



Cartel informativo de Medialab Usal, en el San Bartolomé.

ALMEIDA

# Universidad y libre conocimiento

**MEDIALAB USAL ES UN "LABORATORIO DE CREACIÓN", CONCEBIDO COMO PUNTO DE ENCUENTRO ENTRE ARTE, CIENCIA, TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD • ASPIRA A MANTENER AL GRAN PÚBLICO EN CONTACTO CON PROPUESTAS CREATIVAS Y CIENTÍFICAS DE VANGUARDIA**

D. B. P.

Definir qué es exactamente el arte es una de esas preguntas (casi) imposibles de contestar. ¿Es posible unir el arte con las ciencias y la tecnología, y hacer que la sociedad se interese por ello?

En la Universidad están seguros de que sí. Medialab Usal es su respuesta. Medialab es, en pocas palabras, un punto de encuentro entre arte, ciencias, tecnología y sociedad.

El creativo del servicio de innovación y producción digital y coordinador de programación de

Medialab, Miguel Ángel Gimeno, y la responsable de comunicación de Medialab, Teresa Martín, explican cómo se organiza este punto de encuentro, cómo trabajan y cómo pueden colaborar los alumnos de la Universidad.

El término clave para entender cómo funciona Medialab es *fusión*.

Según su web, Medialab tiene como objetivo "crear un espacio físico y virtual en el que se fusionen arte, ciencia, tecnología y sociedad" y en el que las actividades desarrolladas sean fruto de una labor colaborativa e interdisciplinar. El otro gran objetivo de Medialab es la difusión del español.

El espacio físico de Medialab son las dependencias del colegio San Bartolomé (el plató de televisión, sus jardines, las propias oficinas de Medialab...). El espacio virtual es su web, las herramientas informáticas con las que trabajan

(Pasa a la página siguiente)



## REPORTAJE



**MEDIALAB TIENE TRES GRANDES LÍNEAS DE TRABAJO, ENTRE LAS QUE DESTACA 'HABLANDO EÑE', QUE BUSCA DOTAR A LA SOCIEDAD DE FORMA ORIGINALES DE ENSEÑAR Y APRENDE ESPAÑOL CON IDEAS COMO LA POESÍA DIGITAL**



(Viene de la página anterior)

y los ordenadores en los que ayudan a crear proyectos.

Para cumplir sus dos objetivos (unir arte y ciencia y difundir el español), Medialab tiene tres líneas de trabajo: *Hablando eÑe*, que quiere dotar a la sociedad de formas originales e innovadoras de enseñar y aprender el idioma; *Con-Ciencia-Arte*, para impulsar el interés por la ciencia; y *Re-creativos*, para investigar las posibilidades y aplicaciones del mundo de los videojuegos.

### Actividades

Ahora, ¿cómo seguir las tres líneas de trabajo y cumplir los dos objetivos? Con actividades como seminarios, talleres, mesas redondas y convocatorias de proyectos, todas abiertas a todos los universitarios y a la sociedad en general.

Los seminarios se celebran en la sede de Medialab y están abiertos a todo el mundo. Están asociados a las tres líneas de trabajo principales y en ellos se imparten conocimientos relacionados con el arte y la ciencia. Por ejemplo, recientemente se han celebrado seminarios de iniciación al lenguaje de programación *processing*, empleado en los proyectos artísticos de Medialab.

Los talleres son "un punto de encuentro" en el que poner en práctica lo aprendido en los seminarios, así como intercambiar conocimientos y experiencias.

Finalmente están los proyectos. Medialab lanza una idea y abre una convocatoria pública para alumnos interesados en participar en ellos. El último ha sido *c:/Bosques*, creado en colaboración con la Oficina Verde de la Universidad y que ejemplifica a la perfección la idea de fusión que empapa a Medialab. El proyecto quería conectar el arte, el lenguaje de programación *processing* y la

**La web 'medialab.usal.es' contiene todos los datos de este servicio**

importancia de los bosques para el ser humano. Es decir, unir varias materias.

Tras la convocatoria, los interesados pueden presentar sus ideas, Medialab selecciona varios y abre una segunda convocatoria para buscar colaboradores y participantes en cada proyecto. Por ejemplo, en el caso de *c:/Bosques* podrían formarse equipos de estudiantes de informática, bellas artes y ambientales. Tras carreras que en principio no tienen mucho que ver, vinculadas por un proyecto común. Por supuesto, no se excluye a ningún alumno de ninguna carrera

Una vez cerrados los grupos

Un equipo del Medialab muestra un proyecto de la convocatoria *c:/Bosques*.

FOTOS: ALMEIDA

### ACTIVIDAD UNIVERSITARIA

# El gran 'laboratorio creativo' de la Universidad

**MEDIALAB LLEVA CUATRO MESES A PLENO RENDIMIENTO Y EL BALANCE POR AHORA ES MUY SATISFACTORIO. PARA EL FUTURO SE PLANTEAN CRECER PERO SIN PERDER SU ESENCIA, Y REFORZAR LA ENSEÑANZA DEL IDIOMA**

de trabajo, Medialab aporta los medios para que estos desarrollen sus ideas. Les facilita un foro en internet el que puedan discutir y aclarar sus ideas, y un *blog* para dar a conocer su proyecto al mundo. En *c:/Bosques* hubo ocho proyectos y varios talleres y seminarios.

Una de las siguientes convocatorias será *Laberinto*, para el desarrollo de proyectos de investigación de nuevos lenguajes de comunicación basados en impresoras 3D y en el dispositivo *Kinet*. Según el creativo del servicio de innovación y producción digital y coordinador de programación de Medialab, Miguel Ángel Gimeno, intentarán "crear formas de expresión artística" empleando estos equipamientos. También tienen en mente un "banco de proyectos colectivos" en el que puedan colaborar alumnos que estén trabajando en proyectos de máster o grado que, unidos, beneficien a ambos. Es más fácil de explicar con un ejemplo: un informático y un educador podrían cooperar, con el apoyo de Medialab, en una aplicación de teléfono móvil para enseñar alguna materia en particular.



Teresa Martín (izquierda) y Miguel Ángel Gimeno (derecha), junto a otros integrantes de Medialab, en las instalaciones de éste.

**Medialab es "un lugar de intercambio de conocimientos"**

La responsable de comunicación de Medialab, Teresa Martín, cree que la esencia de éste es que es "un lugar de intercambio de conocimientos. Traes información y te llevas información". Todos los proyectos quedan abiertos a futuras mejoras y para que puedan ser usados o revisados por otras personas.

**Orígenes**

Podría decirse que Medialab es el Firefox o el Linux de la Universidad (conocimiento abierto, colaboración de todo el que esté interesado, interdisciplinariedad...), y el primer Medialab de una universidad pública española. Se desarrolla dentro del Servicio de Innovación y Producción Digital, que a su vez depende del vicerrectorado de Innovación e Infraestructuras, encabezado por Pastora Vega. Medialab se relaciona con Usal TV, con el Centro de Arte Experimental y la Facultad de Bellas Artes, posee convenios con el DA2 y la Galería Adora Calvo y ha firmado acuerdos con empresas como Grupo Zeltia y T-Systems, que colaboran en talleres y charlas.

Medialab nació como un proyecto asociado a la convocatoria de 2009 del Campus de Excelencia Internacional. La Usal recibió fondos con su proyecto *Ecosistemas Media para el español*, que planteaba la idea de crear un Medialab que contribuyese a fomentar la ense-



Web principal de Medialab.

ñanza del idioma. A finales de verano de 2010 comenzaron las reuniones para plasmar la idea. En enero de este año empezaron a desarrollar su labor.

La enseñanza del idioma es una línea de trabajo principal llamada *Hablando e/Ne*. Y de nuevo aparecen la fusión, la ciencia, el arte y la interdisciplinariedad. Medialab Usal celebrará en el futuro varias jornadas de teatro interactivo, talleres de producción literaria y "artes escénicas interactivas". También tienen en mente ideas como la poesía digital y talleres para ver la evolución del espa-

**Se trata de la primera plataforma de creatividad de una universidad pública**

ñol a través de las nuevas tecnologías y de fenómenos como los SMS. Estas actividades estarán abiertas a artistas, filólogos, informáticos... Miguel Ángel Gimeno afirma que un estudiante de Bellas Artes interesado en participar podría preguntarse "cómo enseñar español usando sus conocimientos. Sería un reto".

Apenas llevan cuatro meses bajando a pleno rendimiento pero el balance por ahora es muy bueno. Han puesto en marcha proyectos "muy interesantes" y los seminarios, talleres y clases han registrado llenos.

En cuanto al futuro, en Medialab se plantean cómo mejorar. Crean que deben crecer "físicamente", pero sin cambiar su concepto o su forma de trabajar. También tienen en mente fortalecer la faceta del español, acercarse al colectivo de mayores y llevar la ciencia y la tecnología a toda la sociedad. Desean que la

ciudadanía se acerque a la Universidad, participe en los proyectos que se le presentan desde Medialab y aporten sus conocimientos. Además, intentarán ampliar su lista de colaboradores internacionales (con los que ya han trabajado en un proyecto conjunto llamado *Bee Project* para aumentar el interés de la sociedad por la ciencia).

Medialab posee una web en el enlace <http://medialab.usal.es/>, en el que explica con detalle cómo colaborar con ellos, todas las actividades que han programado y con qué herramientas cuentan. ■