

Taller I: Hacking Urbano

Trasfondo

A nivel global se puede observar en la vida urbana un fenómeno de apropiación del espacio bastante ambiguo, en la que movimientos ciudadanos se apropian de la gestión de espacios públicos, a veces del mismo espacio y del control de sus usos, mediante su cercado y la disposición de distintos 'obstáculos'.

El distrito Macarena de Sevilla es una muestra destacada. Un barrio obrero envejecido donde se da un soterrado conflicto generacional por el uso del espacio público, que se puede describir (toscamente) como el de personas de edades medias-altas de origen más o menos autóctono contra personas de edades medias-bajas de origen autóctono o extranjero. *Gerontocracias* conservadoras de corte popular, formadas por personas asimiladas en el sistema político contra personas que están excluidas por diversos motivos de los sistemas de representación. El desenlace es previsible: la vida en el espacio público se inclina a gusto de las primeras, las únicas que pueden influir en los cálculos de la Administración. Es un conflicto bien conocido y estudiado, muy difícil de solucionar y que está en la esencia de la vida urbana contemporánea.

El taller propone la creación colectiva de soluciones de hacking* urbano para transformar algunos de estos elementos de rapado de la vida pública en otros más útiles para una concepción más promiscua de lo público, con intención de aprender y bichear lúdicamente, de lanzar propuestas de creatividad urbana a la inteligencia colectiva y, fundamentalmente, de arrojar un campo de debate a lo 'micro': ¿quién decide cómo se usan nuestros cuerpos en el espacio público?

** Entendiendo 'hackear' en su sentido original de estudiar y alterar el funcionamiento de un sistema con intención que responda mejor a las necesidades propias.*

Programa

9:00h

Quedamos en un punto del Distrito y hacemos una ruta por algunos de sus espacios, viendo algunos de los dispositivos existentes.

Punto de encuentro: cruce de las avenidas Doctor Leal Castaño y Doctor Fedriani, en la esquina opuesta al Hospital (por cierto, podrías buscarlo en openstreetmap.es y que le den a los mapas de google).

12:00h

Nos vemos en la Carpa de Circo (mira el mapa del encuentro) para comenzar a trastear. Nos presentamos, se forman los grupos y se definen intereses, se ven los materiales y se empieza a currar.

14:00-15:00 h

Si ya hay chicha se hace una primera ronda de reflexión colectiva sobre todas las propuestas.

15:00h

Comida en la carpa.

18:00h

Segunda ronda de reflexión colectiva.

Las propuestas se podrán seguir desarrollando posteriormente e incluso al día siguiente que nos reunimos en la carpa. En ese mismo arco de tiempo se podrán montar en el Distrito aquellas propuestas que el conjunto de participantes del taller consideren viables y acertadas. Es obligatorio para participar en el taller adquirir el compromiso por grupo de documentar la propuesta y subirla en su estado (da igual si es un modelo embrionario, seguiremos el modelo *bazar* de desarrollo*) a un repositorio conocido (como los de Makea, Inteligencias Colectivas o Instructables) o varios.

** El modelo bazar de desarrollo del software libre (frente al modelo catedral), nos dice que hay que hacer públicos los desarrollos de un modelo pronto y a menudo.*

Materiales necesarios

La ruta se puede aprovechar para tomar medidas y fotos (metro, cámara). Si tienes a mano tráete tus botas de seguridad y tus guantes, la precaución siempre es sabia.

Máximo número de participantes

25

Último día de inscripción

Domingo 2

Enlace a un pack de fotos de los barrios del Distrito donde se propone intervenir

<http://ubuntuone.com/16ml878ELm0ZAsbcbZQKfw>

Taller II: QR Stencils

Trasfondo

El código QR es un protocolo que permite almacenar textos de manera gráfica en una matriz de píxeles, usualmente hipervínculos. Los QR, de este modo, permiten la creación de plantillas expandidas, con la posibilidad de vincular hipertexto al espacio público.

El taller tiene como objetivo descargar y aprender a usar un par de aplicaciones de software libre, de Golan Levin y Thomas Diewald, que corren bajo un framework de Java multiplataforma (Windows, Linux, Mac) llamado Processing. Con estas dos aplicaciones podremos generar códigos QR en local (sin depender de un servicio externo en la nube tipo Kaywa) y después exportarlos en formato vectorial (escalable a cualquier tamaño por ende) con todos los ajustes hechos para permitir su corte en formato stencil (conectores, redondeado de esquinas, etc.).

Programa

16:30 h

Quedamos en el Aula Abierta de la Carpa de Circo (ver mapa del encuentro) y tenemos una primera ronda explicativa sobre el software libre y processing. Vemos como descargar, instalar y configurar todo lo necesario, especialmente enfocado a hacerlo en Linux. Cada participante piensa en una plantilla A3 con vistas a usarla en las rutas de los días siguientes.

17:30 h

Con paciencia y buena mano hacemos las plantillas.

Materiales necesarios

Para sacar el mayor provecho al taller es conveniente llevar laptop y cúter.

Máximo número de participantes

20

Último día de inscripción

Domingo 2

Enlace para descargar un pack con los dos programas previamente

<http://ubuntuone.com/1QfPcVk0XeA0sTSF2LMBp9>

(Hay que tener por otro lado Processing descargado –en processing.org– y un software de diseño vectorial, como puede ser Inkscape –libre y multiplataforma, en inkscape.org–)