yo en el 2010 hice lo que llaman el **"bootcamp"**. El bootcamp es básicamente, una semana "a matacaballo", donde te meten un montón de información, y tienes que, en esos 5 días, aprender a utilizar distintas máquinas, distintos programas, distintas técnicas de fabricación y luego finalmente hacer un proyecto final. Fue un poco, bastante para mí, que vengo del mundo de la ingeniería. Viniendo de ingeniería entiendes un poco del funcionamiento de las máquinas, pero lo que sí me di cuenta de inmediato, es que la parte de diseño es fundamental. Y eso no lo aprendes en 5 días. Entonces sí, son necesarios **cursos de formación**, sí. Para utilizar las máquinas, no realmente. Para aprender a diseñar sí. Porque **fabricación digital, sin la parte de diseño no existe**, porque todo el tema de fabricación digital, las máquinas sin un diseño no funcionan. No son máquinas que, por ejemplo tú tienes una sierra de calar, pues la enciendes con la mano, la vas llevando y te hace un corte. Estas máquinas no funcionan de esta manera. No la puedo encender y empezar a mover yo con un panel para que me imprima en un sitio o me corte en un sitio, las máquinas dependen necesariamente de un diseño. Entonces yo creo que la parte de formación es necesaria, pero para la parte de diseñar. La parte de utilización de las máquinas realmente es muy sencilla y cada vez lo hacen más fácil.

Erica: ¿Cuál es el motivo que te ha llevado a trabajar e investigar en este campo?

D.P.: Creo que siempre he tenido curiosidad de cómo funcionan las cosas, sobre todo las máquinas y me siempre me ha llamado la atención cómo funcionan las máquinas que hacen cosas. Ver una **impresora 3D** para mí fue como muy impresionante. Ver cómo sacabas de una caja un montón de **herrajes**, de **tubos** y de **tuercas** y finalmente

conectar todo eso con una electrónica muy rudimentaria y conectárselo a un programa y que luego por el otro lado saliera una pieza, a mí de verdad me dejó un poco hipnotizado. Y tengo ya 10 años trabajando en esto y me sigo pareciendo igual de increíble que el primer día. De hecho **ahora te mostraré** la primera impresora 3D que tuvimos, que se hizo en 2008 y que creo que es la primera impresora 3D de España.

Erica: De España, y la hicisteis aquí.

D.P.: Sí, la hicimos aquí, en un taller con 18 personas, no que fueran 18 personas trabajando, sino 18 personas interesadas en ver esto cómo funcionaba, cada quien encargándose de una parte pequeñita.

Erica: ¿Qué es para ti Medialab-Prado, cómo lo definirías?

D.P.: Para su definición siempre es un punto ahí extraño, sobre todo porque es un Lab que como buen laboratorio ha ido mutando en el tiempo. Entonces la definición inicial ha cambiado mucho a lo que es ahora. Es un laboratorio ciudadano, quiere decir que cualquier persona que entra por la puerta es bienvenida y es abierto. Cualquier persona puede, no solamente participar en una actividad, sino proponer una actividad. Luego, también es muy interesante la metodología de enseñanza, que es la que existe en todos los laboratorios de aprender haciendo, aprender equivocándose, aprender prototipando y donde el enfoque realmente es justamente en todo ese aprendizaje que hay en el proceso y donde el resultado puede o no ser relevante.

Erica: ¿Qué es FabLab? ¿En qué consiste este laboratorio y cuáles son sus objetivos?

D.P.: FabLab es un término que se acuñó hace poco menos de 15 años y el primer FabLab salió en el MIT. En el MIT crean este laboratorio y extienden una clase que se llama "From bits to bytes"...o no, no me acuerdo mucho pero bueno. Ellos tienen una clase y dentro de esa clase tenían un laboratorio donde el lema era "un sitio donde puedes hacer casi cualquier cosa". Entonces la idea es muy bonita.

Erica: ¿Todo es posible?

D.P.: Bueno, sí, todo es posible, más allá de lo utópico de aquello es realmente llevarlo a la práctica. ¿Cómo en un espacio como este, teniendo una serie de máquinas, que ellos definen muy específicamente de herramientas, que abarcan una serie de técnicas de fabricación, realmente puedes construir prácticamente cualquier cosa? ¿Por qué? Porque tú puedes hacer cosas pequeñas con impresión 3D. Impresión 3D evidentemente da un salto cuantitativo enorme en cuanto a lo que puedes hacer, por lo complicado que pueden ser los diseños, ya sin hablar de hacia dónde van ellos, que es impresión ya de órganos y demás, que eso es ya otro nivel. Pero hacia allá es hacia dónde vamos, ¿no? Pero aparte tienes la parte de electrónica, la parte prototipado, pero básicamente lo que quiere decir un FabLab es un sitio donde tú puedes entrar con una idea y salir con un prototipo.

Erica: Y hacerla realidad.

D.P.: Realidad creo que es demasiado utópico, pero al menos que salgas con tu idea en fase de prototipo. Entonces te puedes llevar una maqueta, o algo, pero algo que ya puedas materializar al menos parte de esa idea., que no es poco.

Erica: ¿Eres el único coordinador de este laboratorio? ¿Cuáles son tus funciones?

D.P.: Sí, yo trabajo aquí como coordinador, y bueno, el mal común que existe en estos espacios es este: "terminamos ocupándonos todos un poco de todo", desde la operación de las máquinas, mantenimiento de las mismas, compra de materiales, de suministros, y bueno, labores menos románticas como es mantener el orden de un espacio como este, que no siempre es sencillo. Y luego incluso proponer actividades, talleres, lo que sea. Pero básicamente de lo que yo me encargo aquí es de recibir o propuestas que sean directamente de fabricación digital y darles primero, hacer un análisis de factibilidad y si tira para adelante, si es algo que es factible por la técnica o por los tiempos o por lo que sea darle cabida a estas propuestas.

Erica: ¿Cuáles son los programas o proyectos que utilizan este laboratorio para la fabricación de sus prototipos?

D.P.: Yo diría que prácticamente la mayoría, no todos. Tú habrás visto con las entrevistas que has hecho que hay proyectos que son más teóricos y otros que son más materiales. Las cosas que son más materiales lo incluyo, los proyectos más teóricos pueden tirar de acá. Para hacer rótulos, una cajita, una pequeña presentación, un trofeo,... Por ejemplo, el otro día se nos acercó una gente que tenía un proyecto más sobre programación y estaban trabajando con visualización, estaban haciendo algo de videojuegos, estaban trabajando en "Unity" y al final lo que les hicimos fue unos trofeos. Luego, pues bueno, es curioso como la presentación de algo. No es lo mismo cuando yo presento, si vamos a hacer un juego, que puede ser de una dinámica de un taller, no es lo mismo que yo coja unos papeles y dibuje en un papel a que yo me corte unas fichas y me la curre un poquito con diseño, ¿no? O sea, le da como otro nivel, no es que sea más serio, pero sí le da una componente un poco más relevante. Y entonces claro, te digo, cualquier cosa.

Por ejemplo, los chicos estos en el **Campamento Diwo** se nos acercan y nos proponen cosas. Quería por ejemplo que les hiciéramos a todos una identificación. Las identificaciones aquí a la gente les encanta, no me preguntas por qué. Las hicimos alguna vez, creo que para un evento, teníamos que estar todos..., bueno, has visto que Medialab es un espacio bastante poco formal, entonces para que nos pusiera cara la gente, quiénes éramos de la organización, pues teníamos esta identificación. Bueno, eso se quedó ahora como algo muy buscado y entonces estos chicos nos piden las identificaciones y luego al final, curiosamente, no utilizan las identificaciones para identificarse sino para apuntarse a actividades. El Campamento Diwo, una de las cosas distintas que tienen de lo que suelen ser los campamentos para niños, o al menos eso es

lo que tengo entendido, es que los niños tienen una serie de actividades entre las que pueden escoger e incluso pueden proponer. La manera de apuntarse de ellos es que ponen su ficha, usan su identificación cómo una ficha. Entonces son cosas ahí que...

Erica: La semana que viene tengo entrevista con Javier. He visto hoy una foto de Campamento Diwo, no sé si es de hoy o de ayer, de un niño haciendo el gusano que hay en el jardín.

D.P.: Sí, hice una actividad con los peques, justamente de, bueno, como ellos ya conocen el "Gusalab", lo bautizaron los niños. Ellos ya lo conocen, fue bonito echarles la historia, el cuento, de cómo había nacido. Eso fue esta mañana y ayer por la mañana. Echarles un poco el cuento pues también les enseñamos, intentamos que con el cuento también se lleven un concepto. Entonces siempre les echo el cuento de prototipado. ¿De dónde salen los prototipos? ¿De dónde salen las ideas? Tenemos ahí un momento de preguntas con los peques. Yo también para ver qué opinan ellos. Uno aprende muchísimo de los niños, casi aprendes más tú de ellos que ellos de nosotros. Utilizamos el Gusalab, como es un prototipo, que ya no lo es, sino que es producto final que ellos usan y disfrutan, de hecho hubo uno de ellos que fue muy divertido porque me echaba unos cuentos del Gusalab. Y yo decía, pero este niño ¿cómo sabe todas estas cosas del Gusalab? Claro, no me di cuenta de que él había participado, el Gusalab aunque lo fabricamos aquí, toda la parte final de pintarlo y finalizarlo lo hicieron en un taller. Uno de los niños que estaban en el taller, estuvo aquí esta mañana. Claro, los niños pequeños, me echaron unos cuentos, hasta que entendí que había participado, ¿no? Utilizamos ese elemento, que es un producto final, como para ir hacia atrás y decirles dónde nació. Entonces era muy cachondo, ¿no? Al niño yo le decía ¿dónde nació el Gusalab? entonces el niño: - De un árbol. Y yo decía... ostia. - Claro, porque en realidad tú lo hiciste de madera. Y es como... Y el otro me decía: - No, nació en la cortadora. Entonces, bueno, es bonito también con qué se quedan ellos, ¿no?

Erica: He visto que el laboratorio está dividido en partes. Háblanos sobre lo que se hace en cada una de ellas y cuál es cada parte.

D.P.: Formalmente tenemos la parte de diseño y modelado, que es donde están los ordenadores y donde idealmente la gente se sienta a buscar en internet ideas, modelos, prototipos, no sé cuántos. Los prototipos siempre al final, terminamos diseñándolos nosotros, O sea, los diseños los terminamos o descargando de internet o lo diseñamos nosotros, entonces para eso están estos ordenadores aquí.

Erica: Ya aquí esas personas que trabajen en diseño sí tienen que tener claros unos conocimientos de diseño, ¿no? ¿O pueden aprender aquí?

D.P.: Sí, también. A ver, yo creo que soy buen ejemplo de una persona que no viene del mundo del diseño pero que le ha tocado aprender un poquito aquí haciendo.

Erica: Pues si te parece vamos comentando porque luego pregunto qué máquinas o herramientas hay en cada uno. Pues vamos a ir ya viéndolo. (Nos levantamos y Daniel me explica las distintas partes del Laboratorio).

D.P.: Sin problema. Esto es ordenadores, buena conexión a internet, idealmente un ordenador con una buena tarjeta gráfica para soportar programas de modelado y demás. Tampoco te creas, que son este mundo y el otro, básicamente porque los modelos que nosotros trabajamos aquí, no necesitan demasiada potencia de procesamiento, ¿vale? Eso se quiere más con trabajos de edición de vídeo y cosas así, pero para trabajar lo que nosotros trabajamos, el modelado 3D y diseño 2D, en realidad cualquier ordenador. En realidad mucha gente incluso directamente en tablet y ya está diseñando y demás. Lo que sí tiene que tener es una buena conexión a internet. Eso sí, los modelos pueden ser pesados, entonces para descargarlos y tal... Luego tenemos la parte de impresión 3D, tal cual, pues lo que tenemos es un pequeño módulo de impresoras 3D. Tenemos actualmente 5 impresoras 3D, una está malita, con lo que nos quedan 4.

Erica: ¿Y las habéis creado vosotros aquí?

D.P.: No, son máquinas comerciales. De esas 5 que tenemos, 3 vienen en kit, lo que se hace es que se arma el kit, que eso siempre se recomienda.

Erica: ¿Lo montáis?

D.P.: Sí, lo montas tú.

Erica: Es complicado, ¿no? Yo lo veo un poquito... bueno.

D.P.: No, si viene bien explicado no suele ser muy complicado. De hecho buena parte de las máquinas hasta 2010 o por ahí venían desarmadas. Hoy por hoy te lo ofrecen como una manera, como un incentivo para que tú aprendas cómo está hecha la máquina, y a la vez como un incentivo para que les pagues más para que te la monten. Esta es la máquina que te decía yo que es la primera impresora 3D que hicimos aquí hace 10 añitos, en 2008/09.

Erica: Luego le echo fotos, porque tengo fotos de todo, pero sin nombre.

D.P.: Vale. Tenemos una parte que es **Microfresado**. Lo que tiene es una fresadora de pequeño formato y en esa máquina puedes hacer pequeños moldes o cortes pequeños.

Erica: Cuéntanos qué es una fresadora.

D.P.: Una fresadora es una máquina, como todas las que hay aquí, de control numérico. Necesitan un archivo digital para seguir las instrucciones que se le dan. Básicamente lo que hacen, el caso de la fresadora, es mover una fresa en 3 ejes. Mueven en (X, Y, Z). Puede básicamente desgastar o cortar. Con estas máquinas, las de pequeño formato se usan sobre todo para trabajar con moldes. Por ejemplo, tomo un bloque de cera y voy fresando lo que se dice el positivo de un molde. Imagínate que quiero hacer una moto.

Busco un modelo de una moto y lo freso en un molde y luego me queda en positivo. Luego yo puedo vaciar con una silicona y me queda ya el propio molde. En esta maquinita yo aquí le puedo poner un bloque de cera, como este, yo me he cogido un modelo de una moto, lo he puesto aquí, la máquina mueve este eje de izquierda a derecha, este se mueve de delante hacia atrás, y esto se mueve arriba y abajo. Este no tiene nada, pero en la punta lleva una fresa, y va desgastando.

Erica: Hasta que se queda la forma. Por eso se puede hacer cualquier forma.

D.P.: Bueno, cosas muy complejas, algo como esto, no lo podría hacer. Ahí es donde entra toda la gracia de la impresión 3D. El poder depositar material solamente donde lo necesites. La ventaja con este proceso de fabricación es que una vez tienes el molde, ya puedes hacer dentro del molde, puedes hacer en este caso otro de escayola. [...]. Tenemos aquí la parte ya de impresión 2D, que son las maquinitas que tenemos acá. Estas máquinas que ves aquí son interesantes porque estas máquinas están hechas con **cortadora láser**. Entonces también es interesante cómo en un espacio como este, que está lleno de máquinas, esas máquinas pueden construir otras máquinas.

Erica: Interesante, máquinas que construyen otras máquinas. ¿Por eso se llaman makerbot? ¿Bot de robot?

D.P.: "Robot que hace". Y luego en impresión 3d hay un montón de cositas interesantes que puedes ver. Esto impresiona así.

Erica: Arcilla.

D.P.: Esto es súper frágil porque todavía no lo han... mira si es frágil que cuando lo cogieron de aquí se dobló. Porque esto todavía no está cocinado. Esto lo puedes hornear y tú lo horneas y te queda sólido. Y la ventaja de esto es que si tú puedes coger todo ese material y si no me gusta, echo agua y otra vez tengo materia prima.

Erica: Ah, ¿se deshace?

D.P.: Claro, es que esto es barro. Tenemos nuestro módulo de electrónica, y esta es la parte más de "cacharreo", con circuitos, con arduinos, Raspberry,...

Erica: Arduinos, ya lo he escuchado varias veces y todavía no sé lo que es.

D.P.: El Robotótem tiene arduinos, tiene Raspberry pi, hasta una impresora de papel. El arduino es básicamente un microcontrolador. Es de los proyectos de **opensource** más populares que hay. EL arduino se crea como una plataforma donde tú puedas, de manera rápida y a través del puerto USB de un ordenador, programar un microcontrolador para que las entradas y salidas interactúen de alguna manera.

Erica: ¿Qué controla por ejemplo en el eco-robot?

D.P.: En el eco-robot no te sabría decir, porque no sé muy bien que tienes ahí.

Erica: Tiene unas plantas dentro y le riega, y cuando te acercas se pone en funcionamiento y parece que te mide el nivel de algo.

D.P.: No, ahí lo que está midiendo es la calidad del aire, ¿vale? No sé muy bien cuál es la interacción del robot. Una idea bastante fácil de entender de cómo funciona un arduino es que las primeras impresoras 3D que se hicieron eran controladas por un arduino. Entonces al arduino le metías un programa, un lenguaje, que es el lenguaje que leen estas máquinas que se llama G-code. Y ellos van siguiendo esas instrucciones en G-code. Básicamente las instrucciones son mover 3 motores, un cabezal en 3 ejes. Ese cabezal va depositando material en las coordenadas que tú le vas a decir. Tú programas el arduino para que este G-code por un lado y él lee unas entradas, o lee unos sensores que son sus entradas, por ejemplo lee la temperatura ambiente y entonces tú le dices, yo quiero que me subas la temperatura del cable a 120 grados. Entonces él dice OK. Lee la temperatura ambiente como una entrada y dice "OK, la temperatura ambiente son 25 grados. Tengo que calentar a 120 grados". Entonces su salida es una resistencia que va calentando. Pero no va calentando al infinito, va calentando según una entrada que es un sensor de temperatura. Entonces la resistencia le dice "¿A qué temperatura estoy?", y el sensor le dice "A 30 grados". Entonces la resistencia dice "Perfecto, sigue mandándome corriente que yo necesito seguir calentando". Y va a seguir haciendo es pregunta hasta que llega a la temperatura objetivo, 120 grados. "Ya tengo 120 grados, ¿qué hago?" "Apágate". Entonces va a bajar a 119 grados. "Oye, estoy a 119 grados, ¿qué hago?" "Sube a 120"... y así se va manteniendo la temperatura a una temperatura estable. Entonces el arduino se encarga de hacer esa relación entre las entradas (sensor de temperatura) y las salidas (motores y resistencias que produce el calor).

Erica: Curioso. ¿Qué más? Siguiente.

D.P.: Esa es la parte que, digamos, sería recordando un poco el eslogan este de "un sitio donde puedes hacer casi cualquier cosa", y esta parte es fundamental, la parte de interacción, de inteligencia que se le da a los proyectos.

Erica: Es que Medialab sin Fablab, sin laboratorio...

D.P.: Ya, es que es un taller de fabricación y si no tuviésemos todas estas máquinas pues tendríamos serruchos y sierras, que también los tenemos, pero bueno. En realidad lo interesante de esas máquinas es que nos permiten trabajar de una manera mucho más rápida y eficiente. Eficiente porque tú te sientas un rato, te piensas el diseño. Y el diseño puede estar pasando por todas las estaciones de trabajo, donde se van a ir sumando elementos, o lo vamos cambiando de escala, o lo vamos cambiando de formato. Por ejemplo, la silla que yo siempre pongo de ejemplo [...buscando la silla...] Esta silla, con el mismo archivo, yo creo mi diseño y en la cortadora láser, de una manera super rápida, y utilizando un material baratito, y luego con el mismo archivo y escalándolo lo paso a la fresadora ya de gran formato, cambio de escala y cambio de material.

Erica: Vi, buscando información sobre Medialab, a Marcos García el director, estaba en un programa, lo estaban entrevistando. Bueno, se levantaron y dijeron - Esta sillas han sido fabricadas en Medialab. Me imagino que aquí, ¿no? Las sillas donde estaban sentados. Me llamó la atención.

D.P.: Dicho esto, como te comentaba, la ventaja de trabajar en un espacio como este es que utilizando el mismo archivo, yo podría haber impreso la silla en 3D por ejemplo. Esto es la parte de corte y grabado láser, y esta es, la cortadora láser. Y esta máquina en realidad se utiliza muchísimo, porque es una máquina muy rápida.

Erica: ¿Es complicado su manejo?

D.P.: No, yo creo que es la máquina más sencilla que tenemos aquí. Es muy sencilla de utilizar porque trabaja en 2 dimensiones nada más y claro, es muy sencillo de entender. O sea, yo dibujo un cuadrado y corta un cuadrado, no hay mucha más historia.

Erica: Sólo corta.

D.P.: Sí, esto corta y graba. Esto sería un grabado [lo muestra].

Erica: ¿Y esta habitación?

D.P.: Esta habitación es lo que serían partes sucias y ruidosas del taller. Aquí tenemos las máquinas que hacen más ruido, las máquinas que generan más basura, serrín en este caso. Ahí tenemos la sierra circular.

Erica: Bueno, no está tan sucio para ser lo que es.

D.P.: El taladro de banco, que esta es toda la parte un poco de metal-mecánica, los tornillos [ilegible]. Y esta es la máquina, la cortadora, la fresadora de gran formato. Esto ya puedes trabajar con materiales de 5cm o 6cm de espesor, puedes trabajar con madera, con espuma, con cartón, plástico,... Todo esto que ves aquí, menos el policarbonato ese que se cortó con una sierra circular, todo lo demás ha sido cortado aquí. Y esta es la parte más de trabajo de madera y algo de metal. Y poco más, luego tenemos los bancos estos de trabajo, un poco de herramientas. En un mundo ideal todo esto debería estar despejado para poder trabajar. Y luego tenemos los bancos aquellos, las mesas de trabajo donde la gente se sienta directamente a trabajar.

Erica: ¿Cómo es el proceso de fabricación de un prototipo? ¿Qué fases se siguen?

D.P.: El flujo de trabajo es más o menos el mismo para los distintos métodos de fabricación. Partes de una idea, esa idea por lo general la plasma en un papel, no hay nada digital hasta ahora. Pero una vez tienes esa idea en el papel sí tienes que llevarla al diseño digital, tienes que tener en cuenta también cuál va a ser tu producto final. ¿Va a ser un mueble de madera, una carcasa para electrónica, unas identificaciones cartón?

Erica: Por ejemplo, lo de Autofabricantes y las prótesis de mano, ¿es más complicado y necesita más tiempo, o cómo sería? ¿Cuánto se tardaría desde que se habla? ¿Qué formas puede tener las prótesis de una mano?

D.P.: Es complicado decir así a priori cuánto tiempo vas a tardar en algo...

Erica: ¿Porque ahora en qué proceso está?

D.P.: Ellos están trabajando en varios proyectos también. Entonces es complicado, pero la prótesis que ellos tienen ahora, no sé por qué versión van, porque todo el tiempo están mejorándola. Por eso siempre hablamos de prototipo y nunca de producto.

Erica: Claro, porque un prototipo luego se sigue avanzando y se mejora.

D.P.: Siempre hay líneas a mejorar, a cambios. El caso de ellos es particular porque trabajan muy intensamente la parte de la personalización. En el ejemplo de las prótesis, no todo el mundo tiene la misma condición, no tiene el mismo muñón, la misma movilidad en ese muñón. Va a variar muchísimo con el daño que tenga esa persona en la extremidad, con el tamaño. Algo muy curioso que ellos están trabajando ahora, que es el proyecto de **SuperGiz**, **repensar la prótesis**, no tener esa idea que siempre tenemos de una única prótesis que nos va a resolver todo, porque es irreal pensar de esa manera. Entonces ellos le han dado una vuelta, se sientan con el paciente, se sientan con el niño/a, se sientan con la familia y le hacen un estudio al peque, o a la peque. Le preguntan qué hace en su día a día, dónde necesitan más ayuda, qué le gustaría poder hacer más fácilmente. Y luego se sientan con un grupo de diseñadores industriales, arquitectos, de todo tipo, gente más especializada y ellos se encargan de diseñar lo que ellos llaman un "gadget". Por cada uno de estos usos que les plantean como necesidad. Entonces tienen un gadget para jugar a la pelota, para peinarse...

Erica: ¿Y tú ayudas en todos estos proyectos, en todo lo que hay, o sólo colaboras en algunos? ¿Cómo te organizas con tu trabajo?

D.P.: Depende de la fase del proyecto, depende de lo que pidan, etc. Por ejemplo los chicos de Autofabricantes no piden ni agua, estos chicos son super autónomos. Empezaron, al principio les echabas una mano, les mostrabas cómo utilizar las impresoras y demás, pero mentira. **Fran** llegó aquí que ya sabía, había trabajado en el FabLab de Sevilla. Entonces conoce perfectamente el ecosistema de un laboratorio como este. Este sabía utilizar impresoras 3D. **Mila**, que viene también de allí, lo mismo. Los dos son arquitectos, entonces no tienen ninguna necesidad, al contrario, yo aprendo de ellos. Luego el grupo, bueno, **Autofabricantes** es un poco bastante más extenso, pero aquí hay gente, yo soy el que menos sabe de todos ellos, sin duda. Yo aquí lo que te cuente es con lo que me quedo de escucharlos a ellos hablar, pero yo... es que no me piden ayuda, estos chicos ya tienen 2 años trabajando, son totalmente autónomos. Donde sí les he echado más una mano es al [proyecto del bipedestador](#), que esencialmente es un dispositivo, ahora te lo muestro, es una silla postural, una silla

donde sientan a niñas/os que tienen algún tipo de necesidad de fisioterapia y básicamente lo que hace es que les permite, bueno, la mayoría han perdido capacidad de moverse por sí solos, de mover alguna extremidad por sí solos, entonces ellos necesitan sentarse una cierta cantidad de horas al día y cambiando de posición para hacer sus ejercicios. Entonces esto es un ejercicio bien bonito de ingeniería inversa, donde buscaron un producto comercial, pero que había hecho también con una fresadora y básicamente lo que hicieron fue despiezarlo, medirlo y adaptar los planos de cada una de esas piezas para luego hacerlo en la fresadora grande. Entonces la idea de esto es abaratar significativamente los costes porque una silla de estas comercial cuesta más o menos 2000 euros y en cambio una de estas hechas aquí puede costar la cuarta parte.

Erica: Lo que te comentaba antes, este año Medialab cuenta con los 6 laboratorios, ¿a cuál pertenece FabLab y por qué?

D.P.: A **PrototipaLab**, básicamente porque es lo que se llama, la línea más de prototipado. Vamos a ver, creo que es más, por un lado, organizativa que otra cosa porque en realidad al final todos los laboratorios pueden o no tirar del espacio como recurso. Entonces el FabLab es un recurso que es transversal, no depende de exactamente una línea de trabajo. Lo que sí es verdad es que a nivel organizativo es mucho más sencillo ubicarlo dentro de una línea de trabajo que ya existe que ponerlo como un apéndice. En realidad no tenemos nuestra propia programación, dependemos de la del Centro. Lo que sí es verdad es que algunas cosas van saliendo que no están dentro de la programación. Sin ir muy lejos, el proyecto de Autofabricantes no está dentro de ninguno de estos laboratorios, va un poco por su cuenta.

Erica: Claro, eso me contó, que viene del proyecto que ellos iniciaron, de "Autonomía, Cuerpo y Salud". Y es lo que decíamos de la idea que él traía, ha evolucionado.

D.P.: Ha evolucionado y no solamente eso, sino que dentro de Autofabricantes se empezaron a ramificar. Entonces por ejemplo salió el proyecto SuperGiz.

Erica: ¿Qué áreas del conocimiento o ámbitos de la sociedad están presentes en los proyectos? Si seguimos con el ejemplo de Autofabricantes o de otro, ¿cuáles podrían estar presentes?

D.P.: Un montón, dentro de Autofabricantes, para usar eso como ejemplo, hay un montón, porque viene gente de la parte de diseño industrial, gente que son un poco más los que se encargan de las mecánicas, de la ergonomía, super importante en estos casos, que las cosas que se diseñen no sean incómodas. Luego están los diseñadores gráficos que también tienen una parte bastante importante porque bueno hacen parte del diseño pero hacen también parte de la parte un poquito más de color, estética,... Hay arquitectos/as, gente que trabaja con electrónica. Está P.S., que lo verás por ahí ir y venir, es el chico que se encarga de la parte de electrónica, es un crack de la electrónica. Y ellos como tienen una gran componente electrónica **dentro de los prototipos de las**

manos, que es todo lo que controla la apertura, el abrir y cerrar de la mano. Son 3 motores, me parece, **3 micro-servomotores.** Uno que controla el pulgar y dos más que controlan el resto de los dedos. Y eso a su vez va conectado a unos sensores mioeléctricos que van por encima de la piel, entonces hay una parte también de entrenamiento del propio paciente de ir dándole las señales eléctricas a los motores para que hagan lo que quiere que haga la prótesis.

Erica: ¿Se podría acostumbrar una persona que no ha tenido ese miembro?

D.P.: Claro que sí. Esa es la gran diferencia, perdón por la expresión, de trabajar con animales a trabajar con personas. Trabajar con animales que se acostumbren a una prótesis es muy difícil, porque el animal no entiende que eso, a la larga, aunque al principio le va a costar y doler, a la larga le va a dar mejor calidad de vida. En cambio las personas lo entienden. Y les puede ser frustrante, y les puede doler, y les puede costar, pero saben que a la larga esto les va a dar mucha más autonomía. Entonces, te lo digo porque estamos trabajando también con proyectos y prótesis para animales y eso es el gran problema que existe con los animales. Al animal le estorba y se la va a querer quitar, es lo primero que va a intentar. O sea, tiene que ser un caso muy extremo que suele ser por ejemplo, animalitos que han perdido 2 patas. Esos animalitos ya no pueden moverse, habrás visto muchos vídeos de cerditos, gatitos o perritos que ha nacido o ha perdido 2 patitas y le ponen un carro. Entonces él con el carro, claro, es mucho más automático, para ellos es mucho más natural el ver que "mira, ahora estoy elevado y con mis patas delanteras voy de un lado para otro". Entonces claro, son casos muy extremos. Pero cuando han perdido 1 sola extremidad, sobre todo si ha pasado mucho tiempo entre que la han perdido y que les intenta poner la prótesis, el gran porcentaje de los casos termina simplemente no aceptándolo. Entonces hay gente de todo. Te dije, estos chicos que son más de la parte de diseño pero también muy metidos con la parte de electrónica, metidísimos con la parte de modelado, escaneado, impresión 3D, porque tienen que escanear los muñones para luego poder hacer la prótesis que encaje perfectamente en el muñón, que no haya posible malestar ni daños en la extremidad. Luego estoy trabajando también en el proyecto "**Proterum**", que son **Prótesis para pequeños rumiantes, para cabras y ovejas.** Y el proyecto también una diseñadora gráfica, una diseñadora industrial y una veterinaria. Son 3 chicas que han propuesto este proyecto.

Erica: Y todavía no se ha empezado, ¿no?

D.P.: Sí, ya están trabajando. Tienen ya un primer modelo de prótesis. De hecho ya el prototipo que se llevaron, ya lo pusieron en una cabra, se dieron cuenta de que habían escogido un ángulo que no era el más adecuado.

Erica: Y poco a poco lo van haciendo cada vez mejor.

D.P.: Claro, están en ello.

Erica: ¿Tenéis alguna relación con otro laboratorio o talleres realizados en Medialab? ¿Cuál es esa relación?

D.P.: ¿Con otros talleres?

Erica: Con otros grupos, por ejemplo, ¿habéis tenido algún encuentro con Experimenta Distrito?

D.P.: Sí, bueno, más que encuentro, en realidad, yo creo que más bien es al revés. Nosotros no es que ofrezcamos nuestro servicio, pero funcionamos de cierta manera como, se nos piden cosas y nosotros las hacemos. Con **Experimenta** han salido cosas como muy directas de "mira, necesitamos que nos fabriques un cartel para esto" a proyectos que ya han creado un vínculo un poco más estrecho con el FabLab. Entonces por ejemplo hay un grupo que se llama "**Juego de troncos**", que nació en **Experimenta Distrito del distrito Retiro**, y estos chicos tienen un aula eco-ambiental, que se llama "la cabaña del Retiro", y con ellos estamos trabajando. Estos chicos son super activos, de verdad tenemos un montón de cosas que hemos hecho con ellos. Empezamos trabajando con material de desecho de las podas del Retiro, para venir aquí y grabarlos con láser o taladrarlos para hacer portalápices, ahora estamos empezando con una línea de trabajo de fabricación de **Casitas para Pájaros**, que se hacen según las especies de pájaros que haya en la zona. Estamos en **fase muy experimental**, eso lo acabamos de empezar ahora, estamos a la espera de unos ornitólogos que deberían ir en septiembre para el aula a ver las casas, las pegas que puedan tener, las ventajas y desventajas...

Erica: Claro, porque dependiendo de la especie, el tamaño, las dimensiones... claro.

D.P.: Las dimensiones varían, bueno hay un montón de cosas, es todo un mundo. Y es un mundo muy bonito. Entonces bueno, estamos ahora en una fase en prototipo, ya hemos hecho 3 o 4 prototipos que, claro ahora tampoco es el momento porque los pajaritos buscan casa básicamente entre otoño e invierno, cuando llega la primavera salen, ya no tienen que refugiarse.

Erica: Además yo veo incluso, cuando vives en un piso y ves que te hacen un nidito en la ventana porque ya empieza el calor, sí, la verdad que estaría bien, si se pudiera poner una casita ahí...

D.P.: Sí claro. Y en el caso de, incluso a nivel de tenerlo en tu piso lo puedes tener sin problemas. El caso con los pájaros y con, bueno, hay un montón de animales, insectos y demás, es que claro, como estamos cada vez deforestando más y poblando más, ellos van perdiendo su hábitat. Entonces esta es una manera de devolverles a ellos un huequito ahí en el medio de la ciudad donde poder criar a sus polluelos. Esto es un proyecto muy bonito y quizás un poco, bueno, un poco ambicioso en el sentido que también queremos dar el paso de casas para **murciélagos** y también para **insectos**.

Erica: ¿Y dónde suelen estar los murciélagos?

D.P.: Los murciélagos buscan también en árboles, buscan también en rocas, en cuevas. Buscan zonas oscuras pero cálidas. Y luego recovecos muy pequeñitos. Un pajarito en una casa cuadrada, una cajita cuadrada vive perfectamente. En cambio un murciélago necesita una zona como muy pequeñita y luego tiene una cosa particular que es que el murciélago no entra necesariamente volando a la casa sino que él llega como a una especie de rampa y luego va andando. Es curioso, yo eso no lo sabía. Entonces tiene que tener una especie de superficie, una malla, un calado o algo que sirva como escalera. Pero de eso todavía no tenemos ningún prototipo. Como todas estas cosas, cuando empiezas a escarbar un poquito te das cuenta de todo el conocimiento que hay que amasar para hacer algo que no sirva para la especie, que no se te vaya a caer en la cabeza y te vaya a matar, un montón de cosas. En ese sentido yo creo que nosotros conseguimos un diseño bastante eficiente porque se hace con una madera muy barata, contrachapado, todo se hace con corta láser, y es muy resistente y muy ligero. Entonces eso inclusive, eso es una de las cosas, tú haces una casa de pájaros y la cuelgas ahí en el Retiro y en un ventarrón va y le cae a alguien en la cabeza, mal vamos... Entonces no es lo mismo una casita que tú te pones en tu jardín o en tu terraza o en donde sea, que es un sitio más o menos controlado, a un sitio público.

Erica: **Ahora cuando piensas todas estas cosas...**

D.P.: Claro, son cosas que a uno no se le ocurren pero bueno, cuando empiezas ahí a escarbar un poquito pues bueno, te das cuenta.

Erica: **En el laboratorio de prototipado nace la idea, y en colaboración se lleva a cabo y se crea el prototipo. ¿Cuál es el origen de Fablab? Hemos estado antes más o menos hablándolo.**

D.P.: Como te decía, el Fablab se originó como un espacio de apoyo a una asignatura del MIT y básicamente, siendo el MIT tenía un montón de recursos y lo que hicieron fue concentrarlos en un solo sitio. Dices, pues mira, el departamento de tal tiene una impresora 3D, los de no sé cual tienen una cortadora de control numérico, estos de allá tienen una cortadora láser... ¿por qué no juntamos todo eso en un sitio y de esa manera aprovechamos, centralizamos todo en un mismo espacio para tener todas estas técnicas? Entonces ese es un poco el origen. Es un laboratorio de fabricación digital. También lo podemos definir como un laboratorio de prototipado rápido.

Erica: **Y claro, en cada prototipado hay una necesidad asociada a un problema, en todos. ¿Por ejemplo? ¿Qué tipo de necesidad?**

D.P.: Sí, la mayor parte de las cosas que hacemos aquí, aunque hacemos una buena cantidad de proyectos artísticos, pero buena parte de lo que se hace aquí y se hace en otros FabLabs responde a eso, a una problemática que puede ser global pero mayormente suele ser local. O sea, es una problemática de nosotros, ¿no? O sea, hay un problema global de que estamos acabando con el ecosistema de los pájaros, sí, pero la respuesta, aunque es un problema global, tiene que ser local. ¿Por qué? Porque yo no

voy a hacer casas para guacamayos, no voy hacer casa para tucanes, ¿no? El tucán pues vive en la selva de Brasil y Venezuela, pues aquí poco. Entonces ¿qué hacemos nosotros? Casitas para el papamoscas,... especies locales.

Erica: Claro, especies que habitan aquí cerca.

D.P.: Piensa en global, actúa en local. Una problemática que nos afecta a todos, pero no nos afecta a todos de la misma manera. Los murciélagos son como los pesticidas de la naturaleza, se comen como mil bichos por noche. Yo no lo sabía, me estoy enterando porque claro, con la experiencia de las casas de pájaros. digo mira, vamos a leer un poco qué hay tras las casas de murciélagos. Te recomiendan que si tienes un huerto o vives cerca de un huerto. Es una manera de disminuir significativamente la cantidad de pesticidas que utilizas es tener una casita para murciélagos.

Erica: Claro, y el murciélago se encarga.

D.P.: El murciélago se encarga de comerse todos los bichos. Y los murciélagos tienen una sola cría al año. La población de murciélagos está disminuyendo a un ritmo, entonces claro, un pájaro se puede hacer un nido, tienen crías, más de un polluelo no sé cuántas veces al año, pero los murciélagos tienen solo 1 al año.

Erica: ¡Qué curiosos todos estos temas!

D.P.: Sí, es bonito porque aprendes un montón.

Erica: ¿Y qué características siguen los prototipos como productos? ¿Qué aportan a la sociedad? Lo hemos estado viendo. ¿Se puede hablar entonces de procomún y conocimiento libre? ¿Están sujetas a las políticas de producción del mercado?

D.P.: ¿Estamos sujetas a las políticas de producción del mercado? NO. Es lo mejor que tiene un espacio como este. Para nada, no estamos sujetas a ningún tipo de políticas. Un espacio como este, nunca debería estar sujeto. Hay espacios como estos que están dedicados a la fabricación de prototipos que luego van a ser hechos en producción masiva, comercializados y todo lo demás. Eso es la manera tradicional de hacer las cosas. La ventaja de este sitio es que no hay porqué hacerlo así. **¿Y por qué no tiene que ser así?** Porque producir para nosotros en un espacio como este, producir una cosa o producir 100 cosas es exactamente lo mismo. Cuando tú hablas de cadenas de producción y demás, producir 1 cosa te cuesta lo mismo que producir 10.000 cosas, por eso haces 10.000. Eso hay que mirarlo, porque yo cuando voy a hacer las casas de pájaros no agarro y hablo con un chino y le digo "mira, este es el diseño, cuánto es el mínimo que me haces". Me va a decir mira, te voy a hacer 500. Y vienen transportadas desde no sé dónde. Todo aquello tiene impacto ecológico importante. Aquí se produce lo que se necesita. Es verdad, la materia prima puede venir de afuera pero la fabricación se hace aquí y según la necesidad. Necesitas 3: te hago 3. Necesitas 10: te hago 10.

Erica: Al no estar sujetas a este mercado puede ser conocimiento libre, procomún.

D.P.: No necesariamente, no todos los FabLabs publican lo que hacen ni tienen por qué liberar. Deberían. Hay un código ético de espacios como este donde se supone que es lo que deberían.

Erica: Pero es lo más importante, ¿no? Lo que habéis avanzado pues documentarlo y que otro que quiera empezar o continúe desde ahí.

D.P.: Sí, y no empiece desde cero. Nunca reinventar la rueda. De hecho eso se hace de una manera muy natural. Somos seres flojos por naturaleza, entonces lo primero que vamos a hacer es copiarnos del otro. Sin ir más lejos, las casitas de pájaros, en realidad eran las cajas de altavoces que ves allí. Ahí colgando del techo, ves una caja que es un altavoz. Y fue un día que estábamos aquí comiéndonos la cabeza mirando en internet cómo eran los diseños y tal, y de repente nos quedamos viendo las cajas esas y "pero si a esto le pones un techo a dos aguas y ya está". Y efectivamente fue lo que utilizamos. Y ha sido lo mejor que hemos podido hacer, porque en internet hay un montón de diseños que son super complejos, porque en realidad no están necesariamente pensados para hacer con corta láser, o están pensados de una manera estética más que de una manera práctica o estructural. Entonces son casas como casas. Bueno sí, son muy bonitas de ver, pero no necesariamente son prácticas. Entonces el pajarito en realidad la parte estética le importa poco, lo que le importa es que sea funcional, que esté dentro, que sea más o menos hermético, que lo resguarde de los elementos y poco más.

Erica: Pasamos a lo que antes hemos comentado un poquito, a la metodología de trabajo que lleváis a cabo en el laboratorio. Ya hemos hablado de cómo se crean los prototipos y las fases. ¿Cómo trabajáis? Todo lo que has dicho esto, el movimiento maker decíamos que bueno, que eso ha existido siempre, ¿verdad?

D.P.: Sí. Ahora se llama de otras maneras. Antes lo llamábamos "manitas" o "el cuñado" [risas] Ahora tiene ese puntito **maker**. A ver, yo creo que el movimiento maker ha tenido como mucho auge porque que aquí, ya me van a tirar piedras. No todo el mundo puede ser manitas, para ser manitas tienes que tener un poquito más de conocimiento, sobre todo, habilidad manual con herramientas tradicionales. El fontanero, el carpintero, o gente que tiene conocimientos.

Con estas herramientas de fabricación digital todo el mundo puede sentarse y darle a un botón. Eso es mucho más interesante porque abres a mucha más gente, de muchísimas más ramas, de profesiones de distintos niveles de conocimiento. Los empoderas para que hagan más cosas. Yo he tenido aquí niños de 4 años que no alcanzan ni la impresora 3D, se han sentado, le pueden dar al play y con eso generar un muñequito, por ejemplo, imprimir un juguete. le ha dado una vuelta de tuerca a lo que es construir. Antes pasábamos por construir o era gente que tenía muchas habilidades manuales o tirábamos de legos, tirábamos de juegos de construcción donde todo está ya pre hecho, ¿no? Esto como que interrumpe un poco este proceso y dice pues no, mira, ni tienes que ser "super recontramánitas" ni te tienes que limitar por todas las limitaciones que tienen estos juegos que ya vienen hechos. Tú puedes ya crearte tus propias cosas.

Erica: ¿Y qué ingredientes le ponemos más al hacer? ¿Qué le sumamos?

D.P.: Mucha **curiosidad**. Lo que comentabas antes, resolver un problema porque tú en el momento en el que empiezas a hacer, ese hacer responde a una necesidad.

Erica: ¿Y el error es bueno?

D.P.: El **error** es fundamental, porque nadie aprende si no se está equivocando. De hecho, cuando más aprendes es cuando te equivocas. Cuando todo te sale bien no aprendes nada.

Erica: ¿Cuántos días a la semana vienes tú aquí a Medialab al laboratorio?

D.P.: Yo aquí trabajo todos los días. Al laboratorio le dedico la mitad de mi jornada más o menos. Suele ser más, porque luego al final, te lo vas balanceando también un poquito dependiendo del nivel de trabajo que tengamos. Cuando tenemos un pico de trabajo, tenemos algún taller de producción de estos de 2 semanas internacionales, tienes ahí un pico de trabajo.

Erica: ¿Te reúnes con los equipos de cada laboratorio?

D.P.: Sí, cuando tenemos un taller ya previamente estamos con ellos desde la fase de selección del proyecto. Depende también del taller. No es lo mismo un taller de periodismo de datos, donde al final no te piden prácticamente nada, alguna cosa que me han pedido en algún momento, es algo mucho más digital pero sí, de la parte material piden muy poquito o prácticamente nada. Y luego vienen talleres como Interactivos? donde prácticamente todo es material. Y luego hay cositas intermedias, Experimenta Distrito, es curioso porque también. Gente que te ve y que te propone cosas muy variopintas. Por ejemplo, **van a señalar las paradas de autobuses** para que el autobús se pare donde se tiene que parar para la silla de ruedas y no antes ni detrás. Entonces ¿qué necesitan ellos? Necesitan simplemente que les cortemos unas **plantillas en polipropileno** para ellos venir luego con un spray y pintar esto. Entonces eso es un ejemplo. Qué más... hicimos también, ellos están trabajando con un proyecto que era de unas **bibliotecas informales**, en realidad era un intercambiador de libros, y están reutilizando las cabinas viejas de telefónica (salió estos días en El País) y entonces este grupo lo que hizo fue identificar estas cabinas, pintarlas...

Erica: Yo me llevo un libro y cuando lo leo lo vuelvo a dejar.

D.P.: Sí, o no, o te los llevas y dejas otro y ya está. Entonces eso son pequeñas iniciativas que yo creo que es reeducar a la gente, es también como quitarte ese mito, que la gente dice "no, es que cuando veas eso la gente va a ir y a robarse todos los libros". Y la verdad es que te pones a pensar y dices ¿sabes qué? Eso sería lo mejor que podría pasar.

Erica: Porque se los estará leyendo.

D.P.: Se los estarán leyendo. Si vienen y se roban otra cosa pues mira... si robas un libro... entonces creo que mira, son cosas que dices, qué tonterías. Luego cuando te pones a ver, la gente no sólo no roba los libros sino que se los lleva y deja el libro. Entonces son cositas que son interesantes.

Erica: Sí, eso lo vi yo y me interesó mucho.

D.P.: Sobre todo estas cosas que tienen que ver con el espacio público y lo que hablábamos, ¿no? Son una problemática que las instituciones no dan soluciones a una problemática como esta porque el mecanismo es gigantesco, se mueve a una velocidad imposiblemente lenta, mientras que el ciudadano no. El ciudadano tiene esa necesidad y todos los días tiene el mismo problema.

Erica: Por eso la tienen, porque no se les ha resuelto.

D.P.: Claro. Entonces ¿qué hay que hacer? Pues mira, las soluciones a lo mejor, en vez de esperar a que venga el Ayuntamiento, pues vamos a solucionarlo nosotros. Vamos a movernos nosotros. Vamos a hacer una acción al respecto. Y si el Ayuntamiento nos ampara, tanto mejor, pero tampoco te puedes quedar de brazos cruzados esperando que el Ayuntamiento te resuelva absolutamente todo.

Erica: Es un proyecto Experimenta Distrito bastante...

D.P.: Sí, a mí el proyecto de Experimenta Distrito, es uno de los proyectos que me parece que más resuena con lo que nosotros hacemos aquí. Esta tarde que la gente proponga, o sea, escuchar a la gente cuál es el problema de su comunidad, de su barrio, de su edificio. OK, ese es tu problema, ¿por qué no propones tú también la solución? Porque no todo puede ser "yo escribo cartas de quejarme para". ¿Por qué no escribes también una propuesta de cómo solucionar esto? Entonces hay cosas que pueden pasar por algo tan sencillo como que bueno, **servir de puente entre la ciudadanía** y yo qué sé,... los puntos limpios, entonces ir y recuperar llantas. ¿Y con eso qué hacemos? Un jardín, un huerto. Ya está, solucionado. Sí, es hablar como muy, reducir esto a una cosa muy pequeña pero un poco va de eso. O sea nosotros creamos un huerto urbano, quién quiere un huerto urbano. Pues nosotros. Y quién lo va a cuidar, pues nosotros. Pues bueno, este proyecto, te estoy hablando de un proyecto concreto de **Moratalaz**. Ellos propusieron un huerto urbano. Resulta que en el momento en que sale la idea del huerto y "¿cómo lo hacemos?", "con llantas recicladas", "OK", "¿ahora qué hacemos?"... "necesitamos agua". Y el Ayuntamiento no les ha dado agua, y es porque no había una toma de agua física. Entonces con un vecino que tenía un huerto también: "mire yo les cedo el agua". Y les cedió una conexión de agua, lo que tuvieron es que comprar una manguera de tantos metros y ya tienen su huerto montado. Se puede. Y lo podemos hacer nosotros mismos y molaría que estos problemas no existieran y que tuviésemos una infraestructura perfecta, pero eso no existe en ningún lado.

Erica: Con respecto a las instalaciones de MediaLab me llama la atención su arquitectura y distribución. ¿Qué tipo de trabajos y relaciones crees que permite esta organización de espacios y tiempos?

D.P.: La propuesta de reforma de este edificio fue una propuesta que honestamente te digo que casualmente se casó muy bien con el proyecto. O sea, cuando tú propones una reforma de un espacio municipal puedes correr con la suerte de que se piense el uso que se le va a dar al espacio y, bueno, puedes tener suerte de que case ese uso con lo que el arquitecto decide. En el caso nuestro creo que fue bastante casual. Y te lo digo porque en realidad cuando nosotros vimos el proyecto, nosotros nunca nos habíamos sentado con un estudio de arquitectura, pero ellos lo que habían propuesto era una intervención mínima en el espacio. Si te fijas son espacios muy diáfanos, muy abiertos, las separaciones existen pero son más bien mallas, hay mucho cristal también. Entonces una de las cosas que querían que se lograra en este espacio pero que es muy interesante es que, quitando el espacio donde estamos ahora que es el sótano, pero estando ya arriba tú puedes mirar por el espacio y en ciertos puntos puedes ver lo que está ocurriendo en todo el edificio entero, y eso es interesante. Ese momento ahí, un poco de transparencia dentro de lo que ocurre, esa horizontalidad también, eso es simpático, ¿no? Que tú puedas entrar y puedas sentarte a hablar con el director. Subes una escalera y te encuentras al director allí, ¿no? Eso no se da en todos lados y creo que es importante.

Nosotros cuando Medialab empezó, Medialab era todo esto. Entonces el trato, la cercanía con los artistas, con el público era un trato muy directo, muy de cara a cara. Cuando crecimos en espacio, pasamos de 200m a 4000m es importante ese cambio de escala porque aunque crecimos 20 veces en tamaño no crecimos 20 veces en personal. Entonces eso fue una de las cosas que se criticaron un poco de cómo se había perdido un poco ese trato personal con la gente. Eso lo estamos tratando de recobrar un poco porque es verdad que eso era algo que era muy significativo, muy característico en Medialab. Tú venías aquí y como todo ocurre en el mismo sitio y todos nos conocíamos... entonces sí, creo que el edificio, bueno, con algunas pegadas que tiene por supuesto, pero juega muy a favor de que existan esas relaciones más informales entre la gente, más cercanas también, un espacio donde cualquiera puede venir aquí y sentarse a trabajar. Cualquiera puede venir aquí al laboratorio,...

Erica: Y te pide una herramienta.

D.P.: Ya no solamente eso, que también, pero me puede pedir una explicación, sin ir muy lejos como hiciste tú. Tú entraste, me preguntaste una cosa y me pediste una entrevista y yo no te dije "mira tienes que hablar con fulanito para que te dé permiso". Yo creo que nosotros como personas que trabajamos en un espacio público tenemos que tener un poco de cuidado con eso. Entender que la persona que entra por ahí es alguien a quien tenemos que atender, es parte de nuestro trabajo. Sí, hay mucha parte de gestión, mucha parte técnica, mucha parte de tal, pero también hay una parte humana.

Erica: ¿Estáis un poquito rebosados? ¿Viene gente como yo pidiendo entrevistas?

D.P.: Estamos totalmente rebosados, claro. A cualquier institución pública que entre, hoy por hoy, te va a dar la misma respuesta. Cultura es por donde siempre empiezan los recortes y lamentablemente eso nosotros pues también lo sufrimos, obviamente.

Erica: **¿Entonces qué otro tipo de actividades, aparte de las creaciones que hacéis aquí...? Por ejemplo ¿tenéis algún tipo de jornadas formativas, congresos o algo, otro tipo distinto?**

D.P.: Sí, nosotros hemos tenido, aquí como te digo, todo evoluciona mucho y es muy cambiante, hemos tenido jornadas de formación, hemos impartido cursos más especializados de fabricación digital, cursos temáticos. Tenemos también, dependiendo de cómo estemos de personal y demás, un "Call", pues como todo funciona con convocatorias de proyectos, pues hemos hecho convocatorias concretas de FabLab.

Erica: **¿Para vosotros, aparte de las convocatorias que ya tiene Medialab?**

D.P.: Sí, totalmente independiente. Son convocatorias de FabLab. Se gestionan de la misma manera pero lo gestionamos nosotros y son solamente de fabricación digital. Son ya, no tienen que entrar... por ejemplo, en estos proyectos que solemos acoger aquí suelen venir o por propuestas o vienen ya dentro de una línea de trabajo, por ejemplo de la línea de Experimenta, pues la gente llega por ese canal, ¿vale? Pero nosotros tenemos también una programación independiente. Te digo, bueno, solo depende un poco de cómo estemos nosotros de trabajo, pero ya hemos hecho un par de convocatorias y la verdad es que ha salido bastante bien.

Erica: **¿Y qué proyectos han salido por ejemplo?**

D.P.: Ha habido un poco de todo. Ha habido un proyecto muy interesante que era sobre unos muebles, imposibles digo yo, porque no se iban a hacer realmente. Era un **catálogo de muebles**, pero unos muebles que te invitaban a, o sea, estos artistas hacen como esa crítica de por qué los muebles están pensados sólo para estar cómodos y socializar y abiertos. Por qué no podemos hacer un mueble que sea más bien para tú estar solo y para estar inmerso dentro de tu soledad, o dentro de tu tristeza, o de tu depresión, o lo que sea. Un proyecto un poco "dark", pero bueno, muy interesante también. El proyecto iba más, sobre todo era impresión 3D, y él lo que quería era hacer un catálogo donde hacer un poco esa crítica, ¿no? Por qué el mueble tiene que ser o no el sofá abierto donde vemos la tv y simplemente nos sentimos bien, por qué no podemos buscar un mueble que nos permita apartarnos y tal.

Erica: **¿Y se han llegado a hacer prototipos?**

D.P.: Sí, sí. Esto lo tenemos ahí.

Erica: **¿Y los que hay arriba expuestos, en la escalera?**

D.P.: Ahí hay un poco de todo. Son muebles que se han hecho también en talleres de fabricación de muebles directamente. También hay un altavoz que hay ahí que surgió de un proyecto, el bipedestador, es otro proyecto que salió de una línea de trabajo de juegos para peques. Luego le dieron una vuelta, le pusieron unos altavoces e hicieron, que es una cúpula que está ahí. Nosotros también tenemos algo de programación propia que proponemos nosotros, sí.

Erica: Daniel, tú eres el coordinador. ¿Existen otros responsables, otro personal fijo trabajando dentro del laboratorio?

D.P.: Aquí no.

Erica: Y aparte vienen las personas que participan en los distintos proyectos que hemos estado comentando, ¿cómo os organizáis? ¿Cada día hacéis un planning? ¿Cada grupo?

D.P.: Yo intento primero, hacemos mucho la labor, aunque pareciera que estamos todo el día dándole a las máquinas, en realidad mucha labor es labor de casa, porque sí, para darle a la máquina tienes que tener los diseños. Entonces la gente viene aquí, prueba el diseño, ve qué funciona y qué no funciona, se vuelve para casa, sigue probando y tal. Pero aquí rara vez un grupo viene más de 2 veces a la semana. Porque hay muchísima labor que no se hace aquí en el laboratorio, se hace fuera. Hay mucha labor de gestión, de prueba y error, entonces ellos vienen aquí cuando tienen un diseño, un prototipo, lo imprimen, lo cortan, lo que sea, lo fabrican y ahí están.

Erica: Utilizan sólo ese tiempo.

D.P.: Claro. Fíjate por ejemplo el bipedestador, este proyecto tiene... cuando empezamos la primera versión... hace por lo menos 2 años. Pero vamos, yo he fresado eso y el resto del trabajo ha sido prueba, prueba, prueba, rómpelo, vuélvelo a hacer... y ahorita, apenas esa versión que ves allí se la van a dar a un paciente, durante agosto, durante el verano lo van a utilizar, le van a sacar todas las pegs que tenga para sacar la versión 3. Esta es la versión 2.

Erica: Y así ya continuáis haciendo la siguiente, mejorándola.

D.P.: Eso es, entonces sí, el trabajo organizativo básicamente pues yo ya sé más o menos el tiempo que me van a requerir las cosas, entre más claras estén y más especificadas, más fácil es calcular el tiempo que vas a tardar. Entonces tú vas poniendo prioridades también, vas poniendo fechas dependiendo también de, por ejemplo, yo también hago ahí unas trampillas, por ejemplo, un proyecto de juegos para niños, ahora están de vacaciones. Pues ese proyecto lo paso a lo último en la fila, Y me dedico por ejemplo a los chicos del bipedestador que lo tienen que mandar la semana que viene. Tenemos que jugar con las prioridades, porque básicamente, no damos abasto para sacar todo al mismo tiempo. Entonces tienes que ir poco a poco.

Erica: Eso te iba a preguntar. ¿Se pueden inscribir directamente a Fablab personas para participar, o vienen sólo de los distintos proyectos?

D.P.: Vienen de los distintos proyectos, lo que sí tenemos nosotros, como es un espacio abierto, cualquiera puede venir a informarse. Y si le gusta más una cosa que la otra, un proyecto más que el otro se pueden, eso sí, cualquiera se puede apuntar a estos proyectos. Cualquiera puede venir y apuntarse a Autofabricantes.

Erica: En cuanto a la organización de los materiales he visto que tenéis unos armarios enumerados. ¿Cada uno pertenece a un laboratorio o cómo va?

D.P.: No, son armarios de materiales y herramientas, ya está. Los chicos lo que tienen, dependiendo del grupo que tengan, tienen cajas donde van guardando cosas.

Erica: No figura del mediador cultural como recurso humano, todavía no está en Medialab este año, pues están ahí las convocatorias públicas, ¿de qué se ocuparía aquí un mediador? ¿Tú como coordinador, entre todos, se echa en falta esa figura?

D.P.: Se echa muchísimo en falta, nunca la hemos tenido. Hay que ponerla urgentemente. Lo que pasa es que el mediador cultural es fundamental porque es la cara de la institución. Cuando tú entras por la puerta eso es lo primero que ves. Y ese mediador tiene que saber muy bien todo lo que nosotros hacemos aquí en el Centro, las líneas de trabajo, los grupos, todo. Entonces la persona que viene se quiere informar, pero bueno, viene una persona que nunca ha entrado, se quiere informar a groso modo de qué es lo que hacemos y eso es un cuento. Pero viene otra persona que tiene una curiosidad característica porque ha visto alguna web o porque simplemente se le ha ocurrido y quiere saber algo en concreto, ese es otro cuento totalmente distinto.

Erica: Yo por ejemplo he tenido que ir, como se dice, picando en cada grupo, escribiendo, buscando el e-mail, que a veces no estaba, buscando aquí y allí...

D.P.: El problema es que, bueno, son muchos grupos de trabajo. Gestionarlos no es fácil. Tú ten en cuenta que aquí la gente viene, somos un montón, la gente viene y dedica su tiempo libre. No todo el mundo puede dedicarle el mismo tiempo a un proyecto. Y eso es curro. Entonces tú sales de tu curro para luego venir a seguir currando, aunque sea más divertido pero bueno, tienes un tiempo límite.

Erica: ¿Qué mínimo o máximo? Claro, el aforo está limitado también por el espacio. ¿Cuántas personas pueden trabajar a la vez?

D.P.: Aquí más o menos unas 25 personas, pero muy rara vez se rellena, sobre todo porque lo que te comentaba, no todos los grupos vienen todo el rato, entonces no suelen coincidir, no vienen a la misma hora. Como abrimos de lunes a viernes, pues la gente se organiza. Los chicos suelen venir lunes y jueves, luego pues ellos mismos también se organizan. Cuando tenemos por ejemplo demasiados grupos en el FabLab trabajando los vamos organizando. Yo me coordino con ellos y entonces si unos van a tirar más de

impresión 3D, pues ya les digo que vengan tales o cuales días. Pero funciona de una manera muy orgánica. O sea, no suele ser una cuestión de tirarnos de los pelos por usar el espacio ni mucho menos. Funcionan, te digo, aquí los grupos que más vienen, vienen 2 tardes a la semana. Entonces organizar aquello no pasa nada, puedes tener 4 o 5 grupos al mismo tiempo.

Erica: Y en caso de personas principiantes. Imagina que digo yo -Venga Daniel, que voy a venir y te voy a ayudar-, ¿qué hago, poquito a poco me voy formando o buscamos una capacidad que yo tenga, o en qué ayudaría alguien que viene nuevo?

D.P.: Depende. Una de las cosas con la que nosotros estamos empezando a experimentar es con gente que tiene prácticas. Tienen que hacer alguna práctica, por lo general si busca una práctica aquí es porque estudian algo afín. Suelen venir de diseño gráfico o industrial, y algún que otro arquitecto pasa por aquí.

Erica: ¿No es normal que no venga nadie que no tenga relación ni sepa qué es...?

D.P.: No, sí pasa. Lo que pasa es que bueno, como todo, las cosas desconocidas pues tiran un poco para atrás y es verdad que esto apabulla un poco. Cuando ves tanta tecnología y entonces bueno, la gente a veces...

Erica: Sí, se ve todo como muy complejo.

D.P.: Sí, pero te aseguro yo, que no lo es. En realidad cuando lo desmontamos un poquito vemos que en realidad son funcionamientos bastante sencillos.

Erica: Bueno, eso es porque estáis acostumbrados, a poco a poco... lo estáis aprendiendo, el día a día.

D.P.: Sí, pero yo te digo, yo siempre pongo el caso del niño de 4 años, y los de 4, 5, 6 y 7 años, que los sientas ahí con el ordenador, con un tutorial, en 20 minutos se han hecho los tutoriales, "mira, ya tengo aquí la pieza". Entonces para mí, bueno, los niños no son una varita de medir, porque son unos lince, y están muy acostumbrados a herramientas digitales los niños de hoy.

Erica: Son ya nativos digitales.

D.P.: Exacto. Pero vamos, eso no quiere decir que cualquier persona pueda venir aquí y estarse una tarde aquí. Te aseguro yo que aprende.

Erica: ¿Y lo materiales quién los proporciona?

D.P.: El propio FabLab. EL FabLab, como todas las líneas de trabajo aquí, tiene un pequeño presupuesto. Y nosotros tenemos un pequeño presupuesto operativo donde de ahí sale mantenimiento y reparación de máquinas, y por supuesto consumibles. Nosotros tenemos una serie de consumibles que tenemos disponibles para la gente, que básicamente es cartón y madera, y en el caso de las impresoras, pues plástico. Y vamos

tirando. Si ya la gente quiere trabajar con una madera que no tengamos, con metacrilato, con cosas que no tal, pues la gente se trae ya su propio material. Pero por lo general, para los prototipos pueden tirar con el material que tenemos.

Erica: Y con respecto a las herramientas digitales o aplicaciones, ¿qué software libre utilizáis, cómo va eso, la parte digital?

D.P.: La parte digital, yo ahí te digo, cada cual trabaja con la herramienta que quiere. El tema con el diseño es que hay herramientas de diseño y de modelado tanto para 2 o 3 dimensiones de código abierto, como hay un montón de otros tipos. No son las más amigables para trabajar. Pero son las que son. Entonces yo ahí no me meto, yo la gente que diseñe en lo que quiera. Porque finalmente las máquinas cogen ese diseño, lo interpretan y hacen una acción.

Erica: Para que te dé a lo mejor una mejor prestación, ¿ya es más por lo privado?

D.P.: No necesariamente. Básicamente, si vas a aprender desde cero en un programa de diseño, pues escoge el que más rabia te dé. Si quieres utilizar herramientas libres, úsalas y mejor, porque no vas a tener problemas. El día que se te olvide tu ordenador pues te la instalas aquí y es gratuito y no pasa nada. Pero si tú ya eres una persona, por ejemplo que ha hecho carrera o que ya tiene dominio de estas herramientas de diseño, yo no te voy a obligar a que te pongas ahora a diseñarlo otra vez en una herramienta libre. Y no porque sea una herramienta de diseño libre, ojo, sino porque ya estás acostumbrado a una herramienta. Aquí pasa mucho, gente que viene de utilizar **Illustrator** y ahora diles que no, que tienen que trabajar con **Autocad**.

Erica: ¿Qué nombres por ejemplo hay de software libre?

D.P.: Tienes "**Inkscape**" para diseño vectorial, "**Blender**"...

Erica: ¿Qué lugar ocupa internet en este laboratorio? Has comentado antes: “sin internet no podríamos”.

D.P.: Internet es fundamental. Porque estamos todo el tiempo transmitiendo información de un lado a otro. Bien porque la estoy mandando de estos ordenadores para aquellos, pasamos de **pendrive**, porque trabajamos con un montón de ficheros, el tema virus, el tema que pesan mucho, no te vas a estar mandando un correo con un attachment de ti para ti, no es operativo. Tiramos mucho de Google drive para compartir ficheros. La manera en la que estoy trabajando ahora, es que creamos una carpeta por proyecto, y se le da acceso a esa carpeta a las personas del proyecto. Ya las personas no te están mandando por correo las cosas sino que las suben ellos al drive. Entonces claro, ellos ya tienen un histórico de todo lo que están haciendo allí.

Erica: ¿Y qué otro tipo de medios o plataformas digitales utilizáis? ¿Tenéis web, blog donde especificquéis?

D.P.: No, nosotros utilizamos los canales que ya están creados dentro de Medialab. Sobre todo por no duplicar y por optimizar recursos. Tenemos a una sola persona en comunicación ahora, que estuvimos sin persona de comunicación durante mucho tiempo, entonces ahora tenemos a Clara Merín, que está en comunicación, a Patricia que está en la parte de Community Manager, y de redes sociales. Para que me voy a poner yo a aprender, primero, yo soy un total novato con el tema redes sociales.

Erica: Ya sabes, haciendo.

D.P.: Sí, pero no me llama mucho la atención. Sé perfectamente que es algo donde coger, que tengo que meterme más, pero es la parte de documentación, es un trabajo en sí. Entonces, para mí, o lo haces bien o no lo haces. Entonces para yo estar medio colgando tutoriales, medio poniendo documentación... mira, no me da el avío.

Erica: ¿En redes sociales ponéis lo que vais haciendo? ¿O ya son los distintos laboratorios los que se ocupan de las redes sociales?

D.P.: Depende. Ahorita estamos trabajando de una manera bastante más informal, que a mí me gusta más, y es que básicamente tú publicas una foto, publicas una imagen y un textito abajo y chao, y ya está, porque si no, como dicen, lo perfecto no es enemigo de lo bueno. Lo perfecto qué sería, pues que tú tengas un **wordpress** donde tú expliques todo el procedimiento. Esto está enmarcado dentro de tal. Pero necesitas mucho tiempo y necesitas saber wordpress y necesitas no sé cuánto, y saber de todas estas herramientas. Entonces bueno mira, nosotros tenemos un Community Manager que sí, una persona de comunicación, perfecto. Y cómo trabajo yo con Patricia. Le mando una foto por Telegram. Y ella me pregunta qué es esto. Tal cosa. Ah, bueno. Lo sube y ya le pone los Hashtag que quiera, lo pone en facebook...no suele ser a Twitter lo que nosotros hacemos aquí, porque no entra, no casa dentro del formato, pero más bien va a facebook y a Instagram sobre todo.

Erica: Claro, Instagram que es más de fotos.

D.P.: Es más de imagen. Imagen, comentarios, Hashtag y ya está.

Erica: Cuando termináis un prototipo ¿lo compartís, lo difundís? Es decir, más bien en redes sociales y en lo que estamos hablando, ¿se publicita?

D.P.: Te quiero decir que sí, pero no. No, porque, a ver, puede ser interesante, puede ser bonito, puede ser vistoso y puede generar algunos likes, pero en realidad termina siendo que no. Termina siendo por qué. Volvemos a lo mismo, para que esto realmente sirva como una herramienta para que otra persona continúe con esta investigación, le dé una vuelta o la personalice a sus necesidades, tendría que tener una documentación mucho más exhaustiva. No me vale simplemente con que me pongas unos planos o una foto. Si yo quiero hacer unas casas de pájaros y yo te publico la casa en fotos, mal vamos. Necesitas los planos de corte, las instrucciones de ensamblado,... todo eso es un trabajo en sí mismo. ¿Qué pasa? Sí, eso por un lado, chungo, pero por el otro lado, me

preguntas a mí o lanzas una pregunta a facebook y tal, eso me va a rebotar a mí. ¿Quieres un plano? Toma, ahí está. Entonces sí, eso es algo en lo que definitivamente tenemos que trabajar nosotros, en nuestro repositorio de diseño.

Erica: ¿Tenéis una audiencia, seguidores en las redes, como FabLab o en las que tiene Medialab-Prado?

D.P.: Las que tiene Medialab. Ahora eso sí, curiosamente estuvimos tirando de unas herramientas de análisis web de Google y hace como 5 años, curiosamente la gente que llegaba a la página de Medialab, venía por búsquedas principalmente de impresión 3D o fabricación digital. Eso fue un dato curioso.

Erica: Entonces, no utilizáis foros por los que os comunicáis con las personas para dialogar, con los que estén interesados.

D.P.: No, las personas interesadas tienen un canal de propuestas. El email de FabLab, el teléfono. Seguimos utilizando los mecanismos como muy tradicionales.

Erica: ¿El e-mail, para qué más fines lo utilizáis? ¿Para información?

D.P.: Sí, porque la gente solicita información sobre lo que hacemos. Buena parte de la gente escribe porque vieron un servicio comercial. ¿Por qué? Pues porque generamos un montón de movimiento en torno a la fabricación digital, pero no ofrecemos servicios comerciales. ¿Qué pasa? Que cuando la gente hace una búsqueda en Google y busca "fabricación digital", busca "impresión 3D", busca "corta láser", busca "fresadora cnc", aparecemos nosotros entre los primeros hits, o por lo menos en su momento, ahora no sé. No me pongo yo a buscarme en Google, pero mucha gente llega y lo sé porque te dicen -Ah no, es que estuve buscando en internet y me salían ustedes como espacio de impresión 3D". Entonces tú les aclaras: pues mira no, nosotros hacemos en un laboratorio pero no ofrecemos servicios comerciales.

Erica: ¿No tenéis esa estrategia de promoción, o de ir avanzando, o de hacer vídeos para: “pues mira, estamos haciendo el bipedestador”?

D.P.: Es que depende lo que estemos trabajando. Hay proyectos que tienen ya una infraestructura, que tienen ya su propia difusión. Por ejemplo, el caso de los chicos. Todo esto lo han hecho ellos, tienen su propia página de facebook, su propio Twitter. Pero nosotros hacerlo desde aquí, bueno, para empezar da como una sensación errónea que ya la gente tiene de que cualquiera puede venir aquí a hacer cosas y no es exactamente así. Sobre todo porque la buena parte de esa gente lo que quiere es hacerse algo para llevarse a su casa y ya está. No es gente que viene a proponer un proyecto. Sí, hay esos casos. Pero la mayoría no. La mayoría es gente que está buscando un servicio comercial. Entonces ya si tú empiezas a inundar las redes con esto, con lo otro, con no sé cuántos, pues como que tienes esas expectativas, y nos llegó a pasar. Nosotros estábamos en unos cursos de fabricación digital y eran gratuitos, y nos desbordábamos de gente. No puedes gestionar eso.

Erica: Cuando estuve con Rubén, de wikimedia, tenían merchandising, de hecho el boli de wikimedia, que lo llevo ya, la chapita... ¿tenéis algo parecido que os publicite a Fablab?

D.P.: No, la verdad es que no. O sea, alguna que otra vez hacemos la típica identificación, la típica cosita, pero nosotros así algo, es que no tenemos ni siquiera de Medialab. Entonces, yo creo que sí, podríamos en algún momento explorar eso, pero creo que también uno estaba ya lleno de bastantes cositas y cuestiones que terminan ahí en la basura, entonces no.

Erica: ¿Observas algún tipo de limitación, alguna así que veas, en algún momento del proceso de trabajo aquí en el FabLab con respecto a Medialab?

D.P.: ¿Por dónde empiezo? [*risas*] A ver, lo principal es que aquí debemos tener más gente trabajando.

Erica: Claro, es que estáis desbordados. Imagina que vienen como yo, una persona vale, dos, pero tres... Y cada uno para una cosa.

D.P.: Claro, entonces eso es lo principal. O yo haría exactamente lo que estamos haciendo, y aquí habría 3 personas trabajando a las que yo les coordinaría el trabajo. Pero bueno, esto no es característico de Medialab ni mucho menos. En instituciones públicas y en el sector cultura estamos todos desbordados. Y luego, cuando vayas a cualquier FabLab, no importa cual, te van a decir exactamente lo mismo. Porque bueno, porque es un espacio donde, que son multidisciplinares, donde no es que yo me dedico a diseñar y entonces solamente, no, el que hace diseño hace impresión 3D pero luego también va a estar lijando y luego va a estar no sé cuánto. Entonces claro, son espacios que tienen mucho trabajo físico, así que sí, para pensar y escribir y teorizar pues bueno, sí, tú puedes tener un montón de gente haciendo eso pero luego ya realmente la parte de asociarse y de no sé cuánto y de entregarse a un proyecto, eso es más complicado.

Erica: Y todas estas características que han ido surgiendo a lo largo de la entrevista sobre esta forma de trabajar, el diálogo de ideas, la participación la cocreación, ¿crees que estas características se pueden sacar y extrapolar a otros contextos? ¿A cuáles y por qué?

D.P.: Sí, totalmente. Es que esta es la manera de aprendizaje básica: el aprendizaje haciendo. Entonces aquí no estamos inventando absolutamente nada, simplemente es algo que se da de una manera natural y que bueno, nosotros lo hemos llevado como a otras disciplinas o a otro tipo de actividades.

Erica: ¿A qué lugares?

D.P.: Lo más significativo y lo que más impacto ha tenido es Experimenta. Cuando salimos del Medialab y llevamos la manera de hacer a los distritos, no es algo que hayamos inventado, es una cuestión que aquí ha funcionado, ha tenido repercusión, ha gustado y se ha querido replicar en otros sitios.

Erica: Y por lo visto está saliendo también a otros sitios de España y fuera, ¿no?

D.P.: Sí, te hablo de 2 casos concretos, el **caso Experimenta**, que es aquí super localizado en la comunidad de Madrid, con una interlocución directa con los ciudadanos, escuchando propuestas de los ciudadanos y devolviéndoles a ellos la pelota en cuanto "Ok, esa es tu propuesta de problemática, ahora dinos cómo quieres solucionarla y aquí hay ciertos medios con los que tú puedes contar. Intentemos resolverlos con estos medios". Eso es uno. **Y luego el caso de Interactivos**. El caso de Interactivos? es, este **Workshow**, este **taller internacional intensivo de 15 días multidisciplinar y que empezó en el 2006**, cada uno con su proyecto de hacer un prototipo, que puede o no ser funcional, puede tirar más para la parte artística, más para la parte de ingeniería, eso es lo bonito, no hay ningún límite. Y esto se ha hecho, mira hemos hecho **Interactivos?** En New York, en Lima, Brasil, en Donostia (San Sebastián), en bastantes sitios se ha replicado esta metodología de un taller intensivo, tantos proyectos, proyectos colaborativos, proyectos abiertos, **proyectos open-source**, bien documentados, idealmente repetibles en otros labs. Yo creo que si la gente, O sea, lo bonito, que estábamos hablando anteriormente, que más allá del resultado, es enfocarse en el proceso y cuando tienes procesos colaborativos, entonces se suma un montón de gente. Pues toda esa gente se queda un poco con ese saber, con eso que pasó allí. Eso se lo llevan, ¿no? Gente que participó en un Interactivos? aquí, entonces a lo mejor se lo lleva para Brasil, y bueno, 3 años después te proponen un Interactivos? allá.

Erica: Claro, y puede salir otra cosa totalmente distinta.

D.P.: Totalmente distinto. Otro que me faltó Interactivos? también se hizo, en Eslovenia. Y claro, todo eso responde a problemáticas o temáticas, no todo tiene que ser un problema, locales, y artistas locales e iniciativas locales, y conexiones, evidentemente, con grupos de trabajo ya formados, con hackerspaces, con makerspaces, con FabLabs de la zona, todo eso. Al final pues es un ecosistema muy interrelacionado entre sí y es curioso porque los FabLabs, que son cada vez más, empezaron hace más o menos, un poco menos de 15 años, y ya hay más de 1200 FabLabs en el mundo. Eso es un montón. Y todas estos FabLabs forman parte de una red un poco menos formal, porque la red de Fablab es un poco más formal, que viene una normativa, el MIT y no sé cuánto, pero son 1200 formales, cuántos hay informales cuántos espacios hay como estos que son iniciativas simplemente de 4 o 5 locos que se reúnen con 4 o 5 máquinas y lo llaman hackerspaces o makerspace, o lo llaman como sea.

Erica: Claro, que un día sea tan normal escuchar un laboratorio ciudadano en un barrio como una biblioteca, un centro cultural o cualquier otra cosa. Bueno Daniel, ¿quieres añadir algo más a lo hablado?

D.P.: Creo que te he contado un montón ya. (Risas).

Erica: Pues muchísimas gracias por hacer posible la entrevista y por tu tiempo, que han sido dos horitas.

D.P.: De nada.

Entrevista nº11. Coordinador de Campamento Ciudad Diwo.

Realizada por María Erica Parrado Roldán a J.B.

Perfil: De Formación Educador, Maestro de Educación Infantil, Audición y Lenguaje. Ha trabajado en Colegios de Primaria y actualmente se dedica a temas de Investigación, Educación no Formal y el desarrollo de Proyectos Educativos.



La Entrevista se lleva a cabo el día 11 de Julio. Miércoles. 2018. A las 12.00h. Duración de 00:49:40 segundos. Es realizada en persona en el patio de Medialab-Prado.

Grabación y Transcripción de la Entrevista. Es grabada con grabadora de audio y transcrita con la ayuda del programa Espresso Scribe, software para transcripciones Pro (sin licencia). Sólo uso no comercial en el hogar. Este programa ralentiza la voz para una mayor comodidad a la hora de transcribir la entrevista. La entrevistadora (Érica), irá con la grafía en negrita, y el entrevistado con grafía sin negritas.

El objetivo de la entrevista es conocer qué es Campamento Ciudad Diwo y cuáles son sus objetivos. Comprobar cómo es el aprendizaje, si se da la participación, pensamiento crítico, colaboración y cocreación entre los niños/as participantes.

Erica: Javier, hemos hablado sobre los puntos a tratar y comenzamos con algunas cuestiones de índole personal. ¿Qué formación tienes y cuál es tu profesión? Y si está vinculado todo ello de alguna manera con el trabajo con niños. Y si es así, ¿cuál fue la primera vez que tuviste una experiencia relacionada con este campo?

J.B.: Yo soy educador, estudié Educación Infantil en Londres, durante 2.5 años y luego vine a España y estudié Maestro de Audición y Lenguaje y trabajé en Colegios de Primaria como profesor de Primaria especializado un poco en tecnologías y ahora dedico más mis trabajos a temas de Investigación, Educación no formal, así como al desarrollo de Proyectos Educativos, a nivel tanto de Educación formal como no formal, sabes, no estoy tanto en el ámbito de Escuela sino un poco fuera de ella.

Erica: ¿Y cuál es el motivo que te ha llevado a entrar en este mundo?

J.B.: ¿De la educación? De pequeño me crié en un espacio que los niños jugábamos con otros niños, era un pueblo, un espacio verde. Mi infancia se pasó en el campo y a la vez, jugábamos unos niños con otros niños. A nosotros de pequeños siempre nos enseñaban los mayores, y nosotros de mayores siempre jugábamos con los pequeños. Entonces

siempre tenía ese tema, una espinita en la cabeza. Y una vez que tenía que cambiar de profesión porque trabajaba en el mundo de los festivales de música, y era un poco duro, ¿no? Porque eran horarios duros, pues me revisé un poco mi parte intrapersonal y descubrí que esta profesión me interesaba.

Erica: En tu vida personal ¿utilizas redes sociales, Blog, página web propia u otros medios digitales personales? ¿Cuáles y qué tipo de contenido publicas en ellas?

J.B.: Sí, personales pero sólo a nivel profesional. Mi vida personal propia nunca la publico. Sólo relacionado con Educación, sólo Twitter y LinkedIn. Instagram lo he utilizado alguna vez, llegó un momento que me estaba saturando el tema de las redes sociales y no quería, porque me quitaba mi tiempo personal.

Erica: Javier ¿qué es para ti Medialab-Prado? ¿Cómo lo explicarías?

J.B.: Yo cuando me han preguntado, he dicho que era un Centro Cultural Público basado en la Cultura Digital. Y claro, hoy en día, eso incluye muchas cosas, porque al final Cultura Digital, aunque el proyecto que están, aquí trabajando, “Ciudad Diwo” realmente no tiene nada digital, pero los niños consultan siempre internet. Es un Centro Cultural Público abierto en el que se trata la Cultura Digital de diferentes puntos de vista y ámbitos de trabajo.

Erica: ¿Qué es Ciudad Diwo y cuáles son sus objetivos?

J.B.: Siempre hablamos de que Ciudad Diwo, tenemos un único objetivo y es que los niños sean felices y se lo pasen bien. ¿Cómo? Ahí está la clave y es que queremos que se lo pasen bien, sean felices, se diviertan, son los propios niños los que tienen que tomar las propias decisiones. ¿Las decisiones de qué? De cómo gestionar este espacio de aventuras durante 15 días. Las primeras características de Ciudad Diwo es que los niños **deciden** y **proponen** las actividades y los proyectos que quieren hacer durante 15 días. Y se gestionan su tiempo, acompañados por los adultos.

Erica: ¿Cuáles son tus funciones como coordinador de este proyecto?

J.B.: El trabajo en Ciudad Diwo, se desarrolla el proyecto en Julio, pero el trabajo empieza mucho antes, en Marzo. Realizar las labores de coordinación. Piensa que son 2 Centros Públicos diferentes, Matadero y Medialab-Prado. Son 8 educadores, 120 niños, 240 padres y madres. Imagínate todo ese trabajo, preparar las inscripciones, contratos, coordinar redes sociales, ese es el trabajo de coordinación desde Marzo.

Erica: Cada grupo de trabajo parte de una necesidad o problema social al que se le intenta dar solución ¿De qué necesidad social partís vosotros en Ciudad Diwo?

J.B.: Lo primero que queremos es que sea un espacio de aventuras inclusivo, en el que pueda hacer cada niño/a de Madrid. El precio es muy económico, en ese sentido es inclusivo y la labor social es algo que creo que no se hace en la infancia, que es dar la

oportunidad a los niños/as de decidir por ellos mismos y ser niños. Porque creemos que en la escuela no son niños sino lo que los adultos quieren que sean. Y aquí lo que queremos es que los niños sean niños y actúen como niños. Entonces lo único que hacemos es abrirle un espacio para utilizarlo, eso es una labor social también.

Erica: ¿Y el nombre, cómo se decidió Ciudad Diwo? Explícanos el concepto Diwo.

J.B.: El nombre viene porque el primer año trabajamos junto a “**Pedagogías Invisibles**”, un colectivo de Madrid, que lo lidera María Caso, y fue un poco la que se juntó conmigo para pensar todo esto y se le ocurrió el tema de Diwo por el **Doing It With Others**, en Inglés, que es hazlo con otros, entonces al final es, Medialab-Prado y Matadero son parte de la ciudad de Madrid y entonces queríamos dar un toque de cómo los niños podían crear su propio espacio, partiendo de que es un espacio público, que pertenece a la ciudad. Entonces, bueno, dijimos de poner ese nombre y luego, pues otra gente que opinaban de marketing pensaban que era un nombre chulo, bonito. Hay un error, que nunca los niños han puesto este nombre, ha sido decidido por adultos.

Erica: Es un nombre que llama la atención. Este año Medialab cuenta con 6 Laboratorios y vosotros pertenecéis a Infantil, Juvenil y Familia.

J.B.: Pues dentro de Medialab, curiosamente esos seis laboratorios los estuve investigando el otro día, y ninguno está enfocado a la Infancia, entonces nosotros no pertenecemos a ninguno. Podemos pertenecer a todos, pero está enfocado a adultos. Y no hay ninguno de ellos que ponga un apartado específico en el que puedan participar menores. Entonces nosotros, podríamos participar en cualquiera de ellos, pero tiene que adaptarse todo para convivir adultos y niños. Y ninguno de los laboratorios lo está.

Erica: En Medialab, en el Laboratorio de Prototipado, nace una idea y en colaboración con otras personas se lleva a la práctica, y se crea un prototipo. En el caso de Ciudad Diwo ¿cuál fue su origen, sus primeras semillas?

J.B.: Pues el origen de Ciudad Diwo efectivamente, es una idea que surge desde Matadero, que querían abrir un espacio para la infancia, y entonces se puso en contacto con los colectivos, conmigo personalmente y con María Caso de Pedagogías Invisibles, para organizar algo juntos. En ese momento realizamos la primera semilla juntos, el primer prototipo y es verdad que teníamos puntos de vista, en ese sentido, divergentes, entonces como que por un lado, Pedagogías Invisibles seguía haciendo sus propios proyectos de infancia y nosotros el nuestro. Y esa fue un poco la semilla, nace como proyectos de investigación, eso es importante decirlo, porque es una de las grandes reivindicaciones que tenemos que en Educación, nunca se hacen Proyectos de investigación, simplemente se lanzan las cosas y nadie ha investigado, nadie a prototipado, nadie ha consultado, nadie ha hecho conclusiones, entonces sí que nació como proyecto de investigación, que los tres primeros años es proyecto de investigación, este es el tercero.

Erica: Esta educación no formal utilizáis espacios públicos como es Medialab y Matadero ¿es así? ¿Cómo surge esta colaboración?

J.B.: Sí bueno, la idea surge de Matadero y luego al ser un proyecto publico del Ayuntamiento, necesitábamos como dos centros de referencia, uno se quedaba corto, entonces también entró Medialab. Se ajustó el presupuesto a los dos centros y sí que, cómo nace un espacio público se buscaba como, al ser un proyecto de investigación, tú un proyecto de investigación no puedes tener un solo grupo, tienes que tener un grupo control también. Porque si lo haces en un solo sitio y sale bien, dirán: “ah sí claro, ¿dónde lo habéis hecho?”, “en dos”. En dos, siempre puedes comparar.

Erica: ¿Qué tipo de prototipos y qué contenido cultural creáis con las distintas actividades?

J.B.: Siempre se ha escrito, se escucha en redes sociales que Medialab era más enfocado a cultura digital de los chavales y Matadero a Arte Contemporáneo ¿no? Pero al final el producto cultural que se crea es a la inversa porque si te has dado cuenta, aquí hay mucho arte y los niños de hecho, de vez en cuando, no siempre se identifica Medialab-Prado con algún proyecto más de cultura digital, pero bueno no sé, los niños proponen eso. Y en Matadero pasa lo contrario a veces, que no siempre se enfoca a tal. Y bueno, productos, por todos lados ¿no? Cualquier cosa que sea creada y desarrollada por los niños es un acto cultural y aquí todos los días hay acciones culturales.

Erica: ¿Y qué características tienen este tipo de conocimientos, qué aporta a la sociedad a las llamadas sociedades democráticas e inteligentes?

J.B.: Si partimos de la base de que queremos crear una democracia basada en los ciudadanos y en la participación de los ciudadanos, pues qué mejor cosa que empezar desde la infancia a trabajarlo. Y si tú quieres dejar a los ciudadanos que opinen, que creen y que colaboren pero luego a los niños en la escuela les controlas y les dices lo que tienen que hacer, hay una contradicción, creando estos modelos de participación infantil en la toma de decisiones, en la creación de cultura y la creación cultural todos los días, llegaríamos a que en un futuro los propios ciudadanos tengan ese hábito de poder participar.

Erica: ¿Se puede hablar entonces de procomún y de conocimiento libre?

J.B.: Sí, tiene mucho que ver. De hecho nuestro epígrafe pedagógico es: Educación Democrática y desde luego tiene que ver mucho con todo esto. Cultura colaborativa, procomún, prototipado, cultura maker, todo ese tema está.

Erica: ¿Está sujeto este conocimiento como producto a las políticas de producción del mercado?

J.B.: Estamos juntando un usuario que es el infantil. Les preguntamos qué quieren hacer y cómo lo quieren hacer, entonces, sí, ahora va con el mercado porque aquí estás creando ciudadanos libres que van a pensar. No que van estar sujetos a lo que la escuela dice, a lo que el mercado dice. Si seguimos así trabajando, estos chicos van a pensar.

Erica: En Ciudad Diwo tenéis una filosofía, una manera de entender la Educación y el aprendizaje. Háblanos sobre la metodología que usáis, cómo funciona Ciudad Diwo y cuáles son las características que definen la forma de hacer, de aprender.

J.B.: En Ciudad Diwo, nunca hablamos de Educación, hablamos de aprendizaje. Es importante diferenciar porque al final la Educación viene impuesta por la persona adulta, y el aprendizaje lo crean ellos mismos en el día a día. Y al final aprender es el día a día. Cada vez se ve más eso. Te va al ámbito universitario y cada vez menos chavales hacen menos carreras, se meten en otras cosas que les ayuda luego a conseguir trabajos ¿no? Entonces nuestra filosofía es básicamente aprender a ser felices y a pasarlo bien y a aprender a tomar decisiones y ser consecuente con ellas, porque hay muchos proyectos y actividades que ellos proponen y luego se dan cuenta que no se pueden hacer porque no hay dinero. Ahora querían ir al Jardín Botánico, como les dijimos que valía dinero han investigado en internet y se han dado cuenta de que ir como grupo de menores siendo en un espacio público, les salía gratis. Al final ellos han conseguido todas las triquiñuelas para que vayan. Han aprendido a auto cuestionarse y a ser capaces de tomar sus propias decisiones y ser consecuentes con ellas, básicamente es la filosofía.

Erica: Participar, imaginar...sigue la lista ¿Qué otros verbos se conjugan en Ciudad Diwo? Pues os basáis en tres ejes esenciales para vuestra organización.

J.B.: Cocrear, decidir, divertirse, opinar, respetar, todos esos verbos son bienvenidos en Ciudad Diwo.

Erica: Cuéntanos algunas de las ideas, actividades propuestas por los niños y cómo se distribuyen en el espacio y el tiempo.

J.B.: Bueno pues el día a día, las actividades que se proponen, hay de todo, ahora me han contado que están trabajando en una, un grupo que hacen inventos, entonces con el material que tenían hacían inventos desde plastilina, con telas hacían inventos. Otro grupo está trabajando como decoración de espacios, y ambientación de espacios, a veces las cosas que hay en Medialab están creadas para los adultos, cosas aburridas, entonces ellos quieren adecuarlas a sus gustos. Y cosas de proyectos por ejemplo, el otro día decidieron hacer un programa de radio, sobre cambios que les gustaría hacer en la ciudad de Madrid. Ese programa se va a grabar en la radio del Ayuntamiento M21.

Erica: Ya han empezado. Es el grupo que estaba aquí sentado. He estado hablando con ellos. Estaban contestando unas preguntas y ahora han salido a la calle, a entrevistar a 5 personas.

J.B.: Sí, eso es. Por ejemplo, y otros proyectos que estén haciendo ¿los has visto?

Erica: Sí, el scaperoom.

J.B.: Pues mira, ahora justamente están de moda los scaperoom en Educación. Eso no es norma en la Educación Formal,

Erica: Poniendo pruebas.

J.B.: Claro, sólo que aquí van a hacerla ellos. No sé lo que va a salir.

Erica: Estaban decidiendo ahí, un poquito, el tiempo, normas para el scaperoom.

J.B.: Y te cuento, el año pasado este espacio en que estamos en Matadero se decidió hacer una ciudad, a su estilo. Entonces ellos crearon una ciudad con sus edificios, sus casas de cartón, sus estructuras, hicieron, aquí abajo había una zona de chill out en la ciudad, ellos quieren una zona de Chill Out y esa es su forma de reivindicarlo. Es un poco también, queremos documentar todo este año, en vídeo, porque queremos que sean conscientes en un futuro, la alcaldía, de que los niños reclaman su ciudad y tienen otra visión de cómo la vemos los adultos. Que tienen que convivir todos y son muchos niños los que hay en Madrid.

Erica: ¿Qué áreas del conocimiento están presentes en las distintas temáticas de las actividades? Háblanos sobre algunas.

J.B.: Es que al final, conocimiento, conocimiento, al final se trata todo. Ámbitos, si hablamos de educación formal, pues toda la cultura digital, los ámbitos lingüísticos, matemáticos, todo ese conocimiento se está llevando a cabo, día a día. ¿Por qué? Porque en un ScapeRoom... Mira el otro día me pareció un caso curioso, te cuento, estaba en Matadero y un niño me preguntó si podía jugar a explotar la botella de plástico, que saliese el agua y el tapón saliese disparado. Dije: “no tengo ningún problema” y les pregunto pero para qué, y dice: “no, porque es divertido”, “¿y qué vais a medir el lanzamiento?” “ah, pues no se me había ocurrido, ah pues puede estar bien”. Y dice uno “pues lo podemos apuntar todos los días, entonces vamos sumando todos los días la distancia que hemos hecho y sabremos en el campamento quién ha lanzado más lejos el tapón. Conocimiento lógico-matemático ¿no? Ámbito matemático. Están trabajando las matemáticas. Todos los días se junta todo. Es mi reflexión, yo soy profesor de Primaria, he trabajado tal y los ámbitos de educación no formales se trabaja muchísimo más todos los ámbitos juntos y no tenemos ningún peso del currículum, por lo cual, podemos trabajarlo más.

Erica: Jugando están tocando todas las áreas. ¿Y el juego de las cartas que estaban antes jugando ahí? Que lo he visto, de GenZ, que también los tengo que entrevistar. Me parece bastante interesante. Romper los estereotipos de la familia y que vean la diversidad que existen de tipos de familias. Estaban ahí jugando.

J.B.: Jugando siempre se aprende. ¿Sí no? ¿Se han apuntado bastantes niños, no? Es que justo tenía una entrevista yo, a esa hora, o sea una reunión. Pero había muchos niños apuntados y eso es voluntario ¿eh? Ellos eligen si quieren ir o no, y en este caso se han apuntado ellos.

Erica: Sí, bastantes. ¿Hay alguna relación, habéis colaborado con otros talleres realizados en Medialab-Prado y cuál es esa relación? Estuve hablando con Daniel de FabLab y me contó que estuvieron los niños allí en el Laboratorio.

J.B.: Sí, uno de los objetivos de Ciudad Diwo con respecto a la infancia, es que se abriese a los demás colectivos de Medialab-Prado ¿no? Entonces, partimos de una premisa que es, que los niños tienen que decidir si quieren hacerlo o no quieren hacerlo. Que los niños como tienen que decidir si quieren ir o no quieren ir, muchas veces dependemos un poco de eso. Pero en general, por ejemplo el FabLab es un espacio que es que saben que está ahí y van a ir, y lo proponen. Y bueno, este año han venido otros colectivos a ofrecernos cosas de Medialab, entonces siempre hay buena relación.

Erica: **¿Qué han estado haciendo en FabLab? El otro día estuve con Daniel, y me dijo que estuvieron allí los niños.**

J.B.: Estuvieron haciendo unas orugas de estas gigantes, como la que hay allí.

Erica: **Como la del jardín, sí. Un Gusalab.**

J.B.: Les ha puesto su nombre pequeño, para que puedan llevarse un recuerdo y para que a la hora de plantearse las actividades como pueden ser elegir, como has visto, lo que hacen es que ponen su nombre donde están. También para saber nosotros dónde están los niños. Siempre están identificados. Esto... que más, bueno con todo el tema de coordinación de redes sociales por ejemplo, es un trabajo brutal el que hacemos, porque estamos todo el rato en comunicación con ellos, con la gerencia del centro también, con la dirección de Medialab. Ellos saben de nosotros, ellos han tratado un tema muy importante que hemos trabajado este año que es el respeto del ruido. Porque como sabes Medialab hay gente trabajando arriba, entonces los niños tienen que ser conscientes que esto es público y no sé si te estás dando cuenta ahora que estamos en un nivel aceptable, siempre son niños ¿vale? Cuando juegan libres son niños, y los niños son niños.

Erica: **Ruido tienen que hacer, claro como el espacio está abierto, pero es que eso es lógico, eso va a pasar en todos los espacios.**

J.B.: Y luego me preguntabas, pues claro, todo este tema ha que coordinarlo. Pues todo el tema de coordinación es un tema brutal, en el sentido de que hay que hablar con Dani a ver qué día puedes hacerlo tú, no, cambio, luego Belén pues va para allá. Te has fijado que la estructura es eso, 4 adultos, uno coordina. Hoy justamente ha faltado una persona porque tiene una cosa que hacer, entonces. Hay 3 adultos y yo estoy un poco medio ayudándoles aunque ya ves cómo estoy hoy. Pero cuando no hay, Belén es la que está de coordinadora, Belén está libre entonces puede hacer de todo y económicamente hay que contar que se está haciendo esfuerzo.

Erica: **Dime algún ejemplo de prototipo que hayáis realizado en alguna actividad. Hemos hablado del prototipo del gusano. ¿Cómo es el proceso de creación? ¿Seguís unas fases concretas?**

J.B.: En este caso es diferente, pero en otros tipos de prototipos es diferente, los niños parten de cero y crean todo. O sea ellos están trabajando en este caso como no es viable,

claro lo que decía Dani, para hacer un prototipo de un gusano, es un programa informático de diseño digital, no nos da tiempo a los adultos en dos meses para hacerlo entonces a los niños en 15 días no lo hacen. Entonces Dani lo que hace es que explica todo el proceso, de forma que les explica lo que hay hasta que llegan a crearlo. Entonces ellos ven la creación, no lo crean. En cambio todos los proyectos que se desarrollan aquí sí que se están haciendo así: se parte de una idea que ellos proponen, de hecho es curioso porque lo que pasa es que son varias ideas, que a veces varias ideas se juntan en un solo proyecto. Lo interesante de esto es que siempre de esta forma todos los niños sienten que han aportado un granito de arena al proyecto.

Erica: Están todos representados con su idea y se sienten importantes.

J.B.: Sí, y lo viven mejor.

Erica: Son dos campamentos, dos quincenas, repartidos entre Junio y Julio. ¿Cuál es el horario de esas quincenas?

J.B.: En este caso, como has vivido una, acaba el colegio el 23 de Junio, ha acabado este año, que es Viernes, y aquí se incorporaron el Lunes 26 hasta el 6 de Julio la primera quincena. Y la segunda del 9 de Julio al 20. El horario es de 9 a 3 de la tarde, aunque tenemos la posibilidad de que los padres puedan dejarlos un poco antes, 8.30 h. Y luego recoger de 3 a 3.30 h.

Erica: Con respecto a las instalaciones de Medialab, me llama la atención su arquitectura y distribuciones. ¿Qué tipo de trabajos, de relaciones, de aprendizajes permite entre participantes, la organización y distribución de espacios y tiempos?

J.B.: Esta es muy buena, porque este año hemos tenido que trabajar eso porque, para nosotros el espacio este es singular, pero para la infancia no, sobre todo para las leyes que nos marcan cómo tratar la infancia. Porque aquí nuestra filosofía es la que te decía, entonces no pueden moverse libremente por los espacios. ¿Por qué? Porque si pasa algo y no hay un adulto. El planteamiento es que ellos son conscientes de eso, los adultos son conscientes de eso, entonces ellos se auto organizan en el sentido de que crean, cuando tienen una necesidad de estar en el jardín, tienen que avisarlo, lo crean, lo trabajan ellos, y se tienen que ir en grupo. Porque como has dicho tú el espacio es peculiar, más abierto. Aquí lo importante es la responsabilidad del adulto sobre el niño. Entonces por eso, en este espacio pues hay que estar siempre pendientes, un poco, no es como Matadero que es diáfano, entonces más o menos. Aquí si se meten al Lab 1, tú no lo sabes los niños son conscientes de ello ya y lo trabajan.

Erica: ¿Qué espacios de Medialab utilizáis para las distintas actividades?

J.B.: Nosotros le llamamos el espacio campamento base, al Lab 0, luego utilizan esa zona de juego infantil, utilizan el patio la mitad. Siempre sabiendo que tienen que respetar un poco la cantina, y luego utilizan el jardín del fondo. Y luego, siempre que quieran pedir permiso para organizar cualquier actividad, pueden utilizar cualquier

espacio de Medialab-Prado. Si tienen que ir al Auditorio se va, si quieren ir a FabLab lo piden, pero eso ya tiene que ser con un horario, porque no pueden hacerlo. En FabLab siempre está Dani ¿no? Siempre Dani no puede atendernos. Entonces todos estos espacios son previa cita, propuesta, mail, coordinación.

Erica: Organización en definitiva. Si hablamos de Recursos Humanos...Javier, tú eres el coordinador: ¿Qué otras figuras tenéis dentro del equipo de trabajo y qué papel hace cada uno? ¿Cuántos trabajáis en Ciudad Diwo?

J.B.: En Ciudad Diwo, somos 9 adultos que trabajemos contratados por Ciudad Diwo, más una persona en Medialab y otra en Matadero, internas de Matadero y Medialab. Más otra persona de la Fundación Banco Santander, un 50% que está financiado por la Fundación Banco Santander.

Erica: ¿Porque 50% es el Ayuntamiento y...?

J.B.: Económicamente es la Fundación Banco Santander quien la pone, pero todos los recursos humanos y materiales los pone el Ayuntamiento. A nivel de, es 50 % y 50%. Porque también los recursos humanos son dinero. Entonces luego tenemos la figura, resumo: en Fundación Banco Santander hay un responsable, en Matadero Madrid hay un responsable y en Medialab-Prado hay otro responsable. Luego yo soy el que coordino a todos estos, más al grupo de acompañantes que no utilizamos la palabra educador, utilizamos la palabra acompañante.

Erica: Eso te iba a preguntar. ¿Cómo llamáis a esa figura del monitor?

J.B.: El acompañante acompaña a los niños en sus procesos. Es diferente que educar, porque el educador educa en sus intereses, y el acompañante acompaña en los intereses del niño. Y luego dentro de cada centro, Medialab y Matadero hay la figura de 4 acompañantes y un coordinador/a por cada centro. Entonces ese coordinador hace labores a veces de acompañante y otras veces de coordinador. Sustituye, apoya, en verdad es una persona, una figura interesante porque está liberada.

Erica: ¿Se necesita para trabajar con los niños algún tipo de conocimientos, habilidades, competencias? ¿Hay que tener una formación específica?

J.B.: En este caso nosotros no pedimos formaciones específicas, lo que sí pedimos es algo muy importante y difícil que es capacidad de dejar hacer a los niños. Entonces este perfil en la Educación Formal no lo localizamos, es difícil, porque si aquí viene un profesor se pondría a dirigir y a querer hacer las cosas como él crea. Entonces aquí por ejemplo hay bastante perfil de, ahora mismo que estoy mirando a Darío, Darío es bailarín, y trabaja en proyectos con niños también. Belén trabaja en una compañía de teatro, es actriz, y también ha trabajado con niños. Adaluna es educadora, ella sí que ha trabajado Educación no formal, que es interesante, nunca ha trabajado en Educación formal y luego una persona que falta hoy también es actriz. Y luego Matadero pasa lo

mismo. Ningún perfil que hay ha trabajado en Educación formal porque es que no queremos, no nos interesa. Es difícil, aunque hay acompañantes que trabajan en Educación formal, que valdría pero creo que el aporte de Darío al ser bailarín es muy, muy bueno. El año pasado grabaron un programa de radio, y una de las chicas que trabajaba aquí había sido periodista, actriz, y claro les enseñó locución, a grabar...

Erica: ¿Cómo os organizáis como equipo? ¿Hacéis reuniones? ¿Cada cuánto tiempo os reunís? Si es en Medialab ¿qué día de la semana tiene lugar este encuentro y qué espacio tenéis destinado? ¿cómo distribuís el tiempo?

J.B.: Antes de empezar el campamento hacen una reunión, piensa que estos están contratados un solo mes, no da tiempo a más. Lo que tienen son 6 horas laborales, son 8 horas el contrato, por lo que esas dos horas que le sobran cada día, las reparten para dos días de preparación, suele ser el fin de semana antes de que empiece y luego un día de evaluación. Tanto el equipo de Medialab-Prado como el de Matadero, en el caso de que necesiten reunirse, se reúnen después de cada día, de tres a tres y media de la tarde. Entonces lo que hacemos es aprovechar de tres a tres y media, que hay niños que no han recogido todavía para que jueguen y el equipo se reúne.

Erica: La figura del mediador cultural como recurso humano, que todavía no está presente este año en Medialab, pues se están celebrando las distintas convocatorias públicas de cada proyecto... ¿Tenéis vosotros esa figura? Y si no está la figura del mediador, ¿se echa en falta o alguien realiza sus funciones y quién, tú como coordinador u otra persona?

J.B.: Si te digo la verdad, nunca he entendido lo que es la figura del mediador, no sé lo que hace un mediador cultural ni lo que representa. Me lo han explicado varias veces y me está costando entenderlo.

Erica: Se supone que la medida del mediador es importante porque es como que media entre el ciudadano que llega, media entre los proyectos, y me han dicho que todavía no está, entonces hablando con cada grupo me lo dicen. Otros me han dicho, pues sí, hace falta porque nos quita un poco de carga.

J.B.: Sí eso es un mediador, es lo que estoy haciendo yo entonces. Yo medio entre administración pública, administración privada que financia, padres, madres, educadores – acompañantes, niños. No se me ocurre nadie más, porque no hay nadie más (risas).

Erica: Yo entiendo que no soy la única. TFG, TFM, Tesis Doctoral...

J.B.: Este mes es el 4 que hago, yo encantado, ahora mismo tengo que ir corriendo a no sé dónde, a hacer un presupuesto, es complicado. Y a veces tengo que decir que no.

Erica: Ahí es donde veo que se sobrecarga, hace falta más personal en ese sentido, que atienda a personas, que vienen ya sea por estudios o por el motivo que sea.

J.B.: Es complicado, a veces no se puede atender a más personas, y tú porque hoy tenía que venir a Medialab.

Erica: **He tenido suerte (risas). Yo he venido por ti hoy, y muchísimas gracias. En cuanto a los niños que participan en Ciudad Diwo: ¿A qué público va dirigido este campamento? ¿Quiénes pueden inscribirse, hay requisitos, y a través de qué medios pueden hacerlo?**

J.B.: La inscripción se abre, es abierto al público, se puede inscribir cualquier persona, bajo cualquier perfil desde 7 a 12 años, cumplidos los dos. Y básicamente fue de la siguiente forma, que un día abrimos de sorpresa las inscripciones y sin avisar, y el que está ahí se apunta. Y puede venir cualquier perfil. También te puedo decir, hay perfiles ya, hay padres que es el tercer año que vienen, y para el año que viene están atentos y se apuntan ellos. Como puede haber otro perfil que se apuntan de casualidad porque les ha pillado bien. Se inscriben a través de un cuestionario en la página web de Matadero y Medialab. Cada uno tiene su inscripción aparte.

Erica: **¿Hay un mínimo y un máximo de inscripciones? ¿Y deben tener los niños al apuntarse a estas actividades algún tipo de conocimientos o los adquieren aquí?**

J.B.: Sí, mínimo no hay, se apuntan siempre todos. Son 100 euros lo que pagan. El dinero de 100 euros va a la comida, comen en Matadero, comida ecológica, platos, comen muy bien entonces. Límites son 30 niños por quincena y centro, en total son 120 niños y de inscripción nada más.

Erica: **Con respecto al material a utilizar en cada actividad. ¿Qué tipo de materiales, de equipamiento técnico se necesitan y quién los proporciona?**

J.B.: Proporciona material, a ver, está el material de papelería, entre comillas, en este caso lo proporciona Medialab, luego todo el material lo proporcionamos Ciudad Diwo, tenemos un presupuesto. Pero siempre partimos de que el reciclaje y el reusarlo primero. Entonces mira, hoy lo cuando he llegado, lo primero que he visto son unos tubos de, para el riego automático, marrones que había, unos rollos que por lo visto lo ha traído una niña, que lo tenían en casa. Y luego intentamos siempre pues, “quiero ir a la Wagner” cuánto vale, 20 euros. Pero a lo mejor podemos hacer un ScapeRoom. Los materiales son proporcionados por el centro, pero fomentamos que los niños traigan materiales de desecho de casa. Igual que si se quieren traer libros para leer, juegos de mesa, siempre la responsabilidad de que si necesitáis un material tenéis que compartirlo.

Erica: **¿Qué otro tipo de herramientas digitales, aplicaciones, o si utilizáis algún tipo de software en el proceso de creación de prototipos?**

Los niños tienen acceso a internet, pueden utilizar internet para consultar necesidades que tengan. También en su tiempo libre, ellos interpretan, por el ejemplo el otro día, una actividad que era: mirar vídeos en internet, entonces los adultos les preguntaron qué

estaban mirando, y dijeron Youtubers. Y por qué no hacéis un proyecto de Youtubers. Entonces estuvieron trabajando en actividades, trabajar con Youtubers. Estaban cada uno viendo qué Youtubers veía, de qué iba, o sea, canalizamos esa necesidad en un proyecto de investigación sobre Youtubers. Y estaban súper contentos.

Erica: ¿Qué lugar ocupa internet en este campamento? He visto que Ciudad Diwo tiene una página web propia, un Blog con el mismo nombre: Ciudad Diwo. ¿Qué contenidos se publican en ella?

J.B.: Es una página web estática no tiene dinámica, es el resultado de un proyecto de investigación, uno de sus productos que fue creación de página web, porque nos escribían, muchísimos mail que yo ya no contesto, sobre qué es Ciudad Diwo, etc. Ya les mando la web, con lo cual en la web tenéis todo, está explicado todo, tiene un vídeo de dos minutos y uno de diez, en los que contamos de forma corta y larga el proyecto. Está en inglés también y tiene un banco de fotos donde se ve lo que se hace. Llevamos utilizando el mismo Hashtag ciudaddiwo durante tres años, desde hace tres años se ha ido publicando, tienes fotos, vídeos, publicados de lo que ocurre cada día. [#ciudaddiwo](#)

Erica: Y en qué redes sociales estáis y para qué las utilizáis y si alguna es más importante que otra. ¿Disponéis de otro tipo de medios?

J.B.: Sólo usamos Twitter, y mi Twitter personal y luego el Twitter institucional de Medialab-Prado y de Matadero. Estamos comunicados con ellos y todo el tema de la red social de Madrid Destino pues también está atenta a tuitear de vez en cuando.

Erica: Para que os conozca un mayor número de familias, de niños, ¿Cómo y dónde hacéis publicidad, cómo atraéis a más niños a participar?

J.B.: Nosotros tenemos un plan de comunicación creado hace dos años, entonces partiendo de que siempre las redes sociales tanto de Matadero como de Medialab son muy potentes, pues a través de ahí se canaliza todo. Y creamos este plan de comunicación hace dos años para llegar al número máximo posible y para estar en medios. Bueno, te cuento, desde publicaciones digitales de campamentos de verano que nos han escrito, me han entrevistado para prensa, ha salido también en prensa mencionado, sale en la guía de ocio de Madrid, sale en las actividades de Madrid, sale en la radio pública de Madrid, sale en las redes sociales. En ese sentido lo tenemos fácil. Mira mañana, el viernes vienen a hacer un reportaje sobre Ciudad Diwo, la televisión China.

Erica: ¿Sí? ¿Y eso como ha surgido?

J.B.: Pues te lo cuento el lunes, porque no sabemos. El año pasado vino un programa de televisión francés.

Erica: Y con esta publicidad si llenáis Matadero y Medialab. ¿Qué buscaréis otros espacios para ampliarlo?

J.B.: No, de momento no, el escalamiento del proyecto es difícil y habría que ponernos a trabajar el año entero para que se pueda escalar de una forma profesional y tampoco creo que esté dispuesto a pagar un años de investigación, porque escalar es difícil. Entonces bueno, de momento estamos a gusto aquí, sabemos que nos acogen.

Erica: **Un día estaba yo por aquí en Medialab, que tenía varias entrevistas, y vi a los niños jugando en el Lab 0, me acerqué y le pregunté a los acompañantes y me dio vuestro email y así me he puesto en contacto contigo, ciudadaddiwo@gmail.com ¿con qué fines utilizáis ese email?**

J.B.: Sólo para gestión interna, interna en el sentido de gestión a la hora de por ejemplo, el contacto con padres, a la hora de institución pública, institución privada y a la hora de realizar las gestiones de inscripción y todo eso. O cualquier consulta de padres. Hablo de gestión interna pero desde luego en la página web está el mail, entonces a mí me escribe la televisión china y me escribió a ese mail. Te digo, pensaba que era un mail abierto, pero nada más que para eso. Este mail muere ahora en 20 días, se paraliza hasta Marzo del año que viene.

Erica: **¿Tienes muchos correos como el mío? Es decir, queriendo pedir entrevistas.**

J.B.: Mi trabajo es parte de eso, yo mucho tiempo lo paso así, que paso más tiempo que aquí, gestionando. Entonces suelo ir bastante rápido y contestar al momento. ¿Te contesté rápido a ti, no? Por eso digo, y a los padres les respondo al momento.

Erica: **sí, me contestaste rápido. ¿Tenéis una audiencia, si se puede llamar así, o un público que os siga en las redes, en el Blog...? Ya sean familias interesadas. ¿Cómo os comunicáis con ellos y si utilizáis foros y redes sociales para dialogar?**

J.B.: Sí, en el Hashtag de #ciudadaddiwo hay una interrelación entre las distintas redes sociales, gestiones públicas y privadas. Hay diálogo, y luego algún padre a título personal escribe y comenta, pero no tenemos nada enfocado a eso porque perdería tiempo para estar con los chavales. Y eso lleva mucho trabajo y no es el objetivo.

Erica: **Me has dicho antes que documentáis todo. ¿Cómo lo hacéis?**

J.B.: Sí, eso lo hago yo, es parte de mi trabajo y el 1 año hicimos un dossier en papel, el 2 año hicimos la página web, y este año creo, todavía no lo he pensado, la verdad es que tengo bastante libertad. Me gustaría hacer algún encuentro de Aprendizaje y Educación, como unas jornadas. Pues no sé todavía, tenemos vídeo, dossier, página web, a nivel de documentación. Te tengo que enviar el vídeo largo, espérate.

Erica: **En la entrevista con Wikimedia, tenían merchandising, bolígrafos, y chapas con su logo. Mira como este bolígrafo, me lo regalaron, ¿Tenéis algo parecido, algún tipo de publicidad?**

J.B.: Te lo he visto (risas), no tenemos nada, todos los recursos los invertimos en los niños y en los trabajadores. Prefiero que a los trabajadores de aquí se les pague bien, a tiempo, se les pague justo y digno y el resto de recursos para los niños.

Erica: **¿Cómo se accede a estos puestos de trabajo?**

J.B.: Repiten todos los años, Belén lleva todos 3 años. Adaluna lleva dos y Darío.

Erica: **¿Observas algún tipo de limitación en algún momento de Ciudad Diwo con respecto a Medialab-Prado u otros aspectos?**

J.B.: Todos son facilidades, desde luego, el equipo humano que trabaja, porque aquí en Medialab-Prado hay una persona dedicada a Educación que es Javier Laporta, y nosotros estamos fuertes con eso. En ese sentido, lo tenemos todo chupado. Si me das a elegir algo que pudiera cambiar, el espacio.

Erica: **¿De qué se encarga Javier Laporta?**

J.B.: Sí, lleva todo el tema este de Educación en Medialab, de coordinación.

Erica: **Todas las características que han ido surgiendo sobre el cómo trabajáis y aprendéis en este campamento: el diálogo, la participación, colaboración, creación colectiva, etc. ¿Crees que estas características se pueden trasladar a otros contextos y espacios? ¿A cuáles y por qué?**

J.B.: Sí, se podría trasladar y lo suyo sería trasladarlo a otros espacios públicos, siempre en la parte de Educación formal e informal, es decir, que no hay obligación de venir, que se venga por gusto. Entendemos que los niños han elegido venir, imponer esto yo creo que perdería todo su sentido, su chispa. Ahora, que en el horario escolar ocurra esto, pues sí, sí que puede ocurrir. Siempre que se acepten estas formas de trabajo, de aprender, y te diría que los profesores no vengan que se cojan el día libre.

Erica: **¿Quieres añadir algún aspecto más a lo hablado?**

J.B.: No. Es muy completa, lo has tocado todo. Cuando la he leído digo: “aquí está todo”. Me la voy a guardar para otras. Cuando me digan, tienes que hacer, pues toma léete esto y pregúntalo. ¿No te importa por si acaso? Se nota la mano pedagoga ahí.

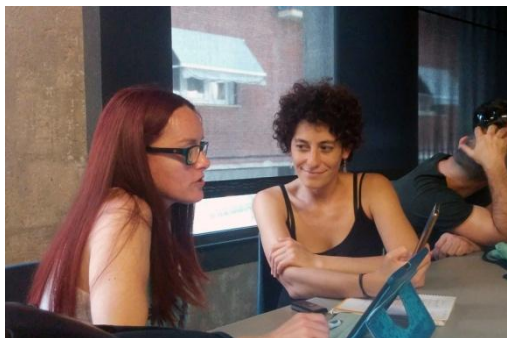
Erica: **No, (risas). Pues muchísimas gracias Javier, por hacer posible esta entrevista y por el tiempo que me has dedicado.**

J.B.: A ti, muchas gracias.

Entrevista nº12. Coordinadora Grupo de Trabajo Interactivas

Realizada por María Erica Parrado Roldán a F.S.

Perfil: De formación Comunicación Audiovisual. De profesión, trabaja en producción de vídeos.



La Entrevista se lleva a cabo el día 20 de Julio, 2018. Viernes a las 18.00h, con una duración de 1:15:46 segundos. Es realizada en persona en las instalaciones de Medialab-Prado, en el MiniLab B, en la 2ª Planta.

Grabación y Transcripción de la Entrevista. Es grabada con grabadora de audio y transcrita con la ayuda del programa Espresso Scribe, software para transcripciones Pro (sin licencia). Sólo uso no comercial en el hogar. Este programa ralentiza la voz para una mayor comodidad a la hora de transcribir la entrevista. La entrevistadora (Erica), irá con la grafía en **negrita**, y la entrevistada con grafía sin negritas.

El objetivo de la Entrevista es conocer en qué consiste el Grupo de Trabajo “Interactivas”. Qué prototipo han desarrollado como proyecto seleccionado dentro de la Convocatoria: Habitar los RRRResiduos, llamado Eco Robotótem. En la entrevista participan Luis y Joako para explicarnos aspectos puntuales.

Erica: Fabi, hemos comentando los puntos que vamos a tratar, y vamos a comenzar con cuestiones de índole personal para conocer tu trayectoria. ¿Qué formación tienes y cuál es tu profesión en la actualidad? Y si está ello está vinculado de alguna manera con la temática de Interactivas.

F.S.: Bueno, yo estudié Comunicación Audiovisual y trabajo en producción de vídeo, y sí está un poco vinculado a nivel creativo y a nivel de creación audiovisual. Luego en Interactivas todos tienen distinta formación. Por ejemplo Paco sabe de Programación, está haciendo un Doctorado en Arte y Robótica, luego hay otro chico que está en 3D, otros chicos que son profesores.

Erica: En tu vida diaria y personal ¿utilizas redes sociales, Blog, alguna página web propia u otros medios digitales? ¿Cuáles y qué tipo de contenido publicas?

F.S.: Sí todo. Sí, uso todo por mi trabajo, yo trabajo haciendo cosas de Comunicación. Uso Facebook, YouTube, trabajo también haciendo páginas webs.

Erica: **¿Y por qué, cuál es el motivo que te ha llevado a involucrarte en este mundo de la creación, la comunicación? ¿Y cuándo fue la primera vez?**

F.S.: Siempre me atrajo lo que son las cosas interactivas, cuesta mucho encontrar dónde estudiarlo. Estoy empezando de una forma autodidacta, yo no sé programación.

Erica: **¿Cuándo ha sido la primera vez?**

F.S.: Siempre me ha interesado. Cuando estaba en Madrid, yo empecé a trabajar con video mapping, con video proyecciones y ahí empecé a ver que había cosas interactivas, por ejemplo **proyecciones reactivas, arte reactivo**, donde también el espectador pudiera tener una influencia en la obra. Por ejemplo yo me muevo y en la visual se mueve, como que hay un poco de interactividad, de feedback entre lo que el espectador de la obra y la obra en sí, y conocí a Medialab por amigos, sabía un poco de qué iba y vine aquí, como hace un año y medio a un taller de arduino que hacía un artista que trabajaba con arduino para hacer sonido.

Erica: **¿Y ahí fue la primera vez que viniste, no?**

F.S.: Y ahí fue la primera vez que vine a un taller de acá. Antes lo conocía por amigos, y había venido a exposiciones. Y a partir de ese taller, con dos chicos más que nos interesaba seguir eso, hablamos con Medialab, le planteamos: “oye mira, a nosotros nos interesa aprender más de Interactivos, de arduino, de sensores, de Kinect”. Tampoco hay dónde estudiarlo aquí en Madrid. Yo llevaba un año con una amiga estudiando por YouTube un poco, y yo le pregunté a Medialab, el coordinador le dijo: “oye, nos gustaría plantear hacer un taller aquí de interactividad ligada al arte, ligada a la producción, con sensores, hacer cosas reactivas, y fueron súper majos con nosotros. Medialab es un espacio muy abierto, un espacio público. Yo antes lo veía muy hermético, inalcanzable, hasta que me acerqué a ellos y me di cuenta que es todo lo contrario. Fue plantearles el taller y me dijeron: “por favor adelante, para eso estamos”. Y nosotros hicimos una reacción de un texto, esto fue hace un año, en Junio del año pasado. Redactamos como una convocatoria, elegimos un día, un horario, éramos dos chicos más y Medialab nos cedió el espacio, nos hizo la publicidad, nos publicó en su web, nos prestó los equipos, algunos sensores, arduinos, la sala.

Erica: **¿Qué es para ti Medialab-Prado? ¿Cómo lo definirías?**

F.S.: Para mí es como fuera dice, un centro de cultura digital, y para mí lo relaciono como centro de experimentación y prototipado. Que de alguna forma, Medialab puede encontrar cosas que todavía no están en los Programas de Estudios. Por ejemplo, todo lo que son las vanguardias digitales, tecnología, programación, como no se puede estudiar de forma académica o formal, entonces está un paso más adelante con todo lo que tenga

que ver con prototipo y cosas experimentales. Esto para mí es como un centro de investigaciones y de experimentación.

Erica: Y entrando ya en el terreno de Interactivas. ¿Qué es Interactivas y cuáles son sus objetivos?

F.S.: Somos un grupo ecléctico, horizontal, diverso, abierto, nos dedicamos a la investigación en tecnologías con interactividad. Trabajamos con software, o sea, de programación como processing, algunos de nosotros también con **Open Framework**, abiertos, aprender más de software, también con plataformas como **PeerData**, **4V**, arduino. Sí, nos interesa, como se dice, nuestra meta como Interactivas, nuestro proyecto, es hacer una pared digital interactiva, que sea un portal galáctico, espiritual, a todos nos gusta un poco el tema espiritual mezclado con lo que tiene que ver con cosas tecnológicas y creativas.

Erica: Interesante. ¿Hay algún coordinador en Interactiva? ¿Cuáles son tus funciones? Has hablado antes de relaciones horizontales...

F.S.: No realmente, quizás de alguna forma orgánica lo hago un poco yo porque soy como la que estoy antes, pero tampoco estoy siempre ni la que más ha intervenido en los proyectos. Realmente tenemos un email que todos tienen la clave, y cualquiera se mete y cualquiera responde y según el proyecto que a la persona le interese y a los que vengan es como que se autodenominan coordinadores ese día.

Erica: ¿Cuáles son y en qué consisten los proyectos colaborativos que trabajáis dentro de Interactivas? Tenéis el Eco Robotótem, cuéntanos qué es.

F.S.: Bueno, el **EcoRobotótem** fue un proyecto para la convocatoria de este año de [Interactivo?18](#), que es una convocatoria que creo que se hace todos los años, y este años nos pidieron, preguntaron si queríamos participar con un proyecto y a nosotros se nos ocurrió hacer el Eco Robotótem dentro de esta convocatoria, entonces al ser seleccionada nos metimos de cabeza a trabajar en ese proyecto. Sería Tótem robótico que inspira la conciencia ecológica. El título un poco lo dice, está hecho con desechos, el 99% de su esqueleto, de su cuerpo, son desechos electrónicos, eléctricos, a base de piezas de ordenadores, radios, televisores, cables, esto es un **reciclaje de RAEE**.

Erica: ¿A qué llamáis el mito del Eco Robotótem?

F.S.: Hay un vídeo, te lo puedo enviar que explica el mito. El mito, es un mito que nos inventamos de creación, de hecho hay un vídeo que cuenta la historia del mito de cómo se creó este objeto. Porque lo quisimos enfocar como una escultura poética, entonces queríamos darle como un mito creacional como para darle un propósito.

Erica: ¿Un resumen?

F.S.: ¿Un resumen del mito? En una era donde los seres humanos desechaban toda su tecnología, todos estos residuos tecnológicos abandonados se juntan y empiezan a hacer como una especie de tribu entre ellos y deciden construir una especie de Tótem robótico. Y con el tiempo estos residuos reunidos que crean esta especie de robot, fuera de los humanos, anhelan tener un alma, anhelan tener un propósito, un espíritu. Porque ellos empiezan a observar a los humanos y empiezan a anhelar eso que los hace humanos a los humanos. Y por coincidencia llega una semilla que se posa en el corazón de este robot y empieza a crecer una planta, y el robot le da como una misión, él encuentra en esa semilla, en esa planta, su propósito, que es mantenerla con vida. Entonces tiene como una especie de simbolismo. El propósito del robot es que tiene unos sensores que él cuida de su planta y la mantiene con vida y con eso le encuentra como una razón para estar vivo, una razón de existencia.

Erica: Y cuando te acercas..., empezó ahí a hacer cositas.

F.S.: Te saluda. Se supone que limpia energéticamente a las personas y trae buena suerte con mucha mano. Nuestra intención era hacer un simbolismo de que todos estos desechos que la gente lo ve como basura, como que anhela la perspectiva de que al utilizar esta basura, construye algo nuevo y quizás el mensaje, un poco poético. Que la tecnología en un futuro la podemos usar para salvar la naturaleza, para cuidar el planeta, porque mucha gente ve la tecnología como un enemigo de la naturaleza, como un enemigo contaminante. Si nosotros le ponemos espiritualidad y corazón a la tecnología, la tecnología no tiene porqué ser mala. Somos nosotros los que le damos el símbolo de malo-bueno. Nosotros hacemos la tecnología con amor, le damos amor a la tecnología, la podemos usar para cuidar el planeta, en vez de destruirlo. Esto tiene que ver con reinventar también la tecnología, por eso nosotros agarramos todo esto que son la basura y los residuos y los reinventamos con una misión, como de conciencia ecológica. También es una revisita a lo que es el análisis de datos, que era otra que nos interesaba, que era coger datos de una fuente y reinterpretarlos de otra forma. A nivel real lo que es el robot es que coge datos de la fuente, de las estaciones de contaminación que están instaladas en distintos sitios de Madrid, y según el número, en ese momento del nivel de contaminación hace una interpretación simbólica artística. Por ejemplo tú aprietas un botón, está ahí escrito por ejemplo dice Plaza España, tú aprietas el número 2, luego el igual y a nivel real está cogiendo el valor del Dióxido de Nitrógeno que hay en estos momentos y si está, depende del número que tenga, el color de la luz se va a encender y el ruido que va a emitir. Si emite un ruido como molesto y de color rojo significa que está mal, si emite una luz verde con un ruido bonito ahí, místico, es que está bien.

Erica: Eso es lo que vimos el jueves pasado.

F.S.: Exactamente. Lo interesante es que es real, esa interpretación que está haciendo, está cogiendo datos a modo real. Al principio íbamos a poner una pantallita que te dijera ese número pero dijimos, la idea es que la gente se motive, a buscar en internet esos

datos que están ahí pero que el robot sea como un simbolismo de decir: “oye, es que estos datos existen y si tú quieres saber, esto está sucediendo en Madrid”.

Erica: ¿Qué otros proyectos colaborativos tenéis aparte del Eco Robot, en los que trabajáis dentro de Interactivas?

F.S.: Hicimos el año pasado, en Grigri Pixel Festival, una instalación interactiva, también una especie de 3D, realidad virtual 3D del lugar y también, que se llama “[What the Matrix](#)”, en nuestro [Blog](#). Es una instalación interactiva con **Kinect** donde la persona se transforma en ceros y unos, en números, y con las manos puede ir cambiando el fondo como si fuera una Matrix. Como nos esperamos la película Matrix. Y luego participamos hace poco en un concurso de video mapping en Salamanca, donde también nos seleccionaron e hicimos un video mapping que también hablaba del tema de la polución. Nuestra línea un poco es sobre el medio ambiente y la tecnología. Y un video mapping en el que también, en el que el edificio se llama **Final Tetris**. Es un Tetris de basura que va llenando el edificio, luego explotaba, bien trágico realmente la historia.

Erica: Bueno, es que es trágico lo que hacemos con el medio ambiente.

F.S.: Sí, no sabemos cómo manejar nuestra basura. Y ahora a Juaco se le ocurrió adoptar esta mascota robot de Medialab, que estaba ahí huérfano, y queremos que se transforme en nuestra mascota. El taller que llevamos es bastante auto gestionado y también se auto formula cada viernes que os juntamos. Entonces hay muchas veces que hemos hecho como proyectos sólo ese día. Por ejemplo, normalmente nos juntamos cuatro y justo los cuatro dijimos: “qué hacemos hoy”. E hicimos un **Tetris interactivo**, un tetris que movía con la **Kinect**, con los brazos, con las piernas, luego otro día hicimos como una pared que se borraba... Cada día también, en la página web se pueden ver algunos de los proyectos que hemos hecho, lo hacemos como a veces, a alguien se le ocurre como unas piezas que van cayendo y las va quitando con las manos. Entonces cada vez que nos juntamos, según las personas que haya, se plantea “chicos, me gustaría hacer esto”. Y tratamos de armar unos objetivos a corto plazo del día a día. Realmente como todos trabajamos en cosas distintas, nos juntamos también un poco a trastear para nosotros luego nuestros proyectos. Para nuestras vidas personales o laborales fuera, aplicarlo también.

Erica: Este año Medialab, cuenta con 6 Laboratorios: ¿Tenéis relación con alguno, Interactivas, y por qué?

F.S.: Hemos participado en el Programa Interactivos?18 perteneciente al Laboratorio **PrototipaLab**. Y estaríamos relacionados con CICILab, Laboratorio de Ciencia Ciudadana.. El programa **Habitar los RRRResiduos**, del taller internacional **Interactivos?18**, Es un taller anual de Prototipado en el que se desarrollaron 8 proyectos / prototipos, de forma colaborativa entre los días 10 y 23 de Mayo. Y en

nuestro caso, el prototipo es el Eco Robotótem. Y se exponen desde el mes de Junio hasta Octubre.

Erica: ¿Qué áreas del conocimiento o qué ámbitos de la sociedad están presentes en este proyecto?

F.S.: Bueno, **ámbitos de la sociedad** yo creo que conciencia ambiental, nuevas tecnologías, vanguardia digitales, interactividad. **Áreas de Conocimiento** principalmente lo que es programación: processing, OpenFrame, Data...Yo creo que **programación y arte digital y arte interactivo**. Reciclaje.

Erica: ¿Tenéis relación con otros laboratorios o grupos de trabajo realizados en Medialab y cuál es esa relación?

F.S.: Sí, hay algunos que se han pasado, por ejemplo CodeAttack, Luis en AVfloss, Miguel también. ¿Tú estabas en otro grupo acá, no? En reciclaje...

Erica: ¿Y algún ejemplo de actividad que hayáis hecho?

F.S.: En conjunto la de **Grigri Pixel**, que fue en conjunto con AVfloss. Lo que pasa yo ahí no estuve mucho. ¿Tú estuviste ahí Luis? Lo del Grigri pixel. Lo que pasa es que no hice esa colaboración. Estuvo Eva.

Erica: Cuéntanos Luis.

Luis: Eso existe como Interactivos?, es un taller o así, de que habían invitado a unos artistas, uno de los que estuvo, Ismael que estuvo aquí en Interactivos y también estaba invitado en ese taller. También iba relacionado con la recuperación de los residuos, y eran cinco, ya casi no los recuerdo, pero eran cinco artistas africanos, los habían traído. Uno de ellos era Ismael, el que hacía el bote con botellas de Coca Cola recicladas, y nosotros estuvimos, tampoco te puedo decir el resto de proyectos que había exactamente pero luego nosotros estuvimos relacionados con un chico que se llama **BAY DAM (VX LAB Dakar Senegal)**, que es el que ha desarrollado un proyecto, un programa de software libre para video mapping: **Map Map**. Entonces hicimos un video mapping en el espacio de **EVA: Espacio Vecinal de Arganzuela**, se llama, que está en frente de Matadero, al otro lado de la rotonda. Y debajo de un puente, fue un puente, proyectamos un mapping que hicimos colaborativamente con la gente que se apuntó.

Erica: ¿De qué iba el video mapping?

Luis: También iba un poco relacionado con el tema del medio ambiente, como son cosas colaborativas pues es poco, lo que cada uno hace se junta todo y lo que sale.

Erica: Bueno, eso es lo interesante. ¿Algo más de colaboración?

Luis: Aparte de Eva e Ismael, había otro que ahora mismo no recuerdo los nombres, pero hizo, se ganó bastantes premios por hacer una impresora 3D con material reciclado también, que estuvo abajo, aquí en Medialab.

Erica: En el FabLab.

Luis: Y en el FabLab, y aquí se envió a Fuencarral Experimenta, que es otra asociación.

Erica: Ayer entrevisté a Lorena.

Luis: Sí. Pues ahí estaba la impresora. Luego había otra chica que también hacía algo con recetas antiguas africanas de comida. También algo relacionado con recuperar las recetas antiguas, las recetas que eran menos procesadas, para alimentos menos procesados, etc. Y había uno más que ahora mismo no recuerdo. Pero vamos, de todas maneras lo de Grigri Pixel lo tienes, lo que queda de la instalación lo tienes ahí.

Erica: Ah sí, lo he visto, en una mesita. Pues muchas gracias, seguimos nosotras. ¿Y a quién se le ocurrió la idea de: “vamos a hacer un Robot”? ¿De quién nace la idea? Porque es bastante novedoso.

F.S.: Interactivas lleva un año, que fluyó en horizontal, no hay ningún jefe, nadie que lo lleve, quizás soy la más antigua pero tampoco estoy en todo y no me entero de todo, ni tampoco lo coordino todo. El nacimiento de la idea de interactivas es mía con dos chicos más. Que ese día nos conocimos y dijimos: “chicos hagamos algo”. Porque queríamos seguir investigando y en Medialab también, quizás justo en ese momento no tenía un grupo que se dedicara a investigar en esto.

Erica: ¿Y surge de alguna necesidad o problema social?

F.S.: Surge de que no hay ningún lugar donde estudiar esto. Porque por ejemplo tú puedes estudiar ingeniería, puedes estudiar programación, puedes estudiar informática o puedes estudiar arte. Per un lugar que estudies programación en función al arte, al arte digital o por ejemplo programar sensores, programar Kinect, es tan nuevo. Y lo que pasa que también hay cosas que están todavía en etapa experimental y creo que Medialab también se arriesga, que puedes jugar a experimentar. Y es distinto aquí en la universidad cuando te enseñan una materia ya tiene que estar, como se dice, comprobada, homologada, confirmada, legalizada, tiene que ser algo que funcione. Aquí hacemos muchas cosas que no funciona nada.

Erica: Bueno, de eso se trata, de probar, de fallar, de seguir probando. ¿Qué características tienen el Eco Robotótem como producto? Qué podrías decir que aporta a la sociedad? ¿Se puede hablar en este caso de procomún y de conocimiento libre?

F.S.: Yo creo que primero es software libre. Nuestra idea inicial era hacer una especie de Tótem, quizás un poco más sencillo que lo que hay ahora y que se pudiera poner en distintos como sitios de la ciudad simbólicos. Por ejemplo Cibeles, Plaza España, y que ese Tótem esté hecho con basura, y que ese Tótem ecológico, la gente lo pueda utilizar para preguntar cómo está la calidad del aire en Madrid. Ha ido cambiando un montón la idea, se ha ido como, como siempre ha sido tan libre y horizontal. La idea inicial tenía una visión más como los Tótems indígenas, de Norte América.

Erica: Es lo que suele suceder, de la primera idea a lo que luego se hace, ha evolucionado mucho. De eso se trata también.

F.S.: Partimos más como de un Tótem, y nunca la idea fue que se pareciera tanto a un Robot y terminó mucho más parecido a un robot. Lo cual también nos mola, que lo hace más amigable.

Erica: ¿Y está sujeto como producto a las políticas de producción del mercado?

F.S.: ¿En qué sentido? No...

Erica: Pues es buena idea. ¿Tenéis algún día pensado avanzar y ponerlo en esos sitios de Madrid?

F.S.: Sí, era la idea, quizás teníamos como idea, de alguna forma, tampoco lo sabemos porque luego, uno puede pensar muchas cosas y luego a nivel concreto no tenemos mucho tiempo y estamos solo los Viernes, pero queremos también que sea inspiral, por ejemplo aquí en colegios, o sitios educativos. Que quizás los niños hoy en día, los jóvenes originan también tanta basura, la gente ¿cuántos móviles tiene una persona en 5 años? ¿Cuántos ordenadores tiene una persona en 5 años? ¿Cuánta tele? Nos imaginamos toda la basura que la gente acumula, tecnológica, quizás que se pueda generar esto de hacer esculturas con esta basura y estas esculturas es vida, programarlas para que se muevan un poquito, enciendan alguna lucecilla o interpreten algún dato. Nos pareció interesante el hecho de que interpretaran los datos de la contaminación, porque la temática de Interactivos?18 de este año era **Habitar los residuos**, la economía circular y también nosotros tuvimos un poco la temática.

Erica: Claro, los demás proyectos también han creado...

F.S.: Era la temática, o sea, el concepto de la visión ecológica y reciclaje era la temática que también estábamos supeditados a hacer, la cual a nosotros nos interesa. Nos propusieron también esa temática. Como sabemos un poco de programación y de cosas interactivas, por eso se nos ocurrió hacer esto.

Erica: Me has estado antes hablando... ¿Cuál es vuestra filosofía? Háblanos sobre la metodología de trabajo, sobre sus características y si las relacione son de participación y creación colectiva.

F.S.: Creo que te lo conté un poco, es como que se da cuando nos juntamos, como ahora, Joaquín por ejemplo, hoy quería programar el Robot pequeño, fue él mismo a pedirlo, él mismo lo gestionó, se consiguió una **Raspberry**, el que llega le están ayudando, es muy auto gestionado. De hecho cada uno aquí, llega acá, propone algo, o viene con su ordenador y lo hace: “chicos, les parece que hagamos esto hoy”. Y cada uno hace una parte del código, si alguien tiene más facilidad de programar pues hace la parte más difícil.

Erica: Entonces va bien con la metodología del movimiento maker.

F.S.: Es muy, como se dice, Doing Your Self. Auto gestionado y también de auto aprendizaje. Tampoco hacemos clases, de repente ha pasado una confusión de gente que ha venido aquí al grupo pensando que es como un curso donde se les va a enseñar, y no es así.

Erica: Cambia la Educación, y se coge la palabra aprendizaje. No se educa sino que se aprende.

F.S.: Somos un grupo horizontal que luego llega gente que no sabe, yo no sabía código pero en mi casa me vi tutoriales, aprendo código y aquí llego y programo, experimentamos. La idea también es que la gente que viene al taller es que también por su lado sean autodidactas y aprenda a hacer un poco código. Luego nos ha pasado también que nosotros podemos traer profesores, por ejemplo Juaco lo conocimos, lo traje como profesor invitado para que os hiciera, Medialab lo contrató de alguna forma para que nos hiciera tres clases sobre interactividad con Kinect. Y luego Juaco trajo a otro chico de Medialab como profesor acá para que nos hiciera un curso de **OpenFrameWorks**.

Erica: ¿Cómo la figura de un mentor?

F.S.: Sí, por ejemplo, ese chico dice: “yo quiero aprender a usar **PlusData**, y conozco a un chico”. Entonces a través del grupo lo puede proponer a Medialab, lo contrata, le puede pagar y él viene y nos hace unas clases. Entonces en esas instancias sí hay clases, pero que son instancias específicas. Y gracias a esa instancia, como se hace una publicación también hay digamos gente nueva. Hay chicos que venían por el curso de Juaco, chicos que venían por el curso de Carles y que gracias a eso, se quedaron en el grupo. También hay muchos chicos que han venido, por ejemplo los dos chicos que han comenzado conmigo, pues ya no vienen. Entonces hay mucha gente que viene, o que se va y vuelve, es totalmente libre. Por ejemplo yo hace 3 viernes que no podía venir.

Erica: Dependiendo de la disponibilidad que tengáis, evidentemente. Cuéntame cómo se decidió este nombre, Eco Robotótem.

F.S.: Improvisado. Porque queríamos hacer un tótem, queríamos hacer un robot y que fuera ecológico.

Erica: Y además define perfectamente lo que es.

F.S.: Por eso, al principio se iba a llamar Robotótem.

Erica: Cuéntame cómo ha sido el proceso de creación. ¿Qué fases habéis seguido o cómo se ha creado?

F.S.: Lo que pasa que interactivos? nos da la posibilidad de financiarnos la creación durante diez días siguió de forma intensiva el proyecto. Entonces estuvimos del 14 al 24 de Mayo, diez días, trabajando diez horas diarias aquí a tope. Entonces la metodología

fue la que nos planteó Medialab, que eso hizo que funcionara muy bien. Que ahora nos juntamos los Viernes el equipo, nos vimos hace muy poco, pero eso eran diez días de cabeza. Y estuvimos yo y Juaco viendo todos los días, los que podían en la mañana, la tarde. Lo desarrollamos de forma súper libre, como que cada uno hacia lo que quería, lo que podía y lo que sabía. Como que alguien llegaba y es qué hace. Hicimos una reunión y dijimos: “chicos, nos quedan dos días, a ver lo que hace falta, hace falta poner la planta, hace falta no sé qué. Y yo digo: “me voy a hacer cargo de esto”.

Erica: ¿La planta pusisteis una planta pequeñita o una semilla, o cómo?

F.S.: Nosotros pusimos la planta, hay otros que tienen semilla, pero trajimos una planta. Pero sobre todo se dio bastante bien lo orgánico, porque mucha gente que vino al grupo que no sabían nada de programación y que sabían mucho de **Artes Plásticas**, o que son más manitas. Entonces ayudaron mucho más en la parte de armar el Robot, otro de ensamblar las piezas, otro poner las plantas. Otro en la parte artística, que fue hacerle el pelo, coger los circuitos, uno trae el robot, otro trae el vídeo, otro más en la programación, otro en sonido, como que cae uno y hizo lo que sabía, lo que podía, y lo que tenía ganas. Entonces por eso es tan horizontal que nosotros le llamamos **La Criatura**. Es como un popurrí, un mega mix de ideas de todos. Pero no había nadie como dando órdenes. Cada uno hacía lo que quería realmente.

Erica: Cuando yo llegué a Medialab, con respecto a las instalaciones, me llama la atención su arquitectura y distribuciones. ¿Qué tipo de trabajos y de relaciones entre los participantes os permite esta organización y distribución de espacios y tiempos?

F.S.: Me parece guay que sean espacios tan diáfanos que provoca como que la gente esté en contacto, que el espacio sea abierto y no sea como guetos, sino que sea como que hay más comunicación entre lo que están haciendo todas las personas. También el espacio es bastante grande. Es súper abierto, cualquier persona puede venir a Medialab. Hay chicos que vienen con su ordenador a estudiar acá. Creo que el espacio permite la creación de estos proyectos. De repente falta un poco de privacidad. Quizás el problema que yo veo es que como tú ves, las puertas son abiertas. A veces nos ha pasado que está una charla ahí, y en la otra sala hay otro grupo y como que se solapan las voces y se interrumpe un poco.

Erica: Esto siempre se comenta en las entrevistas. ¿Qué espacios de Medialab utilizáis para reuniros, para trabajar?

F.S.: Ah vale. Este que es el MiniLab B. y de vez en cuando el FabLab, cuando no tienen espacio. Y nos ha pasado alguna vez que no hemos podido reunirnos acá y nos hemos reunido en **La Ingovernable**.

Erica: ¿Qué es?

F.S.: Es una casa ocupa que está justo acá a una cuadra. Es un centro social y cultural, está súper interesante.

Erica: **¿Qué otros tipos de eventos, congresos, jornadas de formación, u otro tipo de actividades hacéis dentro de Interactivas?**

F.S.: Es lo que surja. De hecho este viernes nos juntamos después de mucho tiempo para conversar un poco qué vamos a hacer ahora. Y probablemente vamos a buscar, encontramos que una buena táctica es, buscar una Convocatoria de Festivales o Proyectos.

Erica: **¿Para hacer otro proyecto, no?**

F.S.: Para hacer otro proyecto.

Erica: **¿Cuántas personas componéis el equipo de Interactivas? ¿Tenéis la figura de coordinador u otro tipo de puestos y qué papel hacéis cada uno? ¿O se trata de relaciones entre iguales y horizontales?**

F.S.: Te digo, 2, 3, 4... hoy día seis. Hay días que venimos tres, hay días que venimos siete, cinco, cuatro. Ahora en el WhatsApp, se supone que seríamos como los oficiales pero que hay gente que ya no viene.

Erica: **En el whatsApp tenéis más personas. Y conmigo jajaja....**

F.S.: 33 participantes. Pero a nivel real siempre somos como 5, 6, 7.

Erica: **Antes hemos hablado ya de esto. Te iba a preguntar por el papel del coordinador y el papel que hacéis cada uno. ¿Qué perfiles hay?**

F.S.: Francois es profesor de matemáticas, Joaquín estudió Bellas Artes y está haciendo un Doctorado en Robótica y Arte, estudió también por su cuenta programación. Patri es fotógrafa.

Erica: **¿Se dedica a documentar?**

F.S.: Todos vienen de carrera diferentes pero a todos nos interesa saber programación. O sea, hay gente que documenta más, pero, todos igual, saben un poco de programación. Luis ¿tú que estudiaste?

Luis: Yo soy interiorista.

F.S.: Diseño de Interiores, interiorista. Trabaja un poco con 3D y otros programas. ¿Y tú Miguel que estudiaste?

Miguel: Yo, Imagen y Sonido.

F.S.: Imagen y Sonido. Hace clases.

Erica: ¿Se necesitan entonces, para venir y trabajar en Interactivas, tener unos conocimientos y formación adecuados o se va aprendiendo al estilo de Medialab, aprender haciendo?

F.S.: Tener interés en aprender, saber, y nociones básicas de programación, principalmente, más que nada.

Erica: ¿Cómo os organizáis como equipo? Antes me has comentado que venís, hacéis las reuniones y trabajáis.

F.S.: No nos organizamos, ese es el problema. Lo que hacemos normalmente, la forma en que nos organizamos es con el grupo de whatsApp, luego tenemos el correo, el email, tenemos nuestro Blog, Facebook, tenemos Instagram.

Erica: ¿Quiénes pueden participar en Interactivas y dónde pueden inscribirse?

F.S.: Cualquier persona puede participar y para inscribirse nos pueden enviar un correo a interactividad.medialab@gmail.com o pasarse un viernes como de cinco a nueve. Sólo que hay viernes que no venimos nadie, entonces es mejor que nos manden un correo por si acaso.

Erica: ¿Hay un mínimo y un máximo de personas que pueden colaborar en estas actividades?

F.S.: No, no realmente porque incluso yo he pensado: “sí vengo yo sola, me traigo mi ordenador y trabajo mis cosas”.

Erica: Y por ejemplo, si viene alguien, como yo en este caso. Yo no tengo ni idea de programación. ¿Podría ir adquiriendo esos conocimientos, poco a poco?

F.S.: Sí, porque aquí podemos darle pautas de qué tutoriales ver, seguir, y quizás no todos los que estén aquí saben de programación. O sea, también hay muchos que les interesa como aporte artístico, audiovisuales, también lo que tú decías antes, documentación. Hay una chica que lleva más el Instagram, las redes sociales. Como que también se hacen ese tipo de aportaciones. Todos los aportes sirven.

Erica: La figura del mediador cultural como recurso humano, que todavía no está presente este año en Medialab, pues se están celebrando las distintas convocatorias públicas de cada proyecto. ¿Tenéis vosotros esta figura dentro de Interactivos? ¿Qué funciones tiene?

F.S.: Todos hacen un poco de mediadores, yo creo que se da orgánicamente según los que estén más activos en la participación durante ese periodo. Si estoy viniendo más yo, Françoise o Jaco, el que esté más activo.

Erica: ¿Y echáis en falta esa figura como para que os ayuden a mediar?

F.S.: ¿Necesitamos mediadores o no? (Preguntándoles al grupo). Yo ni siquiera sabía que no había mediadores.

Erica: **Sí, este año por ejemplo no hay mediadores como tal, entonces ¿echáis en falta esa figura que os ayude a mediar, o entre los que venimos preguntando, que a veces somos muchos.**

F.S.: Creo que no por ahora, lo que pasa es que nos hemos juntado después de varios viernes sin quedar.

Erica: **He tenido suerte, entonces, he venido cuando estáis.**

F.S.: Y yo creo que nos vamos a poner un poco de acuerdo, por ahora no, creo. Yo creo que Medialab también funciona bastante auto gestionado, aquí es súper importante, en Medialab, que las persona sean auto gestionadas, sean independientes, tengan iniciativa. Como que no es un lugar al que tú vienes y te digan qué tienes que hacer, sino un lugar al que uno viene ya con ideas, a decir: “yo quiero hacer esto” y el lugar te facilita, es como facilitador.

Erica: **Con respecto al material a utilizar en cada actividad que realizáis. Por ejemplo nombreme los materiales con los cuales habéis construido el Eco Robot.**

F.S.: Bueno, principalmente con desechos, con RAEE: residuos electrónicos y eléctricos.

Erica: **¿Y dónde los habéis cogido?**

F.S.: De nuestras casas los trajimos, incluso los otros grupos que están en Interactivos?, algunos nos dieron residuos que ellos tenían. Por ejemplo ellos fueron a unos de estos puntos limpios y vieron una televisión ya vieja y nos la trajeron pensando en la cabeza del Robot. Y nos la trajeron estos chicos.

Erica: **Ha quedado muy bien.**

F.S.: Los de la máquina de hackeo, que es como un carro, pues ellos fueron los que nos regalaron la cabeza. Y luego cada uno trajo de su casa los residuos, todo lo que tenían, luego en Medialab también había desechos de ordenadores viejos que tenían aquí en Medialab.

Erica: **¿Y si os hace falta, FabLab también os puede proporcionar algún que otro material?**

F.S.: Basura fue fácil conseguir, luego nos sobró un montón de basura. Yo por ejemplo traje cosas de mi casa y entre todos los que somos.

Erica: **Ah, eso iba a preguntar con respecto a FabLab. ¿Habéis utilizado sus instalaciones, o os ha hecho falta algo?**

F.S.: Hemos imprimido algunas cosas en 3D, porque otro paso que está trabajando Juaco, Luis también hizo los modelos 3D, para que el Robot pueda hacer dibujo y firmas. Como que te dibuje algo o te dé un mensaje.

Erica: **¿Eso es lo próximo ya, vais avanzando?**

F.S.: Sí, queremos transformarlo en un oráculo y que te dé un mensaje, que te escriba algo. Pero es un paso siguiente ya, lo que pasa que no lo he integrado en lo que es la criatura en sí.

Erica: **Ahora llegamos aquí, a lo que antes tú me estabas comentando. ¿Con qué materiales habéis construido el Eco Robot? ¿Qué se necesita y quién los proporciona? ¿Qué tipo de herramientas digitales, aplicaciones, o software utilizáis en los procesos de creación de los prototipos y en la documentación? Explícanos que es Processing, el software arduino, qué sensores utilizáis. De herramientas digitales, aplicaciones, software... ¿Cuáles utilizáis en la creación de los prototipos y en la documentación?**

F.S.: Por ejemplo para este, bueno FabLab nos dio una Raspberry Pi.

Erica: **Aquí me vas a apuntar los nombres que estén en inglés, o me haces una lista y así, por si luego no lo entiendo.**

F.S.: Raspberry Pi 3, este es el cerebro del Robot, que el Raspberry es como una especie de ordenador, bueno el Robot ahí tienes uno. Es como una plaquita como lo mínimo necesario para un ordenador, que trae un software incluido tipo Linux.

Erica: **¿Como lo mínimo para que funcione?**

F.S.: Sí, lo mínimo para que funcione. Entonces el Raspberry Pi lo usamos para que, ahí, le instalamos processing y eso está conectado a internet.

Erica: **¿Qué es processing?**

F.S.: **Processing** es un software de programación. A nivel de hardware, hardware es la parte física, usamos Raspberry Pi y un montón de arduinos.

Erica: **¿Qué es un arduino?**

F.S.: Arduinos y cables, leds, servomotores... El **arduino**

Erica: **¿Y Son libres?**

F.S.: Sí, son libres, es hardware libre. El arduino es como una plaquita que sería como una membrana, yo la describo así, para mí es como una membrana que te permite conectar el mundo digital con el mundo real. Porque por ejemplo, yo puedo programar algo. Sí, es como el puente, hecho entre lo digital con lo real. Yo puedo programar algo pero luego quiero que eso que programe el Robot mueva un brazo o se encienda la luz. Y el arduino es la plaquita que me permite traducir ese código a una acción. Yo le mando un código y él manda por ejemplo un impulso eléctrico para que se prenda. Son plaquitas así, donde yo conecto cables con luces leds, con servomotores, con sonido.

Erica: Así lo entiendo bien. ¿Y los sensores?

F.S.: Ah sí, los sensores en este caso tenemos sensores... de proximidad, por eso cuando tú te acercas, y de humedad para que riegue las plantas.

Erica: ¿Esos son los sensores que tiene el Eco Robot?

F.S.: Sí, y también tiene una especie de bomba para regar, un sistema de riego, que hay todavía que ajustarlo un poco. Altavoces, pero los altavoces los reciclamos, los altavoces que estaban rotos los arreglamos. Tiene muchas cosas que las recuperamos. Lo único que compramos que os dio Medialab, el FabLab, los servomotores, la Raspberry, los arduinos, los leds, algunos cables, incluso el material. Los cables los reciclamos, los sacamos del ordenador y son los que se usan. Donde tú aprietas los botones por ejemplo, una calculadora vieja de los años 70 que estaba rota y Joaquín la hizo revivir y la conectó a un arduino para que los botones funcionaran. Les dio otra función realmente a los botones para que lanzara una función digital. Entonces transformó un objeto como era esta calculadora antigua, en algo que manda una señal.

Erica: ¿Y el papel que tienes apuntado? Que tú me decías, si le das a Plaza de Castilla...

F.S.: Sí, por ejemplo, esa es la calculadora la que tú aprietas por ejemplo el 2 y el =, y te da el nivel de Dióxido de Nitrógeno. Entonces parece algo sencillo pero realmente la programación fue complicada porque, primero esta calculadora hubo que hacer, porque era una calculadora antigua, que le aprietas las teclas y de alguna forma nos tradujera una señal digital, como un código binario de ordenador, y es difícil de hacer.

Erica: Yo lo veo complicado.

F.S.: Lo hizo Joako de hecho, y lo hizo otra vez, luego le puedes preguntar, le conectó luego un arduino y el arduino le manda la señal a la Raspberry, la cual lo interpreta a través de processing y processing recibe esta tecla, la interpreta por ejemplo le manda el número 2, lo interpreta como tal y eso lo manda a internet para saber que está, lo coge. Françoise programó una web, también para que cogiera los datos de la web del Ayuntamiento que no funciona muy bien. Entonces él mismo tuvo que crear una propia API, que es como para coger datos de una web, y la que tiene el Ayuntamiento no está funcionando bien. Françoise creó una, para que se actualizara automáticamente según los niveles de extracción, y esa web que él creó la alojó en su servidor, es de donde processing jala o coge los datos y luego manda otra señal que por ejemplo yo aprieto el botón de la calculadora, ese botón manda la señal a arduino para que diga: "ah aprieto un 2". Ese 2, arduino lo manda a la Raspberry, la cual lo manda por dentro del software a processing. Processing con ese 2, lo manda a la página web que hizo él, la página web a la señal de datos y luego eso te da un dato aparte, dice: "ah vale, el número es 2.45". Ahora ese dato viaja de vuelta, ese 2.45 lo coge processing, lo coge de vuelta, entonces están programadas las dos cosas, tanto el input como el out. Es como un feedback, ese número llega a processing, lo interpreta y se lo manda. Tiene dos interpretaciones, una

el mismo processing dice: “si el número está entre tal y tal, reproduce tal sonido. Y luego ese número lo manda por un lado a los altavoces, para que reproduzcan tal sonido y se reproduce un mp3, en este caso. Ahora lo estamos programando con **PureData**, para que incluso ese sonido sea reactivo según el número.

Erica: ¿Cómo?

F.S.: En lo que trabaja Miguel, software, que esto es un paso siguiente que estamos ahora mejorando que se llama **PureData** que es para hacer sonido. Parece simple pero está todo como interconectado. Se ve todo a tiempo real, suena rápido lo que está ocurriendo.

Erica: Porque la acción es rápida ¿verdad?

F.S.: Bueno, sí y no, tarda un poco, de hecho cuando aprietas la tecla hay que mantenerla. Tarda un poco porque tiene que ir a buscar ese dato y luego interpretarlo en un sonido y en una luz. Porque luego también ese número lo manda a arduino y arduino según el número enciende tal o tal led.

Erica: A la vez se enciende una luz y suena una música, ¿no?

F.S.: En el papelito por ejemplo que está escrito, salen los colores y ahí dice según el color entre qué número y qué número está. Luego a nivel real es súper sencillo. Lo ves y tampoco es tanto, pero realmente tiene toda una programación de fondo. Muchas cosas no nos funcionaron y hay cosas que todavía estamos trabajando porque igual es complicado. El problema es la programación que de repente, son tantos factores que influyen, que es como lo que tú haces para que llueva, para que ajuste la presión atmosférica, como el efecto mariposa. Pero para nosotros también fue muy experimental, para aprender a usar, por ejemplo en mi caso fue aprender a usar bien una Raspberry, que era la primera vez que lo usaba. Aprender a programar un arduino bien, entonces es como un aprendizaje también. Te anoto el software que usamos para el Eco Robotótem, luego para cada caso usamos distintos software.

Erica: ¿Qué otros por ejemplo utilizáis? Claro, porque hay software de todo tipo...

F.S.: Bueno, cuando hacemos video mapping, utilizamos de todo, incluso software privado. Aquí cada uno utiliza el que mejor sepa usar. En ese caso hay quién usa, Joako usó “**OpenFrameWork**”, yo usé “**Resolume Arena**”, Patri usó “**AdobePremier**”, luego utilizamos **After Effects**, Luis utilizó “**Blender**”. Hay un montón de software, luego a nivel práctico, a veces usamos como software de edición de vídeo, por ejemplo la cabeza del Robotótem está hecha con videos que grabamos. Lo queremos también grabar que según la proximidad te cargue un vídeo diferente. Son tantas cosas que al final tratamos de reducir. La idea del Robot, era mucho más amplia de lo que se ve, pero luego sabíamos que a nivel real teníamos que plantear 200 cosas para lograr 20. Y eso pasa un poco en este grupo, que nos planteamos un montón de locuras, pero luego igual, no sé cómo, salen adelante una o dos. Luego la idea sería, Joako por ejemplo quiere

aprender a utilizar un software que se llama el **Ross**, que es para Robot, para programar robótica. Cuando empezamos el grupo y hasta hace poco estábamos sólo interesados en la interactividad con sensores y con imágenes, como videos, visuales, video proyecciones. De hecho, siempre hemos tenido la idea de hacer como de un portal basado en los Chacras espirituales de energía y que el portal sea como avanzado etapas, siempre tratamos de aplicar ideas místicas. Y ahora Joako que viene de hacer un Doctorado con robótica y arte, nos está contaminado con ideas de la robótica. Comenzó todo con el Eco Robotótem y ya eso nos dejó a todos con las ganas de meternos en Robótica.

Erica: Y de seguir por otros lados...

F.S.: Sí, quizás en el futuro nos gustaría meternos también en inteligencia artificial, en robótica y ese tipo de rollos.

Erica: Muy interesante.

F.S.: Hubo unos chicos que ahora no están viniendo, puede que se reintegren, que estuvieron trabajando mucho con **Realidad Virtual** y se hicieron cosas también aquí con **Realidad Aumentada** y con las gafas

Erica: ¿Habéis trabajado ya vosotros con realidad virtual?

F.S.: Sí, unos chicos que ya no están acá. Hicieron algunas cosas con Realidad Aumentada.

Erica: ¿Cómo qué por ejemplo, te acuerdas?

F.S.: Sí, hay un vídeo de realidad 3D para Grigri Pixel: **Madrugada 360**. Se ve con las gafas 3D, si las tienes. Esto está hecho para gafas 3D y en Realidad Aumentada. Esto lo programamos nosotros que es la pared que te contaba. Si te pones las gafas se ve en 3D. Voy moviendo el vídeo y se va moviendo. Está súper guay, lo que pasa que yo personalmente no sé hacer esto, lo hacían los chicos que estaban antes.

Erica: Estuve probando el año pasado, en una asignatura de Narrativa Digital.

F.S.: Yo creo que vamos a volver a plantear hacer esto, a mí personalmente igual me interesa. Son muchas cosas. ¿Bill tienes nuestro Blog?

Erica: Si hablamos sobre redes sociales y otros medios y plataformas digitales: ¿Qué lugar ocupa internet en Interactivas? He visto que Interactivas tiene una página web propia. ¿Qué contenidos se publican en ella?

F.S.: De a poco nos hemos ido metiendo más en la Red, tenemos un Wordpress, que es **Interactivas17.wordpress.com** y lo tratamos de mantener al día. Pero ahí vamos publicando los proyectos que hacemos y principalmente las cosas que nos funciona. Porque nosotras hacemos cosas que son experimentales pero por ejemplo, hicimos, programamos un Tetris, cogimos un Tetris que ya había hecho otra persona pero lo vinculamos a que se pudiera manejar con la Kinect, con el cuerpo. Una vez que el

código nos funciona, ese código lo subimos a un Drive, como un repositorio abierto y publicamos un video de por ejemplo, cómo va el proyecto, de cómo se ve, y un link para que la gente se lo descargue y explicando cómo hacerlo. De alguna forma, el Blog es como compartir todos nuestros logros para que cualquiera pueda descargar.

Erica: Conocimiento libre.

F.S.: Conocimiento libre, porque eso también, cogemos muchas cosas que hacen otros, y hacemos Frankenstein. Muy pocas veces partimos de cero. Cogemos cosas que ya están de software libres, las ponemos interactivas por ejemplo, las vinculamos con processing, con sensores y luego ese código lo subimos para que la gente se lo descargue.

Erica: Y otros lo cogerán y seguirán avanzando.

F.S.: Entonces por un lado, en la página web vamos publicando los logros que tenemos. (Alguien entra: Hola, ella es nuestra encargada de redes). **Erica:** Hola, soy Erica. **F.S.:** Está haciendo una entrevista para hacernos famosas (risas).

Erica: Yo te he preguntado, y es un Blog, ah vale.

F.S.: Ahora tenemos Facebook, Instagram, tenemos Twitter y un canal de YouTube.

Erica: ¿Y en cada uno qué publicáis? ¿Cuál es más importante?

F.S.: Depende porque en el **YouTube** publicamos, lo que pasa que son diferentes, en YouTube publicamos videítos de lo que hacemos. **Instagram** es más inmediato y vamos publicando unas fotitos o cosas que hacemos y en **Facebook** publicamos poco, pero a veces cuando hay una convocatoria, cuando hacemos un curso interno, un taller, también vamos publicando un Act- Today de las cosas. Y en el **Blog** y la web, publicamos ya proyectos listos o sketch que se pueden descargar. Yo creo que no es que sea más importante sino que son complementarios. También a veces, igual ahora llevamos tiempo sin publicar, como es verano.

Erica: Y para que haya un mayor número de personas, que os conozcan, sepan lo que hacéis. ¿Cómo y dónde os publicitáis? ¿Hacéis algo para ello? ¿Cómo atraéis a más personas a participar? ¿Cómo documentáis todo el proceso de trabajo?

F.S.: Tenemos... no lo sé realmente, no nos interesa publicitarnos. Luego, orgánicamente somos tantos que hacemos una cosa y la ponemos en Instagram, yo la cuelgo por ahí. La otra vez invitamos a amigos a darle likes a nuestra página de Facebook. Pero tampoco tenemos porqué publicitarnos. O sea, no somos un producto comercial, no buscamos, no hay fines de lucro acá. Por ejemplo, qué pasa, Medialab nos publicita porque en la página de Medialab aparecemos como grupo. Entonces si hay alguien a quien le interesa este tema, alguien se mete en la página de Medialab y pregunta les va a contestar, contactar con nosotros o en la página web van a llegar a nosotros. Nos interesa tener más, una documentación de lo que hacemos para que por ejemplo si postulamos a cosas, postulamos a un festival, que tengamos como un

backup. Más que hacernos publicidad, nos interesa como tener un video que muestre un poco lo que hacemos, que se vea lo que hemos ido haciendo. Un **working progress**, entonces sí nos interesa hacerlo en las redes o Blog, pero eso más que publicidad es para tener un peso luego si queremos postular a cualquier convocatoria de que existimos y hacemos cosas.

Erica: Me he puesto en contacto contigo, bueno con vosotros, a través de vuestro email, y luego tenéis un grupo de whatsApp ¿con qué fines utilizáis ambas cosas?

F.S.: Mira, este es nuestro Instagram [Interactivas](#), disculpa que te cambie de tema, publicamos experimentos que hacemos en el día, a veces los publicamos por aquí. Está nuestro Robot, ahora ¿qué me preguntaste perdona? (Lee).

Erica: El email y el WhatsApp.

F.S.: Con qué fines lo utilizamos, el **whatsApp** lo utilizamos a nivel concreto para quedar o des – quedar. El whatsApp es nuestra forma más real de comunicación y el **email** es porque necesitamos tener un email. Medialab nos pidió crear un mail.

Erica: ¿Tenéis una audiencia, si se puede llamar así, o un público que os sigan, personas interesadas? Cómo os comunicáis con ellos y si utilizáis foros y redes sociales para dialogar.

F.S.: En Instagram tenemos como 82 seguidores, pero tampoco nos interesa tener más. Nos interesa tener un Instagram por ejemplo. Mira este es un video chiquito y tenemos una cosa interactiva. Con un casco, en plan...la mano, estamos borrando un video sobre otro. Entonces en Instagram vamos publicando como más. Aquí con el cuerpo estamos dibujando sobre un vídeo. O mira este, es el tetris que te he contado, moviéndolo con el cuerpo.

Erica: Me encanta el Tetris. Soy muy buena jugando al Tetris.

F.S.: Él le llama Sport, para que la gente haga deporte y que se muevan. Es súper agotador porque tienes que saltar, agacharte, para un lado, para otro. Lo que mola es que tienes que saltar para que así la gente haga deporte.

Erica: ¿Y cuándo vaya más deprisa? (Risas).

F.S.: Es un poco más complicado (risas). Pues publicamos cosas, por ejemplo esa pared que se abre con el cuerpo. Entonces el Instagram es más informal. Ponemos Hashtag igual, sabiendo que la gente puede seguir Medialab-Prado, Kinect, entonces la gente que sigue la Kinect nos puede seguir por Hashtag.

Erica: No tenéis quizás una audiencia sino personas interesadas en lo que hacéis.

F.S.: Creo que la gente llega a nosotros, usamos Hashtag, usamos nombres, entonces alguien que nos busque, nos va a encontrar igual. Quien busque como: Taller de interactividad con processing y Kinect en Madrid pues probablemente lleguen a nosotros.

Erica: Porque Foros u otros espacios en los que os comunicuéis, dialoguéis con esas personas interesadas. ¿Ese contacto existe, ese diálogo?

F.S.: No, no existe, está Facebook.

Erica: ¿Y la gente escribe o deja mensajitos?

F.S.: Nos dan likes.

Erica: Likes y compartir, ¿no?

F.S.: Hay gente que llega por amigos, por nosotros. También venía un chico nuevo.

Erica: Me has comentado que sí hacéis, alguna estrategia para informar, atraer a vuestros seguidores, alguna promo o avance sobre lo que estéis trabajando, compartís fotos de vuestro trabajo en las redes sociales o en otros medios.

F.S.: Vamos informando pero es más para nosotros. Y lo que sí nos interesa es la página web del Blog, para compartir lo que hacemos como repositorios. Pero para alguien que busque en Google Kinect, por ejemplo, Tetris interactivo con Kinect, probablemente pueda encontrar el nuestro y está todo **Open y abierto** para que alguien lo use. Por eso usamos mucho **software libre y código abierto** muy en el concepto de **sharing**, compartir. Nos falta hacernos un **Github** que es donde realmente hay repositorios para compartir pero es que no nos ha dado tiempo realmente.

Erica: En la entrevista con Wikimedia, me regalaron este boli, tenían merchandising, bolígrafos, y chapas con su logo. ¿Tenéis algo parecido, como un logo de Interactivas?

F.S.: Qué guay. Ah mira tenemos nuestro gato. Ese. Es nuestro perfil de Instagram, de Facebook...

Erica: (Risas). Porque voy a hacer una parte del TFM digital, y estoy haciendo una página de Facebook con los grupos a los que visito. Así que pondré, he estado con los chicos de Interactivas y me lo he pasado genial. Y colgaré algunas fotos.

F.S.: Ah qué guay. Nosotros lo que hicimos fue ponerle a la foto del gato, el código en los ojos.

Erica: Está muy chulo. Además lo vi y me llamó la atención.

F.S.: Ah qué bueno que te llamó la atención.

Erica: Bueno estamos llegando a la parte final. ¿Observas algún tipo de limitación aspecto positivo, en algún momento o con respecto a Medialab?

F.S.: Yo creo que el tiempo, porque como esto es por amor al arte, cada uno tiene sus vidas, sus trabajos, y esto tampoco no implica una retribución económica, es más que nada experiencia, conocimiento y también un poco, el grupo que hacemos, la amistad. Pero creo que el tiempo un poco, y a veces es cierto que molaría poder contar con más materiales, pero tampoco nos quejamos porque nos prestan para el robot, los arduinos...

tampoco podemos tener un acceso tan fácil, de repente de los ascensores, que nos gustaría tener con determinados tipos de materiales.

Erica ¿Y con el Robot qué estáis experimentado o quién lo ha creado?

F.S.: Tenemos limitaciones... ¿El Eco Robot?

Erica: El pequeño que estaba por aquí.

JoaKo: Este pertenecía al grupo de trabajo de Robótica. Que es un grupo, que era como el 2015 y se desintegró. Entonces el robot ya estaba aquí en Medialab con todo el equipo, que reunió a este grupo de trabajo, pero se quedó muerto. Y entonces ahora lo estoy tratando de rescatar, por aquí por el grupo y me sirve para mi Investigación. Entonces en realidad este material, yo creo, lo que nos falta es que hiciéramos una petición de materiales específica o de los materiales que ya tienen aquí, que los pidamos para el grupo. Yo creo que es más fácil porque este yo lo pedí para el grupo, y entonces en ese acuerdo nos lo dan. Entonces podríamos pedir que nos dejen ver lo que tienen. Que tengamos un préstamo para el grupo.

F.S.: Eso estaría guay. Medialab realmente si ellos cuentan con el material, eso es súper abierto y te lo prestan. Pero es difícil que te compren algo. Supongo por los presupuestos.

Erica: Porque cada proyecto de la convocatoria tendrá un presupuesto adecuado...

F.S.: Sí, nosotros tratamos de no pedir muchas cosas porque, para adecuarnos un poco a lo que tenemos. Yo he preguntado y me han mirado raro. Algunos mentores, coordinadores,

JoaKo: Habría que preguntarle a Javier, a Sonia o a Chema directamente.

F.S.: Vamos a probar y te decimos.

JoaKo: Hay que ir a la fuente.

F.S.: Yo creo que también nos han visto como un grupo más estable y también nos ve, aquí ya un año participando, entonces...

Erica: Os conocen y saben cómo trabajáis.

F.S.: Porque también hay mucho, es lo que nos contaban es que hay muchos grupos y se disuelven, que luego no siguen o que se dispersan. Entonces el Medialab en la medida que ven que hay participación, que los grupos hacen cosas, que también concretan cosas, pues te van ayudando más.

Erica: Y todas estas características que han ido surgiendo a lo largo de la entrevista sobre cómo trabajáis: el diálogo, las ideas, la participación, colaboración, creación colectiva, etc. ¿Crees que dichas características pueden ser trasladadas a otros contextos y espacios? ¿A cuáles y por qué?

F.S.: Por supuesto, a contextos de organización, nosotros hemos pensado hasta la forma en que se hizo el robot fue súper guay, porque fue muy libre, como esa forma de trabajo sin críticas, sin jefes, directrices y que cada uno haga lo que quiere. Entonces ahí está el desafío de que cada uno quiera aportar algo pero sin que nadie mande a nadie, pero que cada persona se sienta útil desde lo mejor que sabe hacer o de lo que quiere aprender. Y en ese punto como que creemos que la gente funciona mejor, porque no está supeditado a tener que seguir una orden, y es más libre. Pero también tiene que nacer de una motivación. Y qué pasa aquí, que nosotros venimos, por lo que te decía, por amor al arte, y el que viene, viene porque quiere. Nadie está obligado. Yo quiero venir porque quiero hacer eso, igual hace que funcione, y el hecho de hacerlo entre todos, de trabajar en lo que quiera, el tiempo que quiera. A veces es importante el tener iniciativa, y lo que preguntas de extrapolarlo a otros contextos molaría porque, a veces, cómo se dice, hay una dinámica con mucha jerarquía en ciertos contextos y eso hace que la gente no funcione en su máximo potencial. Quizás el hecho de poder trasladar, tanto en empresas como en Educación, como incluso en grupos de trabajo o grupos de organización social. Y yo creo que está guay esta forma de trabajo. Lo que pasa que es complicado porque hay demasiada libertad, e implica más responsabilidad y también implica que la gente tenga motivación.

Erica: Claro, y ahí voy yo al punto, que sea la colaboración real. Que uno sólo no se cargue mucho trabajo. Que sea un poquito entre todos.

F.S.: Hay que buscar también las motivaciones, sí y que la gente esté motivada, que no esté obligada. Al ser un contexto libre, el que la gente venga como por iniciativa propia. Así si funciona y que nadie obligue a nadie. El Eco Robotótem fue un poco así. No todos los grupos funcionan así, porque hubo muchos grupos que tenían la idea tan clara que no dejaron participar mucho a la gente, era mirar. El chico llegó y dijo, la idea era esta, se hace así, así y así.

Erica: Entonces no evoluciona quizás esa idea, se queda ahí.

F.S.: También se hizo de alguna forma, un poco más solitario, más individualista, como más piramidal, de decir, las cosas son así. Quizás la nuestra fue un poco más clara, lo nuestro fue más libre, también hizo que quedara todo un poco como tipo Frankenstein. Como este juego, que se llama el “Cadáver exquisito”.

Erica: Tiene su personalidad. Quizás os lleven a resultados que no habíais pensado en un primer momento.

F.S.: Creo que fuimos unos de los grupos que tuvo más participación, donde llegó más gente, porque también había más libertad, oye mira haz lo que quieras o gente que viene solo un día a colaborar.

Erica: Claro, cada uno ofrece: “pues tengo una hora hoy, pues eso doy, una hora”.

F.S.: Era más libertad y llega allá y qué hago. Yo y Joako estábamos todos los días porque nos pedían que hubiese dos personas, o una persona todos los días. Y nos hacemos un poco cargo de eso, de estar en presencia física. Y llegamos y decíamos: “chicos ¿qué hacemos, qué te apetece, de qué tienes ganas?”. Entonces también mola porque cuando te dicen haz lo que quieras, aquí están las herramientas.

Erica: La creatividad a lo mejor ahí, surge más.

F.S.: Yo creo que la creatividad actúa mejor, incluso creo yo, el conocimiento también, porque la capacidad de aprendizaje puede ser mayor. Yo por ejemplo tenía una aversión con el tema de las matemáticas, de la programación y todo eso. Yo estudié Ingeniería hace años, pero no me gustaba, luego me metí en el camino artístico y ahora que encontré una motivación artística, me reinvento un poco, y lo veo más fácil. Porque cuando las cosas te las meten, yo creo que eso incluso pasa en la educación, el **pushing**, hay un montón de niños que a veces son súper inteligentes y les meten las cosas por obligación y no las entienden, se aburren, no tienen una curva de aprendizaje como que al mínimo, porque no hay una motivación. Porque si tú a un niño en un colegio le dices: “vamos a hacer un robot que baile, pero para eso tenemos que aprender lógica-matemática. Quizás el niño va a aprender de otra forma. Tienes que aprender algebra, matemáticas porque sí, porque yo lo digo. Pues si creas un robot que juegue contigo. Ahí está un poco reinventar los conceptos, de hacer algo lúdico, con ciencia, algo artístico y algo motivacional. Y yo también me he dado cuenta en mi caso personal, que cuando me han motivado las cosas, mi **curva de aprendizaje** intelectual es un salto cuántico. No es que la gente no tenga capacidad, es que no tiene **motivación**. Cuando algo te motiva, eres capaz de aprender.

Erica: Yo misma lo he notado al venir aquí, es como ¿esto qué es? ¿Aquí qué hay? ¿Estos quiénes son? ¿Qué hacen en este grupo? ¿Qué interesante!

F.S.: Y puede ser que para alguien que no tiene motivación esto tiene que ser súper aburrido. Pero si tienes motivación es más fácil.

Erica: En mi caso estoy motivada por Medialab, por lo que me he encontrado.

F.S.: Está guay que existan estos espacios. Es como una lucecilla de esperanza dentro de un sistema capitalista, egoísta, económico. De a poco, es guay saber qué existen. ¿Sabes? Hay que darle más difusión a estos espacios porque yo no sabía que era tan abierto este espacio, incluso más que algunos lugares que son más chiquitos.

Erica: En Experimenta Distrito ya se abierto el camino en los barrios, para que la gente colabore. Todos los barrios no van a venir al Centro, se lleva a los barrios.

F.S.: Eso está súper guay, y también las propuestas son eso, como integración, redes, comunicación horizontal, tecnología, análisis de datos, periodismo y nosotros, bueno el robot estaba dentro del contexto de la “**Euro Green Week**” que también es una cosa

que está haciendo la Unión Europea, una iniciativa para el cambio climático, para la economía circular y que dentro de toda esta oscuridad que vea futuro, también se están haciendo cosas. Lo que pasa es que estas cosas no salen en las noticias, no salen en televisión, si supieran que se están haciendo cosas, que existen lugares de gente que va por la labor de ayudar un poco a mejorar el mundo, creo que también habría una motivación a decir oye.

Erica: Y así otras personas, dirían... ¿Esto qué es?

F.S.: Y también tendrían la iniciativa de hacer cosas, porque la gente a veces, está en su casa y se queja, se queja, pero no tiene una iniciativa de decir oye, pero qué haces tú por mejorar las cosas. Estos lugares ayudan a que los ciudadanos puedan aportar un granito de arena, a su idea, encontrar grupos de trabajo. Porque creo que al final, no sé si se soluciona el mundo o no, pero hay que tratar igual de hacerlo.

Erica: Bueno, pero poquito a poquito y granito a granito. Tiene unas limitaciones...

F.S.: Hay lugares que sí, porque esto lo financia el Ayuntamiento, los impuestos de todos. Está bien que tenga sus limitaciones porque como son fondos públicos y financiado por el Ayuntamiento, pues para que no ocurran abusos. Porque si llegaran y compraran hartos ordenadores, pues cada grupo tiene que cuidar de los recursos y reciclar. Que también estar todo el tiempo comprando cosas, tampoco mola ¿no?

Erica: Bueno Fabi, ¿quieres añadir algo más a lo hablado?

F.S.: Síguenos en las redes sociales. Puedes darle aquí a Facebook. (Risas).

Erica: Sí, Facebook creo que os tengo, os buscaré en las demás. Y también he entrado en el Blog. He estado mirando...

F.S.: Tenemos Twitter e Instagram. En el Blog, en Youtube. Y que esperamos seguir como grupo. No sé si me ocurre nada más.

Erica: Ya os veré más adelante para ver por dónde andáis.

F.S.: Eso, si nos sigues en la red, vas a ver qué pasa con el Robotillo.

Erica: Pues muchas gracias por tu tiempo.

F.S.: Gracias a ti por el interés en nuestro grupo

Entrevista nº13. Coordinadores Grupo de Trabajo Madrid at all.

Realizada por María Erica Parrado Roldán a Asociación Mundo en Movimiento.

Perfil: María. De formación Derecho y Dirección y Administración de Empresas y ha trabajado en Marketing online. Ha participado en Proyectos de Cooperación. Uso de RSS. / **Miguel.** De formación Trabajo Social y Fotografía, Ha trabajado en ámbito Audiovisual y fotográfico / Cine y Fotografía / Proyectos Sociales y Cooperación. Usa Facebook: temas personales e Instagram: profesional de fotoperiodismo.



La entrevista se lleva a cabo el día 17 de Julio, 2018. Martes, a las 12.00 h, con una duración de 40.30 minutos. Es realizada en persona a María y Miguel en la terraza de la Buena Vida, en Medialab-Prado.

Grabación y Transcripción de la Entrevista. Es grabada con grabadora de audio y transcrita con la ayuda del programa Express Scribe, software para transcripciones Pro (sin licencia). Sólo uso no comercial en el hogar. Este programa ralentiza la voz para una mayor comodidad a la hora de transcribir. La entrevistadora (Erica), irá con la grafía en negrita, y la entrevistada con grafía sin negritas.

El objetivo de la Entrevista es conocer qué es la Asociación Mundo en Movimiento, y a qué se dedica el Grupo de Trabajo Madrid For All.

Erica: ¿Qué formación tienes y cuál es tu profesión en la actualidad? ¿Está vinculada de alguna manera a la temática que desarrolláis en Medialab-Prado?

María: En mi caso, yo soy María, y estudié Derecho y Dirección y Administración de Empresas y después estuve trabajando 7 años en Marketing online. Luego pegué un cambio vital y me he dedicado ya más a temas de cooperación. Entonces, sobre tu pregunta sobre si tiene que ver, pues sí, con nuevas tecnologías desde luego tiene que ver, más que nada la patita del desarrollo profesional de Marketing online, pero también en cuanto a todo el concepto de colaboración ciudadana y tal del que he participado en distintos proyectos de cooperación.

Miguel: Yo soy Miguel, estudio Trabajo Social y Fotografía. Estuve trabajando durante un montón de años en el ámbito audiovisual y fotográfico, en cine y fotografía, en algunos proyectos de carácter social también y luego di el salto, al igual que ella, a la cooperación, y combinamos estas 2 líneas, la parte social y de imagen fotográfica principalmente dentro del fotoperiodismo y sí tienen relación las dos líneas, yo creo. La parte de imagen la utilizamos como herramienta de comunicación, que está presente dentro del Grupo de Trabajo. Y la parte social, trabajos grupales, integración, etc., las trabajamos también de diferentes maneras.

Erica: **¿En vuestra vida diaria y personal utilizáis redes sociales, blog o alguna página web propia u otros medios digitales? ¿Qué contenidos publicáis en cada una? Que sea propia de vosotros.**

María: Sí, yo sí que utilizo redes sociales, en mi día a día. Y después, otros colectivos a los que pertenezco también utilizamos redes sociales para comunicar nuestras acciones. Por ejemplo, lanzamos el año pasado un movimiento social que se llamaba...

Erica: **Bueno, no te preocupes, luego hablamos de las redes sociales en Mundo en Movimiento, ¿vale? Ahora mismo si utilizas propias y qué contenido publicáis.**

María: Pues cosas que me interesan o cosas de mi vida, según.

Miguel: Yo facebook la utilizo de manera más personal y para compartir contenidos que me resultan interesantes de manera personal, e Instagram lo utilizo principalmente en un sentido más profesional desde el fotoperiodismo.

Erica: **Explicame con tus palabras lo que es para ti Medialab-Prado.**

Miguel: Bueno, es un espacio que acoge diferentes iniciativas y que permite además generar sinergias mutuas. En ese sentido es muy importante. En nuestro grupo de trabajo precisamente surge un poco de esto, de haber conocido a otro grupo de trabajo que estaba aquí en Medialab y conjugar algo comunitario. Principalmente el Grupo de GenZ, con un grupo que se llama GenZ, que es de chicas adolescentes.

Erica: **¿El de las cartas?**

Miguel: Eso es, el tema de las cartas. Tenemos 2 grupos de trabajo, por ir aclarándote temas si quieres. Uno de ellos es **Madrid For All**, que estaba basado en el desarrollo de un mapeo de recursos y servicios gratuitos para personas migrantes y refugiadas en los 21 distritos de Madrid, para que estén accesibles a través de una página web y una persona que lo pueda requerir pueda ver cómo acceder a ellos y dónde se encuentran. Y el otro es el grupo que tenemos con **GenZ**, que surge un poco de esta conjugación que te decía de haber conocido a otro grupo de trabajo, que era un grupo de adolescentes que basaban su actividad un poco en crear espacios en los que la voz de la gente adolescente se escuchara de manera propia y con autonomía. Entonces a partir de ahí, de compartir estos espacios, pues surge ese grupo de trabajo.

Erica: ¿Y Mundo en Movimiento qué es?

María: Mundo en movimiento es una asociación sin ánimo de lucro que hemos creado a finales de febrero de este año y nos ocupamos de aspecto multidimensionales del tema de las migraciones y tratamos de impulsar una ciudadanía global.

Erica: Vale, ya lo tengo claro. ¿Y cuáles son vuestros objetivos y las finalidades que queréis conseguir en este grupo de trabajo?

María: Pues en “Madrid For all”, lo que buscamos básicamente es nutrirnos de un grupo de personas que estén interesadas en que haya un lugar al que puedan acceder las personas migrantes que hay en Madrid y en el que puedan extraer todos los contenidos que le puedan venir bien en su día a día, tanto si acaban de llegar como si llevan aquí ya bastante tiempo.

Erica: ¿Coordinador del grupo sois alguno?

María: Tenemos una estructura bastante horizontal.

Miguel: Somos 3 personas y somos bastante horizontales.

Erica: Entonces, las funciones que realizaría el coordinador ¿las hacéis cómo?

María: Compartidas.

Miguel: Compartidas, tenemos como una comunicación muy activa y basada un poco en la conversación interna y en decidir un poco de manera conjunta entre todas.

Erica: Lo vais decidiendo todos entonces. ¿Cuáles son los proyectos colaborativos en los que trabajáis y cuales estáis desarrollando ahora?

María: Pues estamos con dos, uno es el de “Madrid for all”, que es el del mapeo, y el otro es uno que hemos nombrado "Normal vs natural".

Erica: Ese no lo había visto yo.

María: Claro, es que no está como grupo de trabajo. Ahí es cuando surge la sinergia a raíz de que conocemos a GenZ y nosotros teníamos como “Mundo en Movimiento” un proyecto en marcha que trataba de trabajar con distintos colectivos de jóvenes sobre replantearnos el mundo básicamente. Ver qué cosas hemos normalizado pero que realmente no son naturales, ponerlas en confrontación y extraer a través de un proceso creativo unas conclusiones al respecto.

Erica: Muy buena idea.

María: Entonces encontramos a GenZ, que eran un grupo de adolescentes, y nosotros éramos, no sé... un grupo que queríamos trabajar con adolescentes de este tipo y claro, se nos encendió la chispa.

Erica: La verdad que sí, que yo cuando los vi no me esperaba, que aquí hay desde grupos que vienen a jugar, de niños pequeños, y los adolescentes es un grupo que a mí me llamó la atención. Que se movieran...

María: Claro, además están muy bien porque nos hemos encontrado nosotros que estábamos por nuestro lado con el mapeo con ellas que estaban por su lado con su mundo adolescente, nos hemos unido y hemos producido ahora la baraja esta de cartas que viste que hemos probado en el campamento de verano con los niños que venían a Medialab también.

Erica: Claro, el día que vine estaban ahí explicándolo.

María: Entonces este espacio nos viene genial, claro.

Erica: Sí, exactamente. ¿Y hay alguna relación, colaboráis con otros laboratorios o grupos de trabajo realizado en Medialab-Prado y cuál es esa relación? Habéis respondido con lo de GenZ...

Miguel: Principalmente es con GenZ.

Erica: En Medialab, en el laboratorio de prototipado, nace una idea y en colaboración con otras personas se lleva a la práctica y se crea un prototipo. Bueno, ¿"Madrid for all" nace en Medialab o ya existía anteriormente?

Miguel: Existe antes la iniciativa.

María: La idea ya existía.

Erica: ¿Y por qué habéis elegido Medialab? ¿Hay otro tipo de espacios?

María: Pues porque estuvimos mirando espacios que hubiese por el centro de Madrid y que permitiesen participación abierta y que tuviesen recursos a nivel de infraestructuras suficientes como para desarrollar actividades tecnológicas y encuentros con otros colectivos y la verdad que fue súper rápido. Lo primero que vinimos a ver fue si, ya enseguida nos dijeron que sí. Hay otros espacios, pero no son gratuitos, como puede ser el Impact Hub, que está aquí al lado, aquí enfrente justo. Que está muy bien, pero claro, al ser un coworking, pues tienes que pagar y todo eso.

Erica: Claro que no es lo mismo que vienes aquí y utilizas los espacios.

María: Y que la gente que utilizan los otros son profesionales generalmente, que están dentro de su actividad y que la desarrollan colectivamente, a veces, pero normalmente cada uno está a su negocio. Y esto es otra filosofía completamente distinta, claro.

Erica: Exactamente. Me has dicho que "Madrid for all" existía antes.

María: Como idea sí, lo que pasa es que lo hemos empezado a desarrollar ahora.

Erica: Pero ahora es cuando... la idea ya estaba de antes, la teníais.

Miguel: El planteamiento del mapeo estaba de antes, sí.

María: Pero no ha sido hasta que hemos venido aquí cuando hemos decidido empezar a hacerlo de forma más participativa.

Miguel: Es un proyecto que lo empezamos ahora y tenemos que estar como inventando cómo lo hacemos y...

Erica: ¿Y esas primeras ideas cuáles fueron? ¿Cuáles fueron esas primeras semillitas, cómo fueron surgiendo?

Miguel: Pues, esto surge un poco, hemos estado trabajando fuera de España los últimos años, relacionados con el ámbito de personas en situación de refugio y de proyecto migratorio, y cuando llegamos a Madrid y empezamos a constituir “Mundo en Movimiento”, nos damos cuenta que ni siquiera nosotros somos conscientes de la red de recursos y servicios que hay en Madrid. De base entendemos, porque se ha desarrollado en otros países, que una herramienta para la persona que viene como ésta, que te muestra los recursos es necesaria, pero además era como aprovechar el momento de pues al mismo tiempo que vamos nosotros a conocer la red de recursos y servicios vamos a generar esto. Surge un poco así.

Erica: La siguiente pregunta ¿de qué necesidad social parte este grupo de trabajo, a qué problemas queréis dar solución o por lo menos empezar a ayudar a concienciar?

María: Queremos básicamente que esa información esté accesible porque nos hemos dado cuenta de que es verdad que hay muchísima ayuda, pero está muy atomizada, no hay visibilidad sobre lo global. No hay una foto general en la que puedas consultar. Y puedes consultar dentro de una organización o de una asociación, pero cuando tú estás buscando, te da igual quién te ofrezca el servicio. Buscas el servicio en sí. Estás buscando clases de español, ropa u otro tipo de servicios, no importa si es esta asociación A o B, lo que te interesa es qué horario, dónde, cómo se accede...

Erica: Ya hemos hablado de la idea, de los prototipos, bueno por ahora no sé si habéis creado algún prototipo. Pues habládme de qué prototipo habéis creado.

Miguel: Sí. Hay una primera página, todo este proyecto de “Madrid for all”, este mapeo estará ubicado en una página web específica y está desarrollada la versión básica de esta página web. Esto surge a través de un “hackatón”, que se llamaba “hack for good”, que organizaba la Universidad... varias universidades de España. Y el hackatón es gente de diferentes ingenierías y desarrollos informáticos, durante un fin de semana, se juntan para este evento. Entonces gente del mundo de las asociaciones vamos, planteamos proyectos sociales que requieran un soporte tecnológico y ellos eligen un proyecto

social y lo desarrollan. Entonces eligieron “Madrid for all” y desarrollaron esta primera versión de la página web.

Erica: ¿La página web tiene nombre? ¿Cuál es?

Miguel: Todavía no está accesible.

María: Todavía no, porque está el código nada más. Pero participando de este compartir del conocimiento con el mundo y construirlo entre todos, lo estamos haciendo todo en código abierto, para que una vez que esté toda la herramienta tecnológica que da soporte al mapeo desarrollada, la puedas coger y puedas replicar el proyecto en cualquier lugar del mundo. De manera que solo tienes que introducir la información de ese lugar, pues de Sevilla por ejemplo, y ya se muestra automáticamente desde el mapa de Sevilla todos los servicios.

Miguel: Esa herramienta tecnológica es libre.

María: Y eso va a ser de acceso libre y en código abierto.

Erica: ¿Qué características tiene como producto vuestro prototipo? ¿Qué aporta a la sociedad y si se puede hablar de procomún, y si está abierto a las políticas de producción del mercado?

María: En realidad, sujeto a las políticas de producción del mercado, si entendemos como política de producción la cultura libre, pues sí, está dentro. Si entiendes la cultura libre como una alternativa a lo que propone el sistema, pues entonces está fuera, depende del concepto como lo tengas apuntado tú. Nosotros confiamos mucho en que el mundo lo construimos entre todos y hay un montón de saberes que están encerrados en cajitas a las que tú no puedes acceder porque se está mercantilizando. Entonces nosotros proponemos una manera distinta, que el conocimiento de todos esté disponible para todos y de esta manera construyamos con más información entre todos un mundo mejor.

Erica: ¿Y qué metodología seguís, cómo trabajáis en las distintas actividades que realizáis, o cuáles son los principios y características en los que os basáis?

María: Pues un poco lo que te hemos dicho, ¿no?

Miguel: Sí, es cierto que los dos grupos de trabajo pertenecen a proyectos, que son proyectos piloto. Es decir, que los empezamos a desarrollar este año, entonces las formas de trabajar por ejemplo en el proyecto del mapeo que tenemos que gestionar una cantidad importante de información, la vamos creando sobre el momento. Vamos creando Bases de datos, intentamos tener esta información lo más ordenada posible.

Erica: ¿Estáis todavía como en las primeras fases, debatiendo ideas...?

María: Sí, si tuviésemos que plantear una metodología genérica sería: 1º recoger toda la información sobre los colectivos, asociaciones o instituciones públicas que están

ofreciendo servicios. Una vez que tenemos eso, consolidar todos los datos, que no es nada fácil.

Erica: ¿Y cómo lo haríais, el recuento de toda esa información?

María: Es lo estamos haciendo en formato Excel, cribando excels.

Erica: Entonces cuanta más gente mejor, ¿no?

María: Claro, pero si lo haces en un Google Docs también puede ser participativo.

Erica: Claro, cada uno va añadiendo...

Miguel: Claro, está basado en documentos compartidos.

María: Y después la siguiente fase es categorizar esas asociaciones y repartírnoslo entre voluntarios, que son, tanto los que vienen a los grupos de trabajo como nosotros mismos. Como una colaboración por ejemplo, que acabamos de cerrar ahora con **Médicos del Mundo**, que también estaban interesado en hacer un mapeo y van a poner a sus voluntarios a disposición de esto, y como tenemos pensado hacerlo es a base de distintos días que organizaremos, en los que haremos convocatoria de voluntarios para ese día específico y ya las dinamizamos y amenizamos, porque si no, recoger o picar datos es un rollo. Entonces hay que hacer esto...

Erica: Claro, vais cogiendo voluntarios para cada día...

María: Exacto, era la historia. Y una vez que tengamos todo ya es ir volcándolo en la web y luego haremos actualizaciones periódicas de volver a hacer rondas de llamadas a todo el mundo: “¿Oye seguís ofreciendo estos servicios, a estas horas? ¿Habéis añadido alguno? ¿Conocéis a alguien más que no esté todavía y podamos incluir?”

Miguel: Y las guías de contacto por metodología usamos las 3 principales: mail, teléfono y de manera presencial.

Erica: Claro, haría falta luego también un seguimiento, como tú has dicho, de todo.

Miguel: Sí, porque hay recursos que son temporales.

Erica: Y Movimiento maker, que es lo que me decía Daniel de Fablab: "Ahora le han puesto maker, pero esto ha existido toda la vida -aprender haciendo-". Que, es lo que estáis haciendo, ¿no?

María: Sí, tal cual. / **Miguel:** Sí, totalmente.

Erica: Describidme cómo es una sesión diaria de trabajo con los participantes cuando venís aquí. Ustedes estáis los martes, ¿verdad? Por lo menos este año.

María: Sí, lo que pasa es que como era una fase muy incipiente, ahora mismo las sesiones de trabajo son un rollo, porque se trata de coger las distintas guías que nos han

proporcionado de las Juntas de Distrito, que nos hemos puesto en contacto con todas para que nos explicasen qué pasaba en los barrios que quedan en esos distritos, y hoy por hoy se trata de sentarnos y picar datos, y ya.

Erica: Picar piedra como yo lo llamo.

Miguel: En “Normal vs natural”, sí que hemos tenido, de las sesiones de trabajo, unas primeras, de comentar y trabajar de manera conjunta cuáles son las temáticas sobre las que nos gustaría reflexionar y generando ideas de manera conjunta con GenZ, y ejecutándolo como es el caso de la baraja, por ejemplo, surge la idea, empezamos a hacer como un planteamiento y luego se hacen unas sesiones de trabajo para desarrollar el trabajo. La mayor parte de ello aquí, que no nos tengamos que llevar trabajo a casa sino que lo hagamos aquí de manera conjunta.

Erica: ¿Y el tiempo? Más o menos estáis desde qué hora, ¿las 6?

Miguel: Un par de horas normalmente. 2 horas o 2/5 h., suele durar cada sesión.

Erica: Con respecto a lo que queréis hacer, el mapeo de los 21 distritos que tiene Madrid, explicadme cómo se va a realizar el proceso de creación, desde las primeras semillas, ideas, hasta llegar al prototipado y hacerlo realidad. Esto más o menos me lo habéis comentado antes.

Miguel: Si te sirve de alguna manera, las primeras fuentes de información que hemos tenido ha sido entrar en contacto con todas las Juntas de Distrito que había en Madrid, de los 21 distritos, presentarnos y decir bueno, si es posible que nos enviéis toda la información que dispongáis sobre listados, de asociaciones, colectivos y servicios y recursos... Pues coger toda esta información y ya lo que te decía María, hacer este filtrado, meterlo en un Excel.

María: Y luego aparte, para no cubrir solamente la parte más formal, nos hemos puesto en contacto con colectivos okupas, con centros sociales alternativos. Queremos que el mapeo refleje dónde hay un servicio. Lo mismo vamos a consignar ahí una cosa que venga del Ministerio, que un grupo de 4 vecinas que se reúnen, responsable y sosteniblemente, los martes para cocinar y dar unas cenas en no sé qué barrio.

Miguel: Hay muchos centros sociales que tienen estas actividades también.

María: Claro, lo importante es el beneficio para la persona en este caso.

Erica: Ese día, pues a lo mejor una persona en el Centro, que no tiene dónde ir a comer, pues se acerca al sitio adecuado en el centro. No lo había escuchado.

María: Exacto. O hay vecinos que se juntan y ofrecen un par de días de guarderías alternativas, hay un montón. Es que es eso, nos daba mucha pena y alegría a la vez. Mucha alegría porque hay muchísimas cosas y mucha pena porque no se visibilizan.

Erica: Claro, incluso si para nosotros es complicado, para una persona que viene de fuera, con lo del idioma...

María: Sin conocer el lugar... ahí está.

Miguel: Sí, además de las primeras decisiones que tomamos es que la web definitiva tenía que estar traducida a varios idiomas.

María: De entrada la vamos a sacar en 4 idiomas.

Erica: ¿Cuándo comenzó este Grupo de Trabajo y cuando finaliza? Si es que finaliza? ¿Qué día os reunís? El horario ya lo hemos visto. ¿Y qué espacio de Medialab utilizáis cuando os reunís?

Miguel: Marzo o abril...

María: Abril, y abrimos el grupo para empezar en mayo, me parece que fue. Las salas.

Miguel: Minilabs creo que se llaman esas salas, sí. Aquí abajo también hay espacios libres donde puedes llegar, sentarte a trabajar y estar en una mesa compartida donde hay gente que viene de otros lados. Te sientas y compartes.

Erica: ¿Jornadas, congresos,... algún tipo de evento u otro tipo de actividades? ¿A qué tipo de actividades acudís, organizáis... dentro del grupo de trabajo?

Miguel: Por ahora no hemos hecho nada.

María: Tuvimos el hackatón este, pero que no era dentro de Medialab.

Miguel: Si podemos llamar evento por ejemplo al...

María: Este en concreto se llamaba "**Hack for good**" y lo organizaban distintas universidades de España. Aquí los anfitriones eran la **Universidad de Telecomunicaciones de la Complutense**. Pero había un montón de Universidades ahí metidas y además el evento sucedió simultáneamente en distintos sitios de España.

Miguel: Sí, como asociación trabajamos en la organización de diferentes eventos, manifestaciones...

María: Y que no se quede sólo en el centro porque en los barrios hay muchísima vida.

Erica: Todo el mundo no puede llegar al centro.

María: Claro, y en los barrios de Madrid hay muchísima vida, o sea flipas.

Miguel: Con Carabanchel por ejemplo, de [ilegible] **Carabanchel**, hemos tenido varias conversaciones, porque tienen un mapeo de la zona del distrito y bueno, no trabajamos únicamente aquí sino que estamos en...

María: Sí, aquí dentro había una chica que también había hecho un mapeo en 2 barrios: **Latina**, me parece y el otro no sé si era el mismo **Carabanchel**, pero igual me lo estoy inventando. Justo los servicios que nosotros buscamos no estaban reflejados ahí, pero sí estuvimos hablado con ella sobre qué metodología había utilizado y demás, eso siempre enriquece.

Erica: ¿Cómo os organizáis como equipo?

Miguel: Es algo bastante horizontal, en “**Mundo en Movimiento**”, como ahora mismo el equipo constante estamos 3 personas, hemos decidido un **formato horizontal**, una creación conjunta y se suele plantear así: Los grupos de trabajo, los temas, ideas o propuestas que tengamos, vienen de todos los puntos.

María: Son bastante asamblearios y bastante horizontales.

Miguel: Sí, y en formato asamblea como dice ella, sí. Sacamos un tema, lo comentamos...

Erica: Lo debatís...

María: Y como no somos un colectivo súper grande, pues da tiempo a escuchar todas las voces sin morirte de tedio ni estar aburridísimo.

Miguel: Igual si llega un momento que somos 60 personas trabajando, entonces hay que buscar otra vía pero por ahora todo es sostenible así.

Erica: ¿Quiénes pueden inscribirse, a qué público va dirigido?

María: Está abierto al público general, sí es cierto, que aquella gente que tenga una motivación social ulterior y especialmente centrada en el área de las migraciones, pues es especialmente bienvenida, dentro de que todo el mundo es bienvenido. Y luego aparte, por esta cuestión de que tenemos que terminar la web que empezamos a hacer en el hackatón, sí buscamos perfiles tecnológicos, gente que nos pueda ayudar a desarrollar, tanto de programación como de diseño. Y también estamos buscando perfiles de traductores, porque en inglés y francés...

Miguel: ...es accesible para nosotros, lo podemos conseguir.

María: Podríamos hacerlo nosotros, si viene un profesional, evidentemente mucho mejor. En árabe nosotros no podemos traducir. De primeras vamos a sacar la web en esos 4: español, inglés, francés y árabe. Y después ya viendo los colectivos que los utilicen, se añaden otros idiomas. Los idiomas de África son de traducción oral generalmente y a lo mejor no tiene mucho sentido poner la web en no sé...

Erica: ¿A través de qué medios se pueden inscribir los participantes?

Miguel: A través de la página web tienes acceso a los grupos de trabajo y en cada uno tienes una forma de contacto. En el nuestro aparece el mail de la organización info@mundoenmovimiento.org

María: Por teléfono ha contactado gente, pero que ya son amigos de amigos, claro.

Erica: En cuanto al material a utilizar, en las actividades que realicéis. ¿Qué tipo de materiales, de equipamiento técnico se necesita y quién los proporciona? Y os añadido ya por si la contestáis ¿herramientas digitales, aplicaciones o qué software utilizáis en los procesos de creación de los prototipos o documentación?

Miguel: Por ahora, para “**Madrid for all**”, lo que utilizamos son nuestros ordenadores propios. Si la persona que venga puede traer un ordenador pues mejor, porque no tenemos un equipo para prestar. Las herramientas que utilizamos están todas en línea. Lo utilizamos principalmente para el almacenaje de información y para división de trabajo y utilizamos Google Drive. Accesible desde cualquier ordenador con internet. Ahí generamos documentos de ofimática y la compartimos la información.

Erica: Con respecto a la documentación de los procesos. ¿Quién se ocupa y cómo lo hacéis? Bueno, quizás todavía no habéis llegado.

María: Dentro de **Mundo en Movimiento**, tenemos otro proyecto en marcha, que hemos llamado "**Aprendizajes**". Consiste en tratar de recoger una metodología de todo lo que vamos aprendiendo al hilo de construir la asociación, de desarrollar los proyectos y de todo en general. ¿Quién se va a ocupar dentro del grupo de trabajo? Las 3 personas que estamos en Mundo en Movimiento y ¿cómo lo vamos a hacer? En **formato online**, estará todo accesible en la web.

Erica: Fotos y vídeos...

María: Sí, bebiendo un poco también de esta filosofía de compartir los conocimientos para que la gente pueda...

Erica: Si ya habéis llegado hasta aquí, que otra persona parta de ahí.

María: No tenga que volver al mismo lugar de salida de donde tú.

Miguel: Si quieres desarrollar un producto similar a algo que hayamos hecho. Imagina que quieres hacer una baraja, todos los problemas o trabas que nosotros hayamos podido encontrar en ese primer planteamiento, pues que tú no los tengas que enfrentar.

Erica: Esa es la idea, sí. La figura del mediador cultural como recurso humano tan importante en Medialab-Prado. ¿Echáis en falta esta figura?

Miguel: Supongo que plantearán dinámicas conjuntas entre grupos compatibles. Marga te va a saber decir más en este sentido. Cuando presentamos la idea para el grupo de

trabajo, lo que nos comentaron era un poco esto, que desde Medialab se quería detectar compatibilidades entre grupos de trabajo y proponer espacios.

María: Nosotros es que hemos tenido mucha suerte porque desde que conocimos a Marga, Marga conoce el funcionamiento de Medialab-Prado de arriba abajo.

Erica: Ha hecho de mediadora ella, ¿eh?

María: Exacto. Creo que es una figura valiosa y necesaria, las dos.

Miguel: Sí, ha hecho de mediadora podríamos decir.

Erica: Y llegamos al tema de redes sociales, medios y plataformas digitales. ¿Qué lugar ocupa internet en este grupo de trabajo?

Miguel: Es muy importante, absolutamente esencial, sí.

María: Es fundamental porque es donde se va a recoger toda la información.

Erica: ¿Página web propia?

María: Tendremos una página **web** que va a ser "**madridforall**".

Erica: ¿Y qué contenidos publicaréis en ella?

María: Pues recogeremos el mapeo y trataremos de que sea lo más simple e intuitiva posible, porque como la van a utilizar personas que vienen de lugares del mundo muy distintos, pues la contextualización de cada cual...

Erica: Ahí habéis tenido buena idea, porque parece que no pero...

Miguel: Hay que buscar un lenguaje visual lo más plural posible, obviamente.

María: Tener en cuenta cuestiones como que los árabes leen al revés que nosotros, para ver dónde ponemos las cosas destacadas. ¿Sabes? Tiene que ser todo muy integrado.

Erica: ¿Y dispone este grupo de otros medios digitales?

María: De momento no. Lo que sí hemos pensado, porque cuando surgió la idea nosotros pensábamos hacerlo más en una aplicación móvil, porque generalmente los migrantes sí que tienen el móvil. Entonces es desde donde ellos pueden además acceder.

Erica: Claro, porque si te vas a otro país, un ordenador quizás no tienes, ¿no?

María: Puedes ir a un centro social o algo y utilizarlo allí.

Miguel: Pero normalmente es más accesible un teléfono móvil.

María: Claro.

Erica: No había pensado yo en eso.

María: Nos estuvimos informando y parece ser que si tú haces una web, sacar la aplicación móvil es supe sencillo, pero si haces una aplicación móvil, elevarlo a web no se puede, o no se puede de una forma tan fácil.

Miguel: Tenía más lógica crear una página web y luego ya, cuando veamos la necesidad y cómo funciona, para potenciar la accesibilidad, pues...

María: También porque la finalidad del mapeo no es sólo dar servicio directamente a las personas refugiadas inmigrantes, sino también a las entidades, asociaciones o colectivos que trabajan con este tipo de personas, para que ellas tengan una idea y puedan referenciar a la gente a los otros lugares.

Erica: **A lo mejor a ellos, llegan más gente migrantes, que a vosotros, claro.**

María: Haremos después una labor de evangelización pura y dura. Nos toca irnos por todas partes, explicar que existe, cómo funciona y se puede acceder desde móvil.

Erica: **¿En qué redes sociales estáis, qué contenidos publicáis en cada una de ellas?**

María: ¿Como **Madrid for all**?

Erica: **Sí, o como Mundo en movimiento.**

María: Como **Madrid for all** en ninguna, a lo mejor...

Miguel: En su momento supongo, que tendremos que controlar la plataforma ideal para moverlo también, para promocionarlo, hacerlo lo más visible posible, pero por ahora no tenemos.

María: Y en **Mundo en Movimiento** estamos todavía construyendo la página web de la asociación y hemos reservado perfiles en todas las redes sociales pero tenemos pendiente todavía cuál es la estrategia de comunicación, porque siendo pocos...

Erica: **Porque cada red va dirigida a...**

María: Claro, lleva su público, es distinto.

Miguel: Depende del tipo de mensaje que quieras lanzar.

Erica: **Y para que os conozca un mayor número de personas que estén interesadas en colaborar en hacer un mundo mejor. ¿Cómo y dónde os publicáis? ¿Cómo atraéis o tenéis pensado atraer a más gente, a gente que es solidaria?**

María: Para el tema del mapeo nos vamos a dirigir a colectivos afines, porque es donde encontramos a nuestro target básicamente. Más allá de eso, sacaremos una nota de prensa y tal, pero en realidad el Core de la comunicación va a ir a colectivos afines.

Erica: **Claro, para que ellos les trasladen la información. Lo otro sería más referido a personas que colaboren con vosotros.**

María: Exacto. Y haremos convocatorias públicas para voluntarios. Ahí sí.

Erica: Yo por ejemplo no conocía Medialab. Entonces os conocí a vosotros por Medialab. Pero si no yo llego a conocer Medialab, no os encuentro, por ejemplo.

María: Claro, tal cual. Medialab... sí, sí, por eso te digo, tirando de colectivos afines.

Erica: ¿Tenéis pensado hacer alguna estrategia de comunicación?

Miguel: Sí, es necesario / **María:** Pues básicamente, lo que haremos será tirar adelante con **3 bloques de comunicación**, los que sean propios de actividades de **Mundo en movimiento**, de marca de mundo en movimiento, por decirlo así en un lenguaje más "marketiniano". Luego de temáticas que estén dentro de las áreas de acción nuestras. Y luego después territorios que queramos conquistar. Haremos una **calendarización de contenidos** para publicar sin saturar pero llegando con suficiente intensidad. Luego, haremos una **evaluación** de cuáles son los **contenidos** que producen un impacto mayor o una mayor interacción con los usuarios, y ya iremos haciendo reevaluaciones periódicas en las que iremos reorientando sobre los éxitos que hayamos ido detectando.

Erica: ¿Y compartiréis fotos de lo que vais haciendo? Bueno, fotos, vídeos...

María: Bueno, más fotos y vídeos, en el caso de **Madrid for all** digo yo que será darle publicidad a... / **Miguel:** ... al producto final, a la página web en sí.

Erica: Y en el futuro, ¿tenéis pensado también hacer como foros o aplicaciones done se pueda dialogar un poquito más con las personas? Bueno, por facebook también se puede hablar y os pueden preguntar.

María: Pues día a día hemos pensado, cuando soñamos, en la web 2.0 de lo que sea el mapeo, tener un espacio en el que la gente pueda preguntar, colgar las asociaciones. Por ejemplo, si tienen días puntuales, actividades recurrentes en el tiempo, hasta ahí hemos llegado. No hay una necesidad de interacción grande, de entrada, ahora mismo.

Miguel: Justo en este proyecto concreto.

Erica: Claro, ahora mismo estáis recabando información.

María: Claro, eso es.

Erica: Vuestro e-mail: info@mundoenmovimiento.org ¿Con qué fines lo utilizáis?

Miguel: Para comunicarnos con toda la gente que quiera...

Erica: Internamente ustedes y luego... bueno, no.

Miguel: No, info@ es de cara para fuera.

María: Nosotros tenemos miguel@mundoenmovimiento.org
maria@mundoenmovimiento.org

Erica: Bueno, os iba a preguntar, porque el día que estuve aquí en Wikipedia, claro, Wikimedia España son un poquito más grandes, tienen sus bolis, su merchandising, sus chapitas...

María: Nosotros de momento no tenemos nada. Sí nos gustaría...

Miguel: Pero paso a paso. / **María:** Eso es.

Erica: Poco a poco. ¿Pero tenéis algo pensado, no?

María: Sí, sí. / **Miguel:** Sí, claro, seguro.

Erica: ¿Observáis algún tipo de limitación o de posibilidad en algún aspecto del grupo de trabajo con respecto a Medialab?

María: A mí me gustaría que hubiese más equipos informáticos a disposición del grupo de trabajo. Eso sí que lo agradeceríamos.

Erica: Yo también lo pensé.

Miguel: Herramientas tecnológicas, sí.

Erica: Porque yo llegaba, por no venir cargada de Sevilla, digo, no hay ordenadores. ¿Y alguna otra limitación?

Miguel: Limitación como tal no, yo creo, que la figura que has sacado antes del mediador cultural es una figura interesante y que Medialab tenga este trabajo un poco de ver conjugaciones entre grupos y tal seguro que potencia nuevas actividades. Limitaciones en otro sentido no te sabría decir.

María: Para nosotros no. Pensando en que venga gente de fuera, a lo mejor que hubiese traductores estaría interesante. Que no sé si lo hay, a lo mejor si lo pides lo tiene ya.

Erica: Lo podéis dejar dicho, por si algún día aparece alguien con ese perfil.

Miguel: Sí, nosotros que trabajamos con colectivos de personas migrantes, pues esto es un tipo de barrera que nos encontramos de manera más o menos frecuente. Entonces, siendo un centro público pues, que propusieran una solución en este sentido pues sí.

Erica: Y posibilidades es lo que me has comentado antes, ¿no?

María: No sé, a mí me gusta el espacio.

Miguel: A mí me gusta. En un sentido de compartir nos ha ido bien y supongo es una cosa general. Los espacios ayudan bastante a que compartas y conozcas a otra gente.

María: Es cómodo, no está sobresaturado.

Erica: Es verdad, porque a no ser que conozcas qué grupo de trabajo trabaja hoy, tú llegas aquí y dices: "no hay nada, ¿no?" Te vas para allá y ya vas viendo...

María: Pero eso está bien, porque te quitas también a los moscones, ¿sabes? Viene la gente que realmente está interesada y entonces ya preguntas sobre algo y tal.

Erica: Claro, ahí tenéis razón, vienen las personas que están interesadas, como yo.

María: Es un buen filtro.

Miguel: Bueno, a mí sí me ha pasado de pasar por la puerta antes de venir a trabajar aquí, yo como persona independiente, he pasado por la puerta de Medialab-Prado, y he asomado la cabeza porque me parecía interesante.

Erica: Antes de conocerlo, ¿no?

Miguel: Sí, eso es. De pasar y haber oído lo que era Medialab-Prado, pero encontrármelo por primera vez, meter la cabeza a ver un poco qué era. O sea, que es un espacio que yo creo que sí que invita.

Erica: Todas estas características que han ido surgiendo a lo largo de la entrevista, de la forma de trabajar, tanto de Medialab como de vuestro trabajo: diálogo, participación, reflexión de ideas... ¿Crees que todas estas características pueden ser trasladadas a otros contextos y por qué?

María: Sí.

Erica: ¿A qué contextos los trasladarías?

María: A todos, o sea, yo es que confío mucho en esto que te digo de la construcción colectiva del mundo. Entonces lugares como este, a mí me parece que cuadran en cualquier contexto, especialmente los contextos que son más transculturales, porque yo creo que de la **diversidad** es de donde sale la **riqueza**. Y por ejemplo, unos amigos nuestros, nosotros estuvimos durante 1 año trabajando como voluntarios en un campo de personas refugiadas en Grecia, justo enfrente del campo unos amigos alemanes han montado un proyecto que se llama "**habibi works**", que te invito a que lo veas, porque está súper bien, y es como un FabLab en realidad, como un espacio de maker.

Erica: Pero allí en el campo, ¿no?

María: Justo enfrente han alquilado una nave que era un antiguo almacén de muebles que está superbién, y dentro han hecho un **taller de costura**, un **taller de metales**, uno de **madera**, un **taller informático**, una **biblioteca**, tienen un **huerto**, hacen construcciones grandes para fuera también en los talleres de dentro, y eso favorece por un lado, que las personas que están en el campo se puedan **hacer muebles** y todo tipo de cosas para mejorar su vida dentro del campo, pero por otra parte también potencia un montón de **capacidades** que son fundamentales en el desarrollo de cualquier persona y

que precisamente por el contexto en el que se encuentran las **personas migrantes** que están en tránsito y que tienen su vida puesta en pausa, no pueden desarrollar. Pues por ejemplo, desde **estudiar idiomas** que es lo más básico a aprender **profesiones online**.

Estos están por ejemplo ahora haciendo un montón de **cursos** que ofrece **Google**, que van con certificado para que después cuando se trasladen al país de destino, ellos ya puedan acreditar una formación reglada. Claro porque es gente que ahora mismo no puede acceder a la educación formal y cuando llegue al país de destino tienen ahí un "blancazo" en lo que es su carrera curricular brutal. Ya si te vas a menores de edad es una salvajada, piensa que son niños que algunos no han ido nunca al cole. Te hablo de niños de 10 y 11 años, por ejemplo los del **conflicto de Siria** no han ido al cole nunca. Entonces es una manera de ofrecer una solución a algo que el sistema no está sabiendo responder, porque en tanto en cuanto tú no metes a los **niños** en el sistema educativo que se ofrezca a nivel nacional en cada uno de los países les estás dejando sin formar.

Erica: Si queréis añadir algún aspecto más a lo hablado, algo que puntualizar...

Miguel: Mmm... No, a mí no se me ocurre nada.

Erica: Bueno, pues muchas gracias por la entrevista a los dos, por vuestro tiempo.

María y Migue: Gracias a ti.

Erica: Me quedo con una frase que he leído en vuestra página de Medialab que dice: "La solidaridad entre iguales es la base del crecimiento de todos".

Miguel: Genial.

María: Muy bien.

Entrevista nº14. Responsable de Comunicación de Medialab-Prado.

Realizada por María Erica Parrado Roldán a C.M.

Perfil: Periodista, formación en Comunicación. La trayectoria profesional vinculada al mundo de las Instituciones Culturales.



La entrevista se lleva a cabo el día 23 de Julio. Lunes. 2018. A las 14.30 horas, con una duración de 47:07 segundos. Es realizada en persona a Clara en el patio de Medialab-Prado como la foto indica.

Grabación y Transcripción de la Entrevista. Es grabada con grabadora de audio y transcrita con la ayuda del programa Express Scribe, software para transcripciones Pro (sin licencia). Sólo uso no comercial en el hogar. Este programa ralentiza la voz para una mayor comodidad a la hora de transcribir la entrevista. La entrevistadora (**Erica**), irá con la grafía en negrita, y la entrevistada con grafía sin negritas.

El objetivo de la Entrevista es conocer en qué consiste el Área de Comunicación de Medialab-Prado y sus objetivos,.

Erica: Clara, hemos comentado los puntos a tratar y vamos a comenzar con algunas cuestiones de índole personal para conocer un poco tu trayectoria y si hay algún vínculo con el mundo de la comunicación. ¿Qué formación tienes y cuál es tu profesión en la actualidad?

C.M.: A ver, mi formación es en comunicación, hice periodismo, y he trabajado casi toda mi trayectoria profesional en instituciones culturales. He trabajado en la [ilegible] extendida 5 años y medio, en comunicación, he trabajado en el Museo de Arte Contemporáneo de Castilla y León (MUSAC), también en comunicación, en la Feria de Arco, y también he trabajado hace un par de años en una revista de arte contemporáneo que se llama [ilegible], pero vamos, estos 3 centros han sido lo más relacionado con lo que estoy haciendo ahora, desde junio como responsable de comunicación de Medialab. Entonces estoy de modo temporal, no estoy... la persona que tiene, digamos, el puesto está de baja. Entonces estoy sustituyéndola ¿vale? no estoy definitiva.

Erica: Bueno, en tu vida diaria y personal, ¿utilizas redes sociales o alguna página web que sea propia tuya? ¿Cuáles utilizas y qué tipo de contenido publicas?

C.M.: Pues yo tengo mi propio blog, que se llama "endecomunicacion.com", porque antes de estar aquí he estado bastantes años de freelance en temas de comunicación y redes sociales, enfocado en la cultura. Y si utilizo redes sociales, utilizo twitter, Facebook e Instagram sobre todo.

Erica: Instagram es más como de fotos, ¿no?

C.M.: Instagram es más vídeo e imagen.

Erica: ¿Cuándo conociste Medialab-Prado y el mundo de los laboratorios ciudadanos?

C.M.: Conocía la institución pero no muy a fondo porque vivo bastante lejos de aquí. Entonces como que no me pillaba de camino en ningún recorrido así de mi día a día. Sí que conocía la institución. Lo de los laboratorios ciudadanos sí que no conocía nada, mi experiencia más ha sido siempre en cultura tradicional: teatro, cine, ocio y cultura.

Erica: La que todos conocíamos hasta ahora. Claro, acabamos de conocernos en un laboratorio ciudadano. ¿Qué es para ti Medialab-Prado?

C.M.: Bueno, pues... tú has dicho la palabra laboratorio ciudadano, pues como un laboratorio de laboratorios, ¿no? Un espacio en el que los ciudadanos hacen propuestas y trabajan de modo colaborativo. Entonces, bueno, los ciudadanos se agrupan en torno a los temas que les interesan, ¿no? Desde democracia ciudadano hasta temas de crianza, temas de ciencia, eh... temas de experimentación audiovisual y bueno, pues se agrupan y trabajan y colaboran en torno a estos temas. Temas que les son afines con los que ellos tienen cierta experiencia, conocimiento, y quieren profundizar más, aprender más... También esto significa un replanteamiento de lo que es una institución, ¿no? Hablábamos, antes de una institución cultural en la que tú llegas y ya la programación está hecha y tú vas a ver si te interesa o no, a una Institución pública en la que el ciudadano de alguna manera también genera esa programación, ¿no? Me gustaría que se hablase de estos temas, o me gustaría investigar sobre esto otro, o... en ese sentido es como mucho más permeable a los ciudadanos, a lo que la ciudadanía quiere, a lo que los usuarios que pasan por aquí les interesa o quieren saber más, o quieren que se les ofrezca una programación que les interese.

Erica: ¿En qué consiste, qué es el área de comunicación de Medialab y cuáles son sus objetivos?

C.M.: Pues el área de comunicación tiene algo así como si dijéramos 3 frentes, ¿no? Por un lado está tratar los contenidos, los relatos que se generan aquí, que luego se transmiten hacia fuera sobre todo a través de la página web y los blogs que hay vinculados en la página web, la parte de redes sociales, que también trabaja, o sea, difunde todos esos relatos, esos contenidos. Y hay una tercera pata que sería la parte de relación con los medios de comunicación, que al fin y al cabo es un poco lo mismo: trabajar los contenidos y los relatos, ofrecérselos a los medios de comunicación para que

a su vez sean mediadores con la ciudadanía. Esas serían las 3 partes del área de comunicación.

Erica: Ahora que eres la responsable de comunicación, ¿cuáles son tus tareas o funciones a desempeñar?

C.M.: Pues fundamentalmente página web, estrenar la página web, coordinar la parte de redes sociales, aunque hay una persona específicamente que está trabajando específicamente para las redes sociales, para gestionarlas. Y coordinar la parte de medios de comunicación, pues sí consideramos que es oportuno en determinados eventos hacer un acto de prensa, por ejemplo una rueda de prensa, una... eh... esas serían las tres tareas principales que tengo. Y luego también hay una cuarta tarea que sería la de... bueno, podría meterse en la primera, que sería la de trabajar la comunicación del centro, o sea, trabajar los contenidos del centro y redireccionarlos hacia Madrid Destino, que es la empresa de la que formamos parte, tú sabes, es una empresa municipal del Ayuntamiento de Madrid. Entonces Madrid Destino tiene otros canales de comunicación como la radio M21, la revista M21,..

Erica: Ah, vale. Ahora lo entiendo mejor.

C.M.: Entre los distintos centros también informamos a Madrid Destino de lo que está pasando aquí para que ellos a su vez lo difundan.

Erica: Claro, la radio M21 es pública y está también con... claro, luego también lo voy a hablar eso con Patricia.

C.M.: Depende de Madrid Destino.

Erica: Hasta los detalles más pequeños transmiten un mensaje. Explicanos cuál es la imagen de Medialab que se quiere transmitir, cuál es su mensaje, la historia que define su identidad y si todo lo que forma parte de Medialab es coherente con la imagen que se ofrece.

C.M.: Bueno, creo que ocurre mucho que como la propuesta de Medialab es bastante innovadora, ocurre que hay mucha gente que todavía no entiende muy bien qué es lo que pasa aquí, qué es lo que se hace aquí, ¿no? Hay gente que habla que esto es un coworking, hay gente que habla que esto es un vivero de empresas. Hay una mezcla como de mensajes, ¿no? Entonces hay mucho trabajo por hacer, desde la página web hasta cartelería, todo, para explicar qué es lo que se hace aquí, qué es lo que pasa aquí, ¿no? Porque al no ser... o sea, cuando dices que se abre un teatro, todo el mundo sabe lo que va a pasar ahí, ¿no? O una biblioteca o una sala de conciertos. Pero al ser esto como bastante nuevo, innovador, pues hay mucho por hacer yo creo en cuanto a que los mensajes, o sea que a lo que se hace aquí se proyecte adecuadamente en cuanto a comunicación hacia afuera. Que todo lo que se trabaja aquí se convierta en mensajes entendibles por la gente de fuera,

Erica: Sí, porque yo misma que, bueno, cuando dices que estás haciendo un máster y estás realizando el TFM en Medialab pues te preguntan qué es Medialab. Y tú le dices "un laboratorio ciudadano". ¿Pero qué es? ¿Un qué?

C.M.: Sí.

Erica: Sí, a mí misma me pasa y, bueno, ya tienes que ver, como un centro de cultura tradicional pero incorpora la cultura digital y... sí, es cierto.

C.M.: Sí, incluso un laboratorio ciudadano ¿qué es?

Erica: Sí, claro. Y lo podemos leer y entender la definición, pero tú dices... bueno, pero ¿qué es, cómo lo hacéis? Es lo que tú dices, muchas veces ni nosotros mismos venimos aquí y...

C.M.: Esa parte te la tendría que explicar mejor los coordinadores, que son los que programan las actividades. Porque los laboratorios tienen una fase normalmente, eh... se convocan colaboradores, luego hay mentores, que son como los que ayudan a coordinar todo.

Erica: Sí, que son como más expertos. Y eso en cada grupo de trabajo que yo he entrevistado, me han comentado eso, coinciden más o menos.

C.M.: Claro, y esa metodología de trabajo se replica un poco a todo, ¿no? Incluso en el campamento Diwo. Se trata de replicar su manera de trabajar.

Erica: Claro, salir de la educación formal, romper los muros... exactamente. Y de sacar fuera también Medialab, que no sólo venir al centro, como decían los de "Experimenta Distrito", que estuve también con Lorena. Sacarlo fuera, porque todo el mundo no puede venir al Centro.

C.M.: También hay que tener en cuenta que este es un proyecto, o sea, que también es un proyecto municipal, depende del Ayuntamiento de Madrid. Entonces Madrid no sólo es... Madrid son barrios, Madrid es periferia, Madrid es centro, Madrid es todo, ¿no? Entonces, claro, también Experimenta Distrito es una manera de sacar Medialab, o este proyecto de laboratorios ciudadanos hacia los barrios. Que llegue a la gente, que llegue a la calle, ¿no?

Erica: Que ellos propongan, ¿no?

C.M.: Sí.

Erica: Está genial. ¿Qué importancia tiene el área de comunicación dentro de Medialab?

C.M.: Bueno, a ver, si me preguntas a mí, claro, yo te digo que es muy importante [risas] eh... la importancia es la de, bueno, transmitir hacia fuera, hacia la ciudadanía **qué es Medialab y qué está pasando aquí.** O sea, cuáles son las actividades que se hacen mes a mes, semana a semana, día a día... y esa sería una primera capa de la

información. Y una segunda capa sería, más profunda, en la que habría que **explicar qué es esta institución, por qué no es una institución al uso sino que es un proyecto más innovador**, qué son los laboratorios, en qué trabajan los laboratorios, en fin... serían esos dos niveles de comunicación... bueno, seguramente hay muchos más, ¿no?

Erica: Y luego que cada grupo es que hace una cosa distinta. Hay grupos que... bueno, es que son muy heterogéneos.

C.M.: Sí.

Erica: Claro, con estas estrategias y acciones que se realizarían desde el área de comunicación y con la planificación de las personas ¿se favorece la generación de conocimiento libre compartido?

C.M.: Claro, eso sería uno de los principios del centro, ¿no? Pues se trata siempre de usar software libre, de... bueno, ser respetuoso con los datos que recopilas de los usuarios. Pues claro, por supuesto que también... esa sería la línea, ¿no? Lo que pasa es que también luego hay una serie de documentación que es más interna, ¿no? De... de trabajo interno. Entonces, bueno, en ese sentido, yo llevo 1 mes y medio, sí que me gustaría plantear una estrategia más global. También, al ser mi paso por aquí más temporal, pues... es un poco así, ¿no? Pero sí, sí me gustaría hacer una estrategia tanto de comunicación como de redes sociales.

Erica: Claro, para cada sector o...

C.M.: Sí, que hasta ahora era un poco también como freelance.

Erica: Claro, porque yo mencionaba aquí un poquito, porque bueno... eso hay una información, hay una comunicación interna, luego una atención ciudadana. Por ejemplo lo que has hecho conmigo, yo te he escrito y tú me has respondido y me estás atendiendo. Lo que tú decías: relaciones con los medios, y luego la comunicación desde la institución con los ciudadanos. Y en cuanto a tu puesto, ¿Cómo te organizas? ¿Cuántos días vienes a Medialab y en qué horario? ¿En qué espacios lo desarrollas?

C.M.: Pues, nosotros... yo vengo jornada completa que son 37 horas y media según Madrid Destino define, y cómo me organizo, pues a principios de semana solemos hacer una reunión semanal los lunes. Normalmente Medialab, lunes y martes, sea comienzos de semana es un poco más floja de actividad al público, y la actividad se suele concentrar hacia mitad o final de semana, ¿no? Y el fin de semana, el sábado suele haber actividades. Ahora ya es raro que, está el fin de semana ya aquí, este es el último de julio, pues ya está más tranquilo de actividad, pero normalmente los sábados suele haber una o dos actividades. Entonces el lunes que hay menos actividad aprovechamos y el lunes por la mañana el centro está cerrado si no me equivoco al público, aprovechamos para reunirnos el equipo de comunicación, que somos: yo, Patricia (la chica de redes sociales), otra persona que hay para diseño, para temas de diseño gráfico,

y otra persona que hay para vídeos, videocámara. Y revisamos un poco cómo va a ir la semana, qué cosas hay por subir a la página web, si hay que hacer algo en redes sociales especial, si falta algún diseño,... un poco es la rutina.

Erica: Estuve presente el miércoles, creo que fue 11 de julio, en la presentación del segundo plan de acción del gobierno, un trocito de tarde, porque me tuve que ir ya en el AVE, en la que varios concejales debatieron sobre sus propuestas. Con respecto a este acto, por poner un ejemplo, ¿estuviste presente y qué tarea, por ejemplo, desempeñarías ahí?

C.M.: Mi tarea más bien es siempre antes para que la gente se entere, para que esté en la página web con tiempo, para que la gente se pueda apuntar, para darle difusión en redes, por Twitter, por Facebook, si es una actividad muy especial a lo mejor hacemos un GIF o hacemos un diseño especial como que sea más llamativo en redes,... nuestra tarea como comunicación siempre suele ser antes, para que la gente se entere y venga, ¿no? Y que no... pero bueno, sí que estuve en el acto. Es verdad que vino bastante gente. También coincide que al ser una iniciativa muy vinculada al Ayuntamiento pues el Ayuntamiento también difunde por su lado. Entonces ya son 2 instituciones informando y entonces tiene más alcance. Eso siempre ayuda.

Erica: ¿Y cuál es el público al que se quiere llegar desde comunicación, desde Medialab? ¿A qué público?

C.M.: Pues es muy buena pregunta. Desde luego un público muy importante es el público que vive por aquí, ¿no? O sea, el público que se quiere acercar al centro. Al fin y al cabo es el que asiste, ¿no? Y en una segunda... círculo concéntrico, digamos, pues Madrid, ¿no? Usuarios de Madrid, distritos de Madrid. Pero no está hecho que yo sepa, o no lo conozco, un estudio de públicos, ¿sabes?

Erica: Porque por ejemplo, Madrid Cría son pequeñitos, son familias, pero bueno... ellos los niños son de 0 a 3, pequeñitos. Y luego están los distintos programas también infantiles, y luego está GenZ, que son adolescentes. Yo creo que más o menos tocáis un poquito de todas las edades...

C.M.: Hay un poco de todo, sí, hay un poco de todo. Quizás las edades sean pues... no sé... 18 - 20 a 48 - 50 más o menos esa franja, de los 20 a los 50 más o menos. Gente más mayor. Familias, estudiantes, profesionales que estudian en estos temas, eh...

Erica: Claro, porque imagino que lo que se querrá llegar es a una diversidad de personas de, tanto de clases sociales como de estudios, Bueno, poquito a poco...

C.M.: Eso en cuanto a esa institución, pero si hablamos de los barrios, pues ya ahí abrimos más el paraguas, porque ahí ya sería todo. Desde el niño, hasta abuelos...

Erica: Conviven las personas que viven solas, bueno, para que tengan, y que no estén solas. Diferentes generaciones.

C.M.: Con lo cual está muy bien, porque abre mucho el público, ¿sabes? O sea, en un barrio tienes de todo.

Erica: Cuando termine el TFM puede que Medialab haya evolucionado un poquito más y lo que se haga vaya evolucionando. El liderazgo de tu trabajo ¿Cómo lo describirías? ¿Se jerarquiza el poder con los procesos de democratización? ¿Existe un organigrama de puestos y cargos? ¿Qué papel tendría cada uno? ¿De qué manera se fomenta la participación y colaboración entre el equipo?

C.M.: Vale. Es importante lo que has dicho porque es cierto que al igual que aquí se fomenta el trabajo colaborativo, pues en la parte de administración y gestión también tratamos de trabajar así, ¿no? en esa línea. Y, es verdad que hay un organigrama en el centro y yo dependo de la coordinadora de programación cultural, que se llama Laura. Entonces yo dependo de Laura. Y luego pues es verdad que está el equipo de comunicación. Yo quizás sí podría tener esa figura como de coordinadora de comunicación responsable. Y estamos este equipito que te digo que en realidad, menos Patricia de redes sociales que sólo hace redes sociales, tanto la persona de diseño gráfico como la persona de vídeo no son sólo para comunicación sino para todo el centro, ¿no? Entonces tampoco es que digas... un equipo de...

Erica: Multidisciplinar, ¿no?

C.M.: ...cinco personas, sabes? Realmente las reuniones de comunicación los lunes pues estamos Laura, yo, diseño gráfico, videocámara y redes sociales. Pero realmente sólo en comunicación estamos Laura, digamos como coordinadora, desde la parte de programación que engloba todo el centro...

Erica: Porque claro, es que los laboratorios han sido este año, cuando se han llevado a cabo esta división, que no se trabajaba los años anteriores con ella.

C.M.: Laura digamos, esa figura de coordinación de promo cultural está por encima de los laboratorios. Luego están los laboratorios, y yo estaría en este nivel, digamos.

Erica: Y cuando os reunís el equipo, ¿qué espacio utilizáis?

C.M.: Pues arriba en las oficinas.

Erica: Comunicación gráfica, programas especializados en comunicación gráfico u otros...

C.M.: No, diseño gráfico no tengo yo mucha formación. Yo, mi formación es en periodismo. Luego hice un máster en comunicación digital, redes sociales,...

Erica: Y os complementáis, porque claro, has dicho que las personas del equipo pues os complementáis...

C.M.: Sí, en ese sentido está muy bien porque la parte de diseño gráfico es muy, o sea, tiene mucho peso y además hay mucho trabajo. Entonces ten en cuenta que son muchas

áreas programando y cada una saca su propuesta, sus actividades, sus talleres, sus convocatorias,...

Erica: Si hubiera quien quisiera ir a todo, no se puede, es que son muchísimas actividades, talleres...

C.M.: Ahora estábamos preparando un resumen un poco del otoño. Claro, una cantidad de cosas...

Erica: De documentación...

C.M.: Entonces la parte de diseño gráfico pues tiene mucho trabajo.

Erica: ¿Y cómo lo hacéis? ¿Cómo documentáis todo?

C.M.: Pues documentación recae sobre todo en vídeo. Se intenta una vez terminada la actividad dejar un vídeo un poco de resumen, ¿vale? Es verdad que quizá al haber muy poco recursos, porque hay una sola persona, creo que ahora en septiembre entra otra persona de apoyo en vídeo, pues Raúl, que es el compañero que lo hace, trabaja casi más en documentación a posteriori que en el previo, ¿sabes? Entonces eso es lo que pasa, que a veces hay cosas que se podrían hacer de otra manera, pero no tenemos recursos suficientes para, como nos gustaría para hacer más. A mí me gustaría hacer más vídeos del pre, del antes de la actividad que a posteriori. Porque ya a posteriori, ya no... O sea, a posteriori está también muy bien tenerlo como documentación en la web y tal pero ya no invitas a la gente a que venga. Ya ha pasado.

Erica: Sí, tienes razón ahí, es como que alguien que está interesado en esa temática, lo mismo se anima.

C.M.: Sí, y es verdad que hay muchas actividades que son cíclicas, que tienen lugar todos los años, entonces es verdad que, pero quizás yo veo que hay más carencias de ese tipo de recursos antes que después, de antes de la actividad que después. Pero es que es verdad que los recursos son muy limitados, entonces, una persona solo para...

Erica: No, no se puede, claro.

C.M.: Entonces bueno, entre lo que queremos hacer y lo que se puede pues...

Erica: Bueno, un punto medio. La figura del mediador cultural como recurso humano tan importante en Medialab, aunque este año no está todavía presente, pues se están, creo que ahora, celebrando el periodo de entregas de convocatorias. Bueno, creo que terminó..., el 13.

C.M.: Sí, ya terminó, el 13

Erica: El 13 de julio

C.M.: Empiezan en septiembre.

Erica: ¿Mantendría el área de comunicación, bueno, en caso de un año que tuviesen mediador, relación con el mediador? ¿Qué relación mantendría con comunicación este mediador cultural?

C.M.: Bueno, yo como hasta ahora que llevo en el centro no he... no había mediadores, no he tenido todavía esa experiencia de ver la relación con ellos. Sí es verdad que como el mediador viene con un proyecto bajo el brazo digamos de algo que quiere hacer, pues tendría que ser que alguno de ellos quisiera trabajar sobre estos temas de comunicación. Entonces ahí a lo mejor sí que podríamos...

Erica: Sí porque serían 6, ¿no? uno por cada laboratorio, claro. Y el programa es de esa temática en concreto. Ya.

C.M.: Se esperan con muchas ganas los mediadores, es muy importante también, para el contacto con los usuarios, ¿no? Que a veces entran y dicen, qué es esto.

Erica: Claro, ¿puedo entrar?... ¿hasta dónde puedo entrar?...

C.M.: Algo tan básico como esto de... invitarte a entrar, explicarte lo que es esto, hacerte una visita guiada, los grupos de trabajo también coordinarse con ellos para saber lo que están haciendo, qué están desarrollando, qué necesitan del centro, qué necesitas dentro de ellos, en fin... lo que es coordinar, mediar...

Erica: Sí, exactamente, la palabra lo dice. Y con respecto al material y herramientas a utilizar para una mejor comunicación, ¿qué tipo de materiales, de equipamientos técnicos, herramientas digitales, software se necesita en comunicación y quién los proporciona? Ya sea tanto como has dicho en la documentación, como en los distintos eventos o actividades que realiza Medialab.

C.M.: Pues a ver, herramientas tenemos la página web. Yo ahora estaba proponiendo contar no sé, herramientas para gestión de las redes sociales, por ejemplo hay una muy conocida que se llama "hootsuite", que es para gestión de muchas redes sociales. Cuando tienes 5, 6, 7, 8 perfiles, Twitter, Facebook, tal,... Pues estamos estudiando eso, a ver si lo podemos comprar para que lo tenga el centro. Hay herramientas muy buenas para hacer "clipping", que es cuando... recoger todas las menciones que tiene tu centro en medios de comunicación, eso se llama clipping. Entonces ahora hay herramientas muy buenas que te ayudan a hacer ese clipping.

Erica: Ah, y así tienes localizado todo lo que dicen de Medialab.

C.M.: Tú tienes localizado, te envían además los archivos en PDF, o si es un... Si ha salido una noticia en la TV, por ejemplo hace poco ha salido una noticia del campamento en una televisión, muy bonita, y entonces el clipping te ayuda a localizar eso: "Oye, que te han mencionado en esta tv tal, te dejo aquí el clip del vídeo". Entonces estoy intentando a ver si podemos comprar esas herramientas para la gestión de las

redes sociales y para el clipping. Luego usamos una herramienta que se llama Trello, para la parte más de tareas.

Erica: Trello sí, es como para dividir el trabajo, lo hemos usado en el Máster.

C.M.: Esa la utilizamos para que los distintos coordinadores y... que programan actividades, nos cuelguen ahí sus actividades, ¿vale? con su "tengo la semana que viene este taller", o "en septiembre empieza no sé qué", o... y nos ayuda a nosotros también a estar informados de lo que viene, para poderle dar salida, sabes?

Erica: Claro, cada uno cuando puede va colgando, como un Google Drive.

C.M.: Sí, Google Drive también lo usamos en general para el centro, tenemos un calendario. Y ahí se cuelga todo, o sea, se cuelga... "empieza tal actividad", "la [ilegible] está ocupado"... [ilegible] a un nivel más técnico incluso de, que todos sepamos qué espacios están reservados para qué actividades. Se usa un Drive también, un calendario de estos de Google Drive. Las redes sociales más importantes, digamos, son nueve. Cuatro perfiles en Twitter, si no me equivoco, en Facebook me parece que son tres.

Erica: ¿Algún grupo de trabajo tiene un perfil o esos son aparte?

C.M.: Claro, eso aparte. Te estoy contando y analizando lo que tiene Medialab, o del área de participación en los laboratorios. Si quieres te lo mando por correo. Son 4 perfiles, en twitter, 2 páginas de Facebook, un Instagram y YouTube. Un YouTube en cuanto a los que tienen más movimiento, ¿vale? Son nueve.

Erica: Y hay uno para fotos en Flickr, ¿no? Flickr es de fotos.

C.M.: Luego está Flickr, lo que pasa que Flickr es más un repositorio de fotos, no es tanto una red social con movimiento, comentarios, usuarios y tal sino que un sitio donde se cuelgan las fotos en carpetas y tal. También hay en Vimeo, un canal de Vimeo, que es parecido a YouTube. Y luego hay otros perfiles que están un poco parados.

Erica: Me interesa quizás la página web de Medialab. ¿Qué me puedes contar de ella? ¿Qué contenidos tenéis? Porque hay bastante información. Yo me estuve, bueno, los meses previos a venir aquí, pues mi información era de ahí, de la web, que es bastante rica, porque tiene, quizás no esté todo pero tiene bastante información. ¿Qué contenidos hay, quién la desarrolla o escribe contenido...?

C.M.: Claro, pues mira, la web tiene por un lado, eh, informar de las actividades que tienen lugar en el centro, la parte de actividades. Otra parte sería la parte "Programas", que son programas que se repiten todos los años: Grigri pixel, Interactivos, Visualizar,... luego hay otra parte "Proyectos", que es más puntual, ¿vale? Estos proyectos no son cíclicos. Y luego tienen la peculiaridad, que yo creo que es una de las cosas que la diferencia más, y es que los propios grupos de trabajo pueden también subir sus contenidos, o sea, tú te haces un usuario y tienes unas determinadas funciones, que eso

lo puedes probar también. O sea, tú te haces usuario y puedes publicar una serie de contenidos. Imagínate que yo soy coordinador de un grupo de trabajo. Puedo subir también a la página web ahí (ruidos de fondo). (Tenemos hasta un cantao ahí [risas]. La plaza tiene vida aparte). Se me ha ido el hilo. La peculiaridad de la web es esa, que tú te hace un usuario y tienes unas funciones de publicación de contenidos.

Erica: Claro, es que yo pensé, Erika, a ver si podías haberte creado un usuario y hay otra parte que se ve sólo por crearte un usuario. Era mi duda, digo a ver si yo llevo información que sólo ves si tienes la inscripción hecha.

C.M.: Más que información que no ves si no eres usuario, es funcionalidades que puedes hacer, ¿vale?

Erica: Claro, te inscribes a algún taller, a alguna actividad quizás, o luego para...

C.M.: Claro, para inscribirte en una actividad te pide que te hagas un usuario. Y como usuario puedes hacer una serie de cositas en la página. No todo, porque obviamente no eres administrador, pero bueno, sí está pensada un poco también con esa filosofía colaborativa, ¿no? De todos publicamos, todos, una herramienta para todos, ¿no?

Erica: Claro y no sé si hay, si me puedes contar algo más de la web.

C.M.: La web está hecha en **Drupal**, que es software libre y, bueno, es "responsive", que eso también es muy recomendable ahora porque sabes que todo el mundo entramos por el móvil. Y está en proceso de elaboración, o sea... se cambió hace poco tiempo y todavía está en proceso de desarrollo.

Erica: Yo tenía una duda, y es que claro, el estudio de caso que estoy haciendo para el TFM, pues claro, llevo enlaces en el pie de página, y digo, como le den por cambiar la página este verano. No la cambiéis, esperad unos mesecitos [risas]. Claro, y digo, pues me dijo Fran que quizás modifiquen la nueva, y claro, me cambiáis la nueva y tuve esa duda.

C.M.: Al revés, se acaba de cambiar.

Erica: Claro, creo que lo que yo he cogido es ya lo nuevo. Claro. Bueno, mejor.

C.M.: Yo creo que lleva poco tiempo pero no te sé decir exactamente. Ves que hay cositas de estas que como soy nueva, yo tampoco...

Erica: Yo estuve entrando desde el año pasado, claro, que estaba yo ya ahí... que ya sabía yo que quería investigar Medialab. No lo tenía muy claro el tema concreto pero sí, creo que ya en este año iban apareciendo los laboratorios, creo que estaban. No me acuerdo pero, pero más o menos porque claro, yo ya venía con la idea preguntando a todo el mundo... claro.

C.M.: Pero bueno, está en proceso de desarrollo todavía. Quiere decirse que todavía hay secciones que se están mejorando, que... vemos que funcionalidades que no, pues

hombre, aparte de actividades yo también a propuesta mía, también vemos como que se queda un poco pobre porque solo se reflejan dos actividades cada día...

Erica: Sí, cierto.

C.M.: Y casi nadie luego le da a la flechita para ver más, ¿no? Entonces nos gustaría que hubiera más actividades. En vez de reflejar actividades refleja los grupos de trabajo. Y eso también...

Erica: Me pasó que no sé si, bueno, iban a hablar sobre el libro de Scolari, que precisamente va sobre narrativas transmedia, y claro, digo: ¿vino él? Claro, yo eso no lo vi y yo estaba mirando siempre la web. Bueno es que es, lo que te he dicho, que no puedes coger todo. Lo mismo entras un día y a lo mejor ves cosas que el otro día no estaban, y me enteré después. Digo, ay, pues ha estado Scolari allí arriba en el Auditorio, y digo: “¡Ay me lo he perdido!”.

C.M.: Sí, lo publicamos muy tarde también. ¿Ves? Esa actividad fue...

Erica: Sí, porque precisamente en mi caso, claro, que estoy estudiando todo lo relacionado con transmedia, es que yo lo tengo a él también como uno de los autores referenciales.

C.M.: Claro, sí, vino aquí, sí, sí, sí.

Erica: Sí, eso te lo iba a comentar, me he acordado ahora y yo me enteré después. Igual que otra cosita que no es por vosotros, ya es por una, que tú miras y por ejemplo, yo a Patricia también la he conocido hace poco entonces, yo no estaba en su Facebook e hizo una Editatona en Sevilla a finales de junio a la que yo hubiera podido ir. Claro, pero es que es imposible llegar a todo. Tenéis tantas actividades...

C.M.: Sí, hay mucho, hay mucho, sí. A veces el problema es cómo priorizar, qué comunicas en primer lugar, más visibilidad, qué dejas en un segundo puesto, un tercero, un cuarto... esa es parte de la tarea nuestra cuando nos reunimos los lunes.

Erica: Claro, por eso creo que te iba a preguntar. Porque con respecto a las redes sociales o plataformas, o página web, ¿tiene alguna más relevancia que otra?

C.M.: Hombre, las más significativas siempre son Twitter y Facebook. De hecho te diría que Medialab casi tiene más impacto, repercusión, alcance en twitter, porque la comunidad es más grande. Mientras que Facebook son 40000, en twitter anda por 70000 creo que es,... estoy perdiendo la memoria, pero sí es verdad que tiene más seguidores. Y bueno, al ser una comunidad más numerosa, pues se nota también que hay más movimiento que... te lo digo, a ver en la cifra real... porque la de Facebook sí que me la sé pero la de twitter... a ver... vale... son 56000 seguidores, bastantes más.

Erica: Claro, es que es otro público quizás, sí.

C.M.: Entonces bueno, pues, Twitter es quizás la comunidad que tiene más...

Erica: Y en la página web he visto también que se utiliza mucho el hipertexto, ¿no? Que cliques y te lleva a otra página, funciona mucho así, ¿no?

C.M.: También los programas, cuando se trata de programas de aquí del centro, pues siempre suelen tener una, digamos, página que explica un poco el programa más a fondo, o sea, más global, ¿no? O sea, Interactivo, pues está interactivos?17, interactivos?18, interactivos?16, y luego hay un artículo, una página que te explica un poco más a fondo lo que es interactivo. ¿Qué es interactivo? ¿De qué laboratorio depende? ¿Cuáles son sus objetivos? ¿Cómo nace? ¿Por qué nace? ¿Quiénes lo conforman? Bla bla bla... Entonces, sí se trata un poco de cruzar esos contenidos para que puedas ir, según tu interés, profundizando más, ¿no? A lo mejor te quedas en un primer nivel y dices, bueno, pues voy a este taller y ya. A lo mejor dices, pues este tema me interesa, ¿no? que puedas ir clicando e ir avanzando, profundizando en esa información.

Erica: Y otros contenidos a los que se lleguen a través del click...

C.M.: Vídeos también, hay mucho video documental.

Erica: Las inscripciones... claro.

C.M.: Pero bueno, está en proceso todavía. A la página le queda mucho contenido por volcarse, queda mucho contenido por racionalizar, por organizar, o sea, está como en proceso, tú sabes. Todavía le queda mucho.

Erica: Bueno, ¿y observas algún tipo de limitación o aspecto positivo a resaltar con respecto a la comunicación aquí en Medialab-Prado?

C.M.: Limitación ¿a qué te refieres?

Erica: Limitación en cualquier aspecto. Por ejemplo, alguien me decía, pues estamos reunidos y los otros están en otro lado haciendo ruido y a lo mejor no nos enteramos. Algo así...

C.M.: Bueno, limitaciones pues de recursos, ¿no? Los recursos que tenemos que son limitados. Pues, lo que decía, una persona para vídeo, que no es sólo para comunicación sino que es para todo el centro, y tiene que cubrir las actividades...

Erica: Eso, dicen, si hubiese ordenadores, algunos equipos, pero vamos, todo el mundo que viene trae su el suyo propio.

C.M.: Ya, ya te entiendo, sí. Sí, esa sería otra limitación, ¿no?

Erica: Es que me lo han comentado en otra entrevista y digo: “ah, sí es cierto”. Por ejemplo yo, si traigo portátil de Sevilla, vengo muy cargada, ¿no? Pues si quieres mirar o hacer algo, aunque hoy en día con los móviles y las tablets...

C.M.: Ya, sí. Ese podría ser un servicio que se podría ofrecer también a la gente que se acerca aquí, claro.

Erica: Bueno pues Clara, todas estas características que han ido surgiendo de diálogo, de participación, de colaboración. ¿Crees que esta forma de trabajar de Medialab-Prado de comunicarse, de colaborar, pueden ser trasladadas a otros contextos y espacios y por qué? ¿A cuáles y por qué?

C.M.: A mí me parece muy interesante lo de que los usuarios, los ciudadanos puedan entrar digamos. entrar en la institución hasta el punto de influir en la programación. O sea, que yo como ciudadana pueda decir: “pues es que yo en mi barrio echo en falta un ciclo de, yo qué sé, de cine hecho por mujeres y no lo veo en ningún centro cultural”, porque lo que veo es que los centros culturales me dan la programación hecha, ¿no? Pues me creo un grupo de trabajo aquí, me reúno aquí y lo monto en la institución. Al fin y al cabo son instituciones públicas, están al servicio de los ciudadanos, ¿no? O sea, en este caso en Madrid, a ciudadanos madrileños. Entonces eso es algo que a mí me parece que es muy replicable a otras instituciones, de hecho está pasando. Hay muchas instituciones que ya están empezando a trabajar: museos, bibliotecas... con este modelo de trabajo, más... desde no tanto de dentro a afuera sino de fuera a dentro. O sea, dejar al ciudadano que entre y cree la programación, o generarla en colaboración institución-ciudadanía, ¿no? Eso creo que es muy replicable y creo que es el futuro de las instituciones,, no queda otra.

Erica: Aquí entra quizás lo que hablábamos del conocimiento libre. Bueno, pues habéis creado, lo que tú dices, se quiere hacer cine, pues, que se coja más o menos, aunque siempre salen distintos pero bueno. Pues mira, tuvimos este problema y se ha solucionado de esta manera. Así, ya tenéis un conocimiento sobre tal actividad, una documentación.

C.M.: Sí, y que lo que se genera aquí sea abierto, sea gratuito, que digamos también, aquí se trata mucho eso de generar luego de documentarlo luego todo para que quede a disposición de otros ciudadanos. Que los grupos de trabajo documenten lo que están haciendo y que se pueda acceder libremente a ello a través de la página web. O sea, es eso, generar conocimiento y ponerlo al servicio de la ciudadanía también, ¿no? O sea, a lo más accesible, gratuito y fácil posible, ¿no? A través también de qué. Pues de las herramientas digitales que permiten también favorecer todo esto, ¿no? Esa es un poco la filosofía. Lo digital es una... es una manera de facilitar todos los procesos, ¿no? Eso es lo que resume un poco la filosofía del centro, vamos.

Erica: Bueno Clara, pues si quieres añadir algún aspecto más a lo hablado. Muchísimas gracias por la entrevista y por tu tiempo.

C.M.: A ti.

Entrevista nº15. Coordinadora Grupo de Trabajo Wikiesfera.

Realizada por Maria Erica Parrado Roldán a P.H.

Perfil: De formación Filóloga inglesa y Periodista. Se dedica a ámbitos relacionados con la comunicación, como consultora y formadora.



La Entrevista se lleva a cabo en el Minilab A, en Medialab-Prado. El día 23 de julio, lunes, de 2018, a las 16.00h. Con una duración de 00:43:56 segundos.

La grabación de la entrevista se ha realizado con el software -Callnote-, de grabación de videollamada, con la ayuda del programa Express Scribe, software para transcripciones Pro (sin licencia). Sólo uso no comercial en el hogar. Este programa ralentiza la voz para una mayor comodidad al transcribir la entrevista. La entrevistadora (**Erica**), irá con la grafía en negrita, la entrevistada con grafía sin negritas.

El objetivo de la Entrevista es conocer qué es el Grupo de Trabajo Wikiesfera, qué editan, dónde y sobre qué temáticas trabajan.

Erica: Patricia, hemos hablado sobre los aspectos a tratar, y hablaremos sobre estos tres, eh... los dos ámbitos en los que colaboras. Comenzamos ahora con cuestiones de índole personal, para conocer un poco tu trayectoria y relación con Medialab. ¿Qué formación tienes y cuál es tu profesión en la actualidad? Y si está relacionado de alguna manera con la labor que realizas aquí en Medialab.

P.H.: Bueno soy filóloga inglesa y periodista, y me dedico a ámbitos relacionados con la comunicación como consultora y como formadora. Y bueno, pues en algunas de las cosas que colaboro aquí sí está relacionado con esa faceta profesional, pero vamos, el proyecto de Wikiesfera no nació de algo a lo que yo me dedicara profesionalmente.

Erica: Y en tu vida diaria personal ¿utilizas redes sociales, algún blog, página web propia tuya o algún medio digital? ¿Cuáles y qué tipo de contenidos publicas?

P.H.: Pues tanto redes sociales como una página que es un [blog](#). Y gestiono páginas que también están vinculados con proyectos que desarrollo. Y contenidos, pues muy variados, dependiendo... Mi perfil personal pues a veces es más político que... bueno, político de activista y de desarrollo de actividades que estoy haciendo, y en otros perfiles que tengo y que gestiono, pues del tema que en ese momento esté tratando.

Erica: ¿Qué dirías que es para ti Medialab-Prado? ¿Cómo lo definirías?

P.H.: Medialab-Prado es un espacio de experimentación en el que se busca que la ciudadanía haga propuestas que sirvan para entender la cultura desde una perspectiva más experiencial, más de propuestas y no tanto desde una elaboración de un programa cultural desarrollado por un equipo. Y es un lugar en el que interactúan y se cruzan muchas disciplinas y personas, que permite que también surjan proyectos nuevos.

Erica: ¿Qué es Wikiesfera y cuáles son sus objetivos?

P.H.: Wikiesfera es un grupo de trabajo que nació en 2015, el año que yo estuve trabajando en Medialab como mediadora-investigadora. Es un grupo que nació como un espacio de análisis e investigación en el que yo quería intentar entender por qué la mayoría de la gente no trabajaba en formato wiki, por qué le costaba intervenir. Porque yo pensaba que era un sistema que era muy útil para documentar de forma distribuida cosas que están ocurriendo. Puse en marcha un grupo para entender por qué en espacios wiki, no necesariamente en Wikipedia, sino otros proyectos wiki, había poca gente participando. Y me sirvió para concluir que por un lado había una brecha digital que era importante, que tenía que ver con cómo tenías que utilizar la herramienta de edición, que era una herramienta para la que necesitabas editar en código. Es como un lenguaje de etiquetas parecido al HTML, aunque no es programación, pero a mucha gente se le hacía complejo intervenir en ella. Ahora ya existe un editor visual que no te obliga a entrar en código, eso facilita para que más gente edite. Y luego encontré que había una dificultad que era más difícil de resolver, era un sentimiento de falta de legitimidad para contribuir en plataformas como Wikipedia, con frases del tipo: "quién soy yo para escribir la historia". Había gente que venía al grupo y me transmitía estos miedos e inseguridades, el sentimiento ese de no sentirse legitimadas para contribuir de ninguna forma. Ese grupo de análisis pasó a ser un grupo práctico, un grupo de trabajo en el que lo que hacíamos era juntarnos para editar. Primero para detectar problemas que podrían producirse en el desarrollo de un artículo y trabajar juntas hasta que ya lo teníamos como perfecto para poder publicarlo. Y así ir identificando problemas de cara al futuro, digamos a otras personas que quisieran editar. El grupo se consolidó y es un grupo de trabajo en el que tenemos estas reuniones que son semanales. Que no tienen un objetivo en tanto a temática o a objetivos de formación, porque no es un espacio formativo per sé, sino que son espacios para que la gente venga con su ordenador y en la medida que quieran y puedan vayan desarrollando el aprendizaje de la herramienta de edición. Para eso yo estoy obviamente, como un referente, pero no soy la única persona que puede explicar a la otra persona de al lado sobre cómo se edita. Es un espacio en el que podemos tomar el rol de profesoras y aprendices en diferentes momentos, porque no es un taller formativo con objetivos determinados a la hora de que la gente los aprenda, sino un espacio para aprender de forma relajada, sin presiones de ninguna clase.

Y aparte de estos encuentros semanales, luego existen otras actividades que vamos desarrollando según las energías y los tiempos. Unos son las "**Editatonas**". Son

maratones de edición con perspectiva de género, en los que se busca visibilizar a mujeres que no existen todavía sus perfiles en la Wikipedia. Los organizamos de forma temática para visibilizar temáticas específicas en que las mujeres están invisibilizadas y esos encuentros, esos maratones, son entre 5 y 7 h. aproximadamente, sirven para crear esos perfiles nuevos. La mayoría de la gente no suele saber nada sobre la edición y a partir de esos encuentros, muchas veces se suman a la reunión semanal para realmente aprender a editar. Los objetivos son variados. Nació con un objetivo de investigación pero es verdad que es un grupo que ha ido evolucionando y que ahora tiene un objetivo amplio que es conseguir más editoras y editores de Wikipedia porque realmente la gente que edita Wikipedia es muy poca. Eso está generando muchos problemas en términos de contenido, de los tipos de artículos que se crean, del tipo de historia que está quedando digamos en Wikipedia. Y uno de los objetivos amplios es el conseguir que haya en general más editores y editoras. Y luego poner énfasis, no sólo en temas de género, que sí que es verdad que hay una brecha muy grande en Wikipedia, somos menos del 10% de editoras mujeres, y obviamente repercute en el contenido que hay en Wikipedia. Por ejemplo no se llega al 16% de biografías de mujeres. Entonces sí que hay una parte de objetivo que tiene que ver con la brecha de género, pero también con otro tipo de brechas que existen. Y tratar cosas como por ejemplo memoria histórica y temas relacionados con ella, que se trabajen de forma más activa y más visible para digamos ayudar a que no se queden ocultos en la historia.

Erica: ¿Cuál es el proyecto que presentaste cuando la convocatoria de mediación?

P.H.: Yo presenté un proyecto de investigación muy amplio, que era sobre periodismo ciudadano. Yo quería investigar de forma amplia el cambio de paradigma que sentía que estaba ocurriendo en términos de periodismo, de comunicación, o sea, todo lo que estaba implicando las nuevas formas de difundir información a través de redes sociales. Estaba muy interesada en cómo personas individuales con su dispositivo móvil estaban cambiando la agenda muchas veces de los propios medios de comunicación. Y como los medios de comunicación no estaban en aquellos lugares en los que realmente se necesitaban periodistas para informar, y cómo esa situación hacía que gente que no era periodista tuviera que ponerse ese sombrero, o ese chaleco puntualmente para poder facilitar que el resto de ciudadanos nos enteráramos de cosas que estaban pasando en sitios que eran importantes y que no se estaban contando.

Entonces entré con un proyecto que era un estudio amplio sobre esto, que se concretó en cosas muchísimo menos ambiciosas, porque no era factible hacer ese tipo de investigación tan extensa. Entonces luego, pues fui aterrizando esa investigación en actividades específicas, como el grupo de análisis de Wikiesfera y luego también una serie de talleres que hice relacionados con la radio y las nuevas herramientas digitales.

Erica: La primera idea va evolucionando y se transforma en otra distinta. Has dicho que hacéis todos como de coordinadores, son relaciones horizontales. ¿Cuáles serían las funciones de coordinar Wikiesfera?

P.H.: La coordinación la llevo yo porque en realidad es una labor voluntaria y requiere tiempo y yo no puedo pedir a nadie que haga esto. Yo lo hago porque para mí es importante, lo siento como una parte de mi desarrollo activista y lo que pasa es que los roles en el grupo no, he querido huir un poco de la idea profesor-alumno porque me parece que es una idea muy vertical del aprendizaje que no ayuda a que la gente al final se empodere sobre las propias herramientas. Si yo aprendo una cosa y se la cuento a la persona de al lado, seguro que la puedo interiorizar mejor, porque se la estoy explicando a otra persona, entonces intento que eso ocurra. No siempre sale así, y de hecho muchas veces soy yo la que estoy explicando las cosas a la gente nueva, tampoco quiero que la gente se sienta obligada a explicar, hay gente que es más tímida, gente que aunque sepa solo una cosa, le cuesta más a lo mejor explicar. Y tampoco obligo a nadie que haga eso. Cuando estamos más gente y hay dudas, pues sí es interesante que la gente se organice un poquito de forma autónoma y no dependa solamente de mí.

Erica: Medialab de hecho, por lo que estoy viviendo y viendo, es lo que tú dices, no se centra tanto en educación sino en el aprendizaje. Vais aprendiendo y cada uno va poniendo o enseñando al otro lo que pone de su parte. Me has hablado de las Editatonas. Lo vi tarde, hubo una en Sevilla a finales de junio. ¿Sobre qué versó?

P.H.: Esto era un festival de cultura feminista. El de Sevilla fue sobre científicas y vino **Adela Muñoz**, ella es catedrática de química inorgánica. Explicó sobre las vidas de una serie de mujeres que ha investigado: son científicas y españolas y han sido históricamente bastante invisibilizadas. Y de esa propuesta que ella hizo, estuve analizando sus perfiles y al final, la verdad que eran todos interesantísimos y de los grupos que vino, el grupo de personas que se apuntaron a esa Editatona pues se hicieron 5 biografías. Lo que hago en las Editatonas, las que organizo, aplico un sistema un poco diferente, porque participé hace varios años en una editatona que organizó Wikimedia España en la biblioteca nacional y me daba cuenta de que nos habíamos juntado un montón de personas pero al final cada una estaba con su ordenador.

Y me pareció como una pérdida de tiempo, bueno, no de tiempo, sino una pérdida de encontrarse físicamente para que no haya interacción. Yo no le veía mucho sentido, lo que hice fue en las Editatonas que yo empecé a montar, aporté la idea de la gente que viniera se juntara en grupos de 2 y 3 personas para en un espacio previo, no dentro del entorno wiki sino en unos packs colaborativos, que la gente desarrollara, primero la búsqueda de información de forma colectiva y la redacción del texto de forma colectiva. Y una vez que eso estaba terminado ya trocearon partes, cada usuario tiene un taller en Wikipedia, cada uno subía una parte, lo convierte digamos en su formato wiki. Es decir, con todos esos numeritos, esas referencias que tienen los artículos de Wikipedia, y una vez que todo está ya preparado en esos talleres procedemos a crear el artículo de verdad, subiendo cada parte. 1º una primera parte y luego la 2ª, o si son 3 personas, tres. Ha habido un trabajo previo antes, que es interesante porque les obliga a hablar entre ellos, a cuestionarse cosas de forma colectiva, a utilizar una herramienta colaborativa que además mucha gente no conoce, y que les pone un poco en cuestionamiento porque no

están acostumbrados a eso, a crear colectivamente un texto. Entonces pues todos esos aprendizajes de forma indirecta, no es que vengan a aprender eso, se lo llevan también. En el aprendizaje que han hecho ese día pues se llevan el haber hecho un desarrollo colectivo en un pack de este tipo.

Erica: El taller del que me has hablado. ¿Cómo funciona?

P.H.: Bueno, cuando tú te creas un usuario en Wikipedia, una de las cosas que tienes es tu página personal y tu página taller. La página taller en realidad no es una, pueden ser miles. Puedes crearte tantas subpáginas como quieras dentro de tu página de usuaria. Eso te permite trabajar materiales antes de subirlos al espacio principal. Es una forma de incluso ordenarte tú, cosas que quieres ir haciendo, temas que te apasionen que a lo mejor vas apuntando temáticas, nombres de personas, o nombres de lugares, hechos históricos... Tienes un espacio para poder ir organizándote o trabajando artículos específicos y es una práctica en sí, aunque es verdad que todo el mundo, esos espacios son personales pero no son invisibles a toda la comunidad. Yo puedo ver los espacios de trabajo de todos los usuarios. Es todo transparente. No tienes un espacio privado.

Erica: Y con respecto a las Editatonas. ¿Qué temáticas, ámbitos del conocimiento habéis tratado?

P.H.: Pues mira, la verdad es que hemos tocado bastante variados. Las primeras fueron de fotografías. Hubo también de compositoras de música electrónica, este año tuvimos al principio de año de directoras de cine. Y la última que he hecho ha sido hace nada, unas semanas, y ha sido sobre filósofas. Aparte, de científicas he hecho ya varias, porque la de Sevilla no ha sido la primera. Hice el año pasado con lo del 11 de febrero, que es el día internacional de la mujer, la niña y la ciencia, ya me planteó, no me escribieron para que hicieran una dedicada a este tema y ya hicimos la primera de científicas. Y seguramente haré más de esta temática, porque hay muchísimos perfiles y la verdad que todos muy interesantes.

Erica: Sí, la verdad que sí, por lo que he estado ojeando que también ponía "mujeres de la calle", ¿puede ser uno?

P.H.: ¿Mujeres de la calle? ¡Ah! ¿Las calles de Madrid? Porque es un proyecto que hice el año pasado. Es una investigación que empecé el año pasado que todavía no está terminada, está en proceso y es un proyecto que estuve desarrollando con Medialab, bibliotecas municipales y yo. Lo que estuve haciendo es por un lado investigar todas las calles del callejero con los archivos de datos del Ayuntamiento, del callejero, y lo que hice fue localizar en principio las calles con nombre de mujer, y hacer toda una clasificación no solamente de esas sino de todo el callejero en términos, digamos, que habría un grupo de trabajo y estuvimos generando un tipo de clasificación: persona, personaje, animal, lugar, hecho histórico...

Erica: ¿Y había sobre mujeres?

P.H.: Entonces, hay calles de mujeres, calles con nombres de mujeres. Lo que pasa que al final aunque la investigación es más amplia y no solamente está centrada en el tema del género, pero sí que de las que todavía no están definitivas, las localizadas hay muy poquitas, dedicadas a mujeres de carne y hueso, no a Vírgenes, no, a mujeres. Y en el caso de hombres hay una cantidad importante y sobre todo es interesante qué tipos de perfiles profesionales se han visibilizado en el caso de hombres y de mujeres.

Erica: **Interesante. Y es un trabajo importante.**

P.H.: Sí, faltaría un poco el colofón de intentar terminar, seguir teniendo un apoyo para poder seguir con la investigación y poder hacer una investigación más amplia.

Erica: **En Medialab, en el laboratorio de prototipado nació una idea y en colaboración se lleva a la práctica y se crea un prototipo. Me has hablado antes de los orígenes de Wikiesfera, sobre sus primeras ideas. ¿A qué necesidad social o problema le intentáis dar solución?**

P.H.: Yo creo que el problema sería un poco el sentimiento este que he dicho de falta de legitimidad a la hora de contribuir a la historia colectiva. Que tiene que ver con cómo hemos aprendido la historia, de una forma siempre vertical en la que ha habido una transmisión de conocimiento desde una élite, que es la que decide cuál es la historia y cuál es la historia que tiene que ser contada, y la sociedad civil asume como verdad inequívoca lo que se le está diciendo, incuestionable. Lo que intento hacer aquí es que asumamos una responsabilidad colectiva y que Wikipedia precisamente facilite que eso se cambie, es decir, que no sea más esa narración que viene de una élite. Pero para eso tenemos que hacernos cargo. Lo que estamos haciendo es delegar en otras personas la responsabilidad colectiva de esa narración. Para eso hay que cambiar muchos chips internos, que tienen que ver con aportar a la sociedad de lo común, o al espacio de lo común, de forma mucho más activa y no esperar que nos den directrices sobre qué cosas hacer. No es un proceso sencillo y sería interesante poder introducir todos estos aprendizajes y estas formas de entender la documentación colectiva en espacios como la Universidad o antes incluso, en el instituto.

Primero, para aprender a investigar y después para no dejar que esa élite que existe ya a día de hoy, si tú analizas el número de personas que están editando Wikipedia es muy pequeño, entonces aunque no sea una élite organizada bajo un sello editorial o no sea una élite al uso, pero sí es una élite que está marcando la relevancia de ciertas temáticas por encima de otras. Eso hace que yo a lo mejor que utilizo las enciclopedias de papel y que tengo una perspectiva amplia sobre el conocimiento, ya sé que si busco algo en internet y no está no quiere decir que no exista, pero las nuevas generaciones que ya nacieron c internet, cuando buscan algo o a alguien y no está en Wikipedia, están infiriendo muchas veces que no está porque no es suficientemente relevante.

Erica: **Con respecto a la fabricación de prototipos, en este caso de creación de contenido, de conocimiento cultural, ¿qué características tiene este contenido**

creado como producto? ¿Qué aporta a la sociedad? ¿Se podría hablar de procomún y de conocimiento libre? ¿Estaría sujeto a algunas políticas de producción del mercado?

P.H.: Bueno, yo creo que está sujeto a las políticas de lo que Wikipedia establece como contenido que puede ser documentado con una serie de normas. Las licencias sobre las que se rige son las licencias de Wikipedia, que son "Creative commons", y la utilización de recursos fundamentalmente de espacios como la academia, medios de comunicación que se consideren legítimos, es decir no vale cualquier medio tampoco, información publicada por instituciones públicas o privadas que por ejemplo en el hecho de entregas de premios, que puedan aportar la relevancia que hace falta para que por ejemplo una persona sea introducida como biografía en Wikipedia.

Erica: ¿Qué metodologías se utiliza para trabajar en Wikiesfera? ¿Cuáles son sus características? ¿Cómo se lleva a cabo?

P.H.: Bueno, no hay una metodología en el espacio de Wikiesfera como tal, hay muchas metodologías de muchos tipos. Yo intento sobre todo que la gente pierda el miedo a equivocarse, a editar, a crear ese contenido que muchas veces está marcado con la forma en la que nos han educado, en la que no se nos permite casi ni experimentar ni probar cosas y genera muchas inseguridades. Entonces yo lo que intento es ayudar a que la gente que viene le pierda ese respeto al mundo de internet. Entonces siempre les explico que, a diferencia de lo que pasa en el mundo real, en el mundo digital tenemos un maravilloso número de teclas que nos permite deshacer, unas combinaciones de letras que nos permiten deshacer cosas que hemos hecho y que cuando creamos contenido y por lo que fuera pudiera estar equivocado pues ya vendrá alguien a decirlo, pero que no debemos dejar de contribuir por miedo a no hacerlo correctamente y en realidad hay mucha parte repetición de cómo se tiene que documentar. Es decir, la técnica de edición en Wikipedia no es realmente compleja, lo que es complejo es interiorizar, como cualquier aprendizaje, y hacerlo propio. Entonces si tú no sabes escribir bien, porque no estás acostumbrado a escribir, evidentemente te va a costar un poco más, pero te va a servir también de forma muy útil para perfeccionar tu escritura. Del mismo modo, si no has investigado nunca, pues te va a obligar a aprender a investigar de una forma mucho más dinámica. Yo siempre también digo que no debes aprender a editar como activismo. Es decir, si no te gusta editar y te obligas a editar por una cuestión activista no vas a acabar haciéndolo, lo vas a acabar abandonando. Es, aprende a editar para editar aquellas cosas que te gustan, desde cosas que puedan tener con... yo qué sé, que te guste la música, los grupos de música, tipos de música, o que te guste la botánica y de repente te encante documentar las plantas,... es decir, tienen que ser cosas que te gusten, desde lo lúdico, no desde el ámbito ni del activismo ni de la responsabilidad moral porque entonces la presión es tan fuerte que como no sea una cosa que de forma natural entres y te apasione, lo vas a dejar el segundo día. Entonces, bueno, intento que la gente no se sienta en absoluto presionada, que el aprendizaje sea simplificado. La gente no puede pretender aprender un proceso como este en 1h o en 1 día sino que es un proceso,

entonces cada día aprenden un poquito más e ir practicando en tu casa. Tenemos una lista de correo también para consultas, para compartir, que es una cosas que creo que es importante. Cuando la gente hace, por ejemplo, una de las herramientas que ahora se está utilizando mucho es la de traducción, que es dentro de la propia Wikipedia, y entonces la gente que hace su primera traducción pues siempre es ese punto de... bueno pues ahora cuando tienes la publicación hecha, compártela a la lista de correo, porque de esa manera otra persona entrará, lo leerá, corregirá cositas y se irá contribuyendo de forma... se irá mejorando ese propio artículo entre muchas más personas. Y la gente se va y dice "he publicado mi primer artículo" y claro, no es crearlo desde cero pero sí que es la propia contribución de la traducción es muy importante.

Erica: ¿Qué espacios de Medialab utilizáis en vuestras sesiones de Wikiesfera?

P.H.: Pues este. La sala B, excepto cuando hay alguna otra actividad que nos tengamos que mover a otro sitio. Normalmente estamos aquí todos los lunes.

Erica: Bueno, esto creo que lo hemos hablado, los lunes tenéis vuestra sesión y luego tenéis la editatona, y ¿algún otro evento?

P.H.: Justo hicimos un experimento hace un par de semanas en una tienda de cómics. Entré en contacto con esta gente para una editatona en la noche de los libros, hice una editatona de autoras de cómic. Entré en contacto con un par de librerías y con una de ellas, hablando con el chico que lo lleva..."¡Anda! ¿Por qué no hacéis aquí una quedada y tal?" Fue un experimento, no era una editatona como tal. Se trataba de ir allí, estar en un espacio como una tienda de cómics que nos inspirara para crear o traducir artículos determinados. La verdad es que salió muy bien. Era un día de julio y de calor y no todo el mundo, obviamente, se acerca a hacer algo así. La gente que vino fue la de mi grupo. No vino nadie del entorno de la librería, aunque es verdad que la fecha no era la mejor. A lo mejor había que plantearlo en otro momento, otro día de la semana, no lo sé. Haremos seguramente más experimentos. No conllevó un trabajo previo mío de preparación de nada, porque no era el objetivo, sino un poco estar en otro espacio. Incluso algunas veces hemos pensado... pensando en alguna temática, decir bueno pues habrá que ir a alguna biblioteca o algo, porque a lo mejor vamos a necesitar hacer consultas porque estas bibliografías no están online, no están disponibles. De eso por ejemplo todavía no hemos hecho nada.

Erica: Es que no están ni online, claro.

P.H.: Hay muchas cosas que no, muchísimas. Muchísima bibliografía que no hay forma. Lo importante es saber dónde localizarla, para documentarla, claro.

Erica: Bueno, en Medialab hay 6 laboratorios. Entiendo que Wikiesfera ¿podrías decir si pertenece a alguno de ellos? ¿Es más bien un grupo de trabajo, verdad?

P.H.: Es que claro, sí. Porque además mucho de los laboratorios salieron mucho después de que los grupos de trabajo están, o sea, nunca están obligados a pertenecer a un laboratorio.

Erica: **Sí, esta división es nueva de ahora.**

P.H.: Sí, eso es.

Erica: **¿Y hay alguna relación o colaboración con otros laboratorios o talleres realizado en Medialab prado, y cuál es esa relación? Bueno, aquí cabría lo que has dicho de la biblioteca.**

P.H.: Sí que ha habido algún intento, creo que se han pensado cosas pero...

Erica: **¿Con Wikimedia por ejemplo, que sois parecidos?**

P.H.: No, con Wikimedia no. No, porque además el planteamiento no tiene nada que ver. El planteamiento de Wikimedia España es un planteamiento precisamente vertical. Alguien que sabe sobre una temática viene a contarnos sobre ella. Entonces tú escuchas, preguntas, pero no hay esa idea de creación colectiva, de estar juntos y... no.

Erica: **Claro, y los otros grupos es que son también bastante heterogéneos.**

P.H.: Sí bueno, hay de todo. Ahora cuando en septiembre entre el nuevo equipo de mediación y los grupos de trabajo se reactiven o se vean cuales están en funcionamiento y cuáles no, pues sí. Siempre ha habido la idea de intentar cruzar con ciertas iniciativas. Es decir, gente que está aquí haciendo otras cosas y ver cómo interactuar. Pero vamos, de momento no ha habido así que yo recuerde.

Erica: **¿Existen otras figuras dentro del equipo de Wikiesfera, se podría decir?**

P.H.: Ahora mismo no.

Erica: **¿Y hacen falta conocimientos y formación adecuada o se va aprendiendo a medida que se va editando? Bueno, en tu caso tienes tu formación pero bueno, las personas que...**

P.H.: No, lo que tiene que ser es que te sientas cómoda delante del ordenador, es lo único. Que te guste. Como son muchas horas, es decir, yo edito muchísimas horas porque me gusta. Si no te gusta la pantalla, si no te gusta estar con un portátil, plantéate otra cosa. Puedes hacer fotos y subirlas al repositorio de commons, es decir, plantéate otros objetivos dentro de lo que es el entorno wiki. Hay muchas opciones, pero es un poco absurdo que si no te gusta utilizar el ordenador te pongas a editar porque...

Erica: **¿Quién puede inscribirse, en qué medios pueden hacerlo? ¿Qué público?**

P.H.: No, el grupo es abierto a cualquiera. No tienes más que tener un portátil, es el único requisito. No hay otra forma de momento. Aquí no hay disponibilidad de dispositivos, con lo cual, si no tienes portátil es lo único que te hace falta. No hay que

apuntarse en ningún sitio, porque es un grupo de trabajo abierto. No hay ni que inscribirse ni estar todo el rato. Puedes venir un lunes, no tienes ni que venir a las seis. Puedes venir a las 7 o a las 8. No tienes que cumplir ningún cupo. En el caso de las **Editatonas** sí por varios motivos. Primero porque tengo que planificar el número de biografías que podemos llegar a abordar en función de la gente que se apunte. Porque normalmente como son muchas horas seguidas, siempre con apoyo fundamentalmente de "Oxfam Intermon", que me ha apoyado desde el principio. Siempre hay algo de comer y de beber para que durante esas 5 horas la gente pueda tener... pues eso, es como lo del azúcar, necesitas tener... un café... es que es necesario, la gente no puede estar 5 horas delante del portátil sin parar. Entonces es importante tener agua, tener zumos, tener cafés o infusiones y algo de comer. Y a veces incluso cuando has hecho nocturnas, pues tener una cena. Por eso ahí sí que necesito confirmación, sobre todo porque normalmente suele haber lista de espera, porque viene bastante gente, entonces yo necesito realmente la confirmación para poder hacer un grupo que yo sepa que si se han apuntado 40 vienen las 40. Puede fallar siempre alguien

Erica: Síntoma de que está funcionando.

P.H.: Sí, funciona muy bien.

Erica: ¿Qué lugar ocupa internet en Wikiesfera?

P.H.: Pues a veces demasiado, porque lo de los libros y todo eso, yo lo digo siempre, al final la mayoría de la gente (hay gente que sí trae algún libro porque está trabajando con él) recurre exclusivamente a lo que hay en internet. Estaría bien que hubiera un poco más de trabajo offline. Es decir, que la gente se acostumbrara a traer o a tener bibliografía a la que recurre o sobre la que está trabajando y que aporta información que no necesariamente está online. Es que al final el tema de la bibliografía es super importante, yo lo digo pero normalmente no se tiene demasiado en cuenta porque estamos acostumbrándonos cada vez más a funcionar con lo que hay en internet.

Erica: ¿Y Wikiesfera tiene alguna página web propia, blog, o redes sociales? ¿En cuáles estáis y qué contenido se publica?

P.H.: De momento está la página web que se llama Wikiesfera.org. En la página web lo que se publica fundamentalmente ahora, más adelante irá habiendo más material, pero de momento lo que voy haciendo es recopilar crónicas de las [Editatonas](#) en las que, aparte de fotos sobre el evento y un pequeño resumen sobre en qué ha consistido esa actividad, pongo todos los artículos que se han creado para que también la gente pueda ver las personas que han participado, el número de artículos creados y cuáles son, para que la gente los pueda consultar. Luego tenemos página en facebook, cuenta de Twitter. Y luego, aunque esto no es de uso mayoritario, pero también tenemos una página en un espacio wiki que se llama Meta, que es un espacio como de trabajo interno, aunque es abierto, lo puede ver cualquiera, pero ese espacio es un espacio también para ir haciendo una cronología de todas las actividades que desarrolla el grupo y también es un espacio

para si yo por ejemplo tengo recursos que como grupo de trabajo puedo compartir (quías, manuales, cosas así), pues también es un espacio donde se publican este tipo de cosas para compartirlas con la comunidad. Y es un espacio igualmente abierto pero normalmente lo consulta gente del universo Wikimedia.

Erica: ¿El e-mail con qué fin lo utilizáis?

P.H.: El e-mail se utiliza para consultas, para información principalmente.

Erica: ¿Y disponéis de foros o algún tipo de aplicación que [ilegible]?

P.H.: Ah, la lista. La lista de correos.

Erica: Que es como os comunicáis, ¿no?

P.H.: Sí, la lista de correos la creé en 2015 y ha ido creciendo y ya somos más de 200 personas. Y sí que funciona, no es abrumadora, no tienes 40 mensajes al día ni mucho menos pero sirve para que la gente que va incorporándose vaya viendo pues eso, que hay gente que pregunta por dudas, que hay gente que comparte sus artículos,...

Erica: Sólo por ahí, ¿no? ¿No tenéis aparte estos foros que se crean por ejemplo aplicaciones para dialogar o hablar?

P.H.: No, yo creo que no hace falta ahora mismo. No lo veo necesario, y además, que poner en marcha cualquier comunidad online solamente funciona si tienes una comunidad que funciona offline. Y en este caso, la lista de correo funciona porque tenemos un encuentro presencial y eso es fundamental para que la gente luego aporte en un espacio virtual. Creo que se ha demostrado ya de muchas maneras que para que una comunidad funcione, bueno, al menos yo es lo que he podido comprobar es que el espacio presencial, el encuentro presencial es el que asienta la propia comunidad. Como tengas solamente un espacio de compartir cosas online nada más, no funciona. Porque no se crean lazos, la red no se crea, no se crean afectos, eso solamente lo haces con encuentros presenciales. Lo virtual es un complemento, pero no puede ser nunca sustituido por el espacio presencial.

Erica: Con respecto al material que utilizáis, ¿qué tipo de materiales, equipamiento técnico, herramientas digitales, software..., tanto en el proceso de creación del contenido como en la documentación, y quién lo proporciona?

P.H.: Es el portátil de cada una y navegadores, menos Explorer, que da problemas. Se utiliza Chrome, Firefox y nada... no hay ningún software específico. Es crearte tu cuenta en Wikipedia y ya está.

Erica: Sí, tiene su propio software, ¿no?

P.H.: Sí, exacto. O sea, no hay una descarga de nada.

Erica: ¿Y observas algún tipo de limitación en algún momento con respecto a Medialab-Prado?

P.H.: Sí, la red. Cuando hemos tenido la última Editatona..., a ver, en los Grupos de trabajo pasa, a veces y dependiendo de las salas y los momentos, si hay muchos encuentros, si hay mucha gente conectada... pero sobre todo en las Editatonas hemos tenido bastantes problemas. La última, la de filósofas, hubo hora y media o así que nos quedamos sin red. Claro, eso es esencial. Es lo único que necesitas. Entonces claro, la gente al final tuvo que tirar de datos y la verdad es que en ese sentido... bueno...

Erica: La manera de trabajar en Wikiesfera, esa colaboración, la participación, tanto la de Medialab prado, el aprender haciendo, co-creando, esos diálogos, el hablar... ¿tú crees que estas características se pueden trasladar a otros espacios?

P.H.: Sí, yo creo que se usan en muchos sitios. Yo creo que los aprendizajes que... lo que se plantean aquí no es tan extraordinario. Yo creo que hay muchísimas iniciativas en muchísimos sitios que entienden que la educación o la formación no normativa no solamente es ir a la universidad sino que es aprender de otras maneras y acercarte al aprendizaje de otra manera. Vamos, creo que es totalmente replicable en cualquier lado.

Erica: Bueno, si tienes algún aspecto más con respecto a Wikiesfera que aclarar...

P.H.: Yo creo que no.

Erica: Yo he puesto unas cuantas preguntas con la temática de La serrería digital, ¿se llama así el programa de radio? ¿Qué es la Serrería digital y cuáles son sus objetivos?

P.H.: La Serrería digital fue un programa que se hizo durante 4 meses. Un programa en formato de podcast semanal de media hora de duración y que se emitía en M21, la emisora municipal de Madrid, los jueves por la tarde. Y lo que intentaba ser es un espacio para acercar lo que se hace en Medialab-Prado a una ciudadanía que no conoce el centro.

Erica: ¿Eras una de las presentadoras, la única o había alguien más?

P.H.: Bueno, éramos 2 personas: Santiago García y yo. Éramos los dos los creadores y los locutores.

Erica: EL programa me has dicho que era de septiembre a diciembre. ¿La duración...?

P.H.: Media hora.

Erica: Emisora escuela M21 de Madrid, ¿qué contenido emite? ¿De dónde surge la idea de hacer este programa y dar lo que se hace en Medialab?

P.H.: Es una idea de Marcos, el director del centro. Él quiere participar en M41, habla con el director de la radio en ese momento y se plantean hacer una... no sabían muy bien qué, si un programa, si ir allí a la propia emisora o a algún otro programa que ya estaba. Y bueno, Marcos me encargó una propuesta y salió este programa. Ese fue el proceso.

Erica: **¿Qué personas relacionadas con Medialab has entrevistado y qué contaban?**

P.H.: A todo el mundo. Los podcast los tienes todos, incluso puedes ver todas las secciones. Se entrevistó a todo el mundo que... a toda la gente del equipo, pero bueno a todas las personas que estaban haciendo actividad o que podíamos darle difusión del tipo que fuera, o gente que participaba aquí por el motivo que fuera. Entonces dependíamos mucho obviamente de que nos avisaran con algo de margen para poder hacerles las entrevistas y nada, íbamos entrevistando a todo el mundo que pasaba por aquí más o menos.

Erica: **Muy bien. Pues con respecto a la radio, si tienes algo que añadir...**

P.H.: No, están los archivos, son bastante atemporales. De hecho es una cosa que yo creo que se puede seguir escuchando porque, aunque es verdad que hacíamos anuncios sobre actividades de esos meses, pero hay mucha parte de lo que se cuenta ahí que se puede escuchar sin ningún tipo de... vamos, que no está tan cerrado al presente y se puede seguir usando.

Erica: **Es una buena idea, en formato podcast. Muchas gracias por todo.**

P.H.: Nada, gracias a ti.

Entrevista nº16. Experto en Laboratorios Ciudadanos.

Realizada por María Erica Parrado Roldán a F.B.

Perfil: De Formación Ciencias de la Computación de la Ingeniería. Posgrados de Redes y Datos.

La Entrevista se lleva a cabo por Skype. El día 3 Agosto, lunes, de 2018, a las 18.20h. Con una duración de 1:37 minutos.

La grabación de la entrevista se ha realizado con el software -Callnote-, de grabación de videollamada, con la ayuda del programa Express Scribe, software para transcripciones Pro (sin licencia). Sólo uso no comercial en el hogar. Este programa ralentiza la voz para una mayor comodidad a la hora de transcribir la entrevista. La entrevistadora (**Erica**), irá con la grafía en negrita, y el entrevistado con grafía sin negritas.

El objetivo de la Entrevista es conocer qué es un Laboratorio Ciudadano y la actividad que en ellos se desarrolla.

Erica: Fernando, hemos tocado los aspectos que vamos a tratar a lo largo de la entrevista y vamos a empezar con cuestiones de índole personal para conocer la trayectoria de tu formación, trabajo e investigaciones. ¿Cuál es tu formación y a qué te dedicas profesionalmente en la actualidad? Y si está vinculado todo ello, al mundo de los laboratorios ciudadanos.

F.B.: Bueno, primero, mi formación empezó por el lado de las ciencias de la computación de la ingeniería hace muchos años. Es más, cuando empezaba internet a expandirse en el año 95, ahí se habían terminado mis estudios de ingeniería en computación y empecé a trabajar en redes y a hacerme postgrados de redes y datos. Después, por el dos mil y pico, principios del 2000 medio me cansó. A mí siempre me gustó la comunicación, siempre, lo que pasa es que comunicación es muy amplia, porque comunicación va desde el cable hasta las personas. Entonces es muy amplio. Yo siempre estuve ligado al cable, más cercano a los aparatos y por el 2000 y pico dije, bueno, quiero pegar un salto, quiero entender la comunicación desde las personas, que me parece mucho más rico poder trabajar desde ahí. Para poder hacer eso tuve que deconstruirme, porque tuve que hacer estudio de Humanidades.

Ahí, gracias a dios, me encontré a Roberto Aparici y a su grupo, que me guio por los caminos de la educomunicación y me pareció un territorio totalmente apropiado para desarrollarme y bueno, avancé, continué el doctorado, y lo terminé un poco en esa línea. Y hoy mis preguntas tienen que ver que más que nada en cómo ayudamos a los jóvenes hoy, cómo los protegemos, cómo los ayudamos a desarrollarse en este ambiente tecno-social. Eso más que nada tienen que ver las preocupaciones y bueno, hoy dirijo una carrera de postgrado, de especialización en TIC y educación por un lado, y después todas las investigaciones que realizas están orientadas a los jóvenes, y a cómo uno

puede ayudar a que se desarrollen en este mundo de herramientas digitales y de espacios mediados. Ese sería más o menos el resumen.

Erica: Claro, que lo utilicen de una manera... bueno, en la educación también, lo que hacen fuera lo trasladan. Y cuéntanos qué te ha llevado hasta el barrio de Las Letras, en concreto a la Calle Alameda 15. ¿Qué relación tienes con Medialab-Prado y cómo lo has conocido?

F.B.: Es largo. Te voy a hacer la versión larga, porque es la más linda para mí. La versión larga cuenta de que por el año 2014 yo le había propuesto a Roberto Aparici un primer tema de tesis, que tenía que ver con un estudio de adolescentes y su relación con el smartphone. Y a Roberto me dio como que no le gustó. Tenía razón: "Ese es un tema del ayer, un tema pasado. Escribe una tesis para el futuro"...

Erica: Eso es lo que dice él siempre: "Piensa para el futuro".

F.B.: Sí, "...piensa para el futuro, no seas historiador". Y en esa crisis director-tesista tenía una residencia de 1 semana, creo, o de 1 mes en Madrid, e iba un día caminando por Atocha sin rumbo fijo de nada, solamente haciendo turismo y pensando cómo reorganizar todo. Me encuentro con ese edificio entre clásico y futurista.

Erica: ¡Ah, te lo encontraste!

F.B.: Sí, me lo encontré de casualidad. Un sábado me acuerdo que fue. Un sábado, sobre la una de la tarde. Me encuentro con eso, me acerco, decía "Medialab-Prado", y sale un mediador y hace su tarea de mediador. Me cuenta qué es. Y me dice "Si quieres pasar ahora en este momento hay un taller en el primer piso con niños y adolescentes, "Coder Dojo" se llama el taller, donde trabajan temas de informática. Y me fui al primer piso. Había unos 50 o 60 chavales más algunos tutores y para mí fue algo descontracturado, algo lindo ver jóvenes produciendo, no repitiendo. Ver chicos apropiándose de las tecnologías digitales y resignificando su uso para cosas que ellos querían, no solamente para repetir cosas. Yo en ese momento puse el centro de atención en lo que era el Coder Dojo, que era el nombre del taller y no en Medialab, que era la Institución. Pero después también, al caminar por los pasillos y ver toda la cartelería, descubro, por ejemplo, que había trabajo con electrónica, con los arduinos, que yo no lo conocía en ese momento...

Erica: Yo tampoco.

F.B.: Es que eso decía yo pero... entonces lo anoté. Me anoté cosas y a la semana siguiente asistí varias veces a Medialab a los grupos, a ver qué eran esas cosas, y ahí me hice mis primeros contactos, mis primeras simpatías con Mónica Montoya, que era la encargada de Coder Dojo en ese momento, y no recuerdo quién era la otra chica, pero dentro de un rato te lo voy a decir, que trabaja con los arduinos pero ella era arquitecta y organizaba un grupo ahí en Medialab-Prado que era de apicultores urbanos. Digo, qué relación tienen los apicultores urbanos con **arduinos**... Y Sara me lo explica... hoy es la

que dirige con César García "Makerspace Madrid". Otro de los laboratorios en Madrid, que se llama makerspace, lo dirige ella con César García. Me dice: "Medialab lo que trata es de escuchar a los vecinos, sus problemáticas, tratar de intervenir su territorio, tratar de proponer soluciones. No tanto propone soluciones como evitar los problemas y las abejas, en una ciudad con valores malos, medioambientales, no se desarrollan. Las abejas son testigos de la calidad de vida de una ciudad. Entonces nosotros lo que queremos es: convocamos a apicultores urbanos para que nos dejen poner algunos sensores que vamos a construir nosotros en este espacio, dentro de sus colmenas, para monitorear la vida de las abejas y ver cuáles son en cada momento las condiciones de esas abejas, porque eso nos va a decir cuáles son las condiciones de ese pedazo de tierra de la ciudad donde están esas abejas". Y ahí me día cuenta lo que era un indicio de laboratorio, gente preocupada y gente que trata de evitar sus problemas. Y los trata de evitar desde el conocimiento, que puede venir desde una academia, pero también el conocimiento puede venir desde la experiencia, el ciudadano que tiene experiencia, y que muchas veces la academia no le reconoce esa experiencia. Ahí sí se la reconoce.

Bueno, así fue que conocí Medialab-Prado y después siempre me, esa fue una primera etapa. Después hubo una segunda etapa, como objeto de estudio, donde ahí visualicé lo que eran los laboratorios. Porque yo con Medialab-Prado visualizaba ese espacio: Medialab, pero no visualizaba el concepto de laboratorio. Después más adelante, cuando fui replanteando mi tesis, repensando mi tesis, me di cuenta de que existían los laboratorios y que tenían distintos nombres. No había un acuerdo, no había nada todavía sobre una mesa cerrado y se podían llamar "makerspace" algunos, "FabLab", "Living Labs", "Medialabs"... no importa, con sus diferencias, pero de alguna forma eran ciudadanos que hacían cosas y trataban de evitar sus problemas.

Erica: Pues esa es la clave. ¿Utilizas redes sociales personales, tienes página web propia o escribes en algún Blog? Si es así, cuéntanos ¿qué tipo de contenido publicas en cada una de ellas y por qué?

F.B.: Básicamente muy pocas redes sociales, lo que tengo es facebook, soy asiduo publicador en mi facebook. Lo que me interesa es compartir algunas cosas que provoquen, algunas cosas que llamen a la reflexión y que me permitan estar en contacto con esa comunidad de gente que se ha armado en torno a mi página, digamos. Es solamente eso. Después esas cosas de ahí van automáticamente a Twitter, que casi no uso, solamente lo que se publica en facebook, que va a Twitter. No sigo la lógica Twitter y para escribir... no tengo mucho tiempo porque le está robando más la escritura académica, el trabajo académico. Pero a mí las redes sociales me sirven para explorar, para descubrir cosas, y también para sentar un poco la posición de uno. Decir, bueno, este es mi pequeño punto en el planeta y este soy yo, y estos son mis principios. Y si no te gustan tengo estos otros, como diría Groucho Marx. Pero bueno, la idea es usar las redes sociales como elemento de contacto, de vinculación con el otro.

Erica: Sí, yo te suelo leer muchas veces y es lo que tú dices, que te haga también pensar y ver otra forma, otros puntos de vista, otras personas.

F.B.: Sí, tranquilamente.

Erica: Con todo el mundo no se puede hacer, no existe esa comunicación, ¿verdad?

F.B.: No, pues por eso también uno tiene que tener un delicado equilibrio con lo que pone, con lo que hace... buscar el equilibrio. Yo la otra vez, sin querer el año pasado, con desconocimiento intervine sobre el tema de Cataluña. ¡Uh! la mitad de los compañeros me amaron y la otra mitad me odiaron. No es un problema... donde yo intervine sin saber. Yo no tengo problema en intervenir sabiendo porque ahí puedo sostener una argumentación. El problema es intervenir sin saber, no puedes soportar... y uno genera estupideces y genera controversias de gusto.

Erica: He estado desde finales de Mayo, todo Junio y Julio, viajando a Madrid semanalmente. Así, he podido hacer el Trabajo de Campo en Medialab-Prado, recogiendo datos e información, tanto a través de la Observación como de las entrevistas. Lo primero, al llegar, fue conocer el sitio, sus instalaciones y distintas dependencias. En seguida te haces con el lugar pues es muy abierto, diáfano, te puedes mover con total libertad. Para mí, y con lo que respecta a esta investigación, un paso fundamental ha sido visitar en persona Medialab y entrar en los distintos grupos. Entonces Bordignon, desde tu experiencia en Medialab y a través de tus investigaciones: ¿Qué es un laboratorio ciudadano de experimentación y cuáles son sus características? ¿Qué es Medialab-Prado y cuáles son sus objetivos, o qué tiene como meta?

F.B.: Es un laboratorio ciudadano, un laboratorio de colaboración ciudadana, como de gran categoría, al cual le cabe Medialab tranquilamente. Es un espacio de conexión, de vinculación principalmente dirigido a los ciudadanos, donde estos pueden interactuar de otra manera, con sus propios territorios, su propia realidad a partir de proponer, a partir de generar cosas. O sea es un espacio donde en el caso particular de Medialab-Prado no hay que olvidarse nunca de que es financiado por el Ayto. de Madrid y funciona como un espacio Municipal pero que no es la clásica ventanita de quejas. Otra interfaz.

Me parece que la clave está en estudiarlo como interfaz a los laboratorios ciudadanos. Porque no es la clásica interface de quejas, donde voy, expongo: Mire soy Bordignon, vivo en [...] y la farola de mi puerta está rota. Esa puede ser una interfaz. Y otra también tiene que ver con las mismas cosas, el mismo espacio, pero que involucra de otra forma a los ciudadanos, que los ciudadanos de alguna forma quieren participar de los problemas y de cómo ese prototipo, o cómo se diseña esa solución a problemas. Esto en el caso de Medialab-Prado puntualmente. Entonces en general son espacios de reunión, espacios de conexión, son espacios donde los ciudadanos son los primeros actores y donde después hay conocimientos desde la experiencia, conocimientos de la academia, que muchas veces están presentes, que se vinculan y que potencian a las personas para

hacer cosas. Eso es más o menos lo que entiendo son los laboratorios. Y además quisiera ir un poquito más allá y decir que me parece una nueva forma de institución propia de estos tiempos.

Erica: ¿Qué otros laboratorios ciudadanos has visitado? En tu tesis hablas que existen distintos tipos: Laboratorios de medios / ciudadanos /de diseño y fabricación digital / laboratorio de activismo. Con respecto a Medialab. ¿Dónde se ubica, no tiene un poco de todos, o dónde queda?

F.B.: Sí, en su momento tuve que hacer categorizaciones porque de alguna manera había que, a ver, si en ese capítulo tú ves al principio, la mayoría de estos espacios corresponden a lo que se llama en sociología "movimiento de innovación de base". O sea, son, de alguna forma, espacios colectivos donde las personas se hacen expertas en manejo de determinadas tecnologías, y esa experticia les da buenas posibilidades de aplicación. Que después si eso uno lo utiliza para un Silicon Valley o lo utiliza para un movimiento verde va a depender de donde esté parado. Pero en general tiene que ver con eso. Los FabLabs están más orientados a espacios de fabricación digital, pero más vinculados a la academia, a carreras de arquitectura, de ingeniería, y además tenemos que ver que su origen fue en el MIT. Entonces se caracterizan por eso.

Después, por otro lado, los Medialabs, los originales Medialabs tenía que ver más que nada con espacios de exposición, de arte, arte electrónico, arte de vanguardia... hasta que vino Medialab del MIT y cambió todo. Dijo no, también esto son lugares de producción, no solamente de exposición, y Medialab-Prado, algo que al principio era, pero cuando Marcos García asume la dirección lo cambia totalmente, deja de ser un espacio de exposición. Al principio Medialab-Prado fue un espacio de exposición, cuando estaba en la calle Conde Duque. En las entrevistas con Marcos, lo dijo: No, nosotros quisimos que sea un espacio donde la gente esté vida e interactúe, se sienta bien, quiera ir, quiera volver y quiera pasar tiempo ahí dentro. Entonces tiene que dejar de ser un espacio expositivo, aunque después siguieron conservando el nombre. Después estuvieron los makerspaces. Los makerspaces un poco es la vieja filosofía del "hágalo usted mismo". Aquellas personas autodidactas, que aprenden por su cuenta y que son capaces de construir cosas, de reparar cosas... bueno, pero ahora con todo el poder de las herramientas digitales. Entonces los makerspaces vinieron desde ese lado y con el apoyo por ejemplo de la revista Maker. Bueno, ahí sí hizo la gran comunidad mundial.

Y después están los otros laboratorios, los laboratorios donde lo que los define es lo ideológico, hay una síntesis ideológica y las actividades y la tecnología está puesta en sintonía con las acciones derivadas de esa ideología. Están los eternos "hackerspaces", ¿por qué? Porque esos son... la diferencia es que... a ver... todo lo malo, como decía él, vino de Norteamérica, todo lo más ideológico vino de Europa, eso es lo que contestó, porque muchos de estos laboratorios, la parte ideológica han venido de Francia y Alemania. Perdieron en Italia, perdieron en España, pero el costado más ideológico con

los labs es menos negocio, menos como nicho de negocio, yo lo veo. Después está toda la gran movida y el gran desarrollo que hubo propio siempre en Cataluña. Cataluña fue tierra fértil para que estos modelos se desarrollen, para que se hagan pruebas, para que crezcan. Hoy la tabacalera por ejemplo es un espacio ahí en Cataluña muy importante de laboratorio ciudadano.

Erica: Claro, yo estoy empezando a conocer. Ha sido con Medialab donde he empezado a conocer este mundo de los laboratorios. Y en tu tesis pues ya me has dado un poquito de vista de lo que hay, de lo que son.

F.B.: Claro, sí, lo que pasa es que, a ver, el patrón, la suerte y la referencia hoy es Medialab-Prado. Es la referencia hoy. Es más es reconocido en Iberoamérica. Hay muchos laboratorios que se han armado en países de América que siguen el modelo de producción colaborativa que es el modelo interactivo que generó en Medialab-Prado. Eso hay que reconocerlo. Y además el estar, el ser parte del ayuntamiento también hace que sea interesante como se involucran los ciudadanos, como vive en la ciudad y como interviene en la ciudad los ciudadanos. Entonces ese tipo de cosas lo hacen bastante interesante.

Erica: Cada Grupo de Trabajo en los que he estado como observadora, parte de intentar dar solución a una determinada problemática o necesidad social. ¿Está Medialab más orientado al desarrollo e innovación social que en estos otros espacios de los que hemos hablado antes?

F.B.: Sí, yo estoy convencido. Es más, en este momento es como que Medialab, hablando de Medialab-Prado, como que ha tenido épocas. La primera época tuvo que construir una marca, entonces esa marca la construyó a partir de elementos de la tecnología digital. Son los primeros en apropiarse de impresoras 3D y mostrar los arduinos en el arte electrónico. Entonces es como que crearon una marca al principio que los asociaba con un espacio geek. Es el espacio geek de Madrid. Después Marcos, una vez que tienen esa asociación, lo que hace es decir -bueno sí, somos geek, divino, ya tenemos la marca, ahora hay que darle sentido a esto- Y ahí es cuando empieza el desarrollo de los grupos. Y vas a ver que esos grupos tienen que ver, no con una lógica de negocio, no con una lógica de "vamos a juntarnos para hacer un prototipo de tal cosa para después comercializarlo". Tienen que ver con una lógica de solucionar problemas. Por ejemplo, ahí tienen un espacio, no sé si lo pudiste visitar, que es el de Fran (Francisco Díaz)...

Erica: Sí, estuve hablando con él. Y también con Daniel, el coordinador del FabLab. Sí, estuve allí.

F.B.: Por ejemplo, Fran, esos fueron hacía el desarrollo de prótesis, pero no a imprimir manos por imprimir para una foto, sino a tratar de involucrarse con personas con discapacidades, con problemas, con los padres, con los hijos para tratar de darle valor agregado a las prótesis, para tratar de que esas prótesis se mejoren y tengan algunos

elementos que no solamente sean la mano tonta de plástico, como quiso todo el mundo. Entonces ahí está la característica.

Erica: Y además me dijo una frase: "[...] hablando con las familias, debatiendo en esos meses, decían, ¿por qué tiene que ser la prótesis de una mano como una mano?" La vamos a fabricar de nuevo, puede ser cualquier cosa que queramos.

F.B.: Exactamente, si esta prótesis te puede ayudar a tocar la guitarra, y no necesariamente tiene que tener la forma de una mano, sí, hagámosla. Bueno, o por ejemplo lo que yo te decía de los apicultores urbanos y la electrónica. El fin tenía que ver con poner auditorios de la calidad de vida de la ciudad y tener elementos concretos que nos digan: miren, acá hay algún problema, acá hay otro,... Ahora, pero esta segunda parte que fue: bueno, tenemos toda la electrónica y toda la tecnología, y somos muy duchos en el manejo de estas herramientas, ahora la estamos aplicando a problemas puntuales de los vecinos.

Esta fue la segunda parte. Y la tercer parte de Medialab-Prado, la tercera etapa, es la que se está viviendo ahora, que empezó con el día que le dieron a Lorena Ruiz, la mandaron a hacer las primeras pruebas para ver si era posible hacer un Medialab distribuido. Y ya no solamente atiende ahí, poder empezar a generar pequeños Medialabs en los distritos, distribuidos, con cierto grado de sustentabilidad que permitan tejer una red y que ya no sean solamente un espacio centralizado. Y con todos los "experimenta distrito" se está tratando de buscar eso. Ellos no tienen una receta, una fórmula, tienen la idea de que para que crezca y verdaderamente sirva, mucha gente con sus problemas no va a viajar de los barrios a la capital, no va a viajar.

Erica: Ni cabría todo el mundo.

F.B.: Exactamente. Tienen que generarse más espacios con espíritu Medialab en los distritos y potenciarse. Que esa es la etapa en la que están ahora.

Erica: Claro, y llegar a esa diversidad de personas, de perfiles. Lo primero que vi al llegar a Medialab, antes de entrar, fue un cartel en la pared de la plaza, en la entrada principal, que nos avisa y nos narra lo que nos vamos a encontrar. Dice el cartel: Medialab-Prado, Centro de Cultura Digital. Háblanos sobre qué es la cultura digital y qué tipo de saberes se engloban bajo este nombre. Esto nos lleva a ver cuáles son los ámbitos de la sociedad, digamos las temáticas o áreas del conocimiento que se abordan o se trabajan en Medialab-Prado.

F.B.: Me estás preguntando cuáles son las temáticas que se abordan.

Erica: Sí, porque alguien que vea "cultura digital". ¿Qué es la cultura digital?

F.B.: Es indudable que en muy pocas décadas, 3, 4 o 5 décadas, nuestro mundo se ha expandido, se ha enriquecido y a la vez complejizado por las tecnologías digitales. Nuestro mundo ya no es lo que era. Hemos creado una capa nueva que recubre nuestro

espacio físico, que lo ha expandido, y es la capa digital. Sobre esa capa extendemos nuestro radio de acción, complementamos cosas que realizamos sobre el espacio físico, sobre esa capa nos entretenemos, aprendemos, trabajamos, nos enamoramos, nos desarrollamos intelectualmente. No es un problema de una máquina, sino que hay una suerte de cibercultura que se está desarrollando que tiene que ver con esos nuevos territorios que se han anexado a nuestro espacio físico. Esa es un poco la idea.

Erica: **Tratando sobre esa nueva capa, yo he llegado a ver que, como tú dices, son muchas las temáticas que se abordan desde Medialab-Prado, porque lo mismo puede llegar una persona que entiende de algo, a una persona que no ha estudiado y quiere desarrollar su proyecto. La variedad es que tiene esta amplitud...**

F.B.: Medialab-Prado también se define, si uno lo quisiera definir, por una comunidad de aprendizaje, donde todos aprenden de todos. Eso hay que tenerlo claro. Una de las cosas que sucede constantemente es aprendizaje. Y la gente aprende de otra forma, no aprende de la forma que se aprende en una escuela. Porque ahí se aprende a partir de problemas concretos, de necesidades concretas, de problemas reales y cualquiera que tenga desarrollado un saber va a ayudar a otro. Entonces también hay que entenderlo a los labs como espacios de aprendizaje, pero no el aprendizaje de las escuelas regladas sino un aprendizaje informal.

Erica: **Cuando me preguntan qué estoy estudiando, sobre cuál es la temática de esta investigación, y les menciono que es un laboratorio ciudadano, quienes no están relacionados con este mundo, no entienden bien lo que es. Entonces comienzo haciendo referencia al Centro Cultural Clásico, al que todos conocemos, al que hay uno en cada pueblo, en cada barrio, en cada distrito de ciudad. Y partiendo de ahí intentar explicar las características que hacen a Medialab lo que es.**

¿Qué crees que diferencia a Medialab-Prado de un Centro Cultural clásico? O incluso qué diferencia a Medialab de un laboratorio académico. ¿Qué hace a Medialab-Prado ser lo que es? Quizás todo ello se responda con esta otra pregunta: ¿Qué aspectos esenciales e importantes destacarías de Medialab como ejes vertebradores o transversales?

F.B.: De un centro tradicional cultural yo lo diferenciaría por lo siguiente: en general en los centros culturales, las agendas son armadas desde un lado y sin la participación de los asistentes. Son agendas impuestas y en general tiene que ver con una política del centro. En los labs las agendas son consensuadas, los grupos de trabajo son grupos de trabajo consensuados. O sea, hay una alta participación del ciudadano en el armado de cuál va a ser el plan de trabajo del espacio. Después con respecto a una universidad, un centro universitario... La Universidad es la función del conocimiento, es su orientación, su fin y acá lo que estamos hablando es de ciudadanos que habitan sus problemas y que quieren tratar de buscar soluciones.

Entonces, si bien puede haber producción de conocimiento, el conocimiento que se produce en Medialab es un conocimiento situado, es un conocimiento propio, es un conocimiento que surge de una necesidad. En la Universidad necesariamente no pasa eso. Y por otro lado en la universidad es raro que los equipos contengan personas con saberes de la experiencia. Generalmente los equipos de la universidad tienen que ver con recursos humanos académicos y no con recursos humanos de la experiencia. Generalmente los recursos humanos de la experiencia son tenidos en cuenta muy por abajo o no a lugar. Esto lo tiene muy desarrollado el Dr. Antonio Lafuente, de Medialab-Prado, toda esta temática. El saber experiencial y el saber académico en los labs.

Erica: ¿Qué tipos de Proyectos se hacen en Medialab, nos puedes poner ejemplos, surgidos de la cooperación? ¿Hay alguno que te llame más la atención?

F.B.: Tipos de proyectos... A mí lo que más me ha gustado es el modelo de espacio de producción colaborativa llamado "interactivos", que es un poco, junto con el concepto de mediación, el modelo de producción colaborativa e interactiva, me parece que son las 2 marcas más importantes que tiene Medialab. El modelo de producción colaborativa, de alguna manera, bajo una temática que los une, trata de que convivan durante 1 o 2 semanas un grupo de personas con distintas trayectorias, con distintos saberes ayudando a desarrollar una idea que alguien eligió, que alguien presentó y otro eligió, tratando de ayudar a desarrollar un prototipo que pueda satisfacer una idea o proyecto que alguien presentó. Entonces todos los años hay varias convocatorias e Interactivos en Medialab-Prado y después hay convocatorias especiales, por ejemplo "Interactivos por la democracia". O sea que ya son puntuales. Me parece que ahí está lo bueno, ese modelo de producción colaborativa donde gente que no se conocía se complementa, convive y trata de potenciar una idea o proyecto y sacarla adelante en 15 días. Bajo ese marco te podría decir que están los ejemplos más significativos para mí.

Erica: Y tengo que mencionar, con respecto al vocabulario, puede asustar un poco al acercarnos a Medialab, se puede pensar que no es accesible a todo el mundo: Prototipar, Processing, makerbot, arduino, Reprap, software libre, maker, a todo se le añade Lab: FabLab, PrototipaLab, DataLab, etc. ¿Cómo familiarizarse con todo ello? ¿Es tan complicado como suena o puede parecer?

F.B.: Para ellos es una preocupación eso. Más de una vez me lo han preguntado. Una de las barreras para comunicar mejor a los ciudadanos es que han construido un lenguaje cerrado y eso Lorena me lo planteó, Lorena Ruiz. Han construido un lenguaje cerrado y ese lenguaje cerrado muchas veces les da distancia al ciudadano común. Eso es algo que tienen en revisión, algo que charlan constantemente, como hacer el lenguaje más franco, más abierto y que no asuste tanto. Si bien hay una parte del lenguaje que es la parte tecnológica que bueno, responde a cánones externos. Después tienen una parte propia que sí que pueden trabajar para mejor y que tratan de buscar cómo suavizar y hacerla más franca, más directa.

Erica: Claro, porque luego tú vas allí y te vas haciendo con el vocabulario y te vuelven a preguntar fuera y es como que tú lo trasladas. ¿Y qué es eso, dicen?

F.B.: Pero me parece que una de las palabras claves que también define a Medialab, que está asociado a su idiosincrasia, es "Prototipar". Esa no hay que perderla de vista. Porque los laboratorios son espacios de hacer, no son espacios de decir solamente, son espacios de decir y de hacer. O sea, ellos quieren intervenir su propio mundo, buscan intervenir su propio mundo y para intervenirlo hay que hacer. Y el prototipo, como producto de su hacer, es algo que está siempre inacabado. Es algo que está en un estadio beta, de mejoras. Por eso ellos no hablan ni de producto final ni de ninguna de las palabras que se pueden utilizar desde la empresa en relación a cuando se habla de productos. A ellos les gusta más hablar de prototipos, porque saben que esta solución siempre puede ser mejorada por ellos o por otros.

Erica: Y este saber, el conocimiento ha estado siempre vinculado a instituciones educativas. Y esto con Medialab cambia, cambia el relato, el saber está vinculado a las distintas formas de hacer en Medialab, y se hace más accesible a todos: ¿Qué viene primero? ¿Saber para Hacer o Hacer para Saber? Y si a través del aprendizaje colectivo se van transformando los distintos saberes.

F.B.: Sí, a partir del aprendizaje colectivo, los saberes se transforman. Es muy rica la variedad que hay ahí dentro de opiniones, de experiencia, de trayectorias de vida,... Y al no haber una suerte de jefe, una pirámide que ordene todo, digamos, cada una de las personas que está ahí tiene posibilidades de entrar, de mostrarse, de aportar. Entonces sí hacen que esos saberes que portan cada uno puedan entrar en juego a lo largo de las prácticas que realizan.

Y el hacer es un hacer muy de la... yo lo vi muy asociado a las ideas del pedagogo americano de principios del siglo, John Dewey, donde Dewey era un fanático del hacer y él planteaba que todo trabajo educativo tiene que comenzar con un hacer. Tiene que tener un hacer. Después lo que veo también bastante cercano a Freire es ese concepto de todos aprenden de todos. Son gente que quieren leer su propio mundo y además intervenirlo. Y eso también está muy vinculado con las éticas hackers que escribió en su momento el filósofo finlandés, a principios del año 2000, Pekka Himanenn, escribió un libro muy chiquito que tuvo un estilo de Manuel Castells, donde él lo que presentó ahí es el concepto de ética hacker, y también veo que parte de esa ética hacker, o de ese modelo hacker se da en los laboratorios.

Erica: Entonces es como lo de la gallina y el huevo, ¿no? ¿Qué es primero, el huevo o la gallina? ¿Qué es primero, el saber o el hacer? ¿o ambos ahí conviven?

F.B.: Yo soy más afín del hacer para saber. Yo soy mucho más afín a eso, pero a ver... hay ciertas cosas que no se transmiten. Hay ciertas cosas que es necesario experimentarlas, que es necesario problematizarlas, que es necesario trabajarlas a fondo para aprenderlas. Y que su aprendizaje no pasa por la mera transmisión sino pasa por

chocarse muy fuerte con problemas, con ejercicios y ese es el hacer, para después interiorizar y construir ese conocimiento. Yo soy más del hacer primero.

Erica: Estuve hablando con Lorena Ruiz, vi que la entrevistaste también, que coordina el Proyecto de Experimenta Distrito, el cual tuvo una primera experiencia muy buena, una fase piloto que fue Villaverde Experimenta. Sí es cierto, que para los Grupos de Trabajo, la presencia, el verse en Medialab una vez a la semana o cada quince días es muy importante, mantienen esa conexión. ¿El laboratorio debe salir a la calle o los ciudadanos entrar en el laboratorio?

F.B.: Esto es un juego de seducción también porque el ciudadano no está acostumbrado a esto, no sabe lo que es. Entonces hay mucha tarea de mediación. Cuando uno va a llevar los servicios de un laboratorio o un distrito, cuando uno quiere hacer alguna actividad centralizada, hay una... yo creo que la mayor carga de trabajo no está en la actividad en sí sino en la tarea previa que tiene que ver con la sensibilización a partir de que los mediadores estén hablando con los actores de ese distrito, con los actores principales, comentándoles, contándoles, seduciéndoles de lo que está por venir y cómo va a ser lo que viene. Entonces porque nadie se imagina lo que es un laboratorio. Nadie se imagina. Todo el mundo está acostumbrado a la ventanilla de quejas.

Erica: Exactamente, a... ¡solúcioname esto! Tengo un problema, solúcionamelo. Aquí es al contrario.

F.B.: Es difícil que te digan: "Bueno Javier, ahora ¿cómo quieres planificar esa plaza? ¿Qué quieres hacer en esa plaza de tu barrio? ¿Cómo hacemos una nueva versión de la plaza? Díganmelo ustedes."

Erica: En Medialab, en el Laboratorio de Prototipado y en los distintos grupos donde se prototipa, nace una idea y en colaboración con otras personas se lleva a la práctica, se crea un prototipo. Explícanos cómo se llevan a cabo estos procesos de creación desde esas primeras ideas hasta llegar al Prototipado? ¿Siguen unas fases concretas?

F.B.: En el modelo interactivo los que trabajan metodológicamente, hacen una convocatoria, tienen un lema, que sé yo... "Agua con recurso escaso", "Moneticemos la basura", "Por una ciudad con menos ruido",... no sé, hay un eje, hay un lema que define un eje. Después hay gente que presenta una propuesta, un proyecto bajo ese lema para trabajar en ese periodo que se instala el laboratorio interactivo. Generalmente son 2 semanas. Entonces, que sé yo... alguien dice vamos a hacer algo del agua. Entonces alguien manda una propuesta y dice, como ejemplo: "A mí lo que me interesa es desarrollar un medidor de pH rápido y económico, porque desarrollando un medidor de pH rápido y económico vamos a hacer como que cualquier ciudadano lo pueda llegar a tener y cualquier ciudadano puede llegar a ser un sensor de la calidad del agua pública en su zona", por decir algo.

Un jurado verifica si esa propuesta está en línea con la llamada, verifica si de esa propuesta puede construirse un prototipo en el plazo que vaya a durar la actividad, y que otras capacidades, que otros recursos humanos necesitaría ese equipo para desarrollarse. Bueno, si aceptan ese proyecto, ese ya es un proyecto para ese ciclo de Interactivos. En general seleccionan 10 proyectos. Una vez que los diez proyectos están seleccionados se publicitan y se hace una llamada a colaboradores de proyectos, donde personas que quisieran participar dicen: - “Ah, que guay, me gustaría con el proyecto del agua, engancharme, yo soy programador. Si hay algo de programación lo puedo hacer yo”. - “Ah qué bueno con el proyecto del pH. Yo soy técnico químico”. - “Yo soy una abuelita y ahí no voy a poder hacer seguro.

Entonces ahí se hace la convocatoria a participantes, después de la convocatoria de participantes se asignan, creo que más o menos hasta 10 participantes por equipo, y después durante 15 días conviven esas personas, cada uno en su grupo pero con espacio de convivencia general, desarrollando esos proyectos. Pero, ¿qué desarrollan? Los prototipos. Por eso es importante el prototipo, porque es una primera expresión de solución a una determinada problemática. Entonces ese es más o menos el modelo de producción que tienen ellos. Después puede ser que necesiten algún recurso fino o algún material más fino o que requieran de algún profesional particular. En ese caso Medialab trata de buscárselo. Por ejemplo, para lo del agua se necesita un médico, porque hay algunas consultas a realizar. Seguramente les consigue un consultor externo un médico.

Erica: Es curioso como ellos mismos, al formarse en grupo, como que hay un poco de todo. Siempre hay alguien que haga eso que el otro no sabe. Y yo lo he visto... entrevisté a Fabi, que habían hecho este año, una de las convocatorias: "El Eco Robotótem". Y han construido, han prototipado un robot para medir el ambiente, la contaminación en Madrid, para ponerlo en determinados sitios. Ese sería el futuro. Y era muy interesante porque llevaba una planta dentro y el mismo robot gestiona cómo y cuándo darle el agua para que esa planta viva. La verdad es que está muy interesante. Los grupos de trabajo siguen también, parten de su idea y van desarrollando, sí, igualmente, aunque más a largo plazo.

Y si hablamos sobre este prototipo, o en otros casos se habla de conocimiento cultural creado: ¿Qué características tiene como producto y qué aporta a la sociedad, a las llamadas ciudades inteligentes y democráticas. ¿Se puede hablar de procomún y de conocimiento libre? ¿A quién pertenece el conocimiento?

F.B.: Ellos lo que tratan en todos los proyectos es, a ver, a ellos les interesa mucho la documentación. Ellos continuamente promueven que todo proyecto tenga su documentación y que sea algo que permita que otra persona replique lo mismo que han hecho. Porque ellos entienden que el conocimiento, al menos el que se produce ahí, tiene que ser un conocimiento abierto y replicable. Ahora, un poco relacionando, tú dijiste la palabra "procomún" o bienes comunes, esa fue otra palabra propia del lab, y en particular de Medialab-Prado que a mí me llegó. Y no es casualidad, porque al principio

uno lo miraba como algo artificial, un laboratorio del procomún, un laboratorio de los bienes comunes. Y a medida que empecé a profundizar en investigaciones y en charlas con otros espacios de este tipo, empezó a empezar el procomún y los bienes comunes.

La parte ideológica es la parte de la defensa del ciudadano y la defensa de lo que es del ciudadano. Eso es lo que está ahí dentro. Ya no es un problema entre una Institución pública y el ciudadano, sino que el procomún, como dice Antonio Lafuente cuando dice "yo se lo tengo que explicar a mi abuelita así que se lo tengo que explicar fácil", es aquello que no es "mercantilizable" porque es de todos y no es de nadie en particular. Y eso tampoco es de los municipios ni los ayuntamientos. Hay cosas procomún, nosotros aquí en Latinoamérica tenemos muy poca experiencia en procomún. Después me di cuenta de que Europa sí tiene mucha experiencia en procomún, su convivencia, su desarrollo siempre se basó en el procomún. Después leyendo me he dado cuenta de eso porque [ilegible] en una pequeña villa en el bosque, no era de nadie pero era de todos. Y todos tenían que tener algunas reglas acordadas entre ellas para que el bosque los siga nutriendo de lo que necesiten y no matarlos. Y que si alguien tomaba algo de más, estar alertados de que no podían tomar algo de más porque iban a destruir eso. Entonces después me di cuenta de que el concepto de procomún es un concepto muy arraigado en Europa, que acá no es tan común. Pero no de gusto ese concepto y esa defensa por el procomún es parte de la parte ideológica de los labs.

Erica: Entonces, ¿Este prototipo está sujeto, como producto, a las políticas de producción del mercado? En el caso de que se hiciese un prototipo, ¿se llega a ir más allá?

F.B.: No necesariamente. Ellos lo que buscan es poder habitar sin problemas, poder visibilizar sus problemas, y poder empezar a participar en algunas soluciones a sus problemas. Y el prototipo es el medio por el cual implementan esa solución. Por eso esos proyectos tienen que [ilegible] sus problemas. No tiene que ver con [ilegible] para comercializar, para nada.

Erica: ¿Cuál es la Metodología de Medialab-Prado? ¿Y qué características tiene? ¿Cómo trabajan en Medialab? El movimiento maker, hablando con Daniel del FabLab, me decía que en verdad no se estaba inventando nada que no se hubiese hecho ya antes, y en cierta forma así es. ¿Qué contempla el manifiesto maker? ¿Se da en Medialab en toda su extensión?

F.B.: A ver, un poco la metodología ya te la respondí en la pregunta anterior, que era el modelo interactivo. Ellos tienen un área fundamental que es el área de fabricación digital, FabLab, makerspace... no importa, que es el área donde están las maquinarias y los saberes necesarios para la ayuda a la construcción de prototipos. Ese espacio, como el que dirige Daniel, es espacio maker que tienen ellos es un espacio de apoyo a los grupos de trabajo, digamos a los distintos grupos de trabajo y también a los procesos interactivos, a las llamadas de interactivos para cuando necesiten determinadas cosas que les sean fabricadas, ya sea en madera, en plástico o con una impresora 3D, o con un

cortador láser, se los van a dar ahí y se los van a asistir. Por eso es algo vital y esencial de apoyo a los proyectos.

Erica: Sobre la mediación cultural. ¿Qué es ser un mediador cultural en Medialab-Prado? ¿Es importante? Este año, se acaban de celebrar en julio las convocatorias siguientes para los mediadores. Háblame sobre la importancia de la mediación cultural en Medialab-Prado.

F.B.: La mediación cultural es básica. La mediación cultural para ellos es como yo te planteé hoy. Dejaron de ser un espacio expositivo y pasaron a ser un espacio interactivo, donde los vecinos se sientan parte de las interacciones. Ellos necesitaron desarrollar una serie de recursos humanos que promuevan eso y son los mediadores culturales. Funciona primero por un lado te cuentan lo que es. Te invitan, te hacen pasar, te cuentan y te muestran. Eso por un lado. Pero por otro lado son los que ayudan a que los grupos de trabajo se desarrollen, a que la semana de Interactivos se desarrolle. Son personas que se tienen que encargar de esa gestión, de que esas cosas sucedan. En los últimos años se han incorporado algunas horas a los mediadores culturales de investigación. Se les reconocen algunas tareas de investigación relacionadas con el propio Medialab como objeto de estudio. También pasan a ser producto de reconocimiento.

Erica: Este año ha sido la división en los 6 laboratorios. ¿A qué criterios crees que atiende esta división que han hecho?

F.B.: No la conozco la división, si te digo la verdad.

Erica: Es muy reciente, tienen: el Laboratorio de Prototipado Creativo, Laboratorio de Datos Abiertos, Laboratorio de Inteligencia Colectiva para la Participación Democrática, Laboratorio de Innovación Ciudadana, Laboratorio de Ciencia Ciudadana y el Laboratorio de Experimentación Audio-Vídeo. Han dividido en seis y las convocatorias han estado hasta el .3 de julio,

F.B.: Los nombres que has dado no parecen nuevos. Me parece que tiene que ver más con una reorganización de gestión, que con incorporación de nuevas temáticas. O sea, esos temas ya venían siendo trabajados, ya sea en grupos o en convocatorias. Me parece que tiene que ver más con, bueno, ahora a darle foco a estos temas, a estas áreas, vamos a darle más desarrollo y vamos a ir por este lado. A mí me parece que es eso.

Erica: Estaremos pendientes este año a ver cómo va. Si desmenuzamos poco a poco la definición de Medialab como: Laboratorio Ciudadano de Experimentación, Investigación y Difusión de Proyectos Culturales resaltan palabras que en su concepto tratan sobre el ensayo y error, el probar, investigar, experimentar... sin saber qué puede nacer de ahí. El equivocarse, pues no siempre se obtienen resultados, o no los que se quieren o buscan, o surgen otros caminos que no se habían pensado. En la escuela tradicional, el error siempre ha sido tomado como algo malo, negativo, como fallar o suspender, y en estos laboratorios ciudadanos y

con estas nuevas prácticas metodológicas surge el error como posibilidad, como algo bueno que nos va a llevar a algo mejor, que nos va a abrir otras maneras, otros caminos.

¿Qué piensas de todo ello? ¿Debe la escuela, la Educación formal y académica, tomar de base el error como algo positivo, y no penalizarlo? ¿El error como algo necesario para que se den aprendizajes, y qué tipos de aprendizajes conllevaría?

F.B.: El error casi siempre fue objeto de penalización en la educación formal y no fue visto como una oportunidad de aprendizaje. No fue visto como un quiebre, como una insatisfacción que me permitía reorientar mi trabajo y llevarlo hacia otro lado. Grandes pedagogos han valorado el error y han visto en el error una oportunidad para construir aprendizajes significativos. Pero ese error del que hablas tú, el error penado en la educación formal tiene que ver más con la instrucción que con una tarea de educación. Tiene que ver más con un modelo de instrucción de masas, un modelo de educación transmisiva, un modelo de educación industrial, donde esto es lo que tienes que saber y cállate la boca. Y esto lo aprendiste así y está mal y estás penado. Bueno, es asociado con ese modelo.

Erica: **Se hace necesario también hablar sobre la figura del docente en la Escuela. He estado presente este año, en Julio, en Medialab en Ciudad Diwo, observando qué hacen los niños y cómo lo hacen, en este campamento urbano. ¿Se debe dar un nuevo sentido a la figura, que en la Educación formal, se tiene del docente, del maestro, del profesor, desde Educación Infantil hasta la Universidad, pasando por todos los tramos educativos como hacen en Ciudad Diwo? ¿Cuáles crees que deberían ser los roles del docente para los tiempos en que estamos?**

F.B.: Hoy se habla de la resignificación del rol docente, pero eso va en medio de algo mucho más grande que tiene que ver con cómo se sincronizan los procesos educativos a estos tiempos. Como la escuela, que ha sufrido en muchas de sus dimensiones desajustes, y se ha quedado más en una escuela de una sociedad industrial se acomoda a estos tiempos. Y ahí nos vamos a encontrar a montones de cuestiones que pasan por cuáles son las disciplinas a trabajar, cuáles son las otras disciplinas nuevas, los otros saberes nuevos que se dice que existen, que se desarrollan, saberes transversales,... cuál es el rol del docente. También una interpelación, como diciendo: está Google ahí, y si está Google ahí, ¿cuál es el rol del docente? Entonces hoy, todo eso está en tensión y discusión. Estos espacios en general, lo que uno tiene que entender es que no hay una currícula que seguir. Yo en una educación formal tengo una currícula que seguir y trabajar. Acá no, acá son más campamentos temáticos. Y en esos campamentos temáticos, al no tener una currícula asociada, uno tiene más libertad para ver por dónde va en cada caso y ver lo que hace en cada caso.

Ellos reconocen que si quieren que los chicos, los adolescentes, los niños trabajen no tiene que ser el rol docente clásico con esa simetría dada, sino que ellos se ven más como mentores. Mentor es esa antigua figura griega de ese mayor que estaba a la par del

menor, que era el aprendiz, y que lo iba un poco asesorando, guiando, conduciendo por el camino del conocimiento. Y además ese mentor, que es alguien donde el joven, el niño, se veía reflejado como diciendo: bueno a mí me gustaría ser el día de mañana eso, alguien así. Entonces a mí la palabra que más me gusta para estos espacios es la palabra "mentor". La que no me gusta es la que ha tomado el MIT, el grupo de Mitchel Resnick, que lleva adelante y mantiene el lenguaje de programación scratch, donde es un gran fan del rol de mentor hoy para acompañar a los jóvenes en el camino de la creatividad, en el camino del hacer.

Erica: David García en el Canal Uned, reflexiona sobre la innovación pedagógica a partir de los principios de la Comunicación Digital. Y cita a Mario Kaplún que nos dice: “Cada modelo de Comunicación se corresponde con un modelo de Educación”: Y hace referencia, Kaplún, al modelo centrado en los Efectos / Contenidos / Procesos. Si aplicamos lo dicho por Kaplún, ¿Cuál es el modelo de comunicación de MLP, qué características tiene y cómo sería el modelo de Educación resultante de este tipo de comunicación?

F.B.: Tendría que repasar ahora, no lo tengo tan presente, los Medialabs, es un modelo más centrado en comunidades de aprendizaje que en comunidad de enseñantes. Es una comunidad de aprendizaje donde hay objetivos concretos a perseguir y esos objetivos son el motor que mantiene viva esa llama de apetencia por el conocimiento. Yo me animaría más a decir, que son modelos centrados en los procesos. Ahí lo que se entiende es la complejidad del proceso y cómo están inmersos los distintos actores que hay en una comunidad de aprendizaje. Estoy más por ese lado.

Erica: Con respecto a las instalaciones de Medialab, me llama la atención su arquitectura y distribuciones. ¿Qué tipo de relaciones crees que permite esta organización de espacios y tiempos?

F.B.: Es un edificio motivador, un edificio que tiene la parte clásica más la parte nueva, que es la que llaman "La Cosa", que une esos dos edificios. Y además es un edificio que no siempre tiene la misma forma dentro. Uno puede ir una semana y tiene una disposición, y a la otra semana tiene otra disposición totalmente... entonces es un edificio muy funcional. Más allá de lo que puede ser el sector de administración, que es fijo, o el sector de makerspace, que es fijo, después el resto normalmente se cambian y se reconfiguran de semana a semana, que es un poco lo que quieren ellos, tener vía libre para poder armar a medida que necesitan. Y esa es la diferencia que hay con una escuela. Una escuela, desde hace varias décadas, o varias centurias... y hoy entras y siguen teniendo las aulas las mismas formas. Pueden cambiar algunos componentes que se agregan al aula pero siguen teniendo la misma forma: el profesor va delante y una serie de bancos en orden atrás.

Erica: Verdad, a ver si esto poquito a poquito va cambiando. He observado que se dan en Medialab, distintos tipos de actividades. ¿Puedes decirnos algunos de ellos? ¿Qué tipos de actividades hacen en Medialab?

F.B.: Creo que ya hablamos de esto pero básicamente ellos lo que tienen son actividades que tienen que ver con los grupos o espacios de producción. Después tienen actividades que tienen que ver con la divulgación. O sea, armar conferencias, charlas, talleres o exposiciones abiertas, totalmente abiertas. Todo eso tiene que ver con mostrar al ciudadano distintas cosas que creen que son de relevancia, algunas hacen eso y otras no, entonces ahí tenemos también una serie de actividades que es la agenda cultural, digamos.

Erica: Si hablamos sobre las personas que dan vida a Medialab, y que pueden venir a participar: **¿De cuántas formas se puede colaborar? ¿Deben tener estas personas unos determinados conocimientos, perfiles o grados de especialización?**

F.B.: No, ellos son lo más abierto posible y no, porque los problemas no los tienen pocos ciudadanos, los tienen todos. Yo soy de la idea de que los problemas, las situaciones tienen que ser vividas por todos, no puede haber ciudadanos que representen a otros ciudadanos. Entonces ahí importa tanto la opinión de un viejito de un barrio tal como el de un joven ingeniero, porque son distintos trayectos de vida, distintas experiencias y los problemas son de todos. Entonces ellos tratan de que la colaboración sea lo más amplia posible. No definir que esto sea para un tipo de ciudadano en particular, no. Esto es para todos. No sé si vos fuisteis a ver la estación de costura que tienen... Bueno, ellos tienen toda una estación de costura con una mediadora que está, que es interesante, tiene que ver con vestimenta.

Uno podría llegar a parecer a simple vista: "cosas de mujeres". Y no. Los trabajos que se están haciendo ahí dentro tienen que ver con decir, por ejemplo, que el arte no es para pocos, que todos podemos hacer arte en alguna medida, y por ejemplo ellos hicieron hace unos años atrás, con un grupo de gente, una colección de vestidos. Pero eran todos del grupo de Tetuán. Entonces terminaron haciendo un desfile de moda, donde convocaron a 1 o 2 modelos famosas para pasar piezas. Entonces ¿cuál era el mensaje más allá de la habilidad de que vecinas puedan hacer una moda, puedan hacer una pieza que pueda ser de una colección de moda? El mensaje era: la moda la puedes hacer vos también. La moda no es algo ajeno que viene de Marte y la hacen los marcianos. Uno puede hacer moda, por ejemplo. Eso me acuerdo porque fue hermoso, fue uno de los mensajes que tenía que ver con ese mensaje social de romper prototipos, romper con desordenar, si queréis.

Erica: **¿A través de qué medios pueden los participantes, tanto inscribirse como informarse de la programación?**

F.B.: Lo que hay es que seguir la web de ellos. La web de ellos es muy buena, el Twitter de ellos es muy bueno, el facebook es muy bueno. Hay que seguirlo desde ahí. Yo lo sigo desde ahí y casi tengo información diaria de toda la agenda, de todo... para dónde van... Es algo interesante y además quiero decir otra cosa. Además hasta comprometieron política. No política del voto, no política partidaria, sino comprometido en distintas situaciones políticas. A mí me tocó por ejemplo dar una exposición que tuvo

que ver con recuperar la memoria de los abuelos con respecto a los horrores en la época del franquismo.

Un grupo quiso trabajar eso. Quiso recuperar a través de fotografías y testimonios las cosas que pasaron en algunos pueblos. Con reportajes y entrevistas de primera mano. Entonces eso es también una forma, a ver... no estoy haciendo una valoración, lo que estoy diciendo es... a ver, vamos a armar el aparato que nos permita hacer eso pero también otro proyecto tiene que ser con... vamos a valorarnos y que nosotros también podemos hacer arte y otro proyecto tiene que ser, y no perdamos la memoria porque aquí han pasado cosas y esa memoria refuerza que no pase nunca más. Entonces ese costado humano es humanístico, hay humanidad en Medialab. La humanidad está presente.

Erica: Medialab depende de Madrid Destino, ¿qué es? En todas las instituciones suele haber un organigrama que reflejan los distintos puestos y cargos, las relaciones de poder y sus estructuras: Háblanos sobre cómo son las relaciones en Medialab. ¿Se configura Medialab-Prado como espacio de poder en los puestos existentes? ¿O el poder se desjerarquiza? ¿Cuáles serían las características de tales relaciones?

F.B.: Yo desjerarquizable. Las críticas que he hecho es que el modelo es muy dependiente de su director, de Marcos García. Marcos es un tipo muy humano, muy "querible", pero de alguna manera otro de los desafíos que ellos tenían, que yo se lo di como crítica, se lo pude decir a él, a Lorena, es que yo veía esto todavía muy dependiente de esa figura patriarcal, ese líder carismático que desjerarquiza, que permite la horizontalidad pero que todavía sigue siendo muy dependiente de él. Que eso iba a tener futuro de sustentabilidad el día que no esté García. Puede continuar y crecer.

Erica: Para trabajar en los distintos Grupos de Trabajo, talleres y demás actividades. ¿Qué tipo de materiales y recursos se necesitan y quién los proporciona? ¿Y qué tipo de aplicaciones, herramientas digitales, programas o software se utilizan qué características tienen?

F.B.: Utiliza de todo. Para decirte así de todo y, con preferencia y casi diría exclusivamente, cosas libres. Ellos son de la filosofía del hardware y software libre. No quieren invertir en licencias, entonces todas las plataformas que utilizan, todos los software que usan son del tipo libre y más allá de no pagar las licencias tiene que ver con que lo que es libre, en general, tiene una buena comunidad de usuarios detrás que funciona como un soporte, como una ayuda en línea. Esas son más o menos las herramientas que ellos trabajan. Después sí tienen en FabLab, todo lo que es ferretería, maquinaria para la construcción de los elementos tangibles de los proyectos, ahí tienen impresoras 3D, máquinas de corte y grabado láser, máquinas para trabajar la madera, agujereadoras, cortadoras, broqueladoras. Equipo básico para construir esos tangibles asociados a los proyectos.

Erica: ¿Qué lugar dirías que ocupa internet en Medialab-Prado, y para qué se utilizan las distintas redes sociales y plataformas y qué contenidos se publican en cada uno de ellos? ¿Y a través de qué estrategias se atrae a más gente a que conozca Medialab-Prado?

F.B.: Internet es básico para ellos, porque internet es un elemento de vinculación, de conexión, es una plataforma de trabajo, y además son defensores de un internet abierta, libre y no regulada. Han sido defensores activos de esta postura. Después sí, hacen muy buen uso de una gestión de los canales sociales, de las redes sociales porque en ellos ven que es su vínculo de conexión con el ciudadano. Las valoran y cultivan todo lo que es el día a día de esos espacios.

Erica: En mi caso, un aspecto que me ha resultado un tanto complicado, por definirlo de alguna manera, es acotar el campo de investigación. Como yo he conocido Medialab, como su misma metodología indica: aprender haciendo. Pues así, me presenté en Medialab con varias entrevistas concertadas y comencé la aventura, entonces, cada grupo que veía, pues quería conocerlos, saber qué hacen.

ues allí hay otro grupo, voy a preguntar. Y en casa, por la Web, he visto tal actividad, a ver si me puedo acercar. Es decir, este ecosistema que forma Medialab, es tan grande que es imposible abarcarlo todo, o por lo menos no en este TFM. Y es tan interesante, conocer y ver qué hacen y sobre todo cómo lo hacen, que no me quería perder nada. Bueno, lo dejo ahí como reflexión mía y si quieres aportar algo...

F.B.: Yo lo que digo es, a mí en un momento, en mi tesis, lo que me sirvió, los labs, y en particular Medialab-Prado como estudio de caso, es ver qué elementos ricos relacionados con la enseñanza y el aprendizaje hay en los labs y pueden llegar a ser tomados para la educación formal. A mí me sirvió eso. A mí me sirvió en su momento, bueno, de los labs, porque era amplísimo todo, yo cuando terminé haciendo el último diseño de mi tesina dije, no, yo de los labs ¿qué me va a interesar? Pues me va a interesar rescatar qué elementos son válidos para ser tomados en cuenta en la educación formal dado que esos labs son comunidades de aprendizaje.

Erica: Hemos tocado todos los elementos positivos referentes a Medialab. ¿Observas algún tipo de limitación en Medialab-Prado? Bueno, me has hablado de tus críticas trasladadas a ellos. ¿Existen críticas a Medialab, desde fuera, que tú conozcas? ¿O voces que no estén de acuerdo con este tipo de espacios públicos?

F.B.: Yo no he escuchado una voz crítica que diga por qué tengo que poner mi dinero acá, no. NI dentro de la academia tampoco. Es más, hoy Medialab-Prado es el lab de referencia en Iberoamérica. Tiene premios muy grandes, a la cultura. Creo que verdaderamente, como empezamos esta charla, los tipos han redefinido una forma de trabajar con cultura en la ciudad donde los ciudadanos son parte activa del espacio. Es como que están redefiniendo una interfaz. Eso es lo innovador, lo distinto y lo bueno.

Erica: Y todas las características que han ido surgiendo a lo largo de la entrevista sobre cómo se trabaja, cómo se hace: ¿Crees que dichas características pueden ser trasladadas a otros contextos? Hemos hablado del contexto educativo. ¿Crees que se puede extrapolar a otros espacios, a cuáles y por qué?

F.B.: Yo creo que da para pensar, mira, yo creo dentro de la universidad es algo que yo no he trabajado todavía pero siempre me quedé con ganas, porque por el modelo interactivo que han hecho, el modelo de producción colectiva de conocimiento, para mí es un modelo ideal para trabajar en las universidades el área de extensión. Yo lo considero que ese modelo, si es llevado a las universidades para desarrollar el área de extensión, sería muy válido porque ahí se está juntando el conocimiento experimental con el académico en problemas concretos que nacen de los ciudadanos. Y eso es extensión universitaria en esencia, por darte un ejemplo.

Erica: Y pienso que quizás de aquí a que defienda este TFM, o en un año, Medialab-Prado vaya evolucionando, al estar vivo y cambiar con las voces, con los relatos, con las acciones de las personas que llegan y transforman el espacio. ¿Cuál es el futuro de Medialab? ¿Hacia dónde camina?

F.B.: ¡Qué pregunta interesante! Si sigue yendo por donde va ahora creo que va a tener un futuro interesante y se va a poder consolidar en un territorio mucho más amplio. Medialab es mucho más reconocido fuera de Madrid que dentro, pero creo que sí. También tiene que crecer más allá de Marcos García, que es el otro tema.

Erica: Pues Bordignon, hemos terminado. ¿Quieres añadir algún aspecto o puntualizar algo? Pues muchas gracias por tu tiempo y por hacer posible esta entrevista.

F.B.: No, ahora mismo no. Si otro día tienes alguna otra pregunta más o quieres ver algo más.

Erica: Muchísimas gracias por todo este tiempo.

F.B.: No hay por qué. Adelante con lo tuyo y me tienes acá para cualquier cosa que necesites.

Entrevista nº17. Mediadora Grupo de Trabajo GenZ.

Realizada por María Erica Parrado Roldán a M.F.

Perfil: Historiadora del Arte. Máster en Gestión Cultural.

La entrevista se lleva a cabo por escrito y enviada por correo electrónico el día 16 de agosto de 2018. La entrevistadora (**Erica**), irá con la grafía en negrita, y la entrevistada con grafía sin negritas.

El objetivo de la Entrevista es conocer qué es el Grupo de Trabajo GenZ y saber qué temáticas interesan a los adolescentes y el tipo de actividades realizan.

Erica: Hemos hablado de lo que vamos a tratar a lo largo de la entrevista, y comenzamos con cuestiones de índole personal. **¿Qué formación tienes y cuál es tu profesión en la actualidad? Y si está vinculado de alguna manera con la temática que desarrollas en Medialab-Prado.**

M.F.: Soy historiadora del arte, con un máster en gestión cultural. Estuve durante unos meses haciendo labores de mediación en Medialab-Prado (MLP) y fue entonces cuando se me ocurrió la idea de crear el grupo de GenZ.

Erica: **En tu vida personal. ¿Utilizas redes sociales, Blog, alguna página web propia u otros medios digitales? ¿Cuáles y qué tipo de contenido publicas en ellas?**

M.F.: Sí, aunque ahora tengo todo bastante parado desde hace unos meses. He estado escribiendo de forma continuada dos blogs de arte, con la intención de acercar las artes visuales, especialmente la pintura, a personas que no estén familiarizadas con el tema, usando un lenguaje muy coloquial y muchas veces el humor, pero sin perder nunca el rigor académico de fondo (www.harteconhache.com y www.elcuadrodeldia.com). Las redes sociales las utilizo como complemento, para darlos a conocer sobre todo. Hace tiempo que no los actualizo porque estoy en una de esas crisis buenas en las que te planteas cómo cambiar el rumbo de lo que estás haciendo. En cuanto lo decida, los retomaré o bien crearé uno nuevo.

Erica: **¿Qué es para ti Medialab-Prado? ¿Cómo lo definirías?**

M.F.: Un laboratorio ciudadano, aunque así no se entiende bien, yo creo. Mejor decir que es un espacio público, de libre acceso, en el que la gente puede reunirse para dar rienda suelta a su creatividad y colaborar en la creación de proyectos comunes, de licencia libre, que ayuden a mejorar el mundo en que vivimos.

Erica: **¿En qué consiste GenZ?**

M.F.: GenZ es un grupo de trabajo formado por adolescentes de 16-17 años. No lleva mucho tiempo en activo y las integrantes son estudiantes de bachillerato artístico de un instituto público de Madrid (IES Santamarca), aunque nuestra intención es abrirlo para que participen adolescentes de perfiles más variados y de diferentes edades.

Erica: **¿Cuáles son sus objetivos?**

M.F.: Romper con los tópicos de que las adolescentes viven encerradas en su entorno, sin preocuparse por el mundo que las rodea, reivindicar sus necesidades y derechos y hacerse escuchar, que el resto de la gente sepa qué cosas les preocupan y en qué temas pueden colaborar. Otro de los objetivos es romper un poco la brecha generacional, mejorar la comunicación con las personas adultas, que muchas veces no tenemos en cuenta sus opiniones porque consideramos que les falta madurez. Solo hay que sentarse a hablar con ellas para darte cuenta de que tienen los pies muy en el suelo.

Erica: **¿Cuáles son tus funciones como coordinadora?**

M.F.: Más que coordinadora actúo como mediadora. Les hice una visita inicial por MLP para que entendiesen su funcionamiento y les propuse la idea de formar un grupo de trabajo estable. Les he presentado a otros grupos de trabajo, con la idea de que puedan ir colaborando con varios de ellos para hacer pequeños proyectos, preferiblemente que no lleven demasiado tiempo y en los que se vean resultados más o menos rápidos, para que no pierdan la motivación. Trabajar con personas adultas les empodera bastante, el comprobar que el resto del grupo tiene en cuenta sus opiniones, de igual a igual. Además, para el perfil académico que tienen, bachillerato artístico, MLP es una oportunidad estupenda para ayudarles a decidir qué estudios hacer posteriormente, ya que pueden trabajar en proyectos reales relacionados con la cultura digital y saber si les gustan o no (audiovisuales, música electrónica, diseño, videojuegos...).

Erica: **Me parece una labor muy importante que los adolescentes quieran concienciar a la sociedad de que pueden hacer cosas e intentar cambiar aspectos de la sociedad: ¿Cuáles son y en qué consisten los proyectos colaborativos en los que trabajáis dentro de este Grupo? ¿Cuál estáis desarrollando ahora?**

M.F.: Como dije más arriba, el grupo está casi recién creado. Empezaron a reunirse a mediados de febrero y al principio las reuniones eran quincenales. Los primeros meses los dedicamos a definir los objetivos del grupo y que se fuesen familiarizando con el espacio de MLP y tratar de decidir qué proyectos hacer. Luego se animaron y empezaron a hacer reuniones semanales. Tienen muy buena relación con el espacio de MLP, lo consideran suyo y se sienten cómodas en él. El primer proyecto ha sido el juego de las familias.

Erica: **¿Qué temas interesan a los jóvenes? ¿Cuáles se tratan este Grupo?**

M.F.: Hemos hecho algunas sesiones para ir sacando ideas sobre las que trabajar y han salido muchos temas diferentes. Les interesa todo lo que nos puede interesar a las personas adultas, pero lógicamente les motivan más aquellos temas que les tocan de cerca, con los que están más familiarizadas: la educación, el feminismo, la brecha generacional, el mundo digital, la sexualidad, los temas de género, la imagen que proyectan hacia fuera y si esta coincide con cómo son de verdad, los medios de comunicación... Realmente, si nos molestamos en escuchar, nos damos cuenta de que tienen muchas cosas que enseñarnos.

Erica: En la Web de GenZ hay una expresión. ¿Qué es -Proyecto de Hackeo-?

M.F.: Está relacionado con el proyecto que hicimos del juego de cartas de las familias, la idea era tunear ese juego clásico y hacerlo más actual.

Erica: Medialab cuenta con 6 Laboratorios: PrototipaLab, ParticipaLab, InCiLab, DataLab, CICILab y AVLAB. ¿Con cuál estaríais más relacionados y por qué?

M.F.: Depende del proyecto que estén llevando a cabo en cada momento, supongo. Los laboratorios de MLP no son estancos, tienen muchas confluencias entre sí. Por un lado, podríamos decir que GenZ tiene relación con la innovación ciudadana, pero si van a hacer un prototipo de un juego de cartas, estarían también dentro de PrototipaLab, o cuando empiecen a hacer proyectos de audiovisuales, en AVLab...

Erica: ¿Hay alguna relación, colaboráis con otros laboratorios o grupos de trabajo realizados en Medialab-Prado y cuál es esa relación?

M.F.: GenZ ha colaborado en primer lugar con una asociación llamada Mundo en Movimiento, que tiene a su vez un grupo de trabajo en MLP, también muy reciente, llamado Madrid for All. De todos modos, en este caso la colaboración es con la asociación Mundo en Movimiento, no con el grupo de trabajo, que tiene unos objetivos muy específicos. A partir de septiembre, la idea es seguir colaborando con Mundo en Movimiento y con otros grupos de trabajo, como Plató 21, que tenían interés en trabajar con GenZ para hacer algún trabajo de cine o documental, y también intentaremos que trabajen con CodeAttack, para que les ayuden a crear un videojuego sencillo.

Erica: En Medialab, en el Laboratorio de Prototipado, nace una idea y en colaboración con otras personas se lleva a la práctica, se crea un prototipo:

¿GenZ nace en Medialab-Prado. ¿Cómo y por qué se da esta colaboración con Medialab? ¿Y cómo surgen las primeras ideas del proyecto “Familias de verdad”?

M.F.: Surge en MLP, a lo largo del mes de febrero de 2018. A la gente de Mundo en Movimiento les apetecía hacer un proyecto con adolescentes y la verdad es que desde la primera reunión fue “amor a primera vista”, una complicidad increíble. Dedicamos varias sesiones a ver qué temas les interesaban y una vez determinados, salió la idea del

juego “Familias de Verdad”. Se nos echaba el verano encima y queríamos irnos de vacaciones con algún proyecto medio terminado, para mantener la motivación del grupo de cara a septiembre. Necesitábamos un proyecto relativamente rápido. Estuvimos un par de semanas reuniéndonos bastantes días seguidos, aprovechando que ellas ya estaban de vacaciones y tenían más tiempo libre.

Erica: Y en el caso del Juego de Cartas, “Familias de verdad”, ¿a qué problema o necesidad queréis dar solución?

M.F.: El juego tradicional de cartas de las familias nos parecía muy políticamente incorrecto, con familias heteronormativas (abuelo, abuela, padre, madre, hijo, hija) y bastante racista en cuestión de estereotipos. Se nos ocurrió diseñar un nuevo juego, que siguiendo los mismos principios, reflejase mejor la variedad de familias de nuestra sociedad actual. La idea de fondo es reivindicar que todos los modelos familiares son igualmente válidos, desde una mujer que decide vivir sola hasta un grupo de compañeras de piso, pasando por familias LGTB+.

Erica: ¿Qué prototipos habéis creado hasta ahora? ¿A través de qué lenguajes lo habéis realizado? ¿Qué características tiene vuestro prototipo como producto?

M.F.: Para distinguir visualmente unas familias de otras, sin recurrir a las razas del juego original, se nos ocurrió la idea utilizar una técnica artística diferente para cada familia. Las hay dibujadas, con diferentes estilos, otra está hecha mediante collage tradicional, con tijeras y pegamento, otra usando collage digital, y hay un par de ellas en las que hemos utilizado la fotografía. Luego se digitaliza todo, se les da formato y a imprimir. No quisimos especificar en las cartas la relación de parentesco entre los personajes, para dar libertad a las personas que jueguen y que sean ellas quienes establezcan las relaciones que consideren oportunas. Esto le da un valor añadido respecto al juego original, te puedes inventar la vida de estas personas.

Erica: Qué podrías decir que aporta a la sociedad. ¿Se puede hablar entonces de procomún y de conocimiento libre? ¿Está sujeto como producto a las políticas de producción del mercado?

M.F.: De momento, solo tenemos un primer prototipo que hemos probado con los campamentos infantiles que se hicieron en el mes de julio en MLP. Tuvieron bastante éxito, la verdad. Nos hemos planteado la opción de ir haciendo talleres con escuelas, institutos y colegios, e incluso con personas adultas, para ir ampliando el número de familias, creando una base de datos de diferentes familias de forma que cada cual pueda escoger las que quiere imprimir para hacerse un juego a medida. Nos gustaría que fuesen las integrantes de GenZ quienes impartiesen estos talleres, pero todavía está en el aire, lo decidiremos en septiembre, cuando se retomen las reuniones del grupo. La idea es que sea un diseño libre y ampliable.

Erica: ¿Qué metodologías seguís en las distintas actividades que realizáis y cuáles son los principios o características en las que os basáis?

M.F.: La colaboración de adolescentes y personas adultas en proyectos comunes da muy buen resultado. Las adolescentes se sienten escuchadas y empoderadas, y su vitalidad y la forma en que ven el mundo, resulta contagiosa para gente de nuestra edad. Queremos seguir trabajando así de cara a septiembre.

Erica: ¿Qué hacéis en una sesión diaria de trabajo con los participantes?

M.F.: Depende un poco de lo que tengamos entre manos. Si los objetivos no están marcados de antemano, es fácil que nos dispersemos y acabemos hablando de diferentes temas. Aunque esto también es útil porque se refuerza mucho la comunicación y la empatía, y se ponen temas interesantes sobre la mesa. Pero por otro lado, si no se concreta, es fácil perder la motivación. Hay que intentar buscar un equilibrio entre el trabajo y la conversación. Las reuniones son muy distendidas y espontáneas en general, aunque estemos trabajando en un proyecto.

Erica: ¿Cuándo comenzó este laboratorio y cuándo finaliza? ¿Qué días os reunís y qué horario tenéis? ¿Y cómo distribuís el tiempo en cada sesión de trabajo?

M.F.: Empezamos en febrero de 2018, en reuniones quincenales en un primer momento, que luego pasaron a ser semanales. Las hacemos los viernes a última hora, de 7 a 9 más o menos, porque así nos aseguramos que nadie tenga un examen al día siguiente y no falta tanta gente.

Erica: Me llama la atención, la arquitectura, distribuciones e instalaciones de Medialab. ¿Qué tipo de relaciones permite esta organización de espacios- tiempos?

M.F.: Al ser un espacio abierto, se potencia la colaboración entre grupos. Estás siempre a la vista, en un espacio enorme y compartido, y eso influye a la hora de trabajar en grupo. Es fácil acercarse a otro grupo de trabajo, sentarse a hablar con ellos y buscar puntos en común.

Erica: Eres coordinadora de este Grupo. ¿Qué otras figuras tenéis dentro del equipo y qué papel hace cada uno? ¿Cómo os organizáis como equipo?

M.F.: Yo me considero mediadora, no coordinadora. Les informo sobre los diferentes grupos que trabajan en MLP, con los que pueda haber confluencias, y les presento a la gente que participa en ellos. Las decisiones las toma el grupo de GenZ, yo lo único que hago es procurar que tengan la información y los recursos que necesitan. No hay roles de equipo, es un grupo muy horizontal.

Erica: ¿Quiénes pueden inscribirse en GenZ, a quién va dirigido? ¿Y a través de qué medios pueden inscribirse los participantes?

M.F.: Basta con que envíen un mail al correo del grupo therealgenzeta@gmail.com para asistir a alguna de las reuniones en MLP. Es un grupo abierto a adolescentes de 13 a 19 años. A partir de septiembre intentaremos darlo a conocer en otros institutos y asociaciones juveniles para tratar de que se sume más gente y que sea más diverso.

Erica: **¿Hay un mínimo/máximo de personas que pueden colaborar en estas actividades? ¿Deben tener determinados conocimientos, perfiles o grados de especialización para inscribirse?**

M.F.: Cuanta mayor diversidad y perfiles distintos, mejor. Así cada cual aporta su visión particular.

Erica: **¿Qué tipo de materiales, de equipamiento técnico, se necesita y quién los proporciona? ¿Qué otro tipo de herramientas digitales, aplicaciones, o qué software utilizáis en los procesos de creación de los prototipos y en la documentación?**

M.F.: Depende de la actividad, a veces los trae el grupo y otras veces usamos los materiales que están disponibles en MLP. Y procuramos usar software libre (edición de fotos, maquetación...).

Si hablamos sobre redes sociales y otros medios y plataformas digitales:
¿Qué lugar ocupa internet en este Grupo de Trabajo? He visto que tenéis una página web propia. ¿Qué contenidos se publican en ella?

M.F.: La intención es utilizar internet para dar a conocer los proyectos del grupo. La web queremos usarla para ir explicando los diferentes proyectos que el grupo vaya realizando, de forma que sean replicables en otros lugares.

Erica: **¿Dispone GenZ de otros medios digitales, un blog por ejemplo y qué se cuenta en él? Y en qué redes sociales estáis y para qué las utilizáis y si alguna es más importante que otra. ¿Con qué fines utilizáis vuestro email?**

M.F.: Están un poco paradas, aún hay que decidir qué contenidos subir y quienes lo harán. Instagram y Twitter son las más importantes. El Email se utiliza para que puedan contactar con el grupo personas interesadas en participar o en informarse sobre las actividades.

Erica: **Para que os conozca un mayor número de personas. ¿Cómo y dónde os publicáis? ¿Cómo atraéis a más adolescentes o de distintas edades a participar? ¿Tenéis seguidores o personas que estén interesadas en lo que hacéis?**

M.F.: Las integrantes del grupo lo han comentado en el instituto en el que estudian, pero de cara a septiembre queremos hablar con otros institutos y asociaciones juveniles, también con centros de formación profesional, para combinar perfiles artísticos y

técnicos. Todavía no contamos con seguidores, están abiertas las cuentas de redes sociales pero apenas se ha publicado nada.

Erica: ¿Tenéis merchandising? Bolígrafos, o algún otro tipo de material con vuestro logo. ¿Algún tipo de publicidad?

M.F.: No.

Erica: ¿Observas algún tipo de limitación en algún aspecto del Grupo de Trabajo o con respecto a Medialab-Prado?

M.F.: No, aparte de las relacionadas con los estudios, en época de exámenes falta más gente, aunque por lo general siempre se reúnen.

Erica: Todas las características que han ido surgiendo a lo largo de la entrevista sobre cómo trabajáis: diálogo, participación, colaboración colectiva, etc. ¿Crees que dichas características pueden ser trasladadas a otros contextos y por qué?

M.F.: Sí, las formas de trabajo colectivo se pueden aplicar a otros contextos, creo que la combinación en un mismo grupo de trabajo de adolescentes y personas adultas es muy enriquecedora para ambas partes. Demuestra que las barreras generacionales son algo ficticio, que hemos fabricado, solo hace falta dejar de lado el paternalismo y mantener una relación horizontal, de igual a igual, para aprender unos de otros. En cuanto desaparece la figura de autoridad, empieza a fluir todo de una forma increíble.

Erica: ¿Quieres añadir algún aspecto más a lo hablado?

M.F.: No.

Erica: Pues muchas gracias por hacer posible esta entrevista y por tu tiempo.

M.F.: A ti.

Entrevista nº18. Responsable Área de Mediación, Medialab-Prado.

Realizada por María Erica Parrado Roldán a J.L.

Perfil: Licenciado en Humanidades y Máster en Gestión Cultural.

La entrevista se lleva a cabo el día 8 de Septiembre, 2018. Sábado, a las 12.00h, con una duración de 40 minutos.

Grabación y transcripción de la entrevista. Es realizada por skype y grabada con la ayuda del programa Espress Scribe, software para transcripciones Pro (sin licencia). Sólo uso no comercial en el hogar. Este programa ralentiza la voz para una mayor comodidad a la hora de transcribir la entrevista. La entrevistadora (**Erica**), irá con la grafía en negrita, y el entrevistado con grafía sin negritas.

El objetivo de la Entrevista es conocer el programa cultural de Medialab-Prado, en qué consiste la mediación y las funciones que tiene un mediador cultural.

Erica: Háblame de tu formación y a qué te dedicas en la actualidad.

J.L.: Soy Licenciado en Humanidades y tengo un máster en Gestión Cultural y soy el responsable de mediación en Medialab-Prado desde hace 4 años.

Erica: ¿Y cómo entraste la primera vez? ¿Cómo conociste Medialab-Prado o los laboratorios ciudadanos?

J.L.: Yo lo conocía ya como ciudadano en Madrid. Como apasionado de la cultura había venido aquí varias veces a actividades y proyectos. Y luego empecé a trabajar en la empresa [ilegible] en el 2010, y en el 2014 surgió la posibilidad de venir aquí, acudí a este puesto que se había quedado libre y entonces en aquel momento me interesó cambiar y así llegué aquí.

Erica: ¿Utilizas redes personales o alguna página web propia que tú escribas u otro tipo de medios más relacionados?

J.L.: Tengo cuenta de Twitter, que es mi nombre y mi primer apellido, todo junto, tengo facebook, en breve tendré Instagram pero todavía no.

Erica: ¿Y qué contenidos publicas?

J.L.: De todo, personal y profesional.

Erica: ¿Qué es para ti Medialab-Prado? ¿Cuál es ese mensaje principal que tiene y qué finalidades persigue?

J.L.: Bueno, es una pregunta bastante amplia para poderla contestar, pero bueno, al fin y al cabo, creo que a lo que mejor responde Medialab-Prado es como ese lugar de

encuentro en el que ciudadanos con perfiles distintos o que vienen de lugares distintos se pueden juntar para hacer un proyecto juntos. El objetivo de Medialab es ofrecer un espacio donde la cultura se realiza de una manera diferente. Es importante en lo de finalidades, pues todo el tema que tiene que ver con la cultura libre o cultura digital. O sea la filosofía que atraviesa y que inspira el proyecto está relacionada con ese concepto de cultura libre, cultura digital que se desarrolla sobre todo con la llegada de las tecnologías: internet y todo lo que supone a nivel sociocultural.

Erica: "Área de Mediación y Educación" ¿Se llama así? ¿Qué es y qué objetivos tiene?

J.L.: No es un área como tal, porque en el organigrama no está organizado como tal, pero sí hay una herramienta muy fuerte en el proyecto que es la mediación, que atraviesa casi todas las actividades que se hacen y el propio Centro. La mediación se ultima como las herramientas que tiene el proyecto para acoger, informar, escuchar a la gente que se acerca a Medialab por un canal u otro, cosas que ya están pasando en el Centro. En vez de quedarse en la mera unidireccionalidad en el que uno le da una información a alguien, abogo por abrir canales para que la gente pueda establecer diálogos con el Centro, con sus proyectos y pueda unirse o aportar de una manera más personal.

Erica: Te preguntaba a continuación contenidos, programas o actividades. Bueno, me refería a cómo se divide dentro de Medialab.

J.L.: Es que son distintos. Por un lado está la mediación. Yo en algún momento al principio hablaba de mediación y educación porque para mí están relacionados pero, internamente, y ahora en la nueva web, ahora realmente están más separados.

Por un lado está la **Mediación**, que es parte de la filosofía y es una herramienta de trabajo con los usuarios y los visitantes. Por otro lado estaría la **Educación** que está dentro del programa de actividades, aunque la educación más como aprendizaje, es algo que atraviesa todo el enfoque. Sí se ha querido construir una serie de actividades con un contenido más educativo en el sentido más clásico, con el objetivo de acercar a otros públicos no habituales la programación del centro. Eso quiere decir, por ejemplo, dentro de 2 semanas vamos a tener unas actividades sobre **visualización de Datos**, sobre el tema de "**Datos Personales**", un tema un poco especializado y hay mucha gente que le pueda resultar muy técnico.

Vamos a hacer una serie de talleres donde gente con perfiles distintos, que no tengan conocimientos sobre esto, van a poder acercarse para tener herramientas, para reflexionar sobre datos personales en internet, dinámicas, ejercicios, juegos sobre esa tema para poder aprender más. Poder acercarles las cosas que estamos haciendo, en principio están enfocadas para todos los públicos, pero a veces su propio enfoque, su propia temática, hace que la gente no se sienta invitada a participar.

Erica: Por un lado están los Grupos de Trabajo, los Laboratorios, luego Infantil, Juvenil, y Familia ¿qué grupos hay más o qué división?

J.L.: La lógica es, hay ahora seis Laboratorios, luego dentro de los Laboratorios hay Programas propios, y también hay programas transversales, como **Educación, Infantil, Juvenil y Familias**. Como es un grupo que no suele asistir a las actividades, pues trabajamos un programa, una serie de actividades que programamos específicamente para que ellos puedan participar de actividades que están vinculadas con algunos de los laboratorios, es transversal de trabajo del público.

Erica: Yo he conocido más los Grupos de Trabajo, por eso mismo al no estar presentes los laboratorios, he entrevistado al Programa Experimenta Distrito

J.L.: Sí el grupo de trabajo sería otro programa transversal, son Grupos de Trabajo, generales, que no están en ningún laboratorio, porque los laboratorios abarcan casi todas las temáticas pero no al 100% porque es un espacio vivo donde se está cambiándose, y hay grupos de trabajos que están vinculados a determinados laboratorios por lo que hacen y otros no. Entonces es un programa transversal. Le ofrecemos a la gente que venga aquí y monten un Grupo de Trabajo. Muchos están vinculados con grandes líneas temáticas, pero no siempre.

Erica: Sí, a veces se relacionan y otras no, lo he visto, está videojuegos, están páginas web, está Wikimedia, tengo entre 10 o 13 Grupos entrevistados. ¿Cuáles son tus funciones como Responsable de Mediación y Educación? ¿Desde cuándo ejerces el puesto? Me has dicho desde 2014.

J.L.: Pues mis funciones son la parte de **mediación**, luego coordino el equipo de la parte de **atención al público** y al **equipo de mediación** y me encargo de que ellos lleven a cargo sus funciones: atender, informar a las personas que se acercan a Medialab-Prado y a los que ya están viniendo, los usuarios habituales. Y por otro lado acompañar a la gente que ya está aquí haciendo algún proyecto. Labores de acompañamiento, de seguimiento, comentarios con otras personas que están interesadas en desarrollar su proyecto o con recursos físicos o técnicos que necesiten, o con personas del equipo. Dentro de la parte de Educación estarían funciones como diseño actividades, seguimiento de las actividades, desde su comunicación a los suscritos para la parte de producción que tiene que ver con estar en contacto con la gente y facilitarles los materiales y recursos que necesitan. O sea, todo el proceso. Todo lo que es programar una actividad en el Centro cultural.

Erica: Medialab se presenta como Centro de Cultura digital. ¿Qué es la cultura digital en Medialab y qué conocimientos engloba?

J.L.: Es una pregunta que llevaría horas contestar pero es, con la llegada de Internet y las nuevas tecnologías a partir de los años 80, surge una nueva filosofía en el que los ciudadanos pueden tener un papel activo a la hora de producir y de disfrutar de proyectos culturales. Hoy en día todo el mundo disfruta como consume cultura y por otro lado también es productor.

Todo el mundo hace fotos, hace vídeos, mucha gente edita textos, en sus redes comparte información, conocimiento, ¿no? Ha cambiado el rol del ciudadano y de ser una cultura de lectura, donde tenía un papel más pasivo e iba a disfrutar de aquellos que hacían cultura, a explorar las posibilidades de una figura en el que cualquiera se convierte en productor y la cultura pasa a ser una figura de lectura-escritura. Puedes leer y puedes consumir pero también puedes escribir, puedes producir. Incluso puedes mejorar. Puedes coger algo que te gusta y mejorarlo: un vídeo de tu artista preferido o un libro, como esos fans de los escritores que se inventan capítulos, novelas que dan continuidad a su novela de referencia. Cómo esa cultura está cambiando o está afectando al tipo de sociedad y el modelo de sociedad que tenemos.

Erica: ¿Cómo se enfrenta Medialab-Prado a los desafíos de la Sociedad Digital?

J.L.: Sobre todo generando espacios para reflexionar, para que la gente que esté investigando y reflexionando sobre eso pueda venir aquí y compartirlo, y para que la gente que quiere hacer cosas con estas cuestiones pueda encontrar en Medialab un espacio para hacerlo.

Erica: ¿Qué ejes transversales resaltarías de Medialab? ¿Qué sería lo más importante?

J.L.: La mediación. Esa filosofía de que tiene que haber canales para que la gente sea escuchada y puedas hablar con ellos, para que conozcan un poco cómo se soluciona y puedan participar. Luego también sería la resolución, un espacio donde se viene a hacer cosas, frente a otros espacios más pasivos donde se va más a consumir cultura. Es un espacio donde se viene a producir y desarrollar proyectos. Entonces en ese sentido [ilegible] a través de convocatorias abiertas, de talleres, de grupos de trabajo, de distintos formatos, animar a la gente a que proponga o se una a proyectos que ya están en marcha sobre temáticas muy diferentes.

La palabra clave sería todo lo que es lo colaborativo, o sea, favorecer ambientes donde se produzca la colaboración y el intercambio entre personas con perfiles distintos pero que pueda haber cualquiera. Por otro lado está la replicabilidad, que esas actividades que se hacen se documenten para que cualquiera pueda apropiarse de ellas y pueda amplificarlas y mejorarlas. Y luego pues un espacio de reflexión crítica, donde se trate un acercamiento a todas las cuestiones de la cultura digital desde un punto de vista crítico y donde se intentan combinar distintas miradas. Y lo último que, no sé cómo

decirte, lo que está vinculado, es toda la filosofía maker. Cualquiera es un maker, cualquiera puede hacer, puede construir puede hacer algo.

Erica: ¿Crees que todavía está Medialab alejada de las necesidades de los problemas sociales? ¿Cómo atraer a más perfiles diversos? Llegar a perfiles que no tengáis todavía o no estén colaborando en Medialab.

J.L.: Por supuesto que las problemáticas sociales son muy diversas y no se está atendiendo a todas, sólo algunas, ¿no? Las que los usuarios colaboradores que tenemos van detectando como más importantes, pero no somos capaces de abarcar todas las problemáticas sociales. Sí intentamos ser sensibles a todas estas problemáticas que se están abriendo en la sociedad, como a día de hoy puede ser el tema del feminismo, el tema de la diversidad, cuestiones que tienen que ver con la diversidad funcional o con la movilidad, temas que son sensibles sí intentamos ser porosos e intentar como que atravesen todo lo que proponemos pero no siempre lo conseguimos, la verdad. Y por supuesto que Medialab es un que a la vez siendo un proyecto que hay una parte de la sociedad que no conoce porque propone un modelo cultural que es muy diferente y no es etiquetable y hay gente a la que le cuesta entenderlo, puede generar rechazo y por otro lado pues seguramente Medialab en determinados entornos es muy conocido pero en el público general no sea tan conocido.

Hace falta un esfuerzo de seguir mejorando y potenciando la comunicación pública general y creemos que la protección mejor es hacer una mediación cuidada hacia el exterior. Hemos iniciado ya hace más de 1 año que se ha intentado sacar la filosofía, la manera de trabajar y algunos de los proyectos que se están llevando aquí, llevarlos fuera, sacarlos fuera e intentar acercarlos a perfiles que creemos que pueden estar interesados pero que a lo mejor no lo conocen. Entonces pues poniéndonos en contacto con asociaciones de barrio, con asociaciones con perfiles que trabajan con comunidades concretas, a través de entidades sociales hasta Universidades, grupos de investigación, bueno, intentar potenciar todo lo que es conectar con la red de agentes y entidades que pueden ayudarnos a seguir desarrollando los proyectos o líneas que queramos desarrollar.

Erica: ¿Se preocupa la enseñanza formal, ya sea la Universidad, los colegios, por conocer estas nuevas prácticas de aprendizaje para luego llevarlas al aula? ¿Qué experiencias de este tipo se han dado en Medialab? ¿Algún ejemplo?

J.L.: Trabajamos muy poco con la educación formal. La línea que más hemos trabajado es con las Universidades, con grupos de investigación o profesionales determinados que están interesados en unirse o colaborar con proyectos. Luego con el sector de la educación primaria hemos colaborado en proyectos concretos. Por ejemplo el proyecto "levadura", en el que hacemos una convocatoria de proyectos que tengan que ver con Medialab y luego esos proyectos los llevamos a otra convocatoria para llevarlos a un aula, normalmente de primaria o de infantil.

Hay colegios y profesores que se interesan en venir a conocernos, en unirse a algún proyecto, algún taller, pero no tenemos un programa que trabaje directamente con la educación formal de manera permanente y amplia porque no tenemos, es un problema de recursos, o sea, en un programa educativo es bastante ambicioso desde el punto de vista presupuestario y programático porque supone mucho trabajo.

Madrid tiene más de 3000 colegios y [ilegible] actividades es exigente, entonces, sí tenemos mucha colaboración puntual pero no tenemos un programa, salvo programas concretos, como ese de "Levadura". Con la educación formal no..., son más colaboraciones puntuales. Otra educación informal también tenemos mucha colaboración puntual y tenemos mucha actividad porque nosotros nos marcamos más en lo que es educación no formal y ahí somos agente activo. En ese sentido sí tenemos más que ofrecer.

Erica: ¿Qué conceptos en Medialab en transforman la educación?

J.L.: Pues serían varios. Por un lado serían los proyectos colaborativos, trabajar por proyectos, que es una cosa que ya debe estar calando en la educación formal. No tener un currículum [ilegible] sino trabajar más por proyecto y que sean los propios proyectos los que permitan trabajar, tanto a nivel de conocimientos como a nivel de herramientas, y fomentar el trabajo en equipo, el trabajo colaborativo en el que todas las personas de un proyecto tienen algo que aportar ya. No necesitan la figura del, necesitan a lo mejor una figura que les pueda acompañar y facilitar el proceso pero ellos tienen capacidad y autonomía para poder investigar, generar conocimiento, investigar sin que haya alguien (un maestro, ¿no?), o sea una persona que concentre conocimiento sino que ellos tienen capacidad para buscarlo y compartir el que ya tienen. Y luego la cuestión de la replicabilidad, frente a un modelo de competición.

La educación está enfocada a un nivel competitivo entre los propios estudiantes, los propios centros, se los compara con notas, un modelo muy evaluativo y muy cuantitativo, pues pasar a un modelo más cualitativo donde se fomente más la cooperación y lo colaborativo y se cuide a las personas que están en el proceso y no tanto la individualidad. Y luego todas las cuestiones que tienen que ver con la cultura maker de que el conocimiento se genera para compartirlo y que lo bonito es que los proyectos que tú haces puedan tener un impacto en tu sociedad más cercana, más directa.

O sea los estudiantes son ciudadanos que de alguna manera desarrollan en el aula un proyecto que les ayuda a aprender pero también les ayuda a mejorar algo de su propio colegio, de su barrio. Y además ese proyecto se permite que se puedan sumar otras personas o que ese mismo proyecto lo puedan replicar en otro barrio o en otro colegio.

Erica: ¿Cuál es el origen de la división en estos 6 laboratorios? ¿Por qué seis? ¿A qué criterios responde dicha selección?

J.L.: Hemos hecho un análisis de las actividades y las temáticas que más se hacían y consideramos que esos son los laboratorios que mejor pueden recoger todos los supuestos. Seguramente pueda cambiar en el tiempo. A lo mejor dentro de 5 años hemos abierto una línea nueva. Responden a tipos de actividades en las que estamos ahora.

Erica: Con respecto a la mediación he podido ver su importancia desde su carencia, ¿qué tareas tiene en sí mismo la mediación? ¿Qué haría un mediador cultural que es seleccionado en un determinado laboratorio? ¿Porque cuántos son, seis u ocho?

J.L.: Son seis. Van a ser porque todavía no son.

Erica: Uno por laboratorio. ¿Y qué tareas tiene?

J.L.: Pues hemos dicho antes todo lo que tiene que ver con informar, acoger, escuchar y conectar a las personas que quieran saber sobre Medialab. Luego acompañar a los usuarios que ya están aquí en proyectos de convocatorias abiertas o están haciendo proyectos en grupos de trabajo y poder saber lo que están haciendo, [ilegible] facilitarles recursos o canales para que puedan conseguirlos. Son realmente como los conectores y responsables del espacio y de lo que sucede aquí, lo que le sucede a los usuarios.

Erica: Con respecto a la fabricación de los prototipos, de contenidos o de conocimientos, ¿qué características tiene este contenido creado como producto? ¿Qué aporta a la sociedad? ¿Está sujeto a las leyes del mercado?

J.L.: La idea es que el proyecto pueda estar documentado y se pueda compartir, que lo puedas coger, modificar, usar como quieras. Aunque no todo siempre está documentado en web, [ilegible] entonces son proyectos más que productos [ilegible]

Erica: Hablando de contenidos, el procomún. ¿Son todos conocimientos libres? ¿Qué es el procomún?

J.L.: Sí, es un valor social que tiene miles de años de tradición, se entiende que los conocimientos que son compartidos por todo el mundo, tiene que ayudar a compartirlos. Pues dentro de la lógica de hoy en día, no sería algo privado sino que sería, de todo el mundo pero como lo público se asocia al Estado, pues escaparía de eso. No es algo público gestionado por el Estado, que es de todo el mundo y está gestionado por las personas.

Erica: ¿Qué tipo de relaciones o de trabajo permite la organización de los espacios de Medialab? ¿Cuáles destacarías?

J.L.: Bueno, en general son espacios abiertos, sin paredes, casi sin divisiones en el que la gente puede contactar de manera más natural.

Erica: ¿Hacia dónde camina Medialab? ¿Qué retos tiene por conseguir, cuál será su futuro?

J.L.: Complicada pregunta. Retos muchos. Entre todos, seguir dando a conocer el modelo y expandiéndolo a otros ámbitos donde no sea tan conocido y pueda ser útil y seguir reflexionando sobre todo lo que tiene que ver con la cultura libre, cultura digital y repensando el modelo de institución cultural, evolucionando y poder atender las necesidades de una ciudadanía más empoderada que pide la relación con lo público, con las instituciones públicas.

Erica: No sé si me dejo atrás algún actor de Medialab-Prado, esas figuras que hay. ¿Qué tipo de actores hay en Medialab-Prado? Por ejemplo, está la figura del mentor, la mediación...

J.L.: Bueno, es que hay muchos tipos de actividades y cada una es distinta.

Erica: ¿Hay otras figuras que me pueda encontrar?

J.L.: Sí, en los talleres de producción está la figura del mentor. Está el mentor técnico y un mentor más teórico, el mentor estándar, que es una persona que tiene conocimientos en ese tipo de aconsejar, asesorar. Luego está el Mediador. Típicamente en un proyecto, en un taller, donde hacen mediación entre los propios los talleres a distintos proyectos y hacen conexiones entre los distintos grupos y los grupos con Medialab. Hay expertos, suelen ser mentores, vienen a dar una charla, a servir de inspiración, pueden aportar información, y luego estarían la gente del equipo.

Erica: ¿Observas algún tipo de limitación que quieras resaltar?

J.L.: Sí, problemas hay muchos. Físicos en el espacio, de organización. Siempre hay limitaciones, en el hecho de estar en el marco de la administración pública y [ilegible] no encajamos en los canales habituales de gestión y otras cuestiones.

Entrevista nº19. Mentora de CoderDojo

Realizada por María Erica Parrado Roldán a L.M.

Perfil: Estudios en Formación profesional en la rama de administrativo. Trabaja de administrativo en una empresa.



La entrevista se lleva a cabo el día 17 de Diciembre, 2018. Sábado, a las 16.00h, con una duración de 20.00 minutos. Es realizada en persona y se lleva a cabo en el Lab 0, de Medialab-Prado.

Grabación y transcripción de la entrevista. Es grabada con grabadora de audio y transcrita con la ayuda del programa Espresso Scribe, software para transcripciones Pro (sin licencia). Sólo uso no comercial en el hogar. Este programa ralentiza la voz para una mayor comodidad a la hora de transcribir la entrevista. La entrevistadora (Erica), irá con la grafía en negrita, y la entrevistada con grafía sin negritas.

El objetivo de la Entrevista es conocer qué es CoderDojo y cómo aprenden los niños.

Erika: Lola, una vez explicado lo que vamos a tratar a lo largo de la entrevista, empezamos con unas breves cuestiones personales para conocer tu trayectoria. ¿Cuál es tu formación y a qué te dedicas profesionalmente? ¿Está relacionado un poquito tu trabajo con lo que haces en CoderDojo en Medialab-Prado?

L.M.: Bueno, mi formación, hice una Formación profesional (FP2) en la rama de administrativo, o sea no tengo conocimientos ni tengo nada a nivel superior. Y no, lo que hago no está relacionado con mi actividad en CoderDojo. Yo soy administrativo en una empresa, hago nóminas y contratos, no hago más.

Erika: Y en tu vida diaria y personal, ¿utilizas redes sociales, blogs, páginas webs u otros medios digitales? ¿Qué tipo de contenidos publicas en ellas?

L.M.: Pues sí, utilizo redes sociales (Instagram, twitter,...) y bueno, consulto páginas web de información, diarios digitales, webs de compras on-line, pero tampoco lo utilizo demasiado.

Erika: ¿Y qué es para ti Medialab-Prado?

L.M.: Pues para mí Medialab-Prado es un centro cultural de participación ciudadana, en donde las personas vienen aquí para llevar a cabo sus proyectos en común.

Erika: CoderDojo, ¿qué es, cuáles son sus objetivos y por qué dirías que es importante?

L.M.: Pues CoderDojo es una iniciativa que nace en Irlanda hace aproximadamente 10 años para llevar la alfabetización digital a jóvenes sin recursos, lo que pasa es que después se extendió y se adoptó la idea para todos los jóvenes que estuvieran interesados, pero en principio era para jóvenes sin recursos. El objetivo es ese, llevar la información, que sea libre, que el conocimiento sea libre, que esté al alcance de cualquiera que lo necesite. Y ¿por qué es importante? Pues por eso mismo, porque es libre. En este mundo mercantilista pues hemos encontrado algo que compartir y encima libre, gratis.

Erika: ¿Y a quiénes va dirigido?

L.M.: Pues a niños y jóvenes entre 7 y 17 años, pero aquí tengo que decirte que notamos que hay una brecha. A partir de los 14 aproximadamente los jóvenes no vienen. Creo que a lo mejor encuentran más interesante ya salir, quedar con los amigos... y tenemos problemas. Notamos que a los 14 años, o se convierten ellos en mentores o se van. La idea es cerrar el ciclo.

Erika: Trabajáis según grupos de interés, ¿verdad? Cada uno sobre unas determinadas herramientas, y en cada grupo hay un mentor. ¿Cuántos grupos hay y sobre qué herramientas se aprende?

L.M.: Actualmente hay 6 grupos. A veces, por temporadas ha habido más y ha habido menos. En los grupos, las herramientas que trabajamos son Scratch, App Inventor, Programación creativa, Processing, Python.

Erika: Tú estás de mentora en el grupo de la herramienta App Inventor. Háblanos sobre ella, ¿qué es esta aplicación y qué características tiene? ¿Que permite hacer a los niños?

L.M.: Pues esta herramienta permite crear aplicaciones para Android, para llevarlas encima, para tablets o para teléfonos (Android). Es de una forma intuitiva además, es por bloques. Es la fase siguiente a trabajar con la herramienta Scratch, que se trabaja por bloques. Es para edades más pequeñas (scratch) y el siguiente paso sería trabajar con App Inventor, que ya tiene una utilidad. O sea, con scratch programan videojuegos o arte visual, pero luego ya lo siguiente sería, con esos mismos bloques, llevarlo a la aplicación móvil, tener un resultado.

Erika: ¿Cuál es tu papel en este grupo? ¿Qué funciones o tareas desarrollas como mentora?

L.M.: Yo guío a los "ninjas" a través de la herramienta y enfoco los proyectos para conseguir la finalidad, que es la aplicación.

Erika: Porque hay palabras: "ninja", ¿A los niños se les llama ninjas?

L.M.: Sí, es importante. A mí me gusta mucho. Aquí no son niños, son ninjas.

Erika: Son ninjas, y vosotros mentores.

L.M.: Sí, nosotros somos mentores, no somos maestros. Los mentores no enseñan, “mentorizan”, guían, pero no enseñan.

Erika: Hemos hablado del qué y me interesa el cómo. Sobre vuestra metodología de trabajo y aprendizaje, ¿cuáles son las características y por qué? En definitiva, ¿cómo trabajáis? ¿Cómo se aprende en CoderDojo y cuáles son las características que lo hacen diferente a otras formas de aprendizaje?

L.M.: Pues mira, la metodología es sencilla. El ninja debe investigar a través de la frase "pregunta a tres". Yo lo tengo siempre grabado: "Pregunta a tres y luego a mí". Para mí es importante. ¿Qué significa? Significa que primero deben investigar por si mismos buscando la información, bien a través de soporte físico o a través de internet, con tutoriales,... después preguntando a sus compañeros si ellos no son capaces de llegar, y luego al mentor. El mentor siempre es lo último. Lo podemos enfocar dentro del "aprender haciendo", y enmarcado dentro de las relaciones de horizontalidad, participación, colaboración y cocreación. Digamos que estamos todos en el mismo nivel. ¿Qué se busca? Se busca el conocimiento colectivo. Y en el conocimiento colectivo también se beneficia el mentor.

Erika: Os reunís todos los sábados de 17:00 a 19:00. Descríbeme cómo sería una sesión diaria de trabajo con los participantes, con los ninjas. ¿Qué hacéis por ejemplo esta tarde? ¿Qué contenidos trabajáis o cómo distribuís el trabajo?

L.M.: Cada grupo tiene su método propio. Cada mentor imprime algo de su carácter y personalidad al grupo. Entonces yo sólo te podría hablar del mío, pero en general, cada uno imprime su carácter o decide cómo orientarlo. En general organizamos el espacio (mesas, proyectores, regletas...) y se declara un proyecto: Hoy queremos hacer... ¿qué os parecería hacer este proyecto? Entonces enfocamos el rato que estamos aquí a guiarnos sobre las bases para ir hacia el proyecto. Podemos tardar 1 sesión o varias sesiones dependiendo.

Erika: Porque, por ejemplo, ¿todos los grupos que hay (los 6 que me dices) os reunís, por ejemplo, hoy? ¿Cada uno va en una mesa?

L.M.: Correcto. Estamos todos reunidos aquí hoy.

Erika: ¿Y trabajáis todos sobre un proyecto, aunque sea en distintos grupos?

L.M.: No, no es un proyecto común. Cada grupo lleva su proyecto.

Erika: Sería por ejemplo el tuyo.

L.M.: El mío por ejemplo. Hoy vamos a hacer un "Space Invaders", es un juego arcade. Es el de la nave que dispara a marcianos, un juego antiguo. Entonces lo que queremos es llevarlo a la aplicación móvil. Es decir, al final desarrollar esa aplicación y poder jugar con ella en nuestro móvil. No sé si podremos terminarlo hoy porque tal vez sea un poco complicado pero si no se termina hoy, se empieza la próxima semana o cuando sea y se retoma.

Erika: ¿Y en qué proyecto habéis trabajado a lo largo de estos meses que lleváis aquí en Medialab?

L.M.: Por ejemplo, App inventor, pues ya hemos empezado de cero. Los ninjas que vinieron no conocían para nada la herramienta. Tuvimos que empezar haciendo una descripción y, aunque sí habían trabajado con el paso anterior, que es scratch (es otra herramienta). En general aquí en Madrid, scratch lo conocen casi todos los chicos que van a la escuela pública, casi todos. Lo han trabajado por lo menos en 5º / 6º y ya lo conocen. Entonces ellos vienen aquí poco o mucho conociendo la herramienta. Y lo que tuvimos que hacer fue empezar a guiarlos por la herramienta y poco a poco hemos hicimos una calculadora, hicimos un traductor de voz, y este es el tercer proyecto que vamos a hacer, un "space invaders".

Erika: ¿Y qué podrías decir que aportáis a la sociedad? ¿Se puede hablar de procomún, de conocimiento libre? ¿Será un conocimiento al que puedan acceder otras personas?

L.M.: Sí, sin duda. Por supuesto es un conocimiento libre puesto que además tomamos libremente ideas de otros y las replicamos aquí. Y además lo dejamos para quien lo pueda usar. Sí, yo creo que sí, que lo podemos llamar así. ¿Y qué servicio hacemos a la sociedad? Yo creo que la sociedad está cambiando, es una idea muy nueva. Nueva como tal, ahora, pero es muy antigua, la colaboración. Nueva como tal ahora porque habíamos perdido...

Erika: Es lo que dicen, la educación formal siempre estaba, ¿no? La adquisición sólo de contenido, la memorización,...

L.M.: No, no tiene nada que ver. Aquí no es una enseñanza reglada, no hay exámenes, no hay titulación y no somos docentes, lo que hay es juego. Juego y ganas de venir.

Erika: ¿Y qué materiales se necesitan para estos grupos?

L.M.: Pues un ordenador portátil, pero si no se tiene, los chicos comparten ordenador o incluso Medialab nos presta algún portátil que tenga.

Erika: ¿Tenéis página web propia de CoderDojo? ¿Utilizáis redes sociales con algún fin?

L.M.: Creo que teníamos una página, creo que la teníamos. Y creo que la llevaba algún mentor hace 2 años, pero no sé si ahora la lleva alguien... ahí ya no te puedo orientar.

Erika: Sí, yo la he visto. Tengo la dirección. Más o menos explicáis un poquito qué sois y los proyectos que se van llevando a cabo.

L.M.: En todo caso yo se la he solicitado este año a los coordinadores para ver si nos podían, dentro de la página de Medialab, dejarnos un apartado para que se sepa lo que está haciendo CoderDojo y que cada mentor pueda subir a la red lo que se está haciendo.

Erika: ¿Y tenéis redes sociales propias, o utilizáis las de Medialab si hay que dar publicidad?

L.M.: No, es Medialab la que se encarga. Tenemos un apartado en el que se habla de CoderDojo y se gestiona a través de una lista de correo.

Erika: **Mi formación es de Maestra de Educación Infantil y me interesa acercar los niños a estas herramientas. Mi duda sería, ¿a partir de los 5 años o así se podría empezar a interactuar con estos lenguajes o cómo lo ves?**

L.M.: A ver, las herramientas que tenemos, los lenguajes que tenemos son de varios niveles de dificultad. Entonces los más avanzados, que son los de código, lo que llamamos "picar código", eso es imposible, a menos que el niño sea un artista o un niño con muy altas capacidades. Sin embargo Scratch tiene una aplicación, que es "Scratch Junior", que sí puede ser interesante. Pero mi experiencia me dice lo siguiente. Antes de los 7 años al niño le cuesta trabajo prestar una atención continuada. No soy docente pero tengo 3 hijos, es lo que me dice. Y he visto que antes de los 5 años es difícil que el niño mantenga la atención. Entonces le tiene que gustar, si al niño le gusta entonces es perfecto empezar con Scratch. Porque es muy visual y con muchos colores y es interesante. Pero si no, yo no lo aconsejo porque además pueden llegar a coger manía a la actividad y no querer o poder hacerlo después.

Erika: **Con respecto a las instalaciones de Medialab me llama la atención su arquitectura, las distribuciones... ¿Qué tipo de trabajo y de relaciones os permite a los participantes esta distribución de espacios y tiempos?**

L.M.: Es un espacio abierto, como estás viendo y propicia la interacción entre los diferentes grupos, efectivamente. Pero hemos detectado, yo llevo asistiendo a Medialab 6 años, cuando CoderDojo comenzó su actividad aquí estábamos en aquella sala de allí enfrente, es una sala mucho más pequeña que esta y éramos más personas que ahora, y estábamos mucho mejor porque estábamos arropados, las mesas estaban juntas, era más pequeños y estábamos mejor. Aquí hay demasiado espacio y tendemos a dispersarnos. O sea, no nos interesa lo que está haciendo el grupo de al lado. Noto que estamos más dispersos aquí, lejos de vernos mejor.

Erika: **Todas estas características de cómo trabajáis en CoderDojo, ¿crees que pueden ser trasladadas a otros contextos y espacios? ¿A cuáles y por qué?**

L.M.: Por supuesto es factible replicar CoderDojo y de hecho María y yo hemos replicado CoderDojo en una biblioteca pública aquí en Madrid, en un barrio obrero, y no es que sea posible, es que además me parece necesario. O sea la idea es replicarlo en todos los barrios, esa es la idea. Porque llegar hasta el centro puede ser complicado y me parece también más dificultoso de coger el ordenador, llevar a los niños... entonces hay que replicar.

Erika: **Por eso es importante. Venir aquí, coger vuestras prácticas y ahora cada uno de nosotros nos vamos a un sitio y las replicamos allí.**

L.M.: Me consta que en Madrid se ha replicado también en un instituto, el instituto Mirasierra, entonces esa es la idea.

Erika: **Claro, de ir acercándolo a los colegios. ¿Quieres añadir algún aspecto más a lo que hemos ido hablando sobre CoderDojo?**

L.M.: Me parece una idea fabulosa. Han aparecido 3 ideas parecidas a CoderDojo, pero tal vez lleven más un trasfondo económico, tal vez. Esta es absolutamente sin ánimo de lucro, cosa que me parece fundamental. Ni los mentores cobran ni los ninjas pagan. Sin embargo tenemos un problema, nos faltan mentores. Aparece la figura aquí del padre mentor, que es lo que tenemos, padre mentor. Es decir, el padre viene, trae a los niños y poco a poco se va involucrando, va aprendiendo y se siente capacitado para tomar un grupo. Cuando no es así es muy complicado porque nos juntamos los sábados por la tarde y dejar de hacer determinadas cosas (echar la siesta) a las 5 de la tarde para venir aquí... si no tienes niños que traer, y además de manera voluntaria...

Erika: Entonces claro, necesitáis ese mentor sobre esta aplicación o esta herramienta. Si no lo tenemos, a lo mejor ese grupo no lo podéis dar.

L.M.: Exactamente, de hecho, tenemos un grupo cerrado por falta de mentores. Creo que sería interesante buscar mentores dentro de las universidades y claro, darles a cambio algunos créditos o darles algo que pueda servirles a nivel curricular. Creo que eso sería importante, lo que no sé es cómo se puede conseguir. O sea, no pedir el favor, sino un intercambio lógico, pero no económico, a nivel créditos. Además, entiendo que debe de haber estudiantes que les guste formarse no a nivel de lo que están conociendo o estudiando sino también con niños. Pienso que sí, que tiene que haberlos. Y tenemos que buscarlo.

Erika: Lola, muchísimas gracias.

L.M.: De nada Erika, espero que te sirva.