WikiPlaza

WikiPlaza Request For Comments

editado por Sergio Moreno, José Pérez de Lama y Laura H. Andrade

WIKIPLAZA

Request For Comments

Editado por Sergio Moreno Páez, José Pérez de Lama y Laura H. Andrade

hackitectura.net

Con la colaboración de Pablo de Soto y contribuciones de (en orden alfabético): Arquitecturas Colectivas, Águeda Bañón, Borja Baños, Belén Barrigón, Benjamin Cadon, Jaime Díez, D´gepeto Gïro, Alejandro González, David Juárez Latimer-Knowles, Simona Levi, Leo Luna, Xavi Manzanares, Javi Milara, Asociación M05. COM, Alex Muñoz, Arantxa Mendiharat, David Pello, Eva Piñeiro, Nuria Rodríguez, Penélope Serrano, Susana Serrano, Pedro Soler y Susanna Tesconi.

WikiPlaza. Request for Comments.

Primera edición: Marzo 2011
Editor@s: José Pérez de Lama, Sergio Moreno Páez y Laura Hernández Andrade
Colaboraciones: Águeda Bañón, Borja Baños, Benjamin Cadon, Jaime Díez, D´gepeto Gïro, David Juárez Latimer-Knowles, Simona Levi, Xavi Manzanares, Arantxa Mendiharat, Penélope Serrano, Susana Serrano, Pedro Soler, Pablo de Soto y Susanna Tesconi.
Diseño gráfico y maquetación: Alejandro González
Traduce: Nuria Rodríguez
Edita: dpr-barcelona [www.dpr-barcelona.com]
Imprime: Anmán, Gràfiques del Vallès, S.L.
Número de depósito legal:
ISBN: 978-84-615-0765-8
Licencia: Creative Commons *Reconocimiento-CompartirIgual* 3.0 España
http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/es/

Este libro cuenta con las ayudas «Convocatoria 2009 para la Creación y Difusión del Arte Contemporáneo» del Instituto Andaluz de las Artes y las Letras de la Consejería de Cultura y «Convocatoria 2009 de Ayudas a Proyectos de Investigación» del Centro de Estudios Andaluces de la Consejería de la Presidencia de la Junta de Andalucía.

Editado en Pasaje Mallol 22, Sevilla.

/wikiplaza.rfc/

WIKIPLAZA.ORG

Este es el QRCode de wikiplaza.org. Los QRCodes/semacodes son códigos de barras bidimensionales que almacenan urls. Se pueden leer con la cámara de un teléfono móvil y un software específico de reconocimiento. A lo largo del libro podrás encontrar varios de estos gráficos, que enlazan a vídeos relacionados con el texto donde aparecen insertados y que, así, podrás ver directamente en tu móvil.

/Introducción/

Presentación 7
Request For Comments José Pérez de Lama + Sergio Moreno—JPL,SM 10
Cronograma JPL 26
Aprendiendo de las wikis Pablo de Soto 28

/Prototipos/

Eau de GCC Xavi Manzanares 34
wikiplaza01.París JPL + SM 36
c1 : Pedro Soler 43
c2 : Borja Baños 48
c3 : Simona Levi 55
Estética del follón D´gepeto Gïro 56
Utopía vs. Distopía Benjamin Cadon 62
wikiplaza02.Figueres JPL + SM 68
c4 : *Águeda Bañón* 70
La wikiplaza como TAZ Susana Serrano 74
wikiplaza03.Cáceres JPL + SM 80
Equipando el espacio público David Juárez Latimer-Knowles 82
wikiplaza04.Pasaia JPL + SM 92
c5 : Arantxa Mendiharat 94
c6 : Jaime Díez 96
Una reflexión, en proceso Laura Hernández Andrade—LH 98

/Matriz_de_usos/

Matriz de usos 106
Mille Plateaux 108
Situation Room 110
Open Medialab 112
Open Performance 114
Mapping Lab 116
Urban Screen 118
Inventar Jugando 120
Fabricación Digital 122
Diagrama técnico *Wikiplaza.01 París* SM 124
Inventar jugando Susanna Tesconi y Penélope Serrano 126
Fabricación digital JPL 138

/Conclusiones/

Conclusiones 144

/Apéndice/

Glosario de conceptos JPL 148
Redes 156

Diciembre de 2010. Cinco inviernos después volvemos a estar semi-congelados, reunidos con nuestros ordenadores y conectados a la www, discutiendo sobre espacio público, software libre y otras formas de hacer ¿más fraternales, más maquínicas, más vivas? Dicen que no hace frío en Sevilla. Pero no es cierto.

A lo largo de estos cinco años hemos venido trabajando en el proyecto de la wikiplaza. En este lapso de tiempo, tenemos la impresión de que hemos pasado de los años críticos, en torno al cambio de siglo, en los que vivíamos la emergencia de las tecnologías de las redes sociales y la proliferación de lo digital en todos los ámbitos espacio-temporales, a su integración cuasi-invisible en la vida cotidiana y productiva de la mano del mercado de las telecomunicaciones y la sociedad de control. Historia en modo *fast-forward*, como en las novelas de William Gibson.

Durante este período hemos tratado, no tanto de surfear, sino de hacer el Michael Phelps en el espacio de los flujos, creando nuestras propias turbulencias; inspirados por, e intentando componer, la multiplicidad de experimentos sociotécnicos que tienen lugar durante los años inmediatamente precedentes, cuyo punto de inicio simbólico situaríamos entre el lanzamiento de Linux (1991) y el levantamiento zapatista (1994). Entre éstos experimentos tenemos que mencionar al menos al propio movimiento del software libre y la ética hacker, a los llamados movimientos sociales globales, al (electro)zapatismo y el neo-situacionismo, a los *hackmeetings*, los *Indymedia* y los *tactical media*, a los *centros sociales de segunda generación* y los *border-camps*, a las plataformas p2p y el hardware libre...

En alguna ocasión imaginamos incluso que la recombinación de todas estas turbulencias podría haber llegado a convertirse en un tsunami... Ahora, sin embargo, y a pesar de la crisis, no parece que esto vaya a ocurrir próximamente... Ya veremos.

La revisión del proceso de estos años que hemos llevado a cabo para escribir el presente libro nos ha hecho recuperar parte del entusiasmo, nos ha producido, incluso, una cierta emoción. Nos parece haber constatado que no hemos sido unos zombies.

Desde el inicio la idea de la wikiplaza (término sugerido por Pablo de Soto hacia el 2006) ha sido capaz de capturar la imaginación de mucha gente, de muchos amigos y compañeros —y desafortunadamente de menos amigas y compañeras— con los cuales hemos ido dando cuerpo a las intuiciones iniciales: convirtiendo una serie de ideas más o menos visionarias en una serie de prototipos «reales» (París, Figueres, Cáceres, Pasaia). Junto a la pequeña multitud que ha formado la red de la wikiplaza hemos ido afinando conceptos, desarrollando software, diseñando espacios y sistemas arquitectónicos, organizando actividades, experimentando con diferentes formas de trabajo en red... un proceso de cooperación social para la producción de otra forma de construir y habitar el espacio público. Estamos contentos tanto con los resultados «arquitectónicos» obtenidos, como con los procesos a través de los cuales se han alcanzado. El conocimiento y las prácticas construidas en común, nos parecen tanto o más valiosas como la serie de espacios públicos temporales desarrollados.

La idea principal del proyecto consiste en pensar que es posible un uso emancipatorio de las tecnologías de la información y la comunicación, que potencie cuestiones como la auto-organización y la autonomía, la producción de recursos del común, y la multiplicación de las singularidades. Para el caso de la wikiplaza, se trata de intentar aplicar este presupuesto al medio urbano, o metropolitano, con el objetivo específico de favorecer y estimular la construcción social, participativa, transparente e igualitaria del espacio público; de un nuevo espacio público.

Siguiendo con las ideas en que se basa el proyecto, y situándonos en el punto de vista de la «Arquitectura», el proyecto de la wikiplaza propone trascender la idea de arquitectura como estructura u objeto construido que determina un espacio geométrico o un ambiente, para replantearla como ensamblaje o agenciamiento, en el que los elementos espaciales-constructivos se componen con las redes y dispositivos técnicos y con los habitantes, para crear otras ecologías técnicas, sociales y mentales. Podría describirse de otra manera, diciendo que el objetivo de arquitecturas como la wikiplaza no es generar contenedores equipados, sino producir nuevos territorios existenciales. En este planteamiento, la arquitectura en su acepción tectónica, tradicional, se sitúa en un discreto y encantador segundo plano, dejando paso a la vida —en este caso a su despliegue en la interacción de cuerpos, máquinas, flujos, datos e imágenes electrónicas.

Estamos convencidos de que en su modesta, aunque intensa, existencia, los procesos de producción en red, y la propia serie de prototipos de nuevos espacios públicos, han funcionado como *proof of concept*, como prueba o demostración, de que las propuestas son viables y relevantes. Esperemos que con los materiales recogidos en el libro el lector pueda juzgar por sí mismo.

Nos gusta pensar, además, que en este proceso de trabajo colaborativo la wikiplaza ha pasado de ser un nombre propio a ser un nombre común. Partió siendo el proyecto de un grupo de «hackitectos» para convertirse en un término compartido por gente muy diferente para referirse a una cierta tipología de espacio público conectado, «rebelde»; del que, a la vez, cada cual tiene su propia idea; casi como si estuviéramos hablando de una casa, una ciudad o un zapato.

Como ya se ha expresado, el conocimiento generado y las experiencias acumulados se deben a una pequeña multitud de amigos y compañeros que han hecho suyas las ideas y han contribuido a su desarrollo de múltiples maneras. A todos ellos y ellas les agradecemos su participación —aunque en realidad es un poco como agradecérnoslos a nosotros mismos— porque no se ha tratado tanto de aportar a un proyecto de *hackitectura.net*, sino de formar parte de procesos que intentábamos construir entre todos y todas. Como pretendemos hacer ver en este libro, a estas alturas hay muchas visiones de la wikiplaza —más políticas, más tecnológicas, más freakies, más contra-sub-culturales, más festivas, más psiocodélicas, más arquitectónicas, más inmateriales...—. Algunas de éstas se expresan en las contribuciones de los autores que se han animado a escribir, a los cuales también agradecemos sus escritos. En la sección final de créditos hemos intentado recoger la lista de todos y todas las personas que han contribuido de alguna manera al proyecto. Como la lista, que más bien debería ser una cartografía, es larga, pedimos disculpas por anticipado si alguien se hubiera quedado atrás.

Entre los agradecimientos destacados también están los que hacemos a los comisari@s y/o gestores culturales que han confiado en el proyecto y en nosotros, y han facilitado que se llegaran a producir los cuatro prototipos: Ewen Chardronnet en París; Nuria Ruiz, Rafael Camps y Esther Pujol en Figueres; y *Arquitecturas Colectivas* y David Juárez —por otra parte uno de los principales miembros del equipo wikiplaza— en Cáceres y Pasaia. A las entidades organizadoras y encargadas de las diferentes producciones, que se mencionan en las fichas de los diferentes prototipos. A la fundación *Centro de Estudios Andaluces* que nos concedió en 2009-2010 una ayuda a la investigación, que en parte contribuye a hacer posible esta publicación, y al *Instituto Universitario de Arquitectura y Ciencias de la Construcción*, que avaló el proyecto. A la Consejería de Cultura de la Junta de Andalucía, programa *Iniciarte,* que financia, también parcialmente, la publicación, y a las políticas públicas en cultura libre e innovación. A los compañeros y entidades que durante estos años nos han invitado a presentar, debatir, exponer y publicar el proyecto en innumerables situaciones, desde el *ZKM* de Karlsruhe al *Centro Vecinal El Triángulo* de Sevilla. A Tim Berners-Lee, a Richard Stallman, a Linus Torvalds, por mencionar sólo algunos nombres, que podrían representar a las comunidades del software y la cultura libre ¡faltaría más!

El subtítulo del libro, «Request For Comments», hace referencia a las notas en que se proponen los nuevos protocolos de Internet. Con este espíritu os proponemos su lectura. ¡Nos vemos en la calle! ¡Nos vemos en el futuro!

José Pérez de Lama +
Sergio Moreno

Request for Comments

como el agua

Cuando a principios de nuestra era el nuevo acueducto llevó el agua a Pompeya, la ciudad asentada en la ladera del Vesuvio se transformó radicalmente. En las ciudades de Roma o del Islam andalusí, la ingeniería y la arquitectura modulaban el flujo del agua en el campo y la ciudad, para hacer posible la agricultura y, con ésta, nuevas formas de vida: microclima atemperado; cuidado del cuerpo y quizás también del alma, con los jardines y paseos arbolados; bebida y comida. Al fin y al cabo nosotros mismos somos agua en una alta proporción de nuestra masa corporal.

En muchos sentidos podemos comparar el agua en las ciudades antiguas y medievales con los flujos electrónicos en las metrópolis globales contemporáneas. Como ocurría con el agua en las sociedades agrícolas tradicionales, los flujos electrónicos atraviesan y organizan hoy la metrópolis, y dan lugar a nuevas formas de vida: nuevas relaciones entre seres humanos y máquinas; entre personas y comunidades, con el tiempo y el espacio, con nosotros mismos. Este rizoma de flujos y redes digitales que caracterizan la sociedad actual se ha convertido en una de las principales fuentes de riqueza social y de constante transformación del mundo.

Extendiendo la analogía, vemos que el agua puede ser controlada por unos pocos, generando marcadas relaciones de poder y de

desigualdad o, por el contrario, ser un bien público o del común, gestionado de forma colectiva, contribuyendo a generar situaciones más igualitarias. De la misma manera, la cuestión del poder sobre la producción y gestión de los flujos electrónicos es hoy una de las claves de las libertades, la igualdad y la autonomía en nuestras sociedades contemporáneas.

Situándonos en este marco, planteamos la hipótesis de considerar la condición abierta y horizontal de ciertas redes digitales y de la cultura hacker y del software libre como un referente destacado para pensar hoy la producción del territorio, las ciudades y los espacios públicos. Centrándonos en esta última escala, a esta exploración de la producción social del espacio público con la ayuda de tecnologías libres y de procesos colaborativos y autoorganizados, es a lo que venimos llamando wikiplaza...

protohistoria:: arquitectura gonzo

Hacia el 2001 —¿quizás?— andábamos una noche por la Alameda de Hércules, Sevilla —aún ciudad oscura, antes de su gentrificación— con un artefacto con ruedas, asiento, proyector, equipo de sonido y ordenador al que llamábamos «media tank». Proyectábamos materiales que traía la gente, imágenes y vídeo, sobre un gran lona que había colgado la plataforma *Alameda Viva* entre los árboles que el Ayuntamiento quería cortar. A la espalda estaba *Villa Ardilla*, un conjunto residencial en las copas de los árboles en el que habían participado entre otros los *Fiambrera* [entonces *Barroca*], Santi Cirugeda, David Gómez, etc. Los aparatos los habíamos tomado prestados del servicio audiovisual de la universidad. La cosa fue viento en popa hasta que el conductor del *media tank* pinchó demasiado *Atari Teenage Riot*, y ya se sabe, «the sound of riots»...

La idea con la que jugábamos era la de construir un vehículo autopropulsado que pudiera moverse por las manifestaciones (anti)globalización emitiendo vídeo en tiempo real, proyectando y metiendo ruido —algo que luego se ha visto bastante, aunque quizá no con el vídeo—. Para entonces ya veníamos experimentando desde hacía algún tiempo con la emisión de vídeo en directo por Internet (*vídeo streaming*) y experimentando con los primeros teléfonos GPRS para hacerlo desde cualquier lado, por supuesto con anchos de banda de muy pocos *kbits*, que hoy nos harían reir —o quizás llorar.

En el verano de aquel año, el equipo aterrizó en el *Border Camp* de Tarifa, al que las míticas *Agencias* de Barcelona habían llevado un *Media Bus*, y en el que también estaba Florian Schneider, uno de los más celebrados mediactivistas globales del momento. Sin embargo, nadie conseguía hacer que el streaming funcionara; hasta que llegaron los hippies de Sevilla, con un VW Polo cargado de *gear* —una vez más de la universidad, que no tenía ni idea por supuesto de por donde andaban los equipos—. Con un teléfono GPRS de última generación, y ante la incredulidad de los super-activistas, montaron en un rato un stream cruzado entre Tarifa y Alemania que se proyectaba a la vez en la Alameda tarifeña, con África a la vista. El teléfono funcionaba como módem; para enviar la señal usábamos *RealProducer* —todavía software propietario—; y la emisión se hacía a través del servidor *piratetv.net*, en el que nos habían dejado una cuenta.

El *streaming*, enviar vídeo en tiempo real con medios casi caseros a la red global, como antes sólo lo hacía la tv, era una pequeña adicción. Otro recuerdo pertinaz, es el de una emisión al *Borderhack* de Fran Ilich, en Tijuana, desde la casa de Hombre de Piedra, a pocos pasos de la Alameda. La regiduría era asunto difícil, y siempre entrábamos horas más tarde de lo previsto, por lo que acostumbrábamos a reunirnos con una botella de whiskey. Cuando finalmente llegó la hora nuestro stream consistía en la web cam haciendo bailar tecno a una flamenquita de cerámica, con una incongruente voz en off emitiendo lemas sobre la libertad en la red... El sistema a pesar de todo funcionaba y era bastante estable.

La siguiente y última aventura del media tank —hasta la fecha— fue una expedición a Barcelona, al festival *eme3*, que aquel año se celebraba en el *CCCB* (octubre de 2001). Los organizadores estaban enormemente curiosos, porque el media tank no acababa de llegar. Cuando finalmente llegó un Mercedes blanco —tipo Kiko Veneno—, con un montón de gente y todo tipo de artefactos montados en la baca (estructuras metálicas, ventilador, barbacoa para asar sardinas, etc.), no se lo podían creer. Aquello no era *Barcelona design*, sino una estructura tipo *mecalux* forrada de papel de aluminio, y eso sí, muchos equipos, que había que empujar de un lado a otro —aunque finalmente hacía bastante de lo que habíamos prometido...— El único sitio que nos dejaron fue al lado de los servicios, donde se montó una instalación multimedia en la que Javier Milara y Pablo de Soto pincharon los visuales con los que experimentaban entonces. Al final, sin embargo se sacó el media tank al patio del *CCCB*, y se montó un espacio mucho más interesante, con proyecciones en el interior de una estructura hinchable, que era parte también de la exposición. Entre otras razones, ésta fue la última aventura del media tank porque en el viaje de vuelta, empalmando algunos con una noche de rave, el Mercedes tuvo un accidente en el que la mayor parte de los equipos quedaron destruidos. En aquella época se nos ocurrió el concepto de «arquitectura gonzo».

Durante estos años, entre el activismo urbano en Sevilla, la emergencia del movimiento global, y también los primeros contactos con lo que llamaban *tactical media* y con la cultura hacker, la sensación era la de estar en medio de un montón de amigos y de cosas que pasaban, en las que intentábamos participar y a las que se intentaba contribuir con las nuevas herramientas que íbamos descubriendo. La sensación como dice Sergio, era la de «estar por allí», entre los compañeros de *Alameda Viva* y *Villa Ardilla*, la gente de *Riereta* en Barcelona, los de *Indymedia* Londres y Barcelona, los de *Border Camp*...

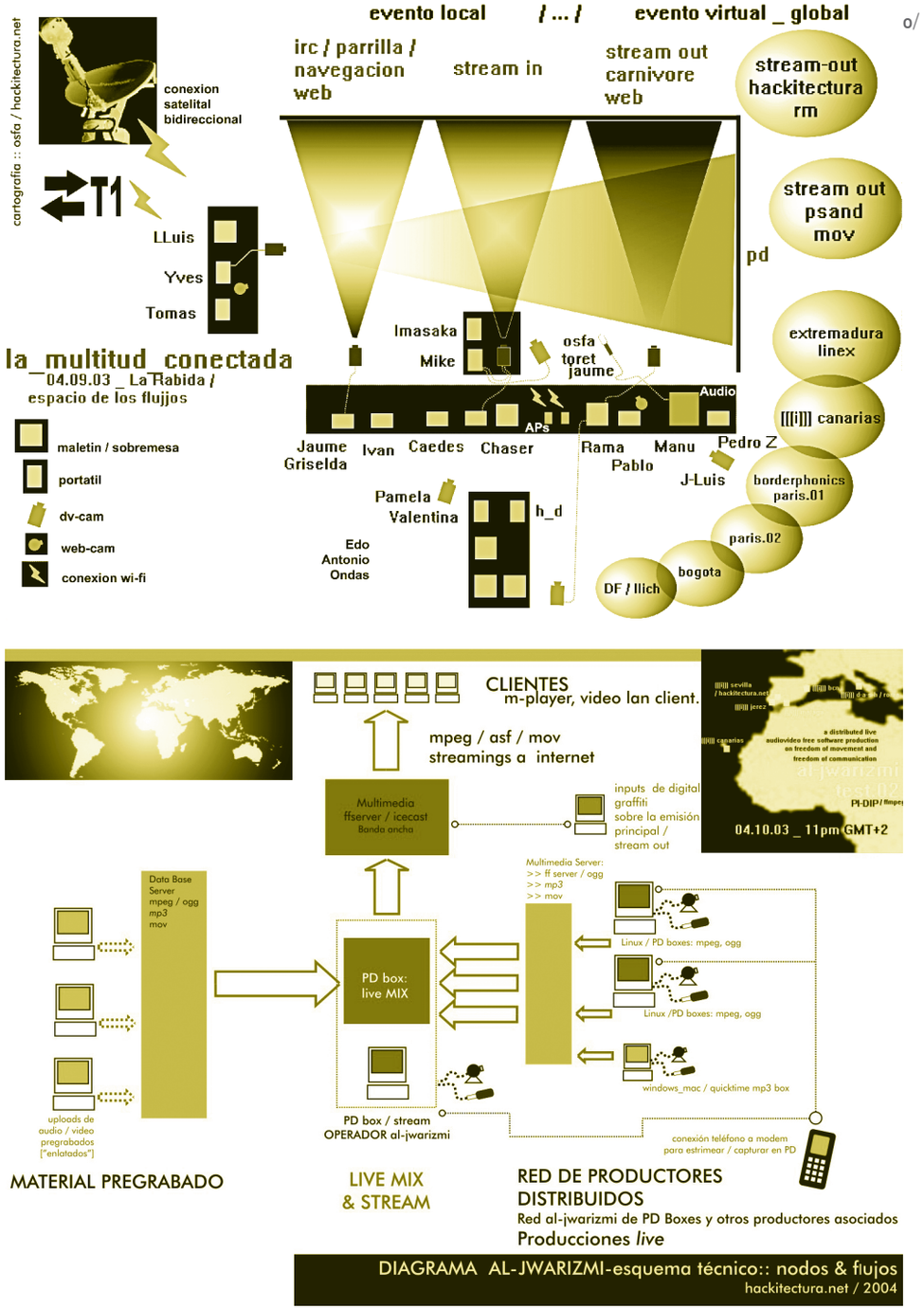
espacios públicos algorítmicos

Después de estas aventuras decidimos volvernos un poco más serios, y elegimos el nombre de *hackitectura.net*. Si había hacktivistas, ¿por qué no hackitectos? Consultando nuestros archivos, vemos que efectivamente el registro del dominio fue en 2002. Aquel año participamos en la Contracumbre de Sevilla —reunión de los ministros de la Unión Europea sobre asuntos de inmigración— y entre otras cosas colaboramos en la producción de una cartografía crítica de la Sevilla Global, y de la propia contracumbre (junto con *Arquitectura y Compromiso Socia*l, *Sururbana* y el *Foro Social de Sevilla*), y también en la organización y las actividades del centro de medios que se montó para la ocasión en la *Casa de la Paz*.

Después de aquello siguió la *Campaña Global contra la Guerra* (2003) en la cual montamos uno de nuestros primeros espacios públicos conectados, que llamamos *Cartuja Beta Rave*. Se trataba de una intervención de una noche en la estación abandonada del AVE en la Isla de la Cartuja de Sevilla, una ruina del futuro. Llegaron amigos de Madrid (*Lapavapiés Wireless*) y Barcelona (*Telenoika, Riereta, Artefacte*), y la experimentación se concentró en conexiones de audio y vídeo en tiempo real con grupos globales relacionados con el movimiento contra la guerra, uso de tecnologías wifi, por aquel entonces muy nuevas, y experimentación audiovisual con *PureData*. La conexión wifi nos la cedió, gracias a contactos más o menos delicados, el Centro de Control de Tráfico de Sevilla, donde metimos a unos hackers madrileños, que nos tuvieron a todos en vilo. Sergio Moreno y Pablo de Soto presentaron el trabajo como ejercicio de proyectos en la Escuela de Arquitectura recibiendo un suspenso. A los pocos meses una derivación de aquello se expuso en el *CCCB*, en una exposición titulada *Cruzados*, en las que se presentaban nuevas prácticas interdisciplinares.

La incomprensión académica reforzó nuestra intuición de que estaban emergiendo nuevas formas de arquitectura, de producción de espacios habitables, que se diseñaban y construían digitalmente, con conexiones, datos e imágenes. Descubrimos que con aquellas herramientas era posible, además, *hackear* y apropiarse de los espacios existentes; que eran unas arquitecturas que se construían más con conocimiento y relaciones que con recursos económicos; en las que los habitantes se convertían en productores activos de su propio territorio. Finalmente, eran espacios con una capacidad de emocionar mucho mayor que la de los espacios de la ciudad conocida. Decidimos entonces abandonar la práctica de la arquitectura «material» tradicional, para adentrarnos en el campo del software, la creación algorítmica y de los interfaces para generar esa nueva ciudad en los que queríamos habitar.

Con gente de Barcelona [*ydegoyon.free.fr*, *riereta.net*, *r23.cc*, *artefacte.org*, *rama.xicnet.com*] desarrollamos entonces el proyecto *Al-Jwarizmi*, que corría sobre sistemas operativos libres, redes de servidores neutrales y el paquete Pure Data para el proceso de imágenes, vídeo y sonido en tiempo real. Imaginábamos *Al-Jwarizmi* como un set de dj, que todos conocemos, pero en el que el material que se mezclaba eran señales de vídeo y audio que estaban circulando life por Internet, y también otras «enlatadas», para producir un nuevo stream de audio-video que se podía usar tanto en situaciones artísticas, como para producciones de información independiente. La idea tenía en primer lugar el atractivo de montar un dispositivo de tv global, autoorganizado y generado en/por nuestras propias redes, con recursos muy limitados, algo que hasta entonces era difícil de imaginar. Pero por otro, tenía una segunda dimensión de experimentación casi empírica, consistente en sentir —e intentar comprender— la naturaleza de la realidad digital, de las transformaciones del tiempo y el espacio. Nos dedicábamos a saturar de sonidos, imágenes y vídeo el hardware del que disponíamos y las redes que utilizábamos produciendo ecos, bucles, delays, retroalimentación, superposición, distorsión, ralentización... hasta llegar a sentir los bits, las redes, y los nuevos espacios que se generaban. *Al-jwarizmi*, que debía su nombre a Abu Abdallah Muhammad ibn Mūsā al-Jwārizmī, matemático persa del siglo VIII creador del algoritmo, también era conocido como «la



~/wikiplaza.rfc/intro/diagramas/**la_multitud_conectada**
~/wikiplaza.rfc/intro/diagramas/**al-jwarizmi**

trituradora» (Ramiro Cosentino *dixit*). (http://hackitectura.net/aljwarizmi/ y http://gollum.artefacte.org/)

Introduciendo en la batidora a Negri y Hardt, que por entonces acababan de publicar *Imperio*, produjimos en 2003 un nuevo evento que se llamó *La Multitud Conectada*. En *Imperio* hablaban los compañeros Antonio y Michael de la necesidad de construir el devenir cíborg de la multitud, y nos dimos cuenta de que en eso andábamos. *La Multitud Conectada* consistía principalmente en generar un espacio público local y global, físico y digital, mediante la conexión de audio-vídeo en tiempo real con múltiples localizaciones: México DF, Bogotá, París, Canarias, Extremadura... El equipo con el que seguimos trabajando luego estaba allí ya en su mayoría, presente físicamente o vía Internet. La teoría estaba clara, pero la cosa no acababa de funcionar. 18 ordenadores, entre «maletines» y portátiles, cuatro videoproyectores, cuatro cámaras, una conexión satelital a Internet, una conexión T1, parches de *Pure Data*, dos servidores... y nervios, al menos entre los organizadores. Ahora pensamos que en realidad nadie creía seriamente que aquello iba a funcionar. Pero al final lo hizo: el mc rimando «el paraíso glauco, la multitud conectada, para todos todo, no necesitamos permiso para ser libres»... Los compañeros de *Indymedia Canarias* entrando con unos dibujos que unos niños hacían en tiempo real, la gente de *Linex* desde Cáceres contándonos su proyecto de revolución social, los compas del DF y de Bogotá... el poeta maldito Pablo Bouzada volando desde la multitud conectada hacia el ciberespacio...

En *La Multitud Conectada* se hizo ya la mayoría de la producción con software libre, con la excepción de los sistemas de emisión de streaming para los que aún no existían alternativas. Otra novedad para nosotros fue el uso de la conexión satelital bidireccional a Internet, en la que colaboramos con Mike Harris de *psand.net*, que teóricamente nos iba a permitir conectarnos a Internet desde cualquier lugar. También se iba consolidando la experimentación con el concepto de medialab temporal, centrado en audio, vídeo y conexiones globales. Nos parece curioso que entonces explicar todas estas cosas resultaba enormemente complicado: la elección de los términos, la descripción de lo que iba a suceder... y que ahora es posible hacerlo con mucha mayor facilidad y claridad.

geografías de ciencia ficción

En el verano de 2004 participamos en la producción de *Fadaiat. Libertad de movimiento, libertad del conocimiento*, un nuevo evento en el que profundizamos en los temas en que veníamos trabajando, ampliándolos a una escala geopolítica; como dice Brian Holmes, «una geopolítica DIY». Nuestra contribución en la primera edición se centraba en coordinar el montaje de un medialab distribuido, con un nodo en el castillo de Tarifa y otro en Tánger, que finalmente se ubicó junto al mítico café Hafa. Una vez más se trataba de una producción colaborativa con numerosos compañeros, cada cual especialista en un campo específico. Los dos laboratorios se conectaron por un link wifi, el primer enlace inalámbrico intercontinental puesto en funcionamiento por una red de carácter ciudadano. «Fadaiat», sobre el que se publicó un libro en su día, movilizó a redes de artistas, activistas de las migraciones y mediactivistas intentando generar nuevos agenciamientos y devenires comunes entre ellos. (El libro se puede descargar de http://fadaiat.net/).

Como en los proyectos precedentes, y en la mayoría de los que seguirían, se planteaba la construcción de una situación (como en los situacionistas) que tuviera el potencial de dar lugar a lo cualitativo (según Vaneigem), aquello que transforma el mundo y cambia la vida —independientemente de que unas veces se logre y otras no—. Situacionismo electrónico. No había un programa propiamente, y por tanto nunca sabíamos exactamente qué era lo que iba a ocurrir, pero sí se daban las condiciones (espaciales, sociales, tecnológicas) para que ocurriera algo singular e irreversible. También, como pretendían los situacionistas, se trataba de que no hubiera actores y espectadores, sino de que todos y todas los que participaban fueran protagonistas de lo que ocurría, constructores del propio espacio y actores de su propia historia, cada cual poniendo en juego sus propios saberes y deseos, y sin embargo haciendo una cierta construcción en común. La idea con la que siempre trabajamos es la de crear un común que no anule sino que por el contrario sea capaz de potenciar las singularidades. Y pensamos que incluso algunas veces lo hemos conseguido.

Para *Fadaiat* 2004 también continuamos con las cartografías, participando en un equipo que desarrolló la cartografía crítica del Estrecho de Gibraltar, uno de nuestros trabajos más conocidos —a nivel conceptual y político la colaboración fue sobre todo con compañeros de la *Casa de Iniciativas* de Málaga, que luego se transformaría en *La Invisible*—. Además de mapear una visión alternativa del Estrecho de Gibraltar, el proceso en si mismo fue una investigación sobre el propio concepto de cartografía. Una de las ideas con las que trabajamos fue la de que hacer un mapa no era reflejar una realidad pre-existente, sino crear nuevas composiciones —de espacios, agentes, tecnologías...—, capaces de producir nuevos acontecimientos de lo real. Efectivamente, en la cara B de la cartografía del Estrecho se representaba un proyecto de composición de redes sociales, recursos, territorio, eventos y proyectos, que contribuyó a orientar la acción política de un amplio sector de los movimientos sociales en Andalucía durante el siguiente año, en el que se sucedieron en Sevilla el *Hackmeeting* y el primer *EuroMayDaySur*, dentro de un período de actividad social particularmente intensa en nuestros territorios. «La avispa y la orquidea hacen mapa en el seno de un rizoma» escribían Deleuze y Guattari; y algo así es lo que nosotros intentamos hacer en nuestras producciones...

En la segunda edición, de 2005, producida en colaboración con Florian Schneider y *kein.org*, la emisiones de vídeo se gestionaron a través de la red GISS (http://giss.tv), un desarrollo colaborativo de una red global de infraestructuras de servidores y una colección de software para emitir, encodear y repetir la señal de vídeo en directo. Hasta ese momento *Al-Jwarizmi* dependía de una serie de servidores «cedidos» por colegas y de un unos paquetes de software propietario *ad-hoc* (en ordenadores aparte) que emitía la señal. Entonces Yves Degoyon desarrolló varios plug-ins (*externals*) para *Pure Data* con los que emitir y recibir streamings de vídeo desde dentro usando formatos libres (*Theora* para vídeo y *Vorbis* para audio), con lo que se ampliaban las posibilidades de mezcla. Por otra parte, participamos activamente en el debugging del servidor de streaming libre *Icecast2*, para que pudiese funcionar de forma distribuida, lo que nos permitía instalarlo en diferentes servidores que compartían la carga de las emisiones; Lluis Gómez

e Yves Degoyon desarrollaron un mapa online en el que se cartografían las conexiones y los streams que hay circulando por GISS (http://giss.tv/mapuse/map.html) y la aplicación de escritorio *Theora Streaming Studio*, que se puede instalar en el sistema operativo *Ubuntu* o descargar ya empaquetada en un *live-CD* para poder emitir desde cualquier ordenador con conexión a la red que disponga de una webcam o de una cámara DV con conexión *firewire* (http://gollum.artefacte.org/tss/); con Ramiro Cosentino, desarrollaron también la *Distributed Multimedia Database* [http://giss.tv/dmmdb/chanlist.php] una aplicación para gestion online de archivos multimedia; Jaume Nualart, por su parte, programó un interfaz web para el acceso a todos los canales (http://riereta.net/gisschannel/itheora/).

Estas nuevas tecnologías, además de tener licencias libres, permitían trabajar con los nuevos formatos libres de audio y vídeo, *Ogg y Theora*, respectivamente.

De alguna manera, la trituradora de *Al-Jwarizmi* estaba ya lista. Todo se mezclaba y se emitía dentro del mismo sistema *Linux,* y la red de servidores que distribuían la señal por internet era escalable y abierta, en el sentido de que cualquiera podía añadir un nuevo servidor a la red o abrirse una cuenta y de inmediato disponer de un canal desde el que emitir. En su conjunto esta plataforma generó condiciones de autonomía digital en el campo de la emisión de vídeo online en muchos niveles, como son el uso de software y formatos libres, de hardware *low-tech*, de la red cooperativa de servidores autogestionados, de los canales de emisión libres, como de las posibilidades de realización audiovisual compleja. La primera vez que su usó GISS a gran escala fue en el *Foro Social Mundial* de Porto Alegre de 2005. Actualmente, esta red se mantiene gracias a los recursos que ofrecen distintas organizaciones, principalmente *hangar.org*, *piksel.no*, *generatech.org*, *goto10.org*, *labbs.net* y *psand.net*.

El siguiente evento grande en el que trabajamos fue *TCS2 Geografías Emergentes*, un programa de varios meses, que culminó con una intervención en el entorno de una central nuclear abandonada en un paraje remoto de Extremadura. Desde siempre habíamos admirado el proyecto de la sociedad de la información de esta comunidad, con su opción decidida por el software libre y la red pública de datos. Tras cuatro o cinco años de experimentación y desarrollo todos los sistemas estaban ya funcionando, con software libre y bastante afinados: GISS, conexión satelital, redes locales, medialab, proyecciones, web...

Una vez más, la introducción de la propuesta en un contexto singular constituía uno de los elementos clave. En esta ocasión, la idea era montar un híbrido entre espacio público y nave espacial que aterrizaba en un paisaje rural, a las afueras de un pueblo en crisis. El dispositivo se planteaba como una máquina para reflexionar, conjuntamente con la población local, especialmente los niños, y con algunos equipos europeos con experiencia en proyectos «extraños» (*exyzt.net*, *Kf@2*, *straddle3.net*, *psand.net*), sobre el posible reciclaje de la central y su entorno.

De una reseña que escribimos por aquellas fechas:

> Primavera en la dehesa extremeña; en el horizonte, la central nuclear en ruinas de Valdecaba-

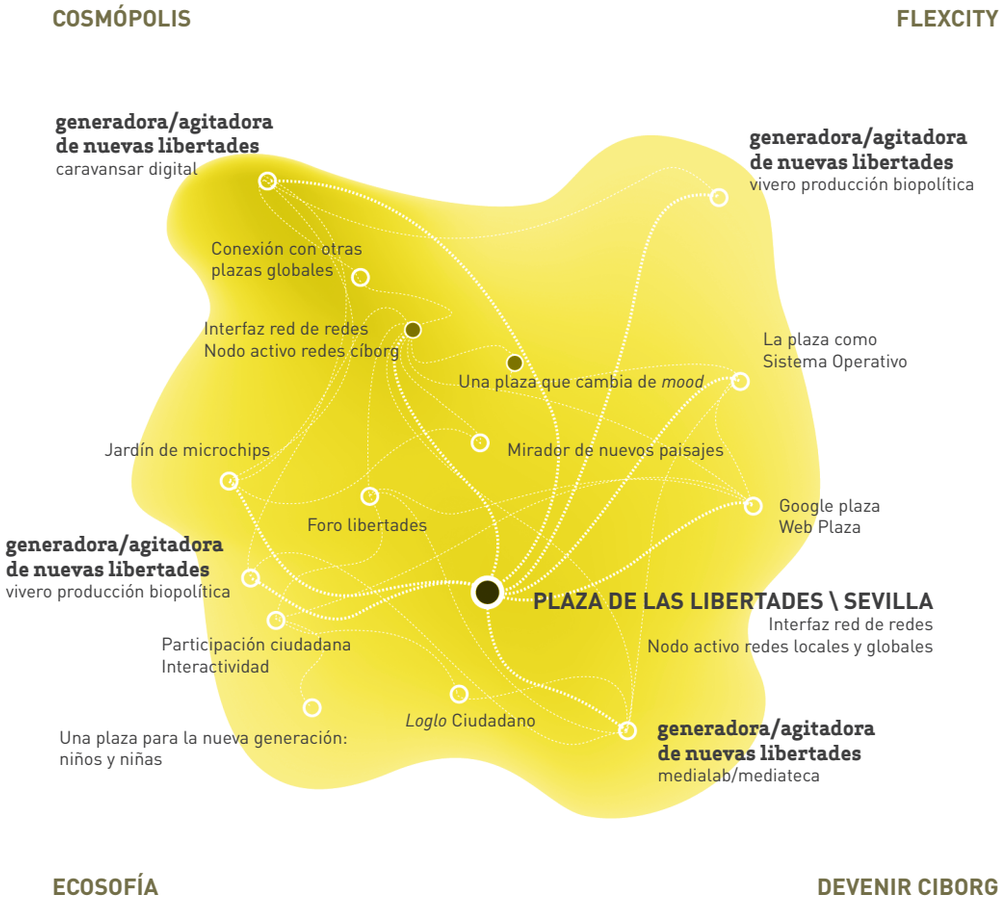
lleros, símbolo del sueño-pesadilla del desarrollo industrial. Una cúpula geodésica y un camión equipado con antena parabólica comparten el encinar con las ovejas. En la cúpula se ha instalado el puesto de control para arrancar la central nuclear, esta vez con software libre. Se trata de un arranque imaginario, el de su reciclaje en otro modelo de desarrollo basado en la cultura libre y la ecología. Por el día la cúpula se llena de niños vestidos de técnicos nucleares dedicados a pensar sobre futuros alternativos para su comarca. Por la noche, la cúpula se enciende por dentro y por fuera con imágenes que salen y entran de Internet vía satélite. Los cuerpos se dejan llevar por un concierto de ruido pos-nuclear generado a partir de sonidos grabados por una antena abandonada por el ejército soviético en Europa septentrional. Una arquitectura de límites difusos. Una ecología maquínica. Otra economía del deseo...

wikiplaza.00

Desde cierto punto de vista, este proceso que hemos ido narrando consistía en la construcción de prototipos, de espacios públicos conectados, en los que poníamos a prueba e intentábamos verificar nuestras hipótesis sobre las transformaciones inducidas en el espacio y en la arquitectura por las tecnologías de la información, la comunicación y las redes. Entonces, hacia finales de 2005, recibimos la propuesta de José Morales, un conocido arquitecto, y de su equipo, de colaborar con ellos en un concurso para la construcción de un espacio público permanente en Sevilla, frente a la estación de Santa Justa, una de las principales entradas a la ciudad. Se trataba de un espacio de 30.000 m^2, que debía incluir un edificio de unos 3.000 m^2 de uso cultural, y que debía conmemorar la cuestión de las libertades, unos 25 años después de la aprobación de la Constitución del estado español. Y a nosotros, claro, se nos ocurrió que teníamos que incorporar al proyecto las experiencias, herramientas y situaciones desarrolladas durante los últimos años en los ámbitos de la cultura hacker, el software libre y los movimientos sociales experimentales, en las que entendíamos que se insertaba nuestra propia práctica —y que precisamente por estas razones era por lo que nos habían llamado—. Pero no era exactamente así. Parecía que había algunos malentendidos sobre lo que hacían los "hackitectos". ¡Era el 2005!

Tras un intenso y enriquecedor proceso, con un excelente proyecto «arquitectónico» de nuestros socios, resultó, quizás para sorpresa de todos, que ganamos el concurso para hacer este espacio público y que, además, al jurado la había interesado especialmente nuestra contribución. El proyecto tuvo bastante difusión al principio, pero tras meses de negociaciones quedó aparcado, y lo sigue estando hasta la fecha; tal vez afortunadamente.

Para el concurso, habíamos hecho una síntesis de muchas de nuestras experiencias previas en relación con el espacio público, adaptándolas a una hipotética configuración permanente. La idea no era la de añadir una serie de instalaciones o *gadgets* a un espacio urbano, sino la de intentar pensar cómo podría ser un espacio ampliado por conexiones y flujos digitales, que estuviera hecho no sólo de hormigón y ladrillo sino también de datos e imágenes y que se construyera y habitara según el modelo de las redes sociales. Planteábamos también la necesidad de un nuevo modelo institucional para este tipo de equipamiento, un modelo que pensábamos debía inspirarse en gran medida en cosas como los *hackmeetings* o los llamados «centros sociales de segunda



~/wikiplaza.rfc/intro/libertades/**diagrama_conceptual**
diagrama original: JPL

generación». También estudiábamos como modelos nuevos equipamientos vinculados a lo digital como *Hangar,* en Barcelona, o el *Medialab Prado,* en Madrid.

La propuesta se organizaba en torno a una serie de hipótesis conceptuales que eran las siguientes:

1- El espacio público como Sistema Operativo;
2- el espacio público como nodo activo de la «red de redes»;
3- el espacio público como interfaz con los flujos electrónicos;
4- el espacio público electromagnético;
5- el espacio público como ecología mediática ciudadana;
6- el espacio público como jardín de microchips (interacción armoniosa entre flujos naturales y electrónicos);
7- el espacio público como «wiki» (construcción social del espacio público).

Concretamente, se traducía en un proyecto multicapa con ámbitos espaciales asociados a diferentes actividades; interfaces, plaza web [3D navegable e interactivo] y plaza web distribuida; que a su vez traducían en redes, hardware, software y espacios equipados:

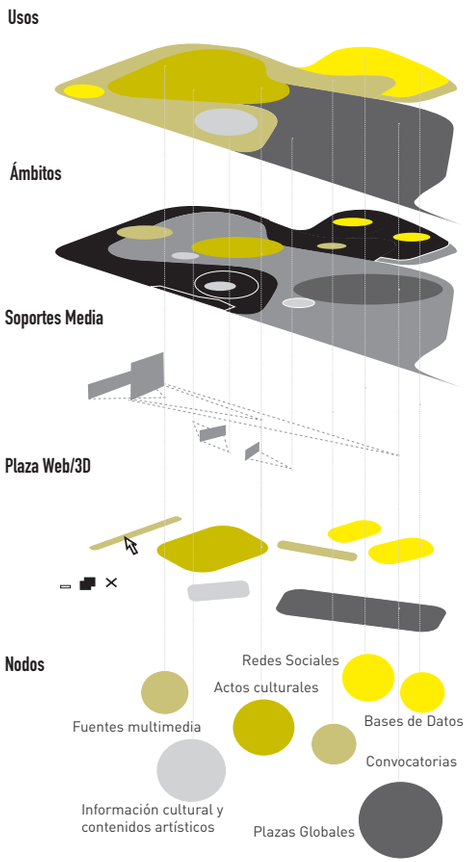
Hardware:
1- Pantalla(s) urbana(s);
2- dispositivos urbanos interactivos (por ejemplo, iluminación conectada a bases de datos y/o sensores que capten modificaciones en el entorno o interactúen con los usuarios de la plaza);
3- conexión de banda ancha a la red de Internet;
4- servidor de datos de uso público (servicios web para uso ciudadano);
5- servidor multimedia de uso público (Internet-tv, streaming de vídeo tiempo real...)

Redes:
1- Espacio urbano wifi libre;
2- red Local (edificación).

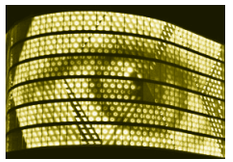
Espacios equipados:
1- Cibercafé;
2- medialab, taller de formación y juegos;
3- mediateca;
4- zona de exposiciones con recursos multimedia;
5- estudio móvil de internet-tv (para retransmisión en directo de actos en la plaza);
6- estudio móvil de *dj-vj* (para actos públicos, fiestas, interiores y exteriores).

Software:
1- Web 2.0 (Espacio web de la Plaza de las Libertades: archivo / bases de datos / mediateca online, foros, espacios asociaciones y colectivos, Internet-tv...);
2- red de telefonía IP;
3- espacio web 3D, versión virtual orientada a juegos de la Plaza de las Libertades, con interacción con la plaza física (pantallas, sistemas urbanos interactivos).

Tras el fallo del concurso, y el premio, decidimos hacer nuestra propia «otra campaña» de difusión. La intención por un lado era poner en valor nuestra visión del proyecto, pero sobre todo intentar que lo que era el deseo de un pequeño equipo de arquitectos, se convirtiera en un deseo social más amplio y que si se llegara a hacer alguna vez pudiera ser asumido activamente por la gente de la ciudad y que verdaderamente llegara a ser un laboratorio ciudadano de experimentación con las tecnologías digitales. Durante aquellos meses fue cuando surgió el nombre



Actos multitudinarios
Wifi libre / pantallas urbanas



Espacio para actos públicos al aire libre
Wifi libre / pantallas urbanas / sonido

Talleres, zona de juego y cibercafé
Pantallas / dispositivos interactivos

Exposiciones multimedia
Pantallas / leds informativos

Centro de interpretación: mediateca y medialab
Gestión red, wifi, web /
Estudio-producción A\V /
Pantallas presentaciones /
PCs de trabajo y consulta /
Servidores multimedia

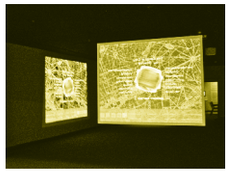
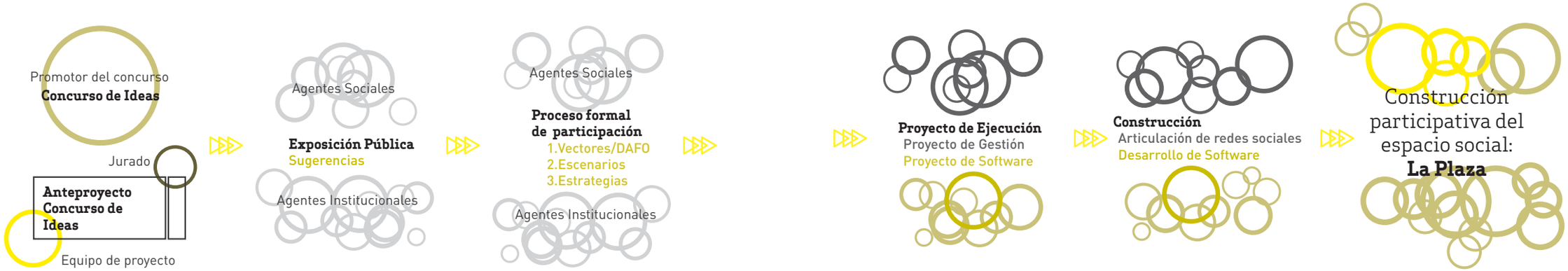
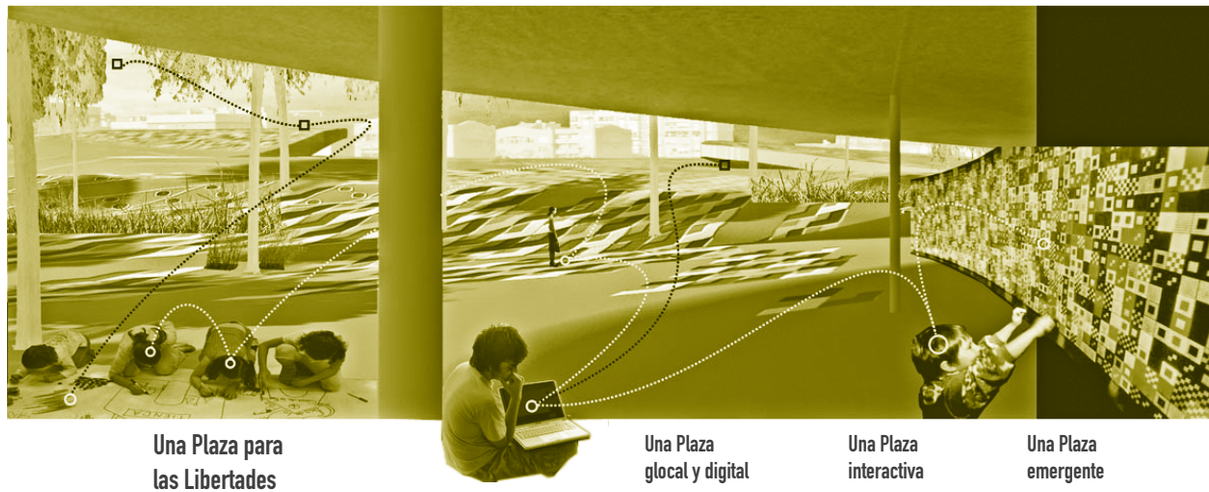


diagrama original: SM



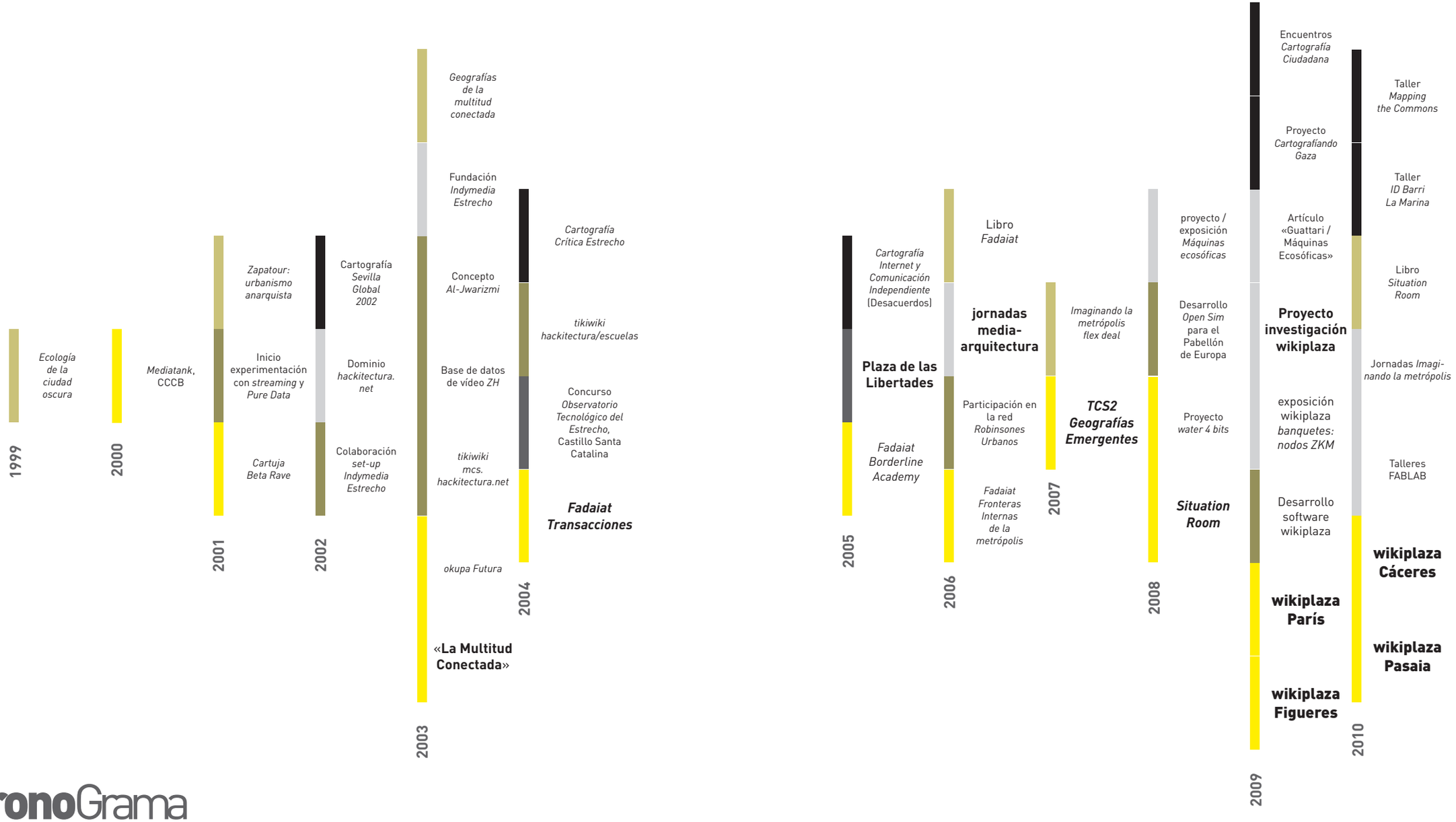
«wikiplaza», haciendo el paralelismo con la *Wikipedia,* entonces tremendamente conocida y popular. A la vez, viendo las dificultades a las que iba enfrentándose el proyecto para su ejecución, sobre todo por el escaso apoyo de los sectores del Ayuntamiento a cargo de la Gerencia de Urbanismo, se nos fue ocurriendo la posibilidad de emancipar el concepto de wikiplaza del proyecto de la Plaza de las Libertades, de manera que pudiéramos empezar, o continuar, experimentando con él mientras pasaba el tiempo. En este proceso un hito relevante fue la organización de las *Jornadas Internacionales de Media Arquitectura. Un Jardín de Microchips, una wikiplaza* a las que invitamos a expertos en cuestiones de hardware y arquitectura como los *Realities:United* y *Exyzt*; en temas de software e interactividad como Marcos Yarza de *arduino* y *libelium.com*, Alex Posada, Lluis Gómez, Laura H. Andrade y el *Lalalab*; y en gestión de espacios socioculturales como Pedro Soler de *Hangar*, Salud López de *Endanza*, Pedro Jiménez de *Zemos98*, Francisco Martín del *Kaslab*, Nico Sguiglia de la *Casa Invisible* e Ibán Díaz del *C.S.O.A. Casas Viejas* (los vídeos de las presentaciones de las jornadas está en http://mcs.hackitectura.net/jornadas/).

Aproximadamente un año después del concurso, recibimos una invitación de un comisario de arte francés, Ewen Chardronnet, que nos proponía hacer una wikiplaza, nada menos, que ¡en la Plaza de la Bastilla en París! para un festival de arte y tecnología que se llamaría *Futur en Seine*. La verdad es que, aunque era una persona muy seria a la que conocíamos desde hacía años, al principio no nos lo tomamos demasiado en serio. Y sin embargo, muy pronto estábamos allí en París, estudiando el sitio con otros equipos (*Exyzt, Raumlabor*, etc) que iban a hacer otros prototipos en diferentes lugares de la ciudad y con los cuales nos íbamos a conectar. Habíamos pasado de frustrantes reuniones en la Gerencia de Urbanismo de Sevilla, a estupendas cenas en restaurantes chinos de Belleville con gente que discutía de forma entusiasta cómo íbamos a hacer la wikiplaza.



Una Plaza para las Libertades | **Una Plaza glocal y digital** | **Una Plaza interactiva** | **Una Plaza emergente**

~/wikiplaza.rfc/intro/libertades/**plaza_de_las_libertades**
imagen original de: estudio de arquitectura MGM



cronoGrama

- Cartografías
- Software
- Concursos
- Eventos
- Publicaciones
- Otras actividades

Pablo de Soto

aprendiendo de las wikis

Un *wiki* puede ser definido como una pieza de software en el servidor que permite a los usuarios crear y editar libremente, borrar o modificar contenidos web directamente desde el navegador. Esto hace que más gente participe en su edición, a diferencia de los sistemas tradicionales, donde resulta más difícil que los usuarios del sitio contribuyan a mejorarlo. Ward Cunninghman, el creador del primer wiki, nombró así la herramienta colaborativa por una cadena de autobuses que en hawaiano significa «rápido»[1].

Wikipedia [2] es el ejemplo más conocidode un wiki, y ha conseguido crear uno de los repositorios de saber más útil utilizando el formato wiki, el conocimiento de los contribuyentes, y un mínimo de supervisión central.

A pesar de las predicciones de que permitir que un gran número de personas edite páginas web o documentos llevaría al caos y al mal uso, las wikis han logrado mantener su identidad como una de las herramientas colaborativas más ricas del ciberespacio. Lo «wiki» se ha destacado como una tecnología social icónica de nuestra época, y ha supuesto una transformación, una evolución en la manera como hacemos las enciclopedias, el periodismo, el almacenamiento de imágenes, la gestión del conocimiento...

hacia el wiki físico: la hipótesis wikiplaza

¿Puede ser llevada esta tecnología social del wiki al mundo físico y a la práctica arquitectónica? ¿Pueden las wikis ayudar a redefinir el diseño urbano? ¿Podemos diseñar una plaza que sea una wikiplaza? ¿Cómo sería? ¿Cuál sería su sistema tecnológico? ¿Cómo se promovería? ¿Qué protocolos necesitaría?

Registramos los dominios wikiplaza.org y wikiplaza.net en 2006, como parte de la ideación para el concurso de la Plaza de la Libertades de Sevilla. La wikiplaza era la metáfora que nos permitía inventar cómo técnicamente una plaza se iba convertir en un espacio híbrido conectado y multitudinario, gestionado de manera distribuida por una ciudadanía que en sus prácticas informacionales había mutado con respecto a la de dos decadas antes: una ciudadanía que utiliza blogs, foros, wikis, y cuyos movimientos y agrupamientos en la urbe se relacionan directamente con el uso de las redes digitales.

El concepto de «ciudadanía digital» había surgido en la comunidad activista y libertaria de Ámsterdam, a principios de los 90, alrededor de los primeros proveedores de internet activistas y tenía que ver con las nuevas posibilidades de comunicación, recombinación y acción social que las tecnologías en red propiciaban[3].

Los dos años previos a la propuesta de la Plaza de las Libertades habían sido muy efervescentes en cuanto a la construcción contemporánea desde la práctica de la idea de ciudadanía digital, con varias fechas clave. Me refiero en concreto a los acontecimientos históricos del día *15F* de 2003, el *EuroMayDay* 2004 y el *13M* de 2004 en España[4].

El 15 de febrero de 2003 tuvieron lugar en una larga lista de ciudades del mundo manifestaciones contra el inminente bombardeo e invasión estadounidense-británica de Iraq. En multitud de plazas de todo el mundo —Barcelona, Madrid, Londres, Berlín...— tuvieron lugar concentraciones y manifestaciones bajo el grito «NO a la guerra». Lo novedoso de estas movilizaciones fueron los dispositivos comunes de seguimiento y retransmisión por internet a través de streaming que construyeron un espacio temporal comunicacional común. Varias plazas llenas de personas y contenidos se «conectaron» ese día, con un tipo de organización de abajo a arriba, reticular y en enjambre.

Parecía entonces razonable pensar que la definición de ciudadanía digital y lo que esto significa en cuanto a derechos y deberes en el contexto de la sociedad red, y de mundos y ciudades imaginables, se respondería a través de una serie de eventos y dispositivos como los anteriormente descritos.

Imaginamos entonces wikiplaza como el evento y el dispositivo para pensar la relación de la arquitectura como disciplina con esta formación emergente de la «ciudadanía digital» que se organiza en las redes digitales pero que también sale a la calle a ejercer sus derechos. ¿Cómo pensar un espacio urbano central como es una plaza para está nueva ciudadanía?

Si los componentes de esta nueva arquitectura para un espacio público híbrido son la combinación de tectónica, hardware, software y wetware, la tendencia actual hegemónica tenía una agenda distinta a la wikiplaza para adjudicarle los usos.

media-arquitectura corporativa /securitaria

El espacio público mediado por tecnologías es una realidad creciente en las calles de las metrópolis contemporáneas. Como todas las tecnologías, éstas no son neutrales, y estamos asistiendo al nacimiento de una media-arquitectura urbana que parece no estar al servicio de la emancipación ciudadana sino al de la coerción y del control, a través de pantallas urbanas publicitarias y de la vigilancia y sensores en el espacio público. En Europa tenemos como ejemplos el auge de la videovigilancia y el cibercontrol.

El otro vector de tecnificación del espacio público, aun más distópico, se está llevando a cabo desde la políticas securitarias post-11S englobadas en la industria de la *Homeland Security*, con diversos experimentos en marcha en el planeta. El origen de este fenómeno está en Israel, donde la estrategia de la ocupación de Palestina es el principal laboratorio de experimentación de tecnologías securitarias, que en ocasiones son probadas allí para ser implementados en otros territorios.

Otros dos ejemplos extremos contemporáneos son la ciudad de León en Mexico, que ha anunciado la instalación de sensores de iris que se conectarán a una base de datos de las autoridades; y el emirato de Bahrein, en el Golfo Pérsico, que ha desarrollado una tecnología que permitirá a la policía rastrear los movimientos de todos los vehículos del país con placas de matrícula «inteligentes».

Otras prácticas distópicas incluyen la desactivación de las redes digitales urbanas en situaciones de crisis o cambios de gobierno, como ha sucedido recientemente en las elecciones de Bielorrusia o anteriormente en Tailandia.

En este contexto, la wikiplaza es una media-arquitectura de guerilla que, salvando las distancias, debe, como hicieron *WikiLeaks* o *Wikipedia*, encontrar cuáles son sus armas y agenciamientos para batallar en esta arena de la naciente media-arquitectura. Para ayudar a esta reflexión, enumero unas ideas con las que contribuir a hacer evolucionar y aumentar la potencia del proyecto:

· **Mantener la red como ahora.**
La wikiplaza depende de una serie de tecnologías propias de la arquitectura original de Internet, una arquitectura abierta y libertaria basada en la riqueza común, que ha sido la clave de su asombrosa promiscuidad. La wikiplaza como *work in progress* digital necesita que Internet como red de intercambio de datos planetaria y como constructo social se mantenga en su configuración actual (lenguajes y protocolos: P2P, software libre, neutralidad de la red...).

· **Wikiplazas en las metrópolis del Sur.**
Las actuales democracias de los paises sudamericanos parecen los laboratorios adecuados donde experimentar versiones futuras de wikiplazas, por dos motivos combinados: demográficos, pirámide poblacional ancha en la base, y políticos, por el contexto propicio que suponen las políticas institucionales sobre la cultura digital en Brasil, Venezuela o Bolivia.

· **Conversión físico-digital.**
«Realidad aumentada», «fabricación digital», *smart phones*, *freenet*... son tecnologías propicias para interoperar con

una máquina urbana que funcione como un wiki...

· **Ni pública ni privada**
Por el coste de la media-arquitectura, parece que la wikiplaza es un proyecto dependiente de una inversión solo asumible por el Estado o por la iniciativa privada del medio o gran capital. Parece inimaginable en el momento presente una wikiplaza promovida, posibilitada económicamente y gestionada desde el común y quizás por ese mismo motivo debamos empezar a pensarla.

· **Media-arquitectura copyleft**
Inventamos wikiplaza como concepto copyleft, como metáfora viviente para capturar la imaginación de otros ciudadanos. Al inicio de esta segunda década del siglo XXI, esperamos que el metaproyecto se siga remixeando, inspirando otras iniciativas similares y contribuyendo a la crítica social sobre el espacio público mediado por tecnologías y que éste no sea sólo para la coerción y el control sino para nuestra emancipación como ciudadanos analógicos y digitales.

¡Nos vemos en las wikiplazas del futuro!

[Referencias]

[1] http://tesl-ej.org/ej44/m1.html
[2] Fundación *Wikimedia.*
[3] Ésto cuando algunos derechos en el espacio público se estaban perdiendo en las calles.
[4] La *social netwar* del 13M en España posiblemente no hubiera sido posible si el Gobierno hubiera decretado el apagón de Internet y las redes GSM.

#N canvas 0 0 450 300 10;
#N canvas 0 0 450 300 wikiplaza_paris_maig_2009 0;
#X restore 167 92 pd wikiplaza_paris_maig_2009;
#N canvas 0 0 450 300 wikiplaza_figueres_octubre_2009 0;
#X restore 154 133 pd wikiplaza_figueres_octubre_2009;

eau de **gcc**

Nota: el presente escrito obedece a una esccritura automática e impulsiva, intercalando distintos lenguajes y códigos. Disculpen las molestias de tal licencia (libre).

EAU DE GCC [1]
Experimento Arquitectónico Urbano de espacio-público-aumentado[2] con Generación de Conocimiento Colectivo.

wikiplaza > Neologismo mutante fruto de las palabras «wiki» y «plaza».

Wiki
Generación colectiva de conocimientos y contenidos on-line, con herramientas libres.

Plaza
Espacio público compartido y no privatizado (si piensa que eso ya no existe, quizás puede hacer un apt-get update a ver qué sucede, o mejor: rm -rf / y de este modo nos lo «cargamos» todo).

Wikiplaza
Acontecimiento de geolocalización nómada. Instalación en el *domo* de *straddle3*.

Domo
Ingeniería arquitectónica con la siguiente fórmula de optimización >
Máximo espacio con el mínimo material estructural.
Estructura rizómática en red como alternativa constructiva a la estructura jerárquica.

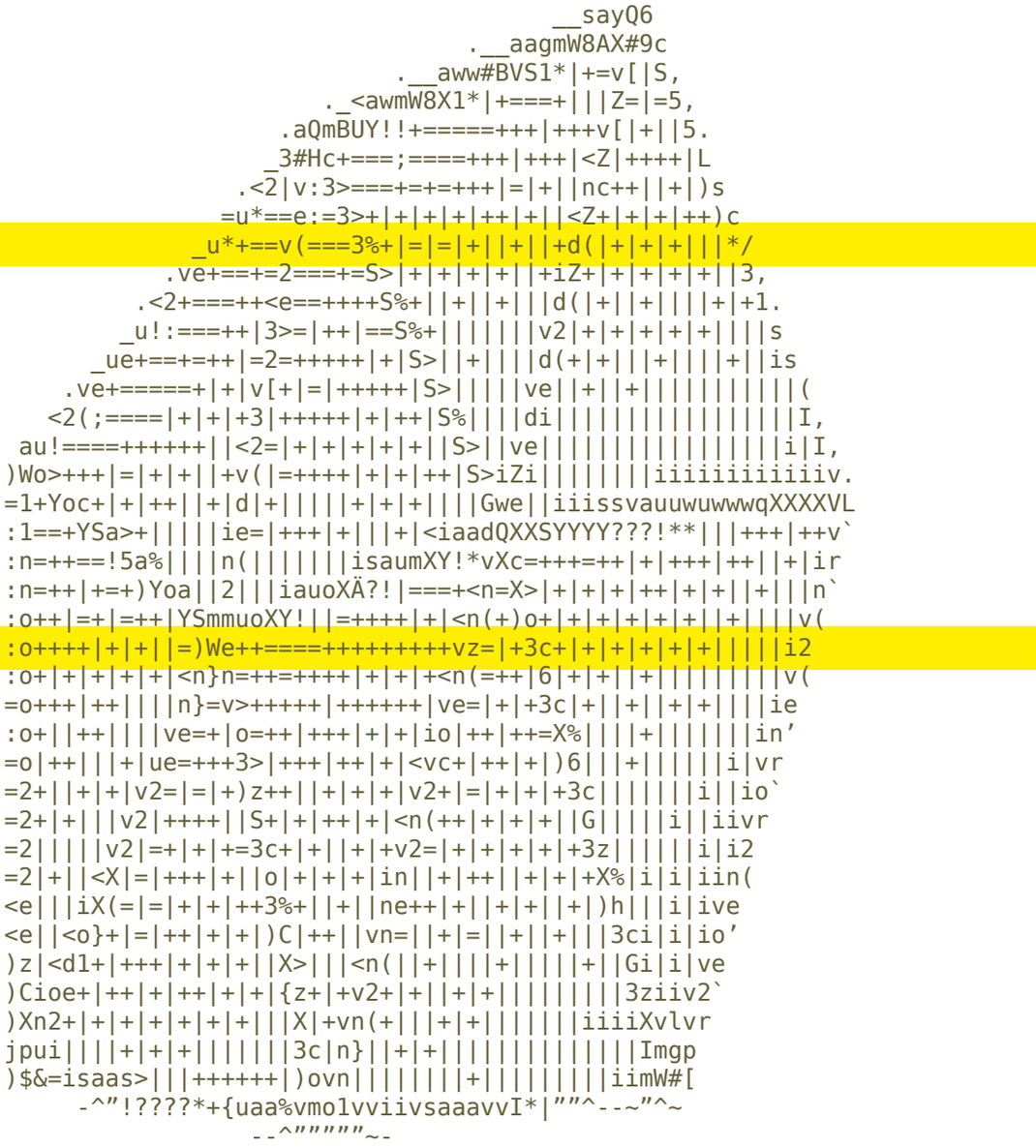
#N canvas 0 0 450 300 wikiplaza_paris_maig_2009 0;

CARA A
tracks
01. Domo @ Le Bastille
02. Futur de Seine (vive la fair)
03. wikiplaza Access Not Found
04. Presentacions planes
05. Sabotage @ Mr. yuppie and his robot puppets
06. DELEAA?
(Dónde estan los espacios autónomos y autogenerados?)
07. Shy Rave

#N canvas 0 0 450 300 wikiplaza_figueres_octubre_2009 0;

CARA B
tracks
01. Domo @ La Rambla De Figueres
02. Interaccions ciutadanes
03. Tramuntana republik
04. Intell-tainment
05. Mainada-tech
06. Caliu Domo-TIC

Bonus TRACK
00 Unfinished-beta-unstable-ad-perpetum



[1] Generación de Conocimiento Colectivo. GCC es tambien el acrónimo de *GNU Compiler Collection* (colección de compiladores GNU).
[2] tomamos la denominación *aumentada*, como aquella representación de una capa digital interactiva superpuesta e injertada en la capa material.

Mayo-Junio 2009

wikiplaza.01 París

[Ficha Técnica]

La producción de la wikiplaza París formaba parte del festival *Futur en Seine, Festival de la Ville Numerique* [http://www.futur-en-seine.org/en/index.php], promovido por *París Cap Digital* y comisariado por Ewen Chardronnet. La wikiplaza se situaba en la Plaza de la Bastilla, uno de los lugares de referencia de la capital, y debía funcionar como el hub principal de otra serie de proyectos que se integraban en el festival.

Cap Digital es una sociedad pública encargada de promover la sociedad de la información en la región de París. El proyecto contaba con el apoyo del *Mairie* (Ayuntamiento) de París y la región de Ile-de France entre otras instituciones. La wikiplaza París estuvo funcionando desde el 29 de mayo al 07 de junio de 2009. Se trató de una coproducción entre el equipo de *Cap Digital*, *hackitectura.net* y *Labomedia*, un centro de tecnologías basado en Orleans [Francia], bajo la dirección de Sergio Moreno de *hackitectura.net* con Laura Hernández Andrade. La producción implicó aproximadamente a 30 personas, en parte de las redes habituales que colaboran con nosotros y, en parte, de las redes de *Labomedia*.

cenas en Belleville

París; en la primavera aún fría del 2008 andábamos entre el local de *Exyzt* y las noches de Belleville intentando imaginar cual podría ser nuestra contribución al festival que Ewen intentaba sacar adelante. Belleville, uno de los míticos barrios de la Commune, lleno de inmigrantes, las calles y bulevares antiguos y el edificio de la sede del Partido Comunista Francés, de Oscar Niemeyer...

Aunque permanecíamos escépticos, parecía que había verdaderas posibilidades de llegar a hacer un prototipo de wikiplaza con apoyo institucional y formando parte de un equipo de trabajo que creía con firmeza en las ideas en que habíamos venido trabajando durante los últimos años. Pasamos un par de días recorriendo posibles localizaciones para los diferentes prototipos, que iban a estar a cargo, según el plan de entonces, de los *Exyzt*, de *Raumlabor* y Usman Haque, de Philip Rahm y *Electronic Shadow*, y de *hackitectura.net*. Discutíamos sobre la posibilidad de conectarlos entre ellos a través de la red de fibra óptica de la ciudad de París, de producir eventos simultáneos y distribuidos. A aquellas reuniones acudió Benjamin Cadon, un hacker y organizador, responsable de *Labomedia*, en Orleans, que iba a ser uno de nuestros socios en el proyecto. Sergio conectó con él de inmediato, hablando de gestionar el flujo de vídeo con *Pure Data* y de montar servidores P2P. Además de Benjamin había muchas otras personas del mundo de la arquitectura, las tecnologías, el arte y

el activismo, todos con mucho entusiasmo, maquinando sobre las formas en que íbamos a tomar la ciudad con tecnologías y redes libres... Las palabras clave o universos que proponían los comisarios eran «Wikipolis», «Ville Augmenté», «Eco-metropole», «Ville Magic» y «Ville Telepresente». Cada uno de los prototipos se centraba en matices o aproximaciones diferentes a la ciudad digital —«quartier augmenté», «existence.net», «parc 2.0» y «wikiplaza»— siendo el nuestro el que se centraba más específicamente en la cuestión de la construcción de la ciudadanía y las tecnologías de la información y la comunicación. Los gastos —aunque nos quedáramos en un hotelillo bastante modesto— corrían a cargo de la organización, con lo que la cosa empezaba a resultar verosímil. Al final de estos días en París volvimos casi convencidos de que sería posible hacer algo interesante. Quedamos en enviar un documento con nuestra propuesta en el plazo de pocas semanas.

Puntualmente enviamos el documento, que acabamos un día intenso de trabajo en el bar de la estación de autobuses de Sevilla.

la propuesta inicial

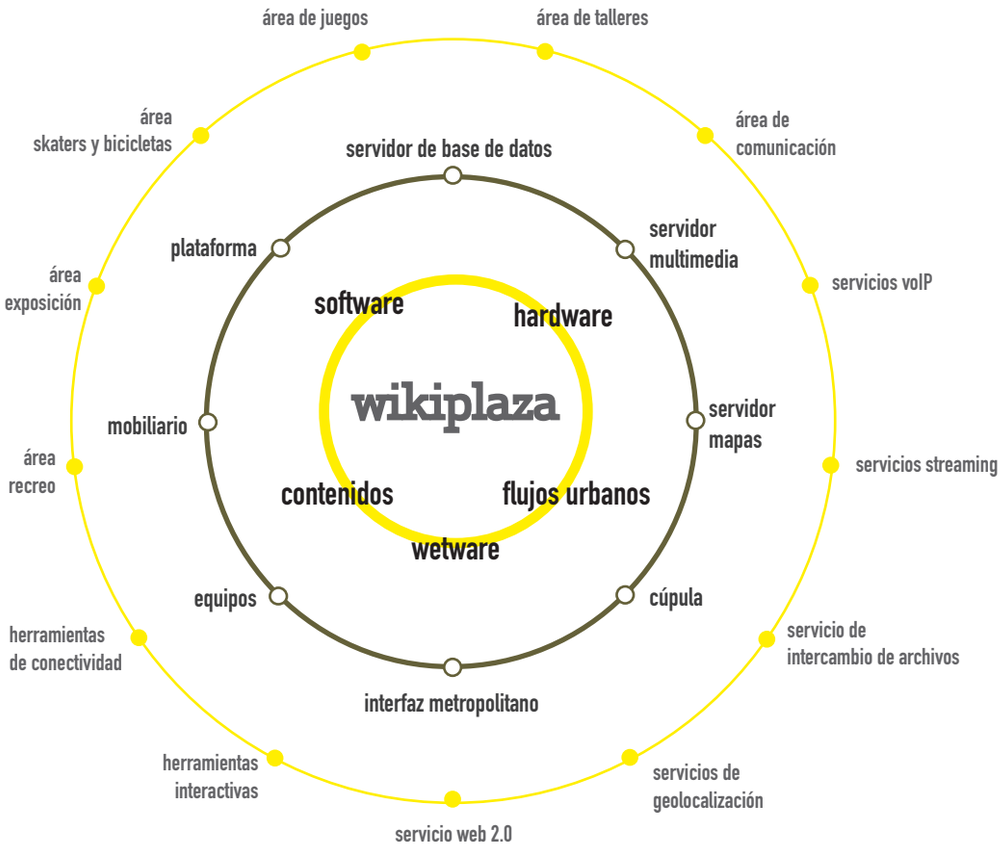
La wikiplaza será una infraestructura hecha de elementos arquitectónicos ligeros y sistemas tecnológicos (hardware, *netware*, software) diseñada para ser usada por el público de forma participativa y abierta, para compartir conocimientos y experiencias, para acceder a recursos locales y remotos, para conectarse con otras personas y localizaciones. La idea de libertad del conocimiento, de la distribución de la información y del acceso a las redes es clave para la wikiplaza. Se implementará a través del uso de software y hardware libre, de tecnologías web 2.0 y de un uso abierto y transparente de los espacios y los sistemas.

La wikiplaza será un catalizador de actividad urbana, un laboratorio de ciudadanía y del uso social de las tecnologías. Será una extensión del espacio físico público hacia las diversas redes que componen la vida contemporánea. No sustraerá el espacio público de la gente, sino que extenderá y amplificará sus dimensiones hacia otros ámbitos. Finalmente, la wikiplaza será un nodo o hub conectado a otros nodos del proyecto *Futur en Seine* distribuidos por la zona central de París.

La arquitectura del prototipo propuesto es un ensamblaje de interfaces públicos (componentes) físicos y digitales, que crean un espacio híbrido. Los componentes pueden describirse del siguiente modo:

- **Spaceware:** plataforma, cúpula y mobiliario. La plataforma incluye un área para ser usada por skaters y ciclistas, que conecta el medialab con el espacio y los usos preexistentes. Especialmente durante la noche, la cúpula, cubierta por un textil blanco, funcionará como una pantalla urbana (*urban screen/infoscape*) que puede verse desde el interior y el exterior. El mobiliario en el interior de la cúpula hace posible la instalación del medialab abierto al público. Estamos considerando una colaboración con el arquitecto Yona Friedman para su diseño arquitectónico.

- **Netware:** incluye conexión de banda ancha a Internet, permitiendo el acceso global (servidores multimedia y de data incluidos) y la interacción activa



~/wikiplaza/prototipos/parís/diagramas/**esquema_genérico_sistemas**
esquema original: SM

con los otros prototipos del proyecto y con los diferentes proyectos de arte y tecnología en la constelación de la wikiplaza. Incluirá la LAN de la wikiplaza y una Wifi-LAN para acceso a la red desde el espacio público. La Wifi-LAN servirá también de red de comunicación con los diferentes dispositivos interactivos en el área.

- Hardware: equipamiento del medialab y mediaroom: ordenadores, sistemas de almacenamiento digital, proyectores, sensores, cámaras, sistemas de grabación y sonido y dispositivos de comunicación varios. Se implementarán sistemas interactivos con harware libre como *Arduino* y otros.

- Software: todos los sistemas funcionarán con software libre, incluyendo administración de servidores, multimedia, web, interactividad, comunicación y aplicaciones para producción colaborativa y *file-sharing*, visualización y cartografía.

- Sistemas de gestión de flujos y contenidos: la cartografía wikiplaza (a desarrollar por *Labomedia*) será el recurso digital que articule la red. Incluirá:

· Base de datos multimedia geolocalizada (generada por el público, los diferentes nodos y los proyectos integrados en la constelación wikiplaza).
· Sistemas de visualización de data en diferentes escalas (interfaces de bases de datos, mapas dinámicos multicapa).
· Red de *streaming* de vídeo en tiempo real, basada en GISS.
· Interfaz web wikiplaza 2.0, que permitirá la producción colaborativa del espacio digital y la comunicación con los dispositivos interactivos de la wikiplaza.

A lo largo del evento la wikiplaza tendrá y mostrará a través de sus interfaces públicos diferentes estados de ánimo (*moods*): *processing* (1), *active* (2), e *idle* (3). Durante el día estará en modo *processing* —talleres, producción, *sharing*, ocio...—; durante las tardes y noches estará en modo *active* —eventos, proyecciones...—; a última hora de la noche y durante las mañanas estará en modo *idle* —reposo.

La wikiplaza funcionará como una puerta de conexión —*gateway*— entre el ámbito físico-local y el espacio digital. El espacio y las infraestructuras funcionarán como un medialab temporal para dar soporte a las siguientes actividades:

- Core/permanentes:
· *Mediaroom*/proyecciones/base de datos multimedia participativa
· Laboratorio de cartografía/contenido georeferenciado/interacción entre dispositivos y mapas/flujos urbanos
· Tv web «Mille Plateaux» /performances/talleres/presentaciones
· Conexión permanente con otros prototipos y *relay* con el conjunto del festival
· *Howto´s* (manuales) para incorporarse a las diferentes actividades.

- Plug-ins/temporales:
(incluyendo los proyectos artísticos promovidos por *Futur en Seine*[*])
· Geotrazado de patinadores
· *Wardriving* con bicicletas
· Mapa emocional[*]
· Videomatón
· *IP-phone*
· *Burnstation*
· *GPS movies*
· *Porta-porter*
- *Net-drive*
· Paris temps *reel*[*]
· Zona de juego
· Intervenciones remotas en tiempo real

Una de las principales actividades a desarrollar consistirá en la organización de talleres, que estarán diseñados para promover la participación. Algunos de los talleres plantearán la explicación al público de las herramientas y cuestiones propuestas por la wikiplaza. Otros talleres tratarán de la presentación y discusión de los proyectos artísticos conectados a la wikiplaza. Los talleres se dirigirán a colegios y familias, colectivos sociales y vecinos, artistas y técnicos.

fine tuning

Tras algunos meses de espera, el proyecto se reactiva, y recibimos una nueva invitación a París para comenzar a estudiar la producción. En este período, el planteamiento ha cambiado significativamente, en gran parte debido a la crisis. Los promotores habían decidido dejar a un lado la idea de la red de prototipos urbanos, quedándose con la wikiplaza como única intervención arquitectónica en el espacio urbano. La propuesta, a nuestro juicio, perdía parte de su interés, pero aún así seguía siendo atractiva.

El objetivo para nosotros seguía siendo llevar a cabo un primer prototipo de wikiplaza, con la oportunidad de desarrollarlo en un contexto metropolitano e institucional bastante más complejo del planteando en el proyecto original de la Plaza de las Libertades en Sevilla. Se trataba de hacerlo en la Plaza de la Bastilla, uno de los lugares más emblemáticos de París, con una intensa memoria histórica revolucionaria.

En paralelo al desarrollo de la propuesta para París, nosotros habíamos ido reconceptualizando el proyecto de la Plaza de las Libertades, para transformarlo en el de la wikiplaza. Convertimos el proyecto inicialmente diseñado para el entorno de Santa Justa en Sevilla, en un concepto arquitectónico que pudiera ser aplicado, con declinaciones particulares en diferentes lugares; con carácter permanente o con carácter temporal. Reorganizamos las diferentes componentes de la Plaza de las Libertades en lo que denominábamos una «matriz de usos», una arquitectura modular que permitiera su aplicación flexible según las ocasiones. Con esta configuración pensábamos que los diferentes módulos podrían funcionar y desarrollarse con una cierta autonomía, y que su número podría ir creciendo a lo largo del tiempo. Por otro lado, considerábamos también que cada declinación de la wikiplaza podría componerse de diferentes módulos, según los contextos, las necesidades y los recursos disponibles en cada ocasión. A priori, cada uno de los módulos se compondría a su vez de *spaceware, netware*, software, hardware y *humanware*. (El desarrollo del proceso de investigación luego nos ha hecho cuestionar esta conceptualización. Actualmente lo estamos repensando como algo que podríamos denominar una «arquitectura de objetos».)

arquitectura flos

La idea de modularidad nos servía, además, para proponer el conjunto de la wikiplaza como una arquitectura FLOS («*Free Libre Open Source*»). No sólo se trataría de desarrollar un espacio usando software libre, sino de diseñarlo (y a continuación publicarlo) experimentando con la extensión de la ecología de transparencia e innovación cooperativa del

software libre a la producción arquitectónica. La cuestión, que se viene planteando por parte de ciertos sectores de las comunidades arquitectónicas y activistas, exige estudiar las especificidades de la producción material y arquitectónica respecto del software, lo cual implica diversas cuestiones más o menos problemáticas. En primera instancia, la arquitectura supone una mayor complejidad que el software, en cuanto que ésta no se limita al código. Según nuestra aproximación particular, el software, que sería lo que entenderíamos más inmediatamente por código, constituye tan sólo una de las múltiples «capas» con las que intentamos trabajar: *spaceware, netware*, hardware, software y *humanware* o «arquitectura organizativa». Planteamos en este sentido crear un repositorio multicapa, en el que los componentes y subcomponentes heterogéneos de cada módulo queden precisamente especificados. Los módulos podrán ser descargados, usados, y modificados por cualquier persona o grupo interesado, que tendría además a acceso a leer el código fuente de todos los componentes y subcomponentes. Identificar cuál es el código fuente de una arquitectura es una pregunta interesante que nos seguimos planteando. Nuestros primeros experimentos en fabricación digital (ver más adelante), que establece una correspondencia más directa y ejecutable, entre el código y el spaceware, apuntan a una implementación más directa del concepto de la arquitectura *FLOS*[1 y 2].

Hasta la fecha *hackitectura.net* se había planteado llevar a cabo sus producciones usando software libre, lo cual suponía diversas cuestiones. Por un lado una cuestión política, consistente en demostrar como la potencia de la cooperación sin mando, *bottom-up*, de las comunidades del sofware libre es capaz de generar espacios y situaciones comparables a las producidas en proyectos propietarios o institucionales, o incluso, en nuestra opinión, en muchos aspectos, espacios y situaciones más ricos, abiertos y democráticos que los producidos por aquéllos. Por el lado pragmático, el uso de software (y hardware) libre, cuyo código es posible leer y adaptar a las necesidades específicas de los proyectos, permite precisamente ésto, desarrollar sistemas y aplicaciones nuevos, con una gran versatilidad, construyéndolos a partir de otros ya existentes. De haberlos tenido que desarrollar con sistemas propietarios, el coste habría sido prohibitivo, y por otra parte tendríamos que habernos adaptado a las funciones y tipo de relaciones predeterminados en ellos. Finalmente, el trabajo a partir de desarrollos libres disponibles en la red, para los cuales servíamos de testeadores privilegiados, o a los cuales añadimos nuevos usos o funcionalidades, supone introducirse en entornos de producción globales, y da lugar a la participación activa en redes con proyectos e ideas afines.

Producir la wikiplaza como una arquitectura FLOS, sin embargo, supone un paso adicional respecto de producirla con herramientas libres en el marco de redes globales cooperativas. Se trata de convertir el propio proyecto en una herramienta libre que pueda ser compartida por otras personas y grupos a escala local y global. En primer lugar, se trata de hacer un esfuerzo más organizado para compartir el conocimiento teórico y práctico generado por el proyecto. En segundo lugar, supone contribuir de forma más activa a la construcción de un territorio común de innovación («innovation commons»; Rheingold, 2002 y Benkler, 2006), en el campo de la arquitectura, de la media-arquitectura, o quizás, podríamos decir, de la producción de máquinas ecosóficas[3]. En tercer lugar, se trata de un movimiento para abrir el propio proyecto a la innovación distribuida, no conformarnos limitándolo a la innovación que podamos aportar desde nuestro propio entorno, sino abriéndolo aún más a las redes globales, de forma que incluso agentes hasta ahora

«Wikiplaza es la más reciente encarnación (y seguramente no la última) de una corriente de eventos, encuentros, personas y conocimientos que llevan varios años enredándose para dar luz a este proyecto tan particular. Para mi la primera iteración de este proyecto fue en Tarifa en 2005, cuando montamos un medialab performativo en el patio del viejo castillo. El colectivo *straddle3* diseñó las mesas bajas del lab. Ahora son ellos los que han creado la cúpula geodésica que es el contenedor físico de las actividades de la wikiplaza. Digo físico porque muchas de las actividades de la wikiplaza son invisibles, virtuales, en forma de ondas *wireless*, ideas y visiones...

Es un laboratorio móvil dedicado a la investigación de ***infraestructuras ciudadanas.***

Todo el mundo podría, en teoría, montar una wikiplaza. Esperamos que los ayuntamientos respondan a esta iniciativa y empiecen a apoyar la creación permanente de este tipo de infraestructuras gestionadas por los propios ciudadanos. El domo montado en la Plaza de la Bastilla en París en 2009 daba una visión premonitoria de este posible futuro.»

Pedro Soler

desconocidos puedan apropiarse el proyecto y contribuir de forma fluida con sus propias visiones y sus propios *hacks*.

objetivos del prototipo París

Los objetivos específicos de París, entonces, consistieron en:

1/ Poner en funcionamiento la matriz de usos con todas las componentes que se habían ido desarrollando hasta la fecha, que fueron finalmente: *Mille Plateaux, Situation Room, Open Medialab/Open Performance, Mapping Lab y Urban Screen*, en el marco de una arquitectura FLOS (ver más detalles en la sección «matriz_de_usos»).

2/ La organización de un proceso de dinamización para que la ciudadanía —y también los no-ciudadanos—, se apropiaran del espacio, generaran la programación y lo llenaran con su propios contenidos y actividades.

Describiendo de otro modo los objetivos, se trataba de que el conjunto de la matriz de usos —espacios, recursos técnicos y equipo humano— junto a los protocolos de participación y uso funcionaran como una infraestructura urbana para hacer posible nuevas formas de producción social del espacio público —no tanto por parte del wiki-equipo, sino por parte de los propios habitantes habituales y por parte de los visitantes que acudieran a la plaza de la Bastilla durante los días del evento. en Sevilla

módulos

Los módulos que finalmente se llegaron a poner en funcionamiento en la Bastilla fueron los siguientes:

1- El primero de los módulos, el *Mille Plateaux* (nombre que obviamente es un pequeño homenaje a unos viejos amigos parisinos) consistía en un estudio audiovisual para emisión de audio-vídeo por Internet, tanto de la actividad cotidiana en la wikiplaza, como de producciones específicas como entrevistas, presentaciones y performances.

2- *Situation Room* era el módulo de control de la wikiplaza. Reutiliza una pieza desarrollada en diversos proyectos anteriores (*TCS2 Geografías Emergentes* y *Situation Room*), una mesa en forma de herradura, que sirve de soporte para pantallas y equipos, y en la que se integran los servidores, los puestos de gestión del streaming y de los flujos de información de la wikiplaza y una serie de puestos de trabajo con conexión a Internet para uso de los habitantes de la wikiplaza y de los visitantes. También sirve, según las actividades programadas, como zona de trabajo para los talleres del *Open Medialab*.

3- *Open Medialab/Open Performance* consistía en un espacio de taller equipado para la experimentación y la investigación con tecnologías audiovisuales y de la información y la comunicación. La parte de *Open Medialab* se centra en desarrollo de microproyectos, talleres y demostraciones; la de «open performance» en poner el espacio y los equipos [conexiones, proyectores, *mixing* de audio y vídeo, sonido, dispositivos interactivos] a disposición de artistas para la realización de producciones, como si se tratara de un instrumento espacio-tecnológico con el que interpretar sus obras o con el que llevar a cabo improvisaciones.

4- *Mapping Lab* (desarrollado por *Labomedia*) consistía en un proyecto de cartografía wiki multimedia para mapear el desarrollo del propio evento y el entorno urbano-geográfico de la wikiplaza. Se basó en un desarrollo de software llamado *MeTaCarte/Metamap* programado por Benjamin Cadon y su equipo para el evento.

5- *Urban Screen* o *loglo* ciudadano era un sistema de pantalla urbana constituido por la propia superficie de la cúpula (textil blanco) que cubría la wikiplaza. Desde el interior, las proyecciones sobre la cúpula, asociadas a los diferentes acontecimientos que se iban sucediendo, conformaban un entorno inmersivo de imágenes y datos. La transparencia del textil permitía que durante la noche, desde el exterior, la cúpula se percibiera como una pantalla urbana que transparentaba lo que ocurría en el interior de la wikiplaza. A partir del final de las acividades, un sistema automatizado iba reproduciendo las imágenes de lo sucedido durante el día. Como si de la memoria o los sueños de la plaza se tratara, las actividades del día volvían a recrearse audiovisualmente para la gente que pasaba por el entorno de la Bastilla. El término loglo ciudadando (de logo y *glow*) brillo de los logos, jugaba con la idea de la noche iluminada de la metrópolis posmoderna. Sin embargo, la noche iluminada de la wikiplaza, en lugar de estar protagonizada por los logos comerciales, lo estaba por el imaginario

de sus habitantes del día precedente.

le démarrage

A finales de junio de 2009 tuvo lugar la inauguración de la wikiplaza en la Bastilla. La instalación iba a estar allí durante 10 días. El día de la inauguración, Sergio Moreno y Ewen Chardronnet explicaban el proyecto a las autoridades locales y regionales que asentían entre interesados y sorprendidos. David Pello, *Zako*, programa y monta el botón rojo, controlado por un *arduino*, que iba a poner en funcionamiento todos los dispositivos de la plaza de forma simultánea... Cuando las autoridades se aproximan a la *Situation Room*, un niño de unos 3 años con un muñequito en la mano, se aproxima sigilosamente al grupo, se acerca al botón rojo, mira a un lado y otro, y se lanza, a pulsarlo. Todo se pone en marcha, con un «ooohhh...» de algunos y risas de otros. Algunos sospecharon que los más ácratas del equipo se lo habían insinuado, abrumados por una excesiva presencia institucional y de la seguridad privada que parecía protegernos del público... Nadie supo a ciencia cierta si el padre de la criatura, que estaba explicando la wikiplaza, esto es, Sergio Moreno, quedó preocupado o divertido con lo que había ocurrido...

infraestructuras para la gestión participativa del espacio público

A partir de aquel momento la wikiplaza empezó a funcionar según la programación participativa que se había ido generando en la web durante las semanas previas. Para los contenidos de la wikiplaza la idea era que la gente de París, artistas, hackers, asociaciones y movimientos sociales, fueran los que crearan el programa, separándonos de las prácticas habituales de comisariado en este tipo de eventos y tomando en su lugar sistemas de auto-organización como los de los hackmeetings. Para lograrlo, en primer lugar se llevó a cabo un proceso de dinamización previo al evento. Éste fue coordinado por Corinne Del Accio, del equipo de *Labomedia*, informando a personas y colectivos locales acerca de como se planteaba la programación, cómo iba a ser el espacio, cuáles eran los recursos disponibles, e invitándolos a hacer propuestas de actividades. En paralelo, se creó una herramienta web para que cualquier persona o colectivo pudiera enviar propuestas y a continuación elegir los horarios que le convinieran en la parrilla de programación. Los autores de las propuestas explicaban a través del formulario web en qué consistían, qué equipos necesitarían usar, qué necesidades especiales planteaban, etc. A partir de las primeras propuestas se entablaba un breve diálogo para acabarlas de definir y situar en el programa. Una vez abierta la convocatoria online, el programa se completó con rapidez y se tuvo que cerrar en 48 horas aproximadamente. El total de actividades programadas se situó en torno a las 80, con un carácter bastante diverso, desde lo muy tecnológico, pasando por lo artístico hasta lo más social.

day flow

En la línea de las experiencias acumuladas en proyectos precedentes, la programación de la wikiplaza se adaptaba al ritmo del día. En las primeras horas, desde media mañana y hasta media tarde, se desarrollaban talleres y actividades muy abiertas a la participación del público, algunas con niños, de carácter

educativo, de intercambio de conocimiento o debate. Hacia el final de la tarde se programaban presentaciones más técnicas o artísticas en las que los equipos de proyección y sonido comenzaban a aprovechar el espacio y los equipos de la wikiplaza en todo su potencial. Hacia el final del día, finalmente, el *mood* del espacio se hacía más festivo, con performances, audio y visuales experimentales. Entre los momentos más memorables cabría recordar la presentación de *Conservas*, de Barcelona, titulada *Liberté, Egalité y P2P*, una performance interactiva, con actores, vídeos, y sistemas de reconocimiento de imagen, en la que Simona Levi, Joseán Llorente y compañeros, hacían un crítica irónica y demoledora de los proyectos europeos de control legislativo y policial de los intercambios de archivos en Internet.

Talleres de *PD*, de *Arduino*, de *Open Moco*, de música electrónica; presentaciones de los proyectos promovidos por *Futur en Seine* como *Frida V*, la bicicleta mapeadora equipada con sistemas de geolocalización, cámara y sensores de Luca Frelih; la recreación por parte de Ben Patterson, miembro histórico de *Fluxus*, de la performance original que hiciera en los años 60 junto a Robert Filliou. Visitas de Jean Luc Montagne, de Brian Holmes, de Konrad Becker, de *HeHeHe*, de *ColoCo*, de Pedro Soler... La presencia entusiasta durante varios días de Giusseppe Silvi, pionero italiano de los espacios públicos conectados...

Un estupendo descubrimiento para nosotros fue el de la expresión DIWO («Do It With Others») en la presentación de *NUIgroup*. Una forma de describir/enunciar una cierta manera de hacer, que ironiza un poco con el más tradicional DIY, y con la cual nos sentíamos muy identificados. Luego hemos seguido utilizando esta expresión, y la hemos visto proliferar en otros ámbitos.

Un «follón organizado», según la descripción de Gepetto —hacker rural que formó parte del equipo en París—, que no sólo describía el carácter de la propia wikiplaza, sino que también podríamos decir que había caracterizado su producción distribui-

«El *mille plateaux*, de la familia de los dinosaurios, es de los pocos arcosaurios (grupo de reptiles diápsidos) junto al cocodrilo y las aves, que existen actualmente. Este curioso animal vive largos periodos de tiempo resguardado dentro de algún lugar cerrado y seco, aletargado, esperando la época de mayor sinergia de la naturaleza. En esos cortos periodos de tiempo es cuando el mille *plateaux* abandona su refugio y emigra a lugares con alta concentración de actividad humana, de la cual se nutre. Una vez asentado en un lugar óptimo, despliega sus escamas enroscándose sobre sí mismo en forma de espiral.

Este animal ***se alimenta de la interactividad entre los seres humanos,***

así como de sus rutinas diarias, alimentación, trabajo, descanso, ... En esos periodos de alimentación es donde sufre un curioso proceso de "regeneración" o "resurrección", es decir, con el paso de acontecimientos a su alrededor su piel se va rejuveneciendo, recubriéndose de personas que se relacionan entre sí, prendas, textiles, elementos electrónicos,... sirviendo así como lugar habitable para las personas. Una vez finalizado ese periodo de alimentación, el *mille plateaux* correrá a buscar el que será su próximo refugio para aletargar hasta que se repita el próximo fenómeno de sinergia.»

Borja Baños

~/wikiplaza.rfc/prototipos/paris/**brian_holmes_con_susana_serrano**

~/wikiplaza.rfc/prototipos/paris/**gepeto_y_zako**

da, no jerárquica, modular, potenciadora de las diferentes singularidades, nos gustaría decir que ecosófica, que se fueron componiendo en el proceso de desarrollo del software, de la arquitectura, de la producción logística del proyecto, para llegar a generar este primer prototipo de wikiplaza.

componentes

La máquina ecosófica wikiplaza se situaba en el lado sur de la Bastilla, sobre el canal y la estación de metro. Según una de nuestra formas habituales de organizar nuestros proyectos se puede describir compuesto de spaceware, netware, hardware, software [y wetware o humanware].

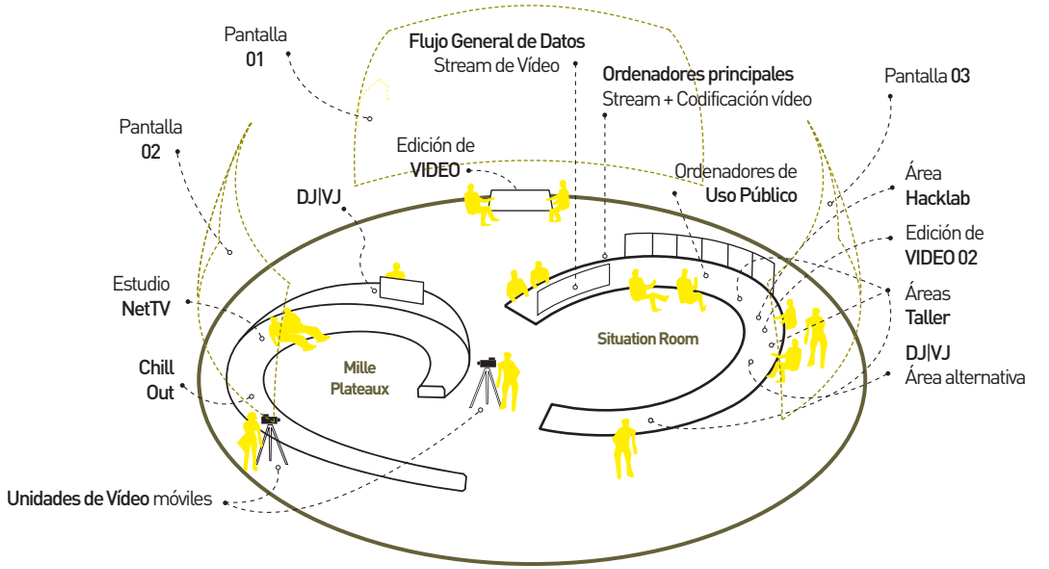
La parte «arquitectónica», el **spaceware**, la desarrollamos con David Juárez y Michele Pecoraro de *straddle3* y su equipo. Consistía en una plataforma con escalones en los que era posible sentarse, sobre la que se elevaba una cúpula geodésica de 14.90 m de diámetro cubierta por un textil blanco, que se fabricó para la ocasión. Suponía una mejora en geometría, dimensiones y prestaciones sobre la que habíamos utilizado en *TCS2* dos años antes. Este nuevo domo proporcionaba un espacio cubierto de dimensiones urbanas, con la particularidad, ya mencionada, de servir como superficie de proyección inmersiva. Bajo la cúpula se disponían dos áreas principales, una tipo *lounge*, el *Mille Plateaux*, que se desplegaba en torno a un mueble de fabricación digital, también diseñado y producido para el evento, y otra más orientada al trabajo, en torno al *Situation Room*, que servía como sala de control, medialab y zona flexible de trabajo.

El mobiliario del *Mille Plateaux* fue nuestra primera experiencia con fabricación digital, (en colaboración con Belén Barrigón, Borja Baños y Carlos Bauzá), en la que intentamos explorar la convergencia entre diferentes arquitecturas algorítmicas, la del espacio de los flujos de la wikiplaza, con la de sus aspectos más espacio-materiales como la plataforma, la cubierta geodésica y el mobiliario. (Es una línea de trabajo que iniciamos en París, y a la que venimos dedicando un cierto esfuerzo desde entonces.)

En cuanto al **netware**, instalamos una conexión hdsl y otra adsl, con un ancho de banda de subida de 1 Mb. Esta conexión se distribuía en una LAN y una Wifi-LAN para dar red a los múltiples ordenadores en la plaza.

Los elementos principales de **hardware** eran un servidor para mezcla de vídeo, otro para streaming y una instalación de vídeo analógico y vga centralizado en un *rack* de matrices, que permitía que desde cualquier sitio del espacio se pudiera enviar vídeo o señal de vga hacia el mixer de vídeo para la emisión por Internet o hacia el sistema de *beamers* (video-proyectores) que proyectaban sobre la superficie de la cúpula durante la noche, o hacia los monitores LCD de gran formato durante el día.

Entre los componentes destacados de **software** estaba un *patch* de *Pure Data* para mezcla de vídeo digital que tomaba cuatro señales desde la matriz de vídeo y las podía mezclar y volver a introducir en el flujo de vídeo analógico, en local o a Internet. El puesto de control y mezcla analógica de vídeo y audio se integraba en el *Mille Plateaux*. El mismo *patch* (desarrollado por Lluis Gómez) también se ocupaba de que todos los contenidos que se habían ido grabando durante el día, se fueran proyectando sobre



~/wikiplaza/prototipos/parís/diagramas/**actividades_principales_y_plugins**
~/wikiplaza/prototipos/parís/diagramas/**usos_detallados_y_espacios**
diagramas originales: JPL

la cúpula, de modo automático, durante la noche. Finalmente, el último componente a señalar en esta síntesis era el software de cartografía participativa y abierta *Metamap*, desarrollado específicamente para la wikiplaza por *Labomedia*, que habilitaba el módulo mapping lab ya mencionado.

conclusiones

La primera conclusión positiva sería la de haber verificado razonablemente las hipótesis que planteábamos acerca de la posibilidad de generar un espacio público híbrido participativo mediante la aplicación de una serie de dispositivos tecnológicos que daban la posibilidad a los participantes en la wikiplaza de una apropiación intensa y creativa del espacio público. Los cinco módulos implementados funcionaron técnicamente de manera eficiente, y socialmente de forma suficiente, aunque sin duda mejorable. En nuestra valoración el *Mille Plateaux* y el *Open Medialab/Open Performance* fueron los que resultaron más exitosos. El *Urban Screen* hacia el espacio urbano, funcionó de forma precaria debido a la falta de proyectores adecuados unida a la excesiva opacidad del textil de cobertura de la cúpula, que tuvo que ser modificado para cumplir con la normativa de seguridad francesa, sin posibilidad de encontrar una solución mejor en los plazos ajustados de la producción. Consideramos de especial valor que la verificación de las hipótesis fundamentales de la wikiplaza se diera en un entorno especialmente complejo como el de la Plaza de la Bastilla en París.

Un segundo aspecto positivo fue el de comprobar que el modelo de producción y gestión horizontal y distribuido funcionara correctamente en este proyecto, que se hacía a varios miles de kilómetros de nuestros lugares habituales de trabajo, con un presupuesto relativamente alto, en un marco muy institucional y con un alto nivel de responsabilidad pública. Aún funcionando de forma distribuida en muchos aspectos, gran parte de la carga de la pre-producción recayó sobre pocas personas, y sería deseable que en otras ocasiones éstas fueran mejor compartidas.

Un tercer aspecto positivo fue el de haber gestionado la wikiplaza en su totalidad con software libre, incluso con una buena parte de los desarrollos hechos por el propio equipo y la red de colaboradores.

Finalmente, como cuarto aspecto positivo estaría el del excelente funcionamiento del protocolo de generación y programación de contenidos abierto y participativo, que permitió que efectivamente las actividades llevadas a cabo en la plaza tuvieran un fuerte carácter autogestionado y relativamente diverso —no dirigidas por los gestores del espacio, que en esta ocasión era nuestro propio equipo.

Como primer aspecto negativo, cabe señalar que el carácter marcadamente institucional con que se presentó la wikiplaza, y las múltiples reglamentaciones que hubo que cumplir restaron significativamente espontaneidad y autonomía a lo que pudiera ocurrir en el espacio. La, a nuestro juicio, excesiva publicidad de los patrocinadores públicos impedían a buena parte del público entender que se tratara de un espacio de gestión ciudadana. La colocación de un vallado que fue percibido como agresivo por muchos participantes, o la presencia de seguridad privada durante las actividades, ambas impuestas por los promotores, desdecían de nuestra idea de un espacio público abierto, libre y autogestionado.

~/wikiplaza/prototipos/parís/otros/**programacion_wikiplaza_paris**
diseño del flyer: LH

PROGRAMME

VENDREDI 29.05.2009
12:00 | 20:00 : Atelier Boot Test
20:00 | 22:00 : 【DIY】test

SAMEDI 30.05.2009
12:00 | 14:00 : Inauguration officielle de la WikiPlaza
14:00 | 20:00 : Atelier Boot Test
20:00 | 22:00 : 【DIY】test
22:00 | 01:00 : Répétition *jam session* audiovisuelle : Benjamin Cadon et dAAX!

DIMANCHE 31.05.2009
12:00 | 14:00 : *Homo Numericus* sur les bio-capteurs par Vincent Roudaut 【T】
15:00 | 17:00 : *Silex*, le logiciel CMS Flash par Pol Goasdoué 【0!】
18:00 | 19:00 : *Scratch*, apprendre à créer ses propres histoires interactives (pour les enfants à partir de 8 ans) 【T】
19:00 | 20:00 : Action. Painting Virtuel (APV) avec Jocelyne Quélo et Benjamin Cadon (pour jeune public) 【T】

C O D E A T E L I E R S
【T】 THEMA | 【0!】 DE OUVERT | 【DIY】 APERODEMOPERFORMANCE | 【FB】 :(){:|:&};:

DIMANCHE 31.05.2009 (SUITE)
19:00 | 20:00 : Libérons nos ordinateurs, logiciel *Processing* avec Thomas Bernardi de Lolab.org et Benjamin Cadon de Labomedia 【T】
20:30 | 21:15 : Présentation de la WikiPlaza par Jose Pérez de Lama de hackitectura.net 【DIY】
21:30 | 23:59 : WikiPlaza_boot : *Liberté, égalité P2P!* avec Simona Levi et Josian Llorent, de Conservas
00:00 | 00:30 : Jam Session musicale avec Yroyto

LUNDI 1.06.2009
12:00 | 13:00 : *Piazze Telematiche*, espaces virtuels et réels par Giuseppe Silvi (It) 【0!】
13:00 | 14:00 : *Dessin de ce qui défile devant moi*, projet artistique , par Mickaël Puiravau 【0!】
15:00 | 17:00 : *Écoutons l'invisible* par Emmanuel Ferrand 【T】
18:00 | 19:00 : *Urban Mobs*, (Orange Labs, FaberNovel) cartographie GSM par Christophe Aguiton 【0!】
19:00 | 20:00 : *Upload Future Culture*, 10 ans de Public Netbase par Konrad Becker (At) 【0!】
20:00 | 22:00 : *El Ultimo Grito* performance flamenco numérique avec Chabalab 【DIY】
22:00 | 23:59 : Projections Dôme "WikiPlaza loglow" Latency

MARDI 2.06.2009
12:00 | 14:00 : *Écoutons l'invisible* par Emmanuel Ferrand 【T】
15:00 | 16:00 : *Musiques et Cultures Digitales* par Anne-Cécile Worms 【0!】
16:00 | 17:00 : Présentation *Stweet*, projet artistique par Albertine Meunier 【0!】
17:00 | 18:00 : Présentation du prototype *Frida*, Luka Frelih par Vicent Guimas (Ars Longa)
18:00 | 20:00 : Libérons nos ordinateurs, interface Arduino avec David Pello 【T】

MARDI 2.06.2009 (SUITE)
20:00 | 22:00 : Avant-première du documentaire *Sous le feu des ondes* (Arte, Mosaïque) avec le journaliste scientifique Maxence Layet 【DIY】
22:00 | 23:59 : Projections Dôme "WikiPlaza loglow" Latency

MERCREDI 3.06.2009
12:00 | 13:00 : *Art contemporain et Internet*, par Liliane Terrier-Maître de Conférence 【0!】
13:00 | 14:00 : *FAQ Copyleft Attitude* par Antoine Moreau 【0!】
15:00 | 17:00 : Libérons nos ordinateurs, approche pratique avec Joeffrey Thibaudat 【T】
17:00 | 18:00 : Présentation du prototype *MYHT*, par Yvo Flammer
18:00 | 20:00 : Rencontre *Pistes post-Hadopi-re* par Annick Rivoire et Matthieu Recarte,de Poptronics, l'agenda des cultures électroniques 【0!】
20:00 | 22:00 : Patrimoine et Jeu-vidéo avec Philippe Dubois, association MO5.COM 【DIY】
22:00 | 23:59 Projections Dôme "WikiPlaza loglow" Latency

JEUDI 4.06.2009
12:00 | 14:00 : Atelier AP033.org autour du projet BOT : Interface partagée et mutation de paysages sonores 【T】
15:00 | 16:00 : Atelier d'écriture de récits interactifs par Jean-Hugues Réty 【0!】
16:00 | 17:00 : Présentation de *Spread Spectrum* par Edouard Sufrin 【0!】
17:00 | 18:00 : Présentation du prototype *MONTRE VERTE (FING)*, par Béatrice Benjeldach
18:00 | 20:00 : *Homo Numericus* sur les bio-capteurs par Vincent Roudaut 【T】
20:00 | 22:00 : *Momento Monumento* projet d'architecture pour la saison culturelle française au Brésil par les collectifs COLOCO et EXZYT 【DIY】
22:00 | 23:59 : Projections Dôme "WikiPlaza loglow" Latency

SAMEDI 6.06.2009
12:00 | 14:00 : *Hackable devices*, autour du téléphone Open Source "Openmoko Freerunner" avec Sébastien Bocahu de Bearstech.com 【T】
15:00 | 16:00 : Rencontre avec Ben Patterson et Bertrand Clavez en vue de la performance *La Galerie Légitime Re-enactment* (sous réserve) 【0!】
16:00 | 17:00 : *Scratch* apprendre à créer ses propres histoires interactives (pour les enfants à partir de 8 ans) avec la Maison Populaire 【0!】
18:00 | 20:00 : Libérons nos ordinateurs, Pure Data-applications sonores avec Benjamin Cadon avec dAAX! 【T】
20:00 | 22:00 : WikiPlaza_reboot 【DIY】
22:00 | 23:00 : *terre, navette spatiale, architecture mobile* David Juarez de Straddle3, Xavi Manzanares et Javier Milara 【DIY】
23:00 | 01:00 : WikiPlaza Remix

DIMANCHE 7.06.2009
12:00 | 14:00 : Lancement de la ForkBomb *:{}{:ff!:&};:* pour clore le Média Lab 【FB】
10:00 | 22:00 : *La Galerie Légitime Re-enactment*, invité : Ben Patterson

http://wikiplaza.org

cap·digital ile de France MAIRIE DE PARIS

Como segundo aspecto negativo, estaría la circunstancia de que la propia configuración arquitectónica del espacio —plataforma escalonada y vallada y cúpula cerrada en la mayor parte de su perímetro— dificultaban la percepción de la wikiplaza como un verdadero espacio público, abierto a todos, «atravesable» La configuración favorecía más bien la percepción de una instalación temporal en el espacio público más que una ampliación de éste como era nuestro objetivo de proyecto.

Esta cuestión se relacionaría con el tercer aspecto negativo, que sería el de las dificultades de comunicación con el público que no conocía el proyecto previamente, y más en general con el público no especializado. Mientras que las personas conocedoras del proyecto, y las interesadas en las tecnologías de la información y la comunicación se sentían pronto integradas en el espacio, las personas poco familiarizadas lo solían percibir como no tanto como un lugar para toda la ciudadanía, sino como el lugar de una comunidad muy específica y aparentemente cerrada. Esto ocurría a pesar de la presencia de un amplio equipo de mediadores bien preparados y desarrollando su trabajo durante todo el tiempo de actividad de la wikiplaza. En prototipos posteriores hemos experimentado con la «disolución» de los dispositivos y actividades tecnológicas en un medio más diverso y menos especializado, con resultados de interés.

Por último, el cuarto aspecto negativo sería el de la falta de fluidez en la comunicación con los agentes locales, incluso los de sectores muy afines a las tecnologías digitales. En nuestra idea del proyecto éste debe formar parte orgánica de la comunidad en la que se asienta, constituyéndose en espacio de encuentro e intercambio entre la comunidad hacker y otras comunidades. Esto no llegó a ocurrir en La Bastilla, debido a diversas circunstancias, entre otras, el retraso en el inicio y la falta de recursos para la campaña de difusión, la desconfianza de parte de sectores sociales más críticos hacia los agentes institucionales que promovían el proyecto y hacia el carácter de abajo-arriba de su producción general, y obviamente, a nuestra falta de conexión directa con la vida local. La eliminación del proyecto inicial de los otros prototipos y de los equipos vinculados a ellos también supuso un cierto aislamiento de la wikiplaza que según la idea inicial habría sido un nodo de una red mucho más compleja de lugares y agentes.

[Referencias]

[1] Jose Pérez de Lama, 2010. *Arquitectura FLOS. Del DIY al DIWO*, en *Caja de Herramientas,* 2010, CEDMA [de próxima edición]; http://www.hackitectura.net/osfavelados/txts/2009_08_arquitectura_flos/20091230_arquitectura_flos_imgsv2.pdf

[2] José Pérez de Lama, 2010, wikiplaza en *Other FLOS Heterotopias*; http://www.hackitectura.net/osfavelados/txts/2010_06_flos_heterotopias/20100626_flos_heterotopias.pdf

[3] Howard Rheingold, 2002, *Smart Mobs. The Next Social Revolution*, Perseus Publishing, Cambridge

Queremos ser reconocidas por nuestras habilidades.

Copiar y compartir es la memoria de nuestro tiempo. Es natural. Es inevitable. Es justo.

Pero la cultura Libre
no significa suplantación.

Significa agregar nueva autoría, nuevas modificaciones, mejoras y retornos. Las personas sólo pueden dejar las cosas libres una vez que sus contribuciones son reconocidas.

Entonces STOP al pánico,

tan sólo agradece a tus fuentes.

Simona Levi

D´gepeto Giro

La estética del follón

ubicación

Voy a tratar de comentar las percepciones que he tenido del montaje de la wikiplaza en la Plaza de la Bastille con una primera consideración: la instalación se realizó en uno de los cruces de avenidas más importantes de París. Rodeada de elevadas construcciones, con la Columna de Julio en el centro, elevándose por encima de los 50 metros, el amplio canal hacia el sur, y el intenso tráfico de coches, hacían que la cúpula pareciese minúscula en comparación con los acontecimientos urbanos que la rodeaban. Era interesante sin embargo, la idea de proyectar en la cubierta de la cúpula hacia el exterior las actividades que ocurrían en el interior a fin de dinamizar la burbuja en la que se había convertido esta arquitectura, engullida por la aplastante presencia de los diversos relieves y escalas del entorno.

montaje

Retrospectivamente creo que un aspecto importante a destacar fue la colocación de un perímetro de vallas de seguridad que impedían el acceso al público durante el montaje de la estructura. En el sentido de que la imposición de este cordón de seguridad impedía hacer partícipe al público del desarrollo constructivo y técnico de la estructura del prototipo. Por ejemplo, me quedó grabado

el momento en el que David Juárez hablaba por telefonía-ip con el equipo de ingenieros de cálculo para verificar y comentar los datos técnicos de la estructura, equipado de micro y cascos, contrastando la información con los planos de estructuras que tenía en la pantalla de su portátil... Estas situaciones que combinaban estrés, presión y energía resolutiva creo que podían haber sido compartidas con el público. La extrañeza de la construcción, el equipo que la construía, las aplicaciones, los conocimientos y las repercusiones técnicas se podrían haber integrado en un *live in process* como una parte más de la wikiplaza. Hubo algo de simbólico en el gesto de «poner a un lado al público» mediante las vallas que afectaba subyacentemente la accesibilidad al recinto.

Este mismo «cordón de seguridad» que se colocaba cada noche al atardecer deberíamos de haberlo negociado de otra manera: impedía el acceso al trajín que se cocía en el interior, limitando la transversalidad del espacio y el intercambio de información. De hecho estas limitaciones han impedido en gran medida un proceso más vivo, una aplicación más concreta de las ideas, desvirtuando por tanto el prototipo de espacio, que quedaba en mera superficie de proyección abstracta y fría... en esos momentos había algo pernicioso que se instalaba en el ambiente...

Otro aspecto importante en la relación entre la wikiplaza y el público fue la colocación de una plataforma bajo la estructura. Era extraño, ya que limitaba el acceso al interior de la cúpula. Elevar la misma a la altura de la plataforma (un metro aproximadamente) permitía mayor visibilidad y presencia desde el exterior, pero escalar los escalones para ir al contacto con el follón de actividades no creo que haya facilitado su accesibilidad.

Creo que la próxima vez tendremos que estar más atentos a este tipo de limitaciones o coacciones del espacio en el que se implanta la wikiplaza.

primer tiempo

Una vez abierto al público, quizás podríamos dividir la experiencia en dos tiempos: el primer fin de semana, que se alargaba con el lunes festivo y en el que hubo mucha mayor afluencia de público; y el resto de la semana.

En el primer tiempo hubo bastante participación del público y una ocupación particular del espacio. La instalación de la wikiplaza se completaba hacia el canal con un stand montado por la organización en el que se exponían una serie de prototipos de menor escala. Entre la estructura de la wikiplaza y el stand se formaba una plaza con mesas y sillas a disposición de público para comer, descansar o tomar una copa (¡por desgracia no había bar!). Además en uno de los laterales el conjunto se abría hacia una zona de la plaza frecuentada por skaters, principalmente.

Esto daba lugar a una serie de círculos ocupados que se extendían hacia el exterior de la instalación, hacia la calle, o hacia la rotonda de la Bastilla lo que permitía a los visitantes tomar un poco de distancia para aprehender de una forma más personal lo que estaba ocurriendo: en el interior de la cúpula había un hormigueo de cosas extrañas, un ambiente frenético de personas y máquinas, de proyectos que a mi juicio no eran muy accesibles en una primera instancia para el público menos cercano a las nuevas tecnologías... que disponiendo de estos espacios podían quitarse de en medio, volviendo sus tiempos para poder reconstruir

las experiencias, para asimilar lo que estaba pasando, para tejer lo que percibían... algo así como un tiempo necesario para apropiarse de estos eventos.

En este sentido, quizás se podría trabajar en las futuras experiencias en el desarrollo de una serie de micro-eventos al exterior de la instalación central, la cúpula, que ayudasen a captar la atención, construido, por ejemplo con la información del interior de la wikiplaza, para favorecer la creación de unas redes de actividades o situaciones relacionadas con el meollo central y que ayudarían a navegar en todos los círculos, a través de todas las situaciones a fin de proponer al público la creación de sus propios trayectos, en sus propios tiempos, para que pudiesen tejer efectivamente sus ideas acerca de este acontecimiento social.

al encuentro de

Creo que el público ha podido entretejer su imaginario con algunas de las propuestas que se hicieron en la wikiplaza. Algunas personas venían a preguntarme con extrañeza qué estaba en juego en la wikiplaza y qué se hacía, como, por ejemplo, «¿el rollo este va de ecología y arquitectura?», preguntas algunas que quedaban fuera del objeto de la instalación pero que nos decían que ya habían empezado a hacer sus propias interpretaciones y que estaban dispuestas a escuchar propuestas. De hecho estaba bien esta extrañeza que les había llamado a acercarse y que a la vez comenzaba a sugerirles temas. Había algo interesante en la agitación general: gente trabajando con ordenadores; otros hablando de códigos de programación, haciendo bricolaje o montajes electrónicos, etc; porque fuerza al público a preguntarse

sobre lo que ocurre, a retener una «imagen» que les hace plantearse interrogantes y que abren las puertas para la reapropiación de las actividades que ocurrían allí.

Durante esta primera parte de la semana hubo actividades intensas. El burbujeo de todos los técnicos e informáticos dió vida al espacio y como consecuencia invitó al público a proyectarse en el interior, que se sintió cosquilleado por la propuesta a través de la observación y la participación.

Por el contrario, este intercambio no ocurrió en la segunda parte de la semana, en la que hubo menos personas y menor densidad de actividades, lográndose captar mucha menor atención en el público que pasaba y perdiéndose en gran medida el carácter más participativo de los primeros días. Me parece que tenemos que ser capaces de mantener el carácter intenso y estrafalario del dispositivo en estado de ebullición. De anclar una serie de puntos de fijación que permitan mantener «vivo» ese estado en el que se produce el encuentro.

a modo de resumen

Creo que hay que centrar la atención en defender el valor que tiene la relación social que implica el follón de la wikiplaza, algo así como la «estética del follón». Cuidar los perímetros, esos círculos abstractos que van desde el interior hacia el exterior para intentar vincular a la gente desde sus propios tiempos para luego invitarlos a insertarse en el follón a través de capas sucesivas que les permitan ir tomando conocimiento de las situaciones que se proponen para que así puedan traducirlos en sus propios tiempos y en sus imaginarios.

Ésto pasaría por la creación de unas instancias externas al núcleo de la wikiplaza: intensas, vivas, extrañas, modelables... con diversos puntos de entrada, que fueran permeables a las modulaciones y permutaciones; que resultaran extrañas y estrafalarias para captar la atención pero trabajando en sintonía con el resto de instancias y con el tema central de la plaza. Estas instancias de tensiones podrían deslizarse por los demás eventos. Sería como moverse por un oleaje que hubiera recogido nuestro cuerpo para transportarnos en una ola donde estrellaran chispas por izquierda o derecha a fin de lanzarnos impulsos, interrogantes o conocimientos que al final del «recorrido» tomaran sentido.

~/wikiplaza.rfc/prototipos/gepeto/**xavi**

Benjamin Cadon

utopía vs. distopía

el contexto

Recibí con agrado la invitación a colaborar con el colectivo *hackitectura.net* en el proyecto *Wikiplaza.01 París* durante el *Festival Futur en Seine* en junio de 2009, y hacerlo desde su fase de concepción. Esto me permitió implicarme en y perseguir esta utopía desde las ideas iniciales del colectivo hasta su materialización durante 10 días en la Plaza de la Bastilla.

Trataré de plasmar, en unas pocas lineas, ciertos elementos subjetivos para aportar mi punto de vista sobre la relevancia del proyecto en cuanto a su capacidad de generar representaciones simbólicas que me parecen cruciales, aunque considerando al mismo tiempo las dificultades concretas encontradas durante la realización de estas nobles veleidades.

El contexto estaba constituido por la primera edición de un acontecimiento llevado a cabo por el «polo de competitividad» *Cap Digital* con el apoyo de la región Ile-de-France, con la ambición inicial de investir diversos lugares de París como laboratorios sociales y tecnológicos en el espacio público. Debido a la crisis económica, la ambición del festival se redujo, haciendo que finalmente el tono general del evento oscilara entre la economía creativa y la aproximación artística y cultural, reflejando numerosos intereses políticos e institucionales de cara a las siempre próximas elecciones.

«Un experimento urbano sobre la producción social del espacios mediado por tecnologías». En esta hora en que nuestras relaciones sociales se digitalizan, querer transformar el espacio público *in real life* (en la vida real) revela ya un principio de partida. El medio digital capta una parte cada vez mayor de nuestra atención, contribuye cada vez más a la creación y la modelización de los imaginarios; a la vez, de forma directa pero también off-line a través de las ramificaciones que teje en el consciente e inconsciente colectivos. Las preocupaciones sociales en torno a lo digital son numerosas, yendo del imaginar un futuro donde la frontera entre lo real y virtual se hace cada vez más borrosa, al temor a la separación entre una humanidad conectada-aumentada y otra «naturalista», desamparados ante la perspectiva de que la cibernética nos lleve a perder el control del timón de nuestra evolución y de nuestro devenir en beneficio de inteligencias más «performativas».

Parece por tanto más que imperioso el llevar a cabo experimentos abiertos para posibilitar la apropiación de estas cuestiones y tecnologías por parte de la mayoría, a través de formas colaborativas y colectivas, y según lógicas similares a los principios en que se basa el movimiento del «código abierto».

utopía

La utopía consiste en imaginar un espacio público abierto a todos, que trascienda las habituales divisiones sociales y culturales, y que permita la aproximación crítica y práctica a los sistemas y tecnologías en torno a lo digital.

Esta utopía floreció en una propuesta arquitectónica fuerte, una cúpula geodésica. Ésta hace pensar irremediablemente en Buckminster Fuller, su inventor, que fue también el teórico de una nueva matemática, la «sinergética», a través del cual otra visión del mundo iba a ser posible liberándose por ejemplo de la referencia euclidiana tradicional. Fuller se sirve de esto como base para desarrollar una filosofía de la tecnología que tiende a acercar ésta a los fenómenos observados en la naturaleza, en esencia «diseñados» de manera óptima desde un punto de vista mecánico y energético.

Es este «diseño científico» el que debe permitir imaginar que la humanidad sea «un éxito en el universo». Fuller afirma, pues, que nuestro lenguaje, nuestros conceptos son inadecuados para comprender el mundo en sus diferentes dimensiones e imaginar un futuro armonioso. Convendría pues elaborar nuevos conceptos, nuevas representaciones, que a su vez podrían dar lugar a artefactos susceptibles de influir en el comportamiento humano y en los hábitos de cada uno.

La instalación de la wikiplaza se llevó a cabo en la Plaza de la Bastilla de Paris. Esta plaza es un lugar emblemático de la Revolución Francesa: fortaleza convertida en prisión, su asalto el 14 de julio 1789 por los habitantes de Saint Antoine está considerado como el primer acto de la Revolución Francesa.

Hoy este lugar es muy popular durante los fines de semana entre los residentes de la periferia (las *banlieus*) por sus numerosos cafés, frecuentados por amantes de la ópera, así como por skaters y otros acróbatas urbanos. Es el lugar de concentración de las manifestaciones. Está sometida a la evolución de las restricciones del urbanismo y de la seguridad propias de las grandes ciudades modernas: preponderancia del coche, frialdad del mobiliario urbano, gestión de los flujos intermodales de transporte, prohibición de aparcar coches, de dormir en los bancos de la calle... dispositivos de vigilancia y de control diversos. El proyecto se imagina, por su propia naturaleza, «injertado» en un territorio que es pues parte integrante de la utopía.

Además de su ubicación y su forma geométrica, la wikiplaza es también un proyecto de arquitectura digital. Como parte de ella se proponen materiales y terminales digitales conectadas a Internet, servidores y aplicaciones web, conectadas a un sistema de proyección de audio y vídeo destinado a restituir una parte de estos flujos de datos al público, de hacerlos accesibles. El diseño de la información, las opciones tipológicas, la creación de interfaces destinadas al público que es bienvenido, son los elementos que permiten la conexión entre los dispositivos, los usuarios y los contenidos, a través de códigos culturales compartidos.

Estas herramientas consistían en un servidor mediabase, un buscador para compartir contenidos multimedia P2P, una WebTV en directo y por demanda, y una herramienta cartográfica, *MeTaCarte*, desarrollada por *Labomedia*, a través de la cual los usuarios de la wikiplaza y todos los internautas, estaban invitados a compartir su visión del barrio, los resultados de un taller conocimientos, una experiencia artística. A través de *MeTaCarte*, se propuso tambien a todos la creación de una cartografia colectiva y subjetiva del propio proyecto. Estas diferentes herramientas digitales online, constituyen una plataforma experimental de libre expresión ciudadana, de intercambio cultural, de relaciones entre personas, de contenidos y propuestas singulares.

Otro elemento «arquitectónico» fue la organización de actividades temporales en la wikiplaza, siempre con el deseo de proponer diferentes puertas de acceso a distintos tipos de público. Estas actividades se organizaron en diferentes temporalidades a lo largo de 10 jornadas:

· Talleres permanentes (*Mille Plateaux, Open Medialab*).
· Talleres *Thema* (de *temáticos*) para la iniciación, explicación y experimentación con diferentes herramientas digitales innovadoras y otras prácticas (Con temas como: «digitalizar lo viviente», «digitalizar de la ciudad», «escuchar lo invisible», «percibir los flujos urbanos» o «liberar nuestros ordenadores»).
· Talleres *¡O!* (de *abiertos*), cuyo contenido fue generado mediante un proceso de implicación y de dinamización previo al festival, a fin de asociar a los actores y asociaciones locales, a los individuos con deseo de compartir y transmitir sus saberes en torno a ciertas prácticas, a los artistas dispuestos a compartir sus creaciones y descubrimientos.
· Finalmente un programa diario *DIY Apero-DemoPerf*, que proponía sesiones abiertas de performances y «demos-aperitivos» desarrolladas de manera participativa y complementadas con eventos nocturnos a lo largo de diez días: *Boot process* para la noche inaugural; Noche *Liberté, Egalité, P2P!*; *Reboot Wikiplaza*; o la performance de Ben Patterson, *Galerie Legítime Re-enactement*.

Más allá de la organización temporal, la wikiplaza estaba pensada para dar la bienvenida a todo aquel que deseara participar e implicarse en una lógica de convivialidad compartida, de creatividad colaborativa. Estos diferentes es-

tratos arquitectónicos y organizativos se cruzaban formando un espacio utópico temporal que tenía que luchar con las formas distópicas de nuestra sociedad actual.

distopía

¿Cómo hacer existir estas bellas ideas en un contexto social que hoy nos aleja de ellas?

La presión en materia de seguridad, en las ultimas décadas y sobre todo en los últimos años, sobre la organización de eventos en espacios públicos, pero también de modalidades de comunicación política que privilegian la forma sobre el fondo, lo visible frente a lo significativo, son factores que favorecen el desplazamiento de la utopía a la distopía; un futuro que uno podría creer, en principio, ideal e idílico, pero que puede esconder, bajo evoluciones tecnológicas seductoras, futuros próximos con acentos perturbadores: panóptico digital, empobrecimiento de los paisajes intelectuales, bifurcación de la raza humana entre aumentados y desconectados, necesidad de conectividad ininterrumpida al servicio del capitalismo psico-económico conectado a la sociedad de la información...

Abordar estos temas poco afables en el marco de evento promovido por una estructura cuya principal misión es suscitar y promover la innovación en el ámbito de lo digital comprende un cierto número de contradicciones que es adecuado desentrañar.

Es conveniente entonces operar de forma estratégica para evitar las limitaciones propuestas por las instituciones, impuestas por la legislación, para no dejarse atrapar en la camisa de fuerza de las aprensiones de los organizadores, responsables ante la ley y ante los socios del proyecto. Hay que «hackear» la realidad y desvincular el flujo de ficción producido por la wikiplaza del surco trazado por las normas, los convenios y las contingencias por las que se rigen este tipo de acontecimientos públicos.

El resultado final no es binario, la wikiplaza organizó y acogió una gran diversidad de propuestas, de publico, de puntos de vista. Permitió generar múltiples artefactos. Vino a alimentar la imaginación para esbozar, de manera colectiva, un futuro tecnológico, un prototipo de espacio público aumentado por las redes digitales, un futuro digital común y compartido. Las restricciones impuestas contribuyeron, en cierta medida, a conformar el cuadro final: imposibilidad de considerar tiempos de fiesta y de estar abierta durante la noche; dificultades para proponer un lugar neutral desprovisto del embalaje comunicativo impuesto por la organización, para crear una convivencia capaz de favorecer una implicación más profunda; limitaciones de la mediación cuando las preocupaciones de los potenciales participantes estaban muy alejadas de las propuestas del proyecto.

Sin embargo, fue un verdadero laboratorio social y tecnológico lo que vi crecer durante 10 días en la Bastilla. Un laboratorio que permitió, a su escala, producir representaciones positivas de lo que podríamos imaginar hacer en un futuro próximo en materias del uso de lo digital, producciones encuadradas por valores morales fuertes, una lógica «ciudadana», una distancia crítica conseguida, en particular, a través de las prácticas artísticas.

Esta filosofía del movimiento del «código abierto», que se trasladó al desarrollo de una propuesta arquitectónica, de la producción de eventos artísticos y culturales, podría ser capaz de hacer de nuestro planeta no el «mejor de los mundos», según imaginaba Aldous Huxley en los años 60 en su inquietante «transhumanismo» —en una perspectiva fuertemente influenciada por su hermano biólogo Julian Huxley— sino más bien un mundo mejor que permita a cada cual encontrar su sitio en una sociedad que parece «digitalizarse» de manera ineluctable.

Como un guiño a nuestro devenir maquínico, el programa de la wikiplaza en París se cerró con el estallido de *fork bombs*, que son programas informáticos cuyo objetivo es destruir la capacidad del ordenador que los aloja, dividiendo y multiplicando indefinidamente, desatando un crecimiento recursivo hasta alcanzar el agotamiento.

Apagar la wikiplaza a través de un proceso de auto-destrucción fue el intento perpetrado por mí mismo, ayudado por interferencias electromagnéticas, generadores de baja frecuencia en busca de resonancias, un robot de juguete «depredador» y *fork bombs*[1] de Jaromil instaladas en todos los equipos dentro de la cúpula y activados de forma remota. ¿Por qué cerrar la wikiplaza con la destrucción simbólica de los instrumentos que hasta entonces habíamos desarrollado y utilizado? Ciertamente porque no había que cerrarla, sino más bien imaginar su desmultiplicación, su declinación en las ciudades y los pueblos para que los usos digitales puedan expandirse en una biodiversidad máxima y que un debate popular pueda activarse y nutrirse en torno a los temas tecnológicos sobre nuestra representación de la realidad y sobre las finalidades de sus desarrollos.

[Referencias]

[1] En linux, por ejemplo:
() {: |: &};:

Septiembre 2009

Wikiplaza.02 Figueres

[Ficha Técnica]

El prototipo *Wikiplaza.02 Figueres* se produjo para *Ingràvid, Festival de Cultura Contemporánea del Ampurdá* [http://festivalingravid.com], organizado por la *Asociación Cultural ZETA* para el Ayuntamiento de Figueres, Girona. Los productores por parte de ésta fueron Rafael Camps y Esther Pujol. Se desarrolló entre el 24 y el 27 de noviembre de 2009.

La wikiplaza estaba instalada en la Rambla, el principal espacio público en el centro de la ciudad (ver anexo 08 y video de presentación del festival: http://www.youtube.com/watch?v=VJIpavZ1wnI). Además de las actividades desarrolladas en la wikiplaza, el espacio funcionó como punto de encuentro e información para diferentes proyectos que se presentaban por toda la población.

En la producción y desarrollo de este prototipo colaboramos con *Arquitecturas Colectivas* [*Recetas Urbanas*, *Straddle3,* etc.]; *Surt.tv*, que se encargó de la realización de *Mille Plateaux*; Susanna Tesconi y Penélope Serrano, responsables desde entonces del módulo *Inventar Jugando*; Carles Sora, que fue responsable del taller *Open Performance*; y Ramón Salido *aka pijamaman*, promotor de *robinsonesurbanos.org*.

En esta ocasión la wikiplaza se testeaba en un contexto de menor escala, una pequeña población con tradición cultural. Dentro del festival, se pretendía que el papel de la wikiplaza fuera sobre todo orientado hacia el público joven, local y visitante, y también que funcionara como dispositivo para estimular la participación.

Los módulos que se implementaron fueron *Mille Plateaux* (en versión reducida en algunos aspectos), *Open Medialab, Open Performance* y *Urban Screen*, ya probados en París, a los que se añadió un nuevo módulo, *Inventar Jugando*, que constituyó el proceso más destacado dentro de este prototipo. Se ensayó un módulo dedicado a *Salud mental y redes socio-tecnológicas*, que se basa en el proyecto *Robinsones Urbanos* (http://robinsonesurbanos.org). Aunque el taller sobre salud mental fue objeto de gran interés por parte del público, no ha sido posible llegar a consolidarlo.

En Figueres los módulos no funcionaron como infraestructura para ser usadas por el público, como ocurría en París, sino que el equipo de la wikiplaza se implicó en parte del diseño de los contenidos de éstos y de su producción: *Open Performance, Inventar Jugando* y *Salud Mental*.

En Figueres la arquitectura consistía en una cúpula geodésica de menor diámetro de la utilizada en París (11m), que se

festival ingràvid *3'48''*

colocaba sin plataforma sobre el propio pavimento de la plaza. El contacto más directo con el espacio público unido a la escala más humana del lugar permitió que este segundo prototipo de wikiplaza funcionara como una caja de herramientas, que se abría y daba servicio a la rambla. Cableados, mobiliario y dispositivos se sacaban a la plaza según las diferentes actividades, hibridando de forma más efectiva y natural el espacio tradicional con el espacio digital.

El módulo *Mille Plateaux* se organizó de una forma diferente a la de París. En lugar de un stream de vídeo constante se optó por la realización de dos programas con mayor producción: con guión, regiduría, presentación, edición y titulación en tiempo real (vídeo en: http://figueres.wikiplaza.org). El equipo de *surt.tv*, un colectivo de mujeres basado en Barcelona, dedicadas a la producción audiovisual en plataformas digitales, fue el encargado de coordinar *Mille Plateaux*. El equipo estuvo formado por 8 personas.

La principal innovación del prototipo *wikiplaza.02 Figueres* fue el taller para niños *Inventar Jugando*. Estuvo a cargo de Penélope Serrano, *performer*, y Susanna Tesconi, educadora especializada en tecnología y participación. El objetivo del taller era buscar caminos que involucraran juego, energía, cuerpo, espacio, tecnología y participación. La idea era tratar con tecnología incorporando el uso del cuerpo como vector de aprendizaje. El taller se extendía más allá de la cúpula, hacia el espacio público. Contó con una participación creciente durante los días de duración. A través de los niños se aproximaron a la wikiplaza las madres y padres y las abuelas y abuelos (y los amigos) convirtiendo el taller en el principal interfaz del proyecto con el público local.

La wikiplaza Figueres funcionó además como un nodo del encuentro de *Arquitecturas Colectivas,* que se desarrollaba simultáneamente en Sant Pere de Torelló, Girona, y en la Pista Digital, en Sevilla. Den-

La wikiplaza para mí representa un balón de oxígeno y una molécula física de virtualidad ;)»

Agueda Bañón

«En un episodio de Mad Men el protagonista Don Draper, director creativo de una empresa publicitaria en la pujante Madison Avenue de los 60, entra en crisis y cambia la máquina de escribir por el lápiz, porque dice que no podía evitar sentirse trabajando cuando se sentaba delante de la máquina de escribir.

Con el ordenador a veces pasa la mismo a pesar de la hiperconexión, de la red de redes, del sueño nunca imaginado de poder tener una herramienta de comunicación tan potente, de la gigantesca batalla colectiva que estamos librando para que internet pueda seguir siendo un espacio neutral para que el conocimiento sea libre y colectivo....

Pero sin los espacios físicos, cuando hace mucho que no me da el aire en la cara, o que no veo y me tomo una cerveza con las personas que habitamos en estas redes... sentarme delante del ordenador es sentarme a trabajar y me falta algo de analógico que me haga prender en el mundo digital.

tro de este encuentro el papel de la wikiplaza era el de infraestructura tecnológica, conectando por *video-streaming* los tres nodos. Además, una de las tardes los participantes de *Arquitecturas Colectivas* presentaron en la wikiplaza, físicamente, proyectos de los participantes en el encuentro: Santiago Cirugeda, *Recetas Urbanas*, *ColoCo* y *straddle3*.

conclusiones

Los principales aspectos positivos del prototipo *wikiplaza.02 Figueres* están vinculados a la escala del espacio urbano en que se situaba, y de la producción de la que formaba parte.

La Rambla de Figueres era un espacio público más amable y tranquilo que la Plaza de la Bastilla en París, verdaderamente un espacio de estancia para la gente del pueblo. La ausencia de la plataforma y la extensión a la plaza de muchas de las actividades —proyecciones, taller con niños...— hacía que el espacio se integrara de manera natural, sobre todo por las tardes, en la vida cotidiana local.

La producción, igualmente, llevada a cabo por una productora local, con un proceso mucho menos burocratizado y con una presencia institucional más discreta también favoreció la espontaneidad y la participación ciudadana.

El taller para niños, el nuevo módulo incorporado a la wikiplaza, se reveló como una actividad muy viva y enriquecedora del ambiente, que se contagiaba a las otras actividades.

El módulo *Mille Plateaux*, en el que se puso a prueba una nueva estructura organizativa en colaboración, como ya se ha mencionado, con *surt.tv*, funcionó de forma muy eficiente, generando un streaming de excelente calidad y un buen material de archivo.

Finalmente, también fue un aspecto positivo el que la wikiplaza se relacionara con fluidez con otras actividades programadas en el festival, evitando el carácter un tanto aislado que finalmente se produjo en París.

En cuanto a los aspectos negativos, cabe destacar las dificultades con el proceso de dinamización. A pesar de que se inicio con mucha antelación y de que la organización local se esforzó en contactar con escuelas artísticas de niños y jóvenes sólo se apuntaron dos jóvenes. Finalmente, los participantes que efectivamente tomaron parte lo hicieron sobre la marcha, una vez montada la cúpula en la Rambla.

~/wikiplaza/prototipos/figueres/**wikilibélula_conectada**

Susana Serrano

La wikiplaza como TAZ

...o de por qué uno de los gurús de la cibercultura es un ludita.

«Tu grupo debe crear la zona» *Hakim Bey*

En este texto quiero hablar de la parte no digital de la cultura digital. Es decir, de lo que viene a ser el movimiento cultural asociado a las tecnologías de la información y la comunicación. Los amigos de *hackitectura.net* me animan a decir algo sobre la wikiplaza y cuando pienso en ella sólo me acuerdo de las personas, el contacto con otros, la experiencia común. Sin duda lo que caracteriza todo lo wiki; lo cual ha supuesto no sólo una nueva forma de organización y producción, sino mucho más, un cambio de paradigma cultural.

El término «wikiplaza» además está cargado de pluralidad. Siempre que vas a una plaza o a un wiki es para estar con otros. El encuentro da sentido a estos dos espacios físico/digital. Y, la verdad, si te encuentras con otros es para hacer algo. Los griegos iban al foro para dialogar; era la manera, una forma de pensamiento. Lo «wiki» introduce una componente específica que se suma, la colaboración, una relación de trabajo o intercambio horizontal.

Muchas veces pensamos en esto de cómo las tecnologías nos transforman; observo, experimento y utilizo mi propio cuerpo como laboratorio. Pero cuando esta experimentación se lleva al espacio público se vuelve aún más interesante, frenética cuando ese espacio público es digital, fascinante cuando combina ambos. La importancia de los en-

cuentros *face to face* es un lugar común de la cultura digital. Lo tenemos claro, todavía hace falta coincidir en un espacio físico, mirarnos a los ojos y conspirar. Prueba de ello es la cantidad de encuentros que caracterizan al *new media* desde los 90. El contacto físico con otros, disfrutando la electricidad de los cuerpos, que se rozan, que incluso chocan o se sonríen sin motivo, es insustituible y sigue siendo el motor de nuestras vidas digitalizadas. Son nuestras *citas especiales*, esperadas o improvisadas.

La wikiplaza que me seduce es la que recoge esta idea de laboratorio urbano efervescente; que se atreve a reprogramar el espacio público para recuperar una verdadera participación. Este hackeo del sistema, como otros cambios que se están dando en la sociedad red, no es algo como diría Hakim Bey que debería pasar o que será, sino que es un movimiento ya existente. Sin duda su descripción de las «Zona Temporalmente Autónomas»[1] (TAZ), donde nos hablaba de este tipo de situaciones más o menos (des) organizadas y de la importancia de lo inmediato (lo no mediado), es un claro precedente para prototipos puestos en marcha como es el proyecto wikiplaza.

Probablemente, la mayor aportación de Bey ha sido su gran capacidad para estimular nuestro imaginario y sugerir ideas que por su ambigüedad y carácter poético son enormemente fértiles. Yo suelo acordarme mucho de él porque sus frases son de esas que se pegan y que se sacan en el mejor momento. Pero en especial me acerco a sus palabras cuando pienso o escribo sobre este nuevo circuito relacionado con la escena de la cultura digital que va desde festivales, a *hackmeetings*, *workshops* o encuentros de diverso tipo.

Pronto llegué a la conclusión de que, ciertamente, en estos espacios las tecnologías no son lo más importante, sí el contacto directo entre personas que tienen otra manera de hacer las cosas. Pero también es significativo el elemento tiempo, es decir, su naturaleza temporal. De hecho creo que todos los medialabs son temporales, pueden suceder de manera periódica, pero al ser algo extraordinario, una TAZ, no pueden ser continuados por mucho tiempo. Sí repetidos periódicamente, quizá en fechas determinadas en un mismo lugar, pero siempre será definitoria su acotación temporal. El clima específico que en estos encuentros se genera, fruto de la calidad que se superpone a la cantidad, se da sólo cuando todos somos muy conscientes de que la «cosa» no va a durar mucho, por lo que hay que sacarle el máximo partido, disfrutar el ahora.

Además, en el terreno de lo extraordinario, de la excepción, no hacen falta reglas; porque aunque esta carencia de normas nos llevara al caos más absoluto, es un caos momentáneo que nos podemos permitir. El tipo de caos, de caldo de cultivo, indispensable para la creatividad, para construir fuera de los márgenes establecidos. «Habitar el afuera» permite la complicidad necesaria para que surjan nuevas formas de organización y de pensamiento. Vamos afuera (a pegarnos o a besarnos) se dice en las pelis para no perturbar la estructura social de un espacio regulado. Pero esa pelea o ese beso es el encuentro más directo con el otro (para bien o para mal). Las cosas que ya no quieren seguir las líneas marcadas tienen que lanzarse hacia donde no haya normas. Un lugar donde todo vale, que por supuesto es permitido porque no queda otra y porque es momentáneo, fugaz.

Y como diría Hakim Bey en su *Temporary Autonomous Zone*: «Ese afuera puede estar dentro del sistema. Protegido por una cúpula geodésica o tan expuesto ante los medios que sin embargo su cambio de registro, de códigos, se hace invisible ante los ojos del poder»[1]. La wikiplaza por tanto está dentro de estas «formas de uso». Es generadora de nuevos procesos y funcionamiento, ajenos a las jerarquías de la arquitectura tradicional, funcionando como una estrategia en la que poder dar el control a los ciudadanos, que en definitiva son los activadores de este dispositivo con su presencia y con sus *clicks*.

Es de reconocer que Bey y su TAZ han influido mucho en la cibercultura de las dos últimas décadas, algo que no entenderíamos muy bien si no tuviéramos en cuenta la importancia de esta parte «no digital de la cultura digital» o si nos atuviéramos a algunos pasajes de sus textos en los que llega a cierto ludismo. Más que oponerse a las tecnologías, a las máquinas, parece que su aversión es más hacia los medios, lo mediado. Y aunque tengo debilidad por este anarquista tsufí no me identifico con esta actitud, supongo que no ha terminado de ver la inevitabilidad y ventaja de ocupar esos espacios.

Como bien explica Manuel Castells, «el espacio del poder era un espacio institucional, allí se organizaba el debate ciudadano, ya no lo es por la deslegitimación de los partidos políticos, el Estado, la esfera pública se ha reconstituido fuera de las instituciones en el mundo de la comunicación». Un mundo de la comunicación que era mayoritariamente comunicación de masas y que ahora pasa a ser de autocomunicación de masas como él mismo ha denominado. Consecuencia de ello son cuestiones y puntos de fricción de gran importancia en la actualidad como serían el #*opendata*, las reivindicaciones por la #*redneutral* o los conflictos generados por las transformaciones en el concepto de propiedad intelectual #*copyfight*.

Hay que buscar una poética (una «forma de hacer») y una política (una «forma de vivir juntos») para la TAZ. Esa TAZ podría ser toda la www, pero pensemos ahora que es una wikiplaza, o que al menos ésta es una de sus *situation room* en la calle. En su texto *El Asalto Oculto a las Instituciones*[2], Bey establece una serie de objetivos que creo que son alcanzados en este tipo de arquitecturas colectivas:

1- **Convivialidad:** «El acercamiento en cuanto a cercanía física del grupo para el perfeccionamiento sinérgico de los placeres de sus miembros.»

2- **Creación:** «La producción colaborativa, directa e inmediata, de belleza necesaria, fuera de toda estructura de hipermediación, alienación, mercantilización. Hace rato nos hemos hastiado de sutilizar los términos, y si no sabes a lo que nos referimos con 'belleza necesaria' podrías también dejar de leer aquí. *Arte* es solo una sub-categoría posible de este misterio, y no necesariamente la más vital.»

3- **Destrucción:** «Iríamos más lejos que Bakunin, y diríamos que no hay creación sin destrucción. La noción misma de traer alguna nueva belleza a la vida implica que una fealdad anterior ha sido barrida del lugar o volada en pedazos. La belleza se define a sí misma en parte (pero precisamente) destruyendo la fealdad que no es ella. En nuestra versión del mito Soreliano de la violencia social, sugerimos que ningún acto Inmediatista es completamente auténtico

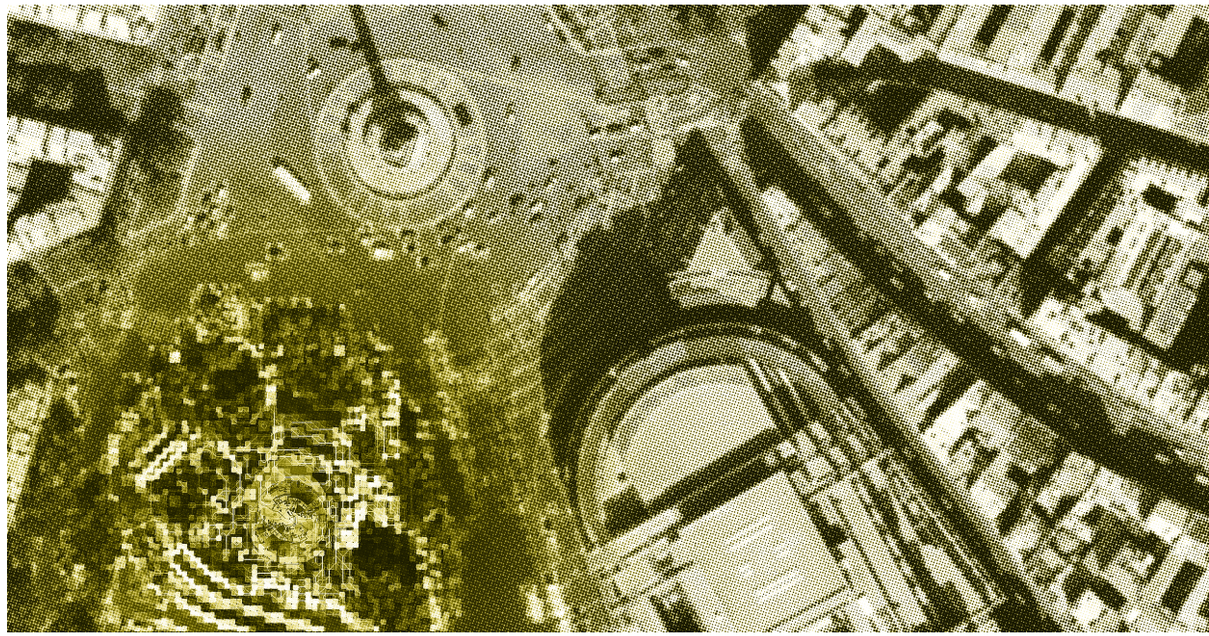
y efectivo sin la creación y la destrucción: toda la dialéctica Inmediatista está implícita en cualquier 'acción directa' inmediatista, tanto la creación-en-la-destrucción como la destrucción-en-la-creación. Por eso el 'terrorismo poético', por ejemplo; y por eso el verdadero objetivo o telos de toda nuestra forma organizacional es...»

4- **La construcción de valores.** «La 'experiencia cumbre' Masloviana es formadora de valores a nivel individual; la factualidad existencial de la Minga[3], el Tong[4], la TAZ o el levantamiento permite que una 'reevaluación de los valores' fluya de su intensidad colectiva. Otra forma de ponerlo: la transformación de la vida cotidiana.»

Este último punto sería especialmente importante en el momento actual que vive nuestra sociedad, ya que la velocidad en los cambios tecnológicos, a veces imperceptibles, requieren de una especial atención en cómo esto afecta a nuestro día a día. Más adelante diría «el vínculo entre la organización y el objetivo es la táctica» y que «en cierto sentido, cada táctica se mueve para apropiar y desviar el espacio del enemigo y eventualmente ocuparlo y transformarlo. Cada táctica o acción ya es potencialmente todo el 'Camino' de la autonomía en sí mismo». Este ámbito de actuación es el que siempre le ha correspondido a la arquitectura, si ésta se aleja de las jerarquías tradicionales y suma en su hacer la componente *media* —espacio donde transitan el poder y el contrapoder— entonces el valor y la responsabilidad de esta mediarquitectura aumentan exponencialmente.

[Referencias]

[1] «Zonas temporalmente autónomas»
http://caosmosis.acracia.net/?p=280
[2] «El Asalto Oculto a las Instituciones»
http://caosmosis.acracia.net/?p=14
[3] la *Minga*
http://es.wikipedia.org/wiki/Minka
[4] el *Tong*
http://www.solidaridadesrebeldes.kolgados.com.ar/spip.php?article115



~/wikiplaza.rfc/prototipos/parís/**utopía_bastilla**
imagen original de proyecto: SM

Noviembre 2009

Wikiplaza.03 Cáceres

[Ficha técnica]

El prototipo *wikiplaza.03 Cáceres* se produjo para el *Congreso de Ciudades Creativas en la Sociedad de la Imaginación*, en Cáceres. El congreso estaba organizado por el Ayuntamiento de Cáceres, *Cáceres Creativa* y el *Centro de Iniciativa Joven* de la Consejería de los Jóvenes y el Deporte de la Junta de Extremadura, como actividad promocional del proyecto de capitalidad cultural europea *Cáceres 2016*. Una de las actividades del congreso fue la jornada *Wikiplaza*, que tuvo tugar el 14 de noviembre de 2009. Se desarrolló integrada en un prototipo de arquitectura móvil construido por *straddle3*, *Recetas Urbanas* y *aSILO* en el Parque del Rodeo de esta ciudad, donde se acogían además otras actividades del congreso.

Ésta fue una versión reducida del proyecto. Se desarrollaron dos módulos, una versión mínima del módulo *Mille Plateaux*, y una segunda versión el módulo *Inventar Jugando*. El primero consistió en un set técnico mínimo que sirvió para emitir en directo a internet las presentaciones que tenían lugar en el espacio. Toda la emisión se hizo con conexión a Internet móvil. El segundo, dirigido de nuevo por Penélope Serrano y Susanna Tesconi, planteó la colaboración con el equipo de arquitectos que alojaban la wikiplaza, centrándose en la construcción de espacios, utilizando piezas que habían sido fabricadas digitalmente en Barcelona (*press-fit kits*).

A pesar del reducido presupuesto disponible, decidimos en su momento aceptar la invitación a participar en el *Congreso de Ciudades Creativas en la Sociedad de la Imaginación* por el interés de la convocatoria y por la trayectoria de la Junta de Extremadura en relación con el software y la cultura libre, así como por la nueva posibilidad de colaborar con los promotores de *Arquitecturas Colectivas* con cuyos planteamientos la wikiplaza tiene muchas afinidades.

La invitación a Cáceres nos proporcionó la posibilidad de continuar desarrollando el taller para niños, que se había introducido en el prototipo anterior. El segundo testeo del módulo reveló que este taller debe estar integrado con el resto de la actividades pero, a la vez, siguiendo un guión claro, guiado por especialistas, con un ambiente claramente definido.

straddle3.net/
david.juarez.latimer-knowles

Equipando el Espacio Público

contexto

Para nosotros todo empezó hacia el cambio de siglo, cuando se sucedieron en la ciudad de Barcelona los cierres y derribos de espacios dedicados a actividades de interés social y cultural que operaban al margen de las políticas oficiales, aun siendo un hecho reconocido que en muchos de estos locales se estaban dando las condiciones para el desarrollo de nuevas formas de creatividad, frecuentemente basadas en un espíritu DIY («hazlo tú mism@»). Este fue el caso del *CSOA Les Naus* donde, entre otras muchas cosas, se celebró el primer *Hackmeeting* y nació el primer nodo de la red *Indymedia* del estado español; o el del *Atelier de l'Art de Vivre*, foco de cultura rave y del más audaz arte escénico. *El Submarino* del Poblenou, la *Hamsa* en Sants, *Banana Factory* en el Born, etc., también corrieron la misma suerte, iniciando así una triste lista a la que más tarde se sumarían espacios como la escuela de circo *La Makabra* o los talleres de artistas y artesanos de *Can Ricart*.

Paralelamente a estos cierres surgían iniciativas de reivindicación del espacio público en nuevos formatos. Entre ellas cabe destacar dos: en primer lugar las *install parties* callejeras en las que grupos de hackers invitaban a la vecindad a instalar linux en sus computadoras en un ambiente

formativo y festivo a la vez; en segundo lugar, las sesiones *Reclaim the Streets*, una intensa combinación de manifestación y fiesta por el centro de la metrópolis que suponía una indiscutible demostración de la vitalidad del movimiento rave en aquellos años. En estos eventos se intentaban crear nuevas percepciones del espacio público con referencias diversas: desde prácticas situacionistas a alternativas para la movilidad urbana. Ambos ejemplos servían de extensión a los espacios de creatividad que en ese momento peligraban e ilustran las actitudes propositivas que a menudo se ofrecían como respuesta ante las amenazas de desalojo.

En ese ambiente, en octubre de 2002 el proyecto *context* y *straddle3* proponen su grano de arena en ese ambiente convulso y convocan *Open IP (Propiedad intelectual abierta): explorando nuevas practicas sociales en la era digita*l, sesión que se convirtió en el primer capítulo de la larga serie de *OpenFridays*:

> Con la voluntad de proponer una dinámica de colectivo de colectivos, la iniciativa de los *OpenFridays* busca presentar y compartir experiencias en una red de espacios amables donde poner en contacto a proyectos, colectivos y personas relacionados con la cultura emergente, en un ambiente abierto y espontáneo donde la situación social se entiende como arte de vivir.
>
> http://straddle3.net/openfridays

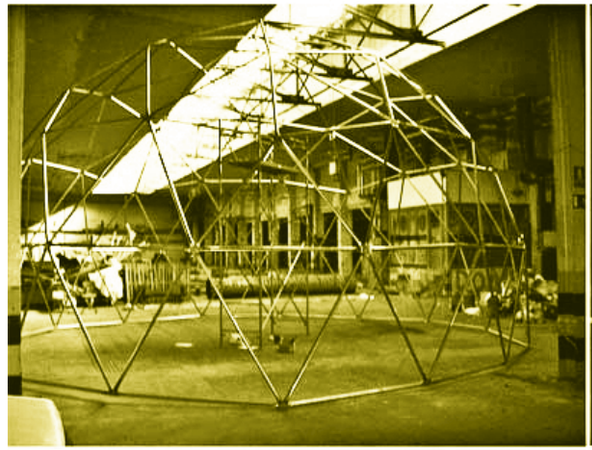
La calurosa acogida y la buena disposición a participar por parte de mucha gente de acá y de allá propició que la iniciativa se prolongase durante algunos años.

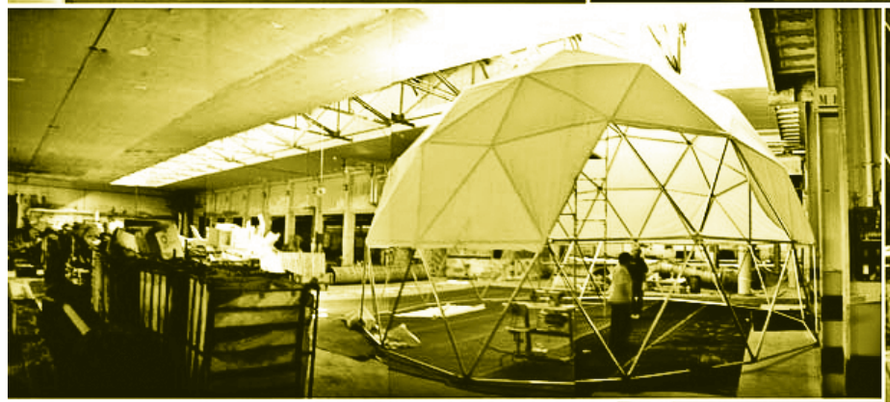
En abril de 2004 *straddle3* y Jon Begiristain organizan en Donostia *Life-conditioning: jatorri irekiko arkitektura / arquitectura de código abierto*, jornadas para proponer una revisión de la actividad del arquitecto bajo la nueva luz que pueden aportar los recientes desarrollos tecnológicos y prácticas sociales, culturales y productivas. Los invitados son *Recetas Urbanas*, Itziar González, *City Mine(d)*, Carles Muro, Josep Saldaña y el colectivo *hackitectura*, que presenta el proyecto *Fadaiat,* un experimento colectivo sobre la libertad de movimiento y de conocimiento que se celebraría simultáneamente entre Tánger y Tarifa.

En junio de 2005, en la segunda edición de *Fadaiat, straddle3* contribuye con el diseño y la construcción del medialab para ser instalado en el patio del castillo de Guzmán el Bueno (Tarifa). Las tres ediciones de *Fadaiat* en las que participamos representaron ocasiones estupendas para profundizar en un ambiente dinámico de colaboraciones en red. En los meses posteriores *straddle3* y *hackitectura* colaboran de nuevo en la redacción de una propuesta para el reciclaje del castillo de Santa Caterina como *Observatorio Tecnológico del Estrecho*.

el proyecto domo

En la primavera de 2006, organizamos unas jornadas en Sant Bartomeu del Grau, provincia de Barcelona, para debatir sobre el reciclaje de las instalaciones de la factoría Puigneró, una enorme planta fabril en desuso en





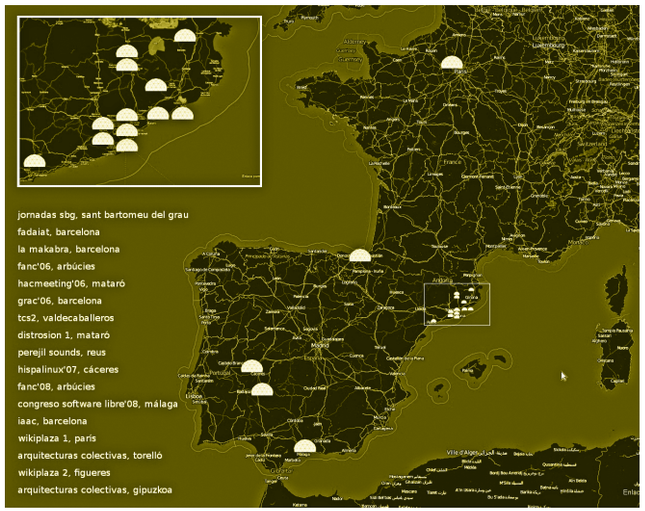
~/wikiplaza/intro/juarez/**02_sesiones_open_fridays**
~/wikiplaza/intro/juarez/**03_san_bartolome_grau_construcción**

el centro del municipio con aproximadamente 100.000 metros cuadrados construidos. Con esa excusa y para acondicionar el interior de una de las naves, diseñamos y construimos la primera estructura *domo*, una cúpula geodésica pensada para ser instalada y acondicionada en menos de una jornada de trabajo y fácilmente transportable. Ese tipo de estructura nos interesaba por su economía de recursos, su condición de «arquitectura de código abierto» y su posibilidad de montaje sin necesidad de técnicas o maquinaria complicadas, lo cual hacía viable el acondicionamiento temporal de diversos entornos, incluso por periodos muy breves de tiempo.

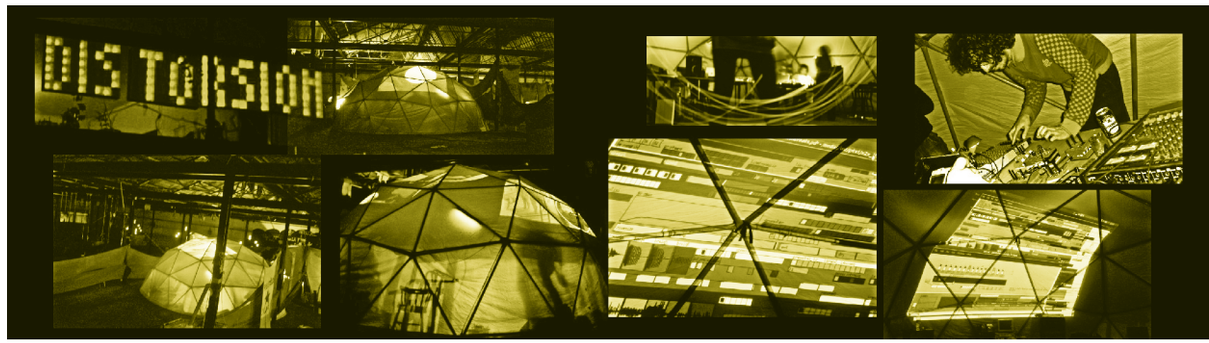
Otro aspecto fundamental era su capacidad como dispositivo para la comunicación, que se veía reforzado por su forma esférica y su utilidad como pantalla urbana, gracias a la posibilidad de proyectar imágenes sobre su superficie de lona. La idea era proporcionar un espacio portátil adaptable a las diversas iniciativas con las que ya llevábamos tiempo trabajando, muchas veces faltas de espacio y cada vez más volcadas hacia el exterior

Entre 2006 y 2009 el domo se instala en situaciones muy diversas, desde festivales de arte público a encuentros de hackers, en las que casi siempre tanto los trabajos de montaje como la incorporación de actividades se realizaba en colaboración con los impulsores de cada situación. De ese modo, el proyecto de infraestructura para el espacio público se va enriqueciendo y documentando con cada nueva edición. Por citar algunas: *Fadaiat* 2006 en *La Makabra* (Barcelona), *Hackmeeting* (*C.S.O.A. La Fibra*, Mataró, 2006), *Gracia Art al Carrer* (Barcelona 2006), *TCS2 Extremadura* (Valdecaballeros, 2007), *Festival Distorsion* (Mataró, 2007), *FANC* («Festival d'Arts No Convencionals», Arbúcies, 2006 y 2008) o *Arquitecturas Colectivas* (Sant Pere de Torelló, 2009). En prácticamente todas ellas la instalación de la estructura se compaginó con la organización o la participación en los contenidos, lo que nos permitió desarrollar nuevos canales de expresión y colaboración.

En otoño de 2008 *hackitectura.net* nos propone el uso del domo como soporte físico para el prototipo wikiplaza en la Plaza



~/wikiplaza/
intro/
juarez/**04_situacion_domos**



~/wikiplaza/intro/juarez/**05_gracia_art_al_carrer**
~/wikiplaza/intro/juarez/**06_festival_distorsion**

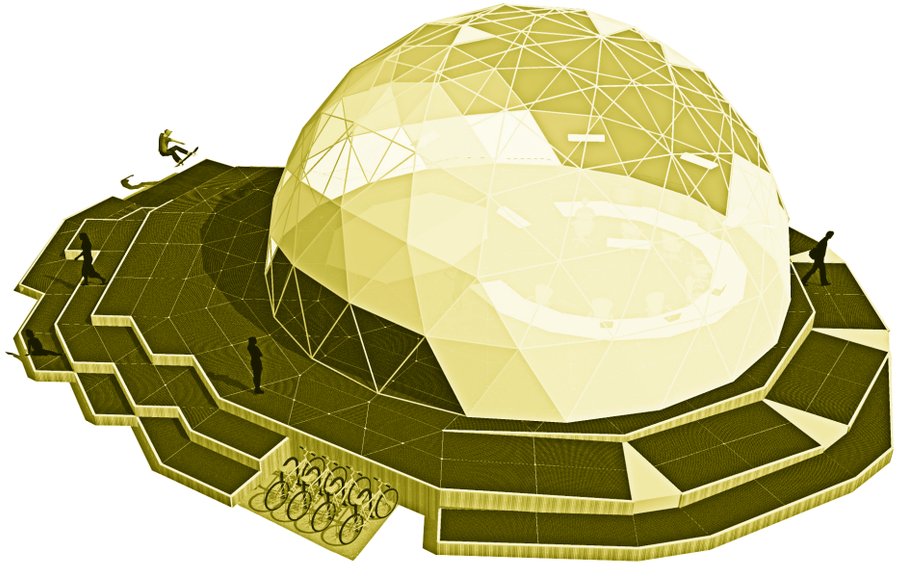
de la Bastilla en París. Dadas las características del evento convenimos en construir un nuevo domo, esta vez de 15 metros de diámetro y 7,5 de altura, lo cual nos ofrecía una superficie cubierta de unos 180 metros cuadrados. Para complementarlo, un equipo mixto de *straddle3* y *hackitectura.net* diseñamos una plataforma desmontable basada en el sistema «Layher» pero adaptada a la geometría del prototipo, que debía de constar de rampa de acceso, zona de aparcamiento para bicicletas, *quarterpipe* para patinadores y una zona de gradas, todo ello pensado para una mejor integración con el uso cotidiano de la Bastilla. Esa base también nos proporcionó la forma de contrapesar la estructura ante los esfuerzos a los que podía estar sometida, ya que estaba expresamente prohibida la perforación del pavimento de la plaza. Esto se consiguió con un sofisticado sistema de cableado y lastre bajo la plataforma. El conjunto de base y domo se complementó con el mueble *Mille Plateaux*, desarrollado por Belén Barrigón, Borja Baños y Carlos Bauzá.

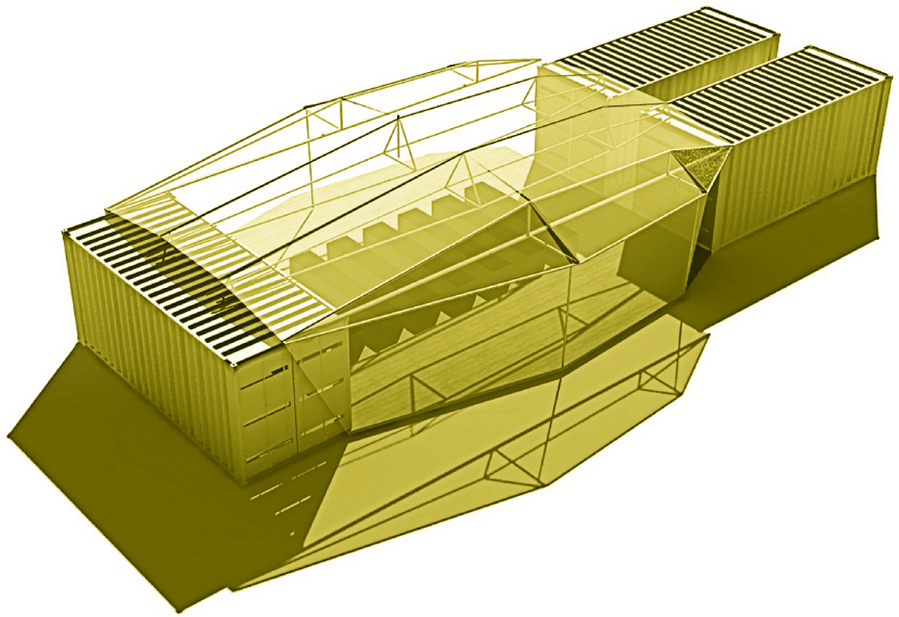
cacharro 2.0: prototipo en Cáceres

A finales de julio de 2009 la organización del *Congreso de Ciudades Creativas* de Cáceres se puso en contacto con nosotros para organizar un taller sobre intervenciones en el espacio público con carácter participativo. En las conversaciones que mantuvimos durante el mes de septiembre con el equipo organizador fuimos derivando de la idea de un taller teórico a la propuesta de diseño y autoconstrucción de un equipamiento portátil basado en material reciclado y a la organización de una serie de actividades paralelas al congreso que sirviesen de test para el prototipo, que se consensuó en llamar «Cacharro 2.0». Finalmente este se compuso a partir de contenedores de transporte de segunda mano, unidos por una estructura fabricada con material recuperado de unas barandillas de carretera, que Obras Públicas había sustituido para acondicionarlas a la seguridad de los motoristas, y unos perfiles provenientes del desmontaje de un silo en una población cercana a Cáceres. Esta estructura se cubrió con lona plástica y el suelo se pavimentó con tablero de encofrar. El sistema se complementa con unas instalaciones básicas y pretende lograr un equilibrio entre prestaciones y facilidad de montaje.

La utilización de contenedores evita la necesidad de anclaje y proporciona espacios de seguridad para el almacenamiento. Evidentemente, su instalación implica un cierto esfuerzo: entre dos y tres días para su montaje, dependiendo de la dimensión del equipo, y una jornada para su desmontaje y almacenamiento, lo que hace que el periodo óptimo de uso para una instalación sean eventos de varios días de duración, tales como festivales de cine, música o artes escénicas, fiestas vecinales, jornadas temáticas, seminarios, congresos, etcétera. También se puede plantear como taller de oficios, auditorio o sala de exposiciones temporales para barrios que carezcan de ellas, o como un medio para revitalizar espacios públicos infrautilizados o en desarrollo.

La ocasión se aprovechó para ahondar en el espíritu de colaboración que venimos experimentando desde la red *Arquitecturas Colectivas*. Celebramos una serie de reuniones abiertas a los colectivos locales sobre las posibilidades de uso y gestión del prototipo en el periodo posterior al Congre-





~/wikiplaza/intro/juarez/**domo_wikiplaza_parís**
~/wikiplaza/intro/juarez/**wikiplaza_cáceres**

so, que contaron con el apoyo del Ayuntamiento y de la candidatura a la capitalidad cultural. Un equipo integrado por miembros de *straddle3*, *Recetas Urbanas* y *aSILO* se encargó del diseño, del acopio de materiales y del taller de construcción participativa del prototipo. *Hackitectura.net*, *ColoCo*, *Re-farm the City* y *Esto no es un Solar* se incorporaron a las actividades celebradas durante el Congreso, que consistieron en una jornada *Wikiplaza*, talleres, presentaciones e incluso una pieza teatral. Con ello quedó demostrado que el prototipo ofrece buenas prestaciones y el sistema convenido con el ayuntamiento permite que los cacereños se puedan plantear el uso del equipamiento con un esfuerzo razonable y un coste económico irrisorio. Ahora el reto es que las asociaciones locales lo hagan suyo y se animen a proponer localizaciones y ocasiones para su uso. Para facilitarlo estamos trabajando en un sitio web y hemos redactado un manual de instrucciones de montaje.

Mirando al presente y hacia un futuro inmediato podríamos decir que estamos emprendiendo varios caminos simultáneamente, aunque sin duda relacionados entre si. Recientemente, en julio de 2010, hemos convocado en Pasaia (Guipúzcoa) la mayor reunión de la red de colectivos celebrada hasta ahora, implicando además de la instalación de la wikiplaza la recuperación inicial de un gran edificio portuario y la construcción de un módulo de vivienda con contenedores. En este encuentro, en cuya organización hemos participado seis equipos (de los cuales cabría destacar el esfuerzo del colectivo donostiarra *M-etxea*) y al que han asistido más de cincuenta agrupaciones de diferentes países, se han desarrollado catorce talleres de temática diversa que comprendía urbanismo participativo, huertos urbanos, herramientas tecnológicas para la colaboración, reciclaje de edificios, energías renovables, fabricación digital, gestión cultural, etc. Mientras el proyecto wikiplaza sigue evolucionando, preparamos una intervención en la ciudad de Vic (Barcelona) donde esta servirá como nodo central para aglutinar una serie de acciones destinadas a promover un uso propositivo y transformador de la ciudad, con énfasis en protocolos de colaboración y experimentando hibridaciones de formas de activismo ciudadano con expresiones culturales, en una suerte de proyecto urbanístico emergente.

Por otro lado estamos participando en el desarrollo de dos proyectos en el norte de México, en primer lugar *El Nodo/Latren*[1], en la ciudad de Saltillo, ya bastante avanzado, y que consiste en la recuperación autoconstruída de una estación de ferrocarril en desuso y de sus espacios aledaños para convertirlos en un centro de creación cultural participativo. Finalmente hemos iniciado en noviembre de 2010 una investigación sobre el barrio de Tampiquito, en el área metropolitana de Monterrey, donde grupos de vecinos y algunos colectivos mexicanos ya han empezado a desarrollar proyectos de recuperación de espacio público. En ambos proyectos trabajamos diversos equipos, de nuevo en el marco de la red *Arquitecturas Colectivas*. Se puede decir que ya nos hemos dotado de nuevos instrumentos y hemos ensayado su uso, ahora es tiempo de usarlos intensamente, compartiéndolos.

[Referencias]

[1] *El Nodo/Latren*, con diseño de *Ctrl-Z* y *straddle3.net*; gestión de *InPublixspace*, *Ctrl-Z* y *la matraka* y el apoyo de Manuel Rodríguez, *Recetas Urbanas* y otros.

~/wikiplaza/intro/juarez/**wikiplaza_cáceres**
~/wikiplaza/intro/juarez/**Nodo_Latren**

Julio 2010

Wikiplaza.04 Pasaia

Los encuentros *Arquitecturas Colectivas* se han venido celebrando desde 2007. Se trata de encuentros entre la ciudadanía, profesionales y agentes sociales de diversa procedencia, en el que conceptos como arte y arquitectura se utilizan como recurso para pensar y debatir sobre la construcción y gestión participativa del entorno urbano. Los colectivos participantes proceden, entre otros, de los campos del asociacionismo urbano, educación, arte, ecología, pensamiento, arquitectura, gestión cultural, cooperativismo, vivienda y nuevas tecnologías. Durante las jornadas se celebran presentaciones, talleres prácticos, exposición de proyectos, intercambio de referencias, etc. Otra característica de estos eventos es que se aprovecha la oportunidad para construir y ensayar prototipos de equipamiento de espacio público o de nuevas tipologías de vivienda, o como en este caso para reciclar un espacio en desuso.

Arquitecturas Colectivas 2010 tuvo lugar en la nave Ziriza y entorno. Ésta es una nave industrial semi-abandonada en el puerto de Pasaia que el encuentro proponía rehabilitar como espacio cultural autogestionado. La nave fue acondicionada por los participantes como parte del proceso.

Aunque la wikiplaza, a priori, era uno de los principales elementos en el programa, la realidad del evento consistió en experimentar con la «disolución» de las metodologías, las prácticas y las infraestructuras de la wikiplaza en el conjunto del espacio y del desarrollo de *Arquitecturas Colectivas*.

[Ficha técnica]

El prototipo *wikiplaza.04 Pasaia* se produjo dentro del encuentro *Arquitecturas Colectivas 2010* celebrado en Pasaia (Pasajes), Guipuzcoa, entre el 19 y el 25 de julio de 2010. Estuvo organizado por *Metxea*, *Lur Paisajistak*, *Recetas Urbanas*, *straddle3* y *Jaizkibia*, con la colaboración de *Hiria Kolektiboa*, *Todo por la Praxis*, *hackitectura.net*, *aSILO* y otros. Contaba con el apoyo de San Sebastián-Donostia 2010, el centro de arte *Arteleku*, el Ayuntamiento de Pasaia, el Colegio Oficial de Arquitectos del País Vasco, el Gobierno Vasco y la Universidad del País Vasco.

Los módulos y objetos de la wikiplaza se recombinaron con la producción del evento para presentar un nuevo tipo de experiencia en la que los elementos y actividades tecnológicas no se presentaban autónomas, como había ocurrido sobre todo en París, sino integrados con el resto de espacios y actividades.

Más concretamente, se funcionó en dos líneas paralelas. Por un lado, se instaló la cúpula y el mueble-*lounge* de *Mille Plateaux* en el exterior de la nave industrial en la que se desarrolló el encuentro. La cúpula servía para hacer habitable el solar junto a la nave en el que eventualmente se desarrollaron talleres, presentaciones, juegos para niños, etc.

En paralelo, con el equipamiento técnico de la wikiplaza se habilitó un medialab, como zona de trabajo en el interior de la nave; el medialab, en realidad distribuido entre varias zonas de la nave, constaba de la infraestructura de streaming y el *Open Medialab*, con la mesa de *Situation Room*. En el primero se desarrollaron un taller de vídeo, que fue el encargado de la realización del streaming; la preparación del taller para niñ@s y el último módulo que incorporamos como novedad, el taller de fabricación digital. El primero, *Inventar Jugando*, llevado a cabo por Susanna Tesconi y Penélope Serrano, se desarrolló en un espacio propio.

La experiencia de *wikiplaza.04 Pasaia* supuso que los módulos que habíamos ido trabajando más desde el punto de vista metodológico se incorporaron al encuentro como talleres de manera natural: taller para niñ@s, taller de realización, taller de fabricación... Y que los módulos que funcionaban como infraestructura se consideraban naturalmente como elementos necesarios en un evento-espacio como aquél: medialab, estación de streaming, *chill-out*...

Wikiplaza.04 Pasaia funcionó como un experimento bastante radical de disolución de los dispositivos que componen la wikiplaza en un evento de carácter social y artístico con múltiples espacios y actividades como era *Arquitecturas Colectivas 2010*. La mayoría de los módulos de la wikiplaza estaban presentes en Pasaia, sin embargo, no lo hacían como en la idea original, como una máquina única en la que las tecnologías de la información y la comunicación constituían el principal elemento para la producción social del espacio.

«La wikiplaza vista desde fuera es una bola de luz que llama la atención y dice:

aquí está pasando algo.

Y eso ya es mucho porque estamos por lo general sumergidos en procesos tan poco visibles que una estructura que les de algo de visibilidad es importante. Luego entrar en las dinámicas de los contenidos generados en su seno es cosa de cada uno; unos se aprovechan de los sofás para tirarse; otros intentan tímidamente entender de qué va la cosa; y unos pocos se meten de lleno en los talleres. Pero creo que todos nos quedamos con la idea de un espacio que ayuda a que ideas y proyectos generados desde una comunidad de personas puedan nacer y crecer.»

Arantxa Mendiharat

«Una escuela, otra escuela, que parasita, (o aquí) como un virus, y a la vez desborda, por su capacidad de conexión, a nivel tecnológico, pedagógico, social, humano (o aquí) ... a la del compás y la escuadra(o aquí). Un grupo interdisciplinar, que se gestiona con medios más humanos, a la vez que tecnológicos(o aquí), y, en vista, más efectivos (o aquí) que la burocracia oficial. Una estructura pedagógica basada en la multidireccionalidad de transmisión del conocimiento, la creación colectiva de éste (o aquí) y, obviamente, en su carácter público, (o aquí) social y libre. Donde no está reglado de antemano (o aquí) cual es el trámite burocrático que debes superar para que certifiquen (o aquí) que has aprendido.
(Añade más aquí)

Se está construyendo una escuela de vida»

Jaime Díez

Una circunstancia ambivalente fue la de presentar la cúpula como un dispositivo no equipado, «wikiplaza unplugged», que servía como extensión al aire libre de las actividades principales que ocurrían en el interior de la nave. Sólo ocasionalmente se llevaron equipos ligeros a este espacio para usos puntuales. Por un lado era interesante constatar la capacidad del espacio de generar ocasiones de encuentro y estancia relajada, que podía ser activada adicionalmente con proyectores o equipos de audio. Por otro, para participantes que no conocían el proyecto, creaba una cierta confusión al identificar éste no tanto con la activación de un espacio público mediante una capa tecnológica, sino con la cúpula y el mobiliario.

Esta declinación de la wikiplaza en modo «difuso» supuso la integración natural de las funciones habituales en un espacio social muy activo que se veía potenciado con las aportaciones tecnológicas [redes, streaming, dispositivo de realización, medialab, talleres], evitando la situación de inclusión/exclusión que suele producirse en situaciones muy especializadas, en las que las personas que no forman parte de la comunidad no consiguen sentirse fácilmente integradas.

Sin embargo, la invisibilización de los procesos y dispositivos tecnológicos que amplian la experiencia del espacio resulta también problemática desde la perspectiva particular del proyecto wikiplaza. Al hacerse casi invisbles debido a su integración más o menos discreta en el evento, la reflexión sobre éstos y la implicación de los habitantes del espacio público en su manipulación y control, que constituye uno de los objetivos del proyecto wikiplaza, queda muy marginada, con el reisgo de reproducir las relaciones convencionales de la gente con las tecnologías, en las que se limitan a ser usuarios/consumidores sin posicionamiento crítico.

Es de destacar finalmente, como un aspecto muy positivo, que el prototipo *wikiplaza.04 Pasaia*, se llevó a cabo con recursos económicos reducidos y una economía grande en el uso de equipos. Tras las sucesivas experiencias, el conocimiento acumulado y las metodologías de trabajo en red desarrolladas es posible montar un dispositivo de comunicación y talleres altamente eficiente, con un tiempo de producción corto y relativamente sencillo y un equipamiento técnico mínimo.

Laura Hernández

Una reflexión, en proceso.

Es inevitable continuar hablando de la wikiplaza de París, a pesar de lo mucho que ya se ha dicho, porque para todos los que integramos el equipo, y somos una peña bastante amplia de colaboradores, seguidores, investigadores y fans, París fue determinante para la evolución del proyecto. Allí aprendimos que la wikiplaza tenía muchas razones de ser y algunas de no ser. Aún quedaba mucho camino por delante hasta descubrir qué era realmente. Y qué no era.

A París llegamos con la ilusión de afrontar un reto monumental. Instalar el primer prototipo de la wikiplaza en el centro de la Bastilla, con unos presupuestos mínimos y, eso sí, apoyados por un equipo que creía en el proyecto en general y en *hackitectura* en particular. Allí nos atrevimos a proponer una intervención del espacio público que estuviera mediado por la tecnología, de código abierto, software libre, espacio de conocimiento, cultura y mediación. Quisimos que ese espacio trascendiera la arquitectura de la wikiplaza, que sirviera para crear otros espacios híbridos, conectados, y virtuales. Quisimos que fuera un espacio de libre acceso, transparente y dinámico. Y lo conseguimos a medias.

Cuando pensábamos que el emplazamiento de la wikiplaza en la Bastilla reforzaba el carácter social del prototipo y la intervención del espacio público en un lugar emblemático de libre expresión de la ciudadanía, nos encontramos que en él cohabitaban

los fantasmas de las revueltas sociales con el afán de mantenerlas a raya. Una mala combinación cuando se trataba de crear un espacio abierto e incluyente. El control de seguridad era tan estricto que incluso a nosotros nos intimidaba. La intención de libre acceso y transparencia se fue al traste, por ahí empezó. Pero hubo otros factores más idiosincrásicos que pusieron de manifiesto las limitaciones de la wikiplaza para hacerse entender.

Todos coincidíamos que la wikiplaza no era transparente, o como mínimo no intuitiva. La gente llegaba allí sin saber que era aquello, para que servía, porqué había tantos ordenadores funcionando o tanta gente pegada a las pantallas. Los mediadores, dedicados a informar a los que llegaban, eran pocos y estaban desmotivados. Las banderolas instaladas en los cuatro vértices de la wikiplaza daban que pensar que aquello era una oficina de información del Festival (y así lo expresaron muchos de los visitantes). La plataforma sobre la que se asentaba la wikiplaza no facilitó las cosas. Lo que quisimos que sirviera de gradas de acceso al tiempo que asientos para el público, se convirtió, por la altura, en una escalada dificultosa sobre todo para los mayores. Y la mediación tecnológica, o la operatividad que requiere, nos tenía a casi todos más pendientes de nuestras pantallas que de lo que pasaba por allí.

Analizamos estos factores y otros. Descubrimos que el proceso de dinamización, fundamental para dar a conocer el prototipo, había sido insuficiente y tardío. Para cubrir la carencia, el impresionante trabajo de Corinne Dell'Accio y su equipo llenó la wikiplaza de actividades, presentaciones y talleres, tanto que no dimos lugar para el descanso. Allí no se paraba. Sin embargo echamos de menos a los colectivos sociales de la ciudad, que sólo aparecieron hacia el final. Su discurso no se dio a conocer. También echamos de menos una mayor presencia de los ciudadanos que, entre la desinformación previa y la desinformación in situ, pasaron por allí con una afluencia irregular y una participación escasa.

En otro orden de cosas nos encontramos con que lo innovador del proyecto unido a su lugar prominente de presentación —la Plaza de la Bastilla— fueron factores que condicionaron el uso del espacio para intereses corporativos que desvirtuaban la razón de ser de la wikiplaza. Gran frustración para el equipo, que defendiendo unas ideas y un compromiso de libre acceso al conocimiento y a la tecnología, veía como la wikiplaza se llenaba de artefactos con software propietario de grandes corporaciones que ni sabían lo que hacíamos ni parecía interesarles.

En todo ello descubrimos importantes contradicciones con los objetivos de la wikiplaza. Hubo descontento general y la firme determinación de que algo así no volvería a ocurrir. De ahí aprendimos lo que no era la wikiplaza.

Y a pesar de todo el balance fue positivo. Para el equipo en general y para mi en particular, fue una experiencia extraordinaria de colaboración que nos permitió dar más allá de nuestros propios limites. Sergio Moreno dirigió el proyecto con una visión y generosidad que sin duda definió con letras grandes, y sin pretensiones, cuál era la esencia de la wikiplaza y del equipo que la integramos. Trabajamos con otros equipos, *Labomedia*, *Cap Digital*, *Orfaz*, entre otros, de los que aprendimos y enseñamos a trabajar de forma distinta, con una determinante predisposición a la colaboración, a la economía de recursos y al apoyo por un objetivo común. La cúpula geodésica de *straddle3* se convirtió en el símbolo de la wikiplaza, nos cubrió y nos contaminó a todos.

El equipo de Labomedia lanzó el prototipo de *MeTaCarte*, una cartografía de París que los usuarios transformaban en un mapa emocional a base de subir fotos, vídeos, audio y texto. Navegar por ella permitía descubrir la seña de los pobladores parisinos, explorar la impronta que vinculaba su experiencia cotidiana a la arquitectura de la ciudad. Otra forma de intervención del espacio público que propició el encuentro de una multitud conectada.

El equipo de producción francés, *Orfaz*, hizo todos los esfuerzos posibles para adaptarse a la complejidad del proyecto y atender los requerimientos de ultima hora. Toleraron lo que para ellos seria intolerable: nuestros anárquicos horarios, nuestras reivindicaciones sobre el exceso de control, nuestra determinación de que por allí pasara quien tuviera que pasar aunque la Bastilla planteara riesgos de subversión. Corinne ayudó tanto... en todo... Ayudó a que los más escépticos asumieran los riesgos, y a que los más subversivos entendieran por qué estaban allí. No podía ser de otra forma.

Y hubo más cosas. La estructura modular de la wikiplaza nos permitió estudiar y experimentar con las distintas aplicaciones-módulos que habíamos diseñado: *WebTV* en el *Mille Plateaux*, *Urban Screen* sobre la cúpula geodésica como recopilatorio-memoria de las actividades diarias, *Open Medialab* con talleres y presentaciones en el *Situation Room*, y *Open Performance* con la intervención de artistas que incorporan tecnología e interactividad en tiempo real a la performance. Por ejemplo el *Mille Plateaux*, diseñado como plato de web y radio *broadcast*, tuvo un gran éxito como arquitectura y como espacio de difusión, aunque por la inexperiencia no fuimos capaces de crear un buen programa de transmisión-streaming de lo que allí ocurría. Funcionaron bien el *Open Medialab* y *Urban Screen*. *Open Performance* sin embargo nos planteó un dilema en cuanto a encajarlo en un espacio que no estaba diseñado para la escena. La instalación de infraestructura técnica necesaria, escenografía, y distribución de público, eran algunos de los problemas que se plantearon y que aun hoy no hemos resuelto con éxito.

De París salimos con un reto importante: entender qué es la wikiplaza para saber contarla. Rechazamos lo que nos pareció ideológicamente innegociable. Y aceptamos las propuestas que hacían que la wikiplaza creciera por dentro, y se redujera por fuera. De ahí surgió *Wikiplaza.02 Figueres*, en el contexto del festival de arte urbano y cultura digital *Ingrávid*.

Con los recursos que había, nos planteamos una wikiplaza a menor escala, con una cúpula más pequeña y una infraestructura técnica más manejable. Se activaron los módulos de *WebTV/Mille Plateaux*, *Open Medialab*, y *Urban Screen*. Se incorporó el taller-módulo de salud mental a partir de la plataforma *Robinsones Urbanos*, coordinada por Ramón Salido, un espacio ciudadano digital que complementa la atención a los enfermos que padecen trastorno bipolar. Contamos con la participación de *Arquitecturas Colectivas*, con presentaciones de *straddle3, Recetas Urbanas* y *ColoCo*, que celebraban el encuentro anual simultáneamente en Sant Pere de Torrelló, Girona, y la *Pista Digital* de Sevilla.

La propuesta de la organización de trabajar con niños permitió iniciar el desarrollo de un nuevo módulo, el taller *Inventar Jugando*, dirigido por Susanna Tesconi y Penélope Serrano, ambas con amplia experiencia trabajando con niños en proyectos educativos. Susanna en el ámbito de la tecnología y Penélope en la expresión corporal y la dinamización del espacio. Ambas consiguieron que la wikiplaza trascendiera el espacio de la cúpula, se extendiera más allá de las barras que la sostienen y de las redes que la conectan, defragmentaron el objeto-cúpula y derramaron su contenido por la rambla de Figueres. Allí hubo una intervención del espacio público física, mágica y educativa. Los niños dibujaron la rambla con sus ilusiones y con sus espacios imaginarios. Inventaron nuevas redes para conectarse entre ellos a base de pintar en el suelo los caminos que los llevaban a otros lugares dibujados por sus compañeros. Aprendieron a construir casas de cartón que funcionaban con energía solar, crearon electricidad con limones y cobre, aprendieron sobre interactividad y jugaron con el ordenador para crear nuevas realidades, con aplicaciones de software libre y con nuevas formas de entender el uso de la tecnología. Mientras todo esto ocurría, la wikiplaza crecía y nosotros nos maravillábamos de verla expandirse.

Hubo otro desarrollo importante en Figueres. La contribución del equipo de *surt.tv*, coordinado por Eva Cruells y que se encargó de la realización y *webcast* de las actividades de la wikiplaza. También contribuyeron a eliminar los límites de la arquitectura. Lo que allí ocurría se transmitía por streaming, y lo que sucedía fuera se incorporaba a la wikiplaza para salir de nuevo a la red, conectando y reconectando espacios, los físicos y los virtuales. Dentro y fuera existía un flujo continuo de comunicación, de intervención y de creación.

Tras la experiencia de Figueres, la incorporación de dos módulos en el encuentro *Ciudades Creativas en la Sociedad de la Imaginación*, en Cáceres, se dio de forma natural y como un avance en la experimentación de la wikiplaza desvinculada de la cúpula geodésica. La *WebTV* y el taller para niñ@s se integraron a la construcción realizada por *Recetas Urbanas, straddle3* y *aSILO*. Aprendimos que el modelo con mínimos recursos puede funcionar aunque con la desintegración de la wikiplaza, también se desintegra el concepto original de un dispositivo tecnológico-social creado por los ciudadanos de forma cooperativa. *Inventar Jugando* continuó y amplió la propuesta iniciada en Figueres, incorporando nuevos juegos con piezas de fabricación digital realizadas en el *FabLab* de Barcelona. Con estas piezas crearon embarcaciones, objetos y juegos, y una improvisación de última hora convirtió a los niños en arquitectos ocasionales para reconstruir una cúpula geodésica a su medida. Disfrutaron, por supuesto, pero con la distracción de la cúpula, *Inventar Jugando* quedó incompleto en cuanto a los objetivos marcados. Habría que esperar hasta el próximo encuentro, en Pasaia esta vez, para que el modulo se completara con éxito y adquiriera la autonomía necesaria para encajar en otros contextos educativos y culturales.

En julio la wikiplaza viajó a Pasaia (Donosti), en el marco del encuentro *Arquitecturas Colectivas 2010*, donde observé más que actué. Y en lo que se refiere a mi observación de la wikiplaza, vi los módulos integrados en la propuesta más amplia de *Arquitecturas Colectivas*, en una nave semiabandonada —Ziriza— en el puerto de Pasaia donde se proponía la reactivación del espacio como centro cultural ciudadano. Vi cosas que me emocionaron. Por ejemplo, vi la wikiplaza fuera de contextos monumentales, como fue el de la Bastilla, alejada de influencias que interferían con su metodología y conciencia social. La wikiplaza pertenecía a un lugar así. Y esa visión me recordó lo que nos planteábamos en uno de nuestros debates: alojar la wikiplaza en las ciudades invisibles, para los habitantes invisibles, y atraer así la mirada de los que se han olvidado de ellos.

En Pasaia, como decía, se activaron casi todos los modulos de la wikiplaza, integrados en la nave Ziriza de *Arquitecturas Colectivas*. *Open Medialab, WebTV, Urban Screen*, y el taller para niñ@s *Inventar Jugando*, se integraron en distintos lugares de la nave donde funcionaron como recursos de apoyo a la producción del evento. Se creó un nuevo módulo de fabricación digital, que consiste en un taller de introducción al diseño y la fabricación digitales y la cultura libre, basados en el uso de la impresora 3D *Makerbot Cupcake*.

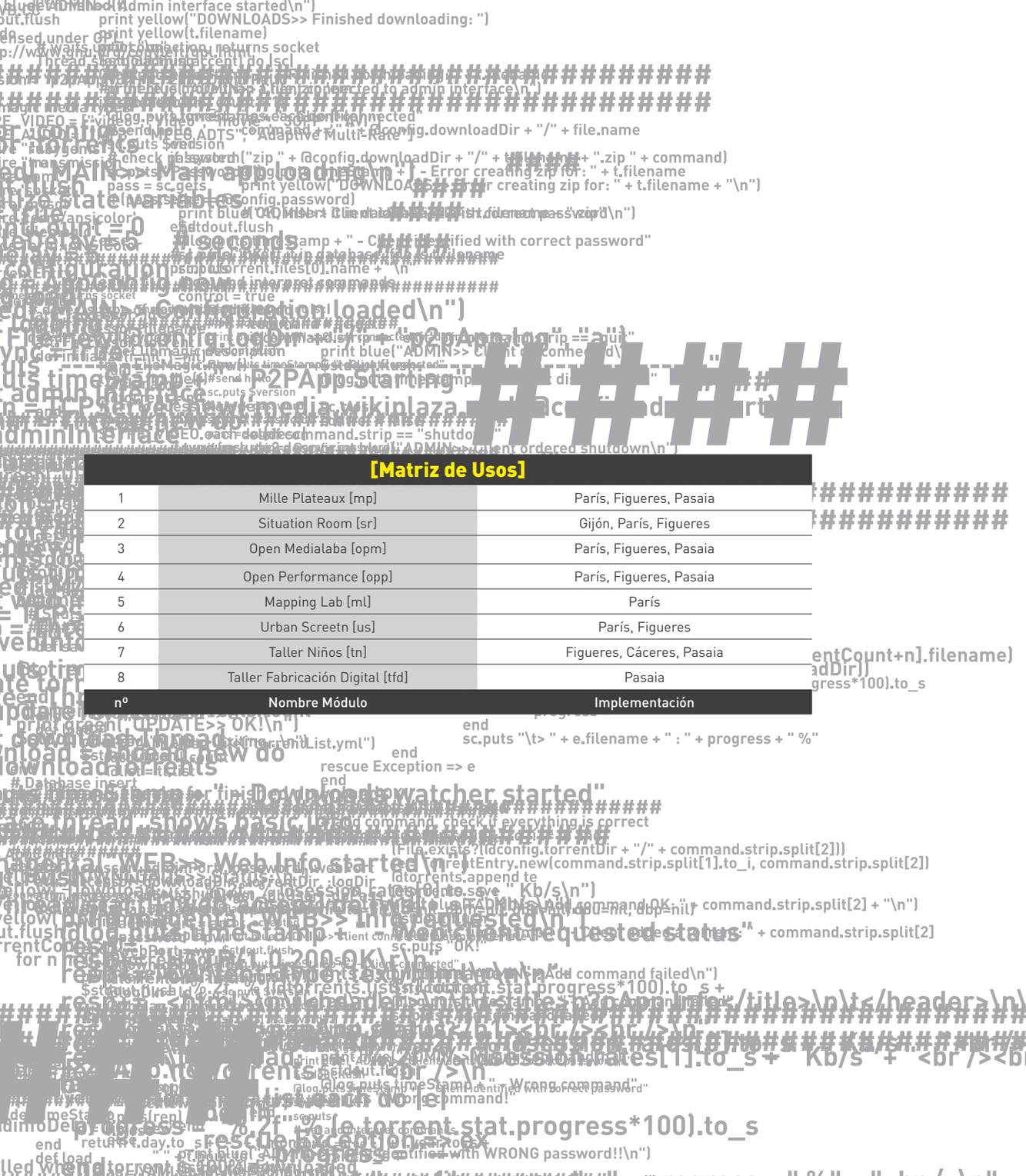
Los módulos y la cúpula finalmente se habían desvinculado. Mientras en la nave se desarrollaban talleres, presentaciones y debates —la mayoría dentro del programa desarrollado por *Arquitecturas Colectivas*—, la cúpula y el mobiliario del *Mille Plateaux*, en principio sin dotación tecnológica, se instalaron en un solar adyacente y sirvió para que se organizaran otro tipo de actividades más relajadas, como talleres improvisados, reuniones, sesiones audiovisuales, y en general, se convirtió en un espacio de relax y descanso que se activaba con éxito de manera espontánea.

A ratos observé la cúpula desalojada. Llovía. La lona solo la cubría a partir del segundo nivel de la estructura. Se podía acceder por cualquier área de su perímetro. No había vallas que delimitaran el acceso, no había guardas de seguridad, ni gradas que escalar, ni restricciones. Eso me produjo una gran satisfacción. Pero también me preguntaba si realmente aquello era, o podría llegar a ser la wikiplaza tal como la concibieron Sergio Moreno y José Pérez de Lama allá por el 2005. ¿Dónde estaba la intervención del espacio público mediado por la tecnología? ¿Dónde el componente ciudadano que con su aportación se apropiaba del espacio para reinventarlo, transformarlo y expandirlo a través de la mediación tecnológica? ¿Dónde estaba el vehículo de libre expresión de la ciudadanía, de formación y de mediación? Había que mirar hacia el interior de la nave para dar con algunas respuestas. La integración de los módulos sin duda funcionaba, como recursos, como apoyo al proyecto de *Arquitecturas Colectivas*, que ya en si mismo reivindica la intervención y la transformación del espacio público con nuevos conceptos y con una intención marcadamente social. Pero, ¿no era cierto que paralelamente a la desintegración de la wikiplaza como objeto-cúpula, también se había producido una desintegración de su filosofía y debate, además de la sinergía que hizo posible París y Figueres?

Curiosamente cuando nos invitan a llevar la wikiplaza es como decir, traeros la wikiplaza, con la cúpula. Y si no es posible por limitaciones presupuestarias, da igual, se anuncia con imágenes que integran la cúpula. No es nuestra elección, sino la de los organizadores, que ven la wikiplaza como una filosofía contenida en una cúpula geodésica y universal.

La wikiplaza ya sabe lo que lo que quiere contar, con o sin cúpula, y esta aquí para quedarse. Yo quisiera verla integrada para

que siga contaminando el espacio, a pesar de las dificultades que supone trabajar con otro nivel presupuestario, lo que confunde a sus patrocinadores, haciéndoles creer que pueden ignorar su verdadera razón de ser. Yo quisiera hacerles ver la wikiplaza tal y como es, porque ya sabemos lo que no es.



[Matriz de Usos]		
1	Mille Plateaux [mp]	París, Figueres, Pasaia
2	Situation Room [sr]	Gijón, París, Figueres
3	Open Medialaba [opm]	París, Figueres, Pasaia
4	Open Performance [opp]	París, Figueres, Pasaia
5	Mapping Lab [ml]	París
6	Urban Screetn [us]	París, Figueres
7	Taller Niños [tn]	Figueres, Cáceres, Pasaia
8	Taller Fabricación Digital [tfd]	Pasaia
nº	Nombre Módulo	Implementación

La matriz de usos recoge los diferentes módulos que componen la wikiplaza. Su arquitectura modular permite que cada uno pueda ser desarrollado e implementado de manera independiente. En estos dos años se han diseñado y testeado ocho módulos, alcanzando diferentes grados de desarrollo en cada uno de ellos.

Cada módulo está formado por componentes de cinco tipos: spaceware, hardware, software, netware y humanware. La idea es que se trata de «máquinas» socio-ténico-arquitectónicas, compuestas de elementos heterogéneos, que crean las condiciones para que se produzcan acontecimientos en el espacio público. También pueden ser consideradas como herramientas-metodologías para la producción de espacio público híbrido.

Spaceware se refiere a los componentes que son tradicionalmente entendidos como arquitectónicos, por sus características espaciales y materiales: contenedores arquitectónicos y mobiliario de escala media.

Software y **hardware** se utilizan en su sentido convencional mientras que **netware** se refiere a los elementos de conexión con redes, fundamentalmente digitales. Estos componentes se utilizan en cuanto a su capacidad de amplificar la experiencia o la performance de los espacios habitados.

Humanware, finalmente, se refiere a los componentes organizativos humanos de los dispositivos. Además de cuestiones funcionales, pretende denotar sobre todo cuestiones de ecología social y mental (producción de subjetividad, multiplicación de singularidades). Se tratará de incorporar la idea de que el funcionamiento de un espacio público no sólo depende de sus condiciones espaciales e infraestructurales sino de la forma de gestión de éste.

El desarrollo de la investigación ha revelado que el planteamiento de la arquitectura modular presenta dificultades por la interconexión e hibridación de componentes de los diferentes módulos. Como conclusión se ha optado por desarrollar arquitecturas mixtas de módulos y objetos. Los objetos [componentes] supondrían una arquitectura de menor escala que los módulos.

El objetivo es que los módulos estén documentados y publicados online de forma dinámica, con licencias libres (*GPL* y *Creative Commons*) y disponibles para su uso, modificación y ampliación por parte de la comunidad.

[MOD01.MP] Mille Plateaux

Spaceware	Netware	Hardware	Software	Humanware
[mp.spw] **01** Dome **02** M.P. lounge **03** Estudio de realización **04** Estudio de streaming **05** Estudio de edición	**[mp.nw]** **01** Conexión banda ancha dedicada **02** Conexión móvil HSPA **03** URL player web **04** LAN	**[mp.nw]** **01** Video cams + audio **02** Video mixer **03** Audio mixer **04** Streaming machine **05** Streaming server **06** Multimedia server **07** Equipo sonido 1000w.	**[mp.sw]** **01** Streaming encoder **02** PD mixer digital video **03** Icecast streaming server **04** Mediabase **05** Streaming clients	**[mp.hmw]** **00** Participantes **01** Equipo realización y edición **02** Dinamización **03** Dirección y regiduría **04** Equipo streaming

El nombre «mille plateaux» es un homenaje a los filósofos Gilles Deleuze y Félix Guattari y refiere a la complejidad rizomática del mundo contemporáneo. El módulo consiste en un estudio audiovisual y sistemas complementarios para emisión de audio-vídeo por Internet, tanto de la actividad cotidiana en la wikiplaza, como de producciones específicas tales como entrevistas, presentaciones y performances.

Mille Plateaux está basado en las experiencias iniciadas hacia el año 1999 usando tecnologías de *streaming* de vídeo. Se desarrolla íntegramente con software libre (*Pure Data*, servidor *Icecast*, *ffmpeg2theora*, *Distributed Multimedia Database*) y es susceptible de ser implementado sobre una plataforma libre de streaming, GISS (http://giss.tv). Tiene una componente web fundamental, consistente en el interfaz online para acceso a los *streams*, así como el sistema *Mediabase* (software + servidor) para el archivo y acceso en diferido al material audiovisual. Éste es un proyecto de software libre desarrollado por Lluis Gómez e Yves Degoyon, el primero de ellos colaborador habitual de la wikiplaza. Se incorpora al módulo según la lógica cooperativa del software libre.

El módulo puede ser implementado con diferentes grados de complejidad, en cuanto a spaceware, equipo humano, hardware y software. Se ha implementado, en diferentes versiones, en todos los prototipos: París, Figueres, Cáceres y Pasaia. También, en su versión completa, en el evento *Medialab Llamada a los Frikis* que tuvo lugar en la «Pista Digital» de Sevilla, con la producción de la *Asociación Átomos y Bits de Investigadores, arquitectos y artistas digitales de Andalucía*, en junio de 2010. En París la producción se realizó en colaboración entre el equipo de producción audiovisual de *Labomedia* (Orleans, Francia) y el propio equipo de la wikiplaza. En Figueres la producción se realizó en colaboración con *surt.tv*. En Pasaia, la producción de se realizó en colaboración con Misael Rodríguez, Pedro Soler en la regiduría y Pilar Monsell en la realización audiovisual, entre otros.

Para París se desarrolló una pieza arquitectónica especial, con el mismo nombre, diseñada y fabricada digitalmente, en colaboración con los arquitectos Belén Barrigón, Borja Baños y Carlos Bauzá. Esta pieza servía de *lounge* de la wikiplaza, plató de grabación y zona de edición. La pieza se instaló en el prototipo de Pasaia (julio de 2010), así como en el mencionado evento *Medialab Llamada a los Frikis.*

[MOD02.SR] Situation Room

Spaceware	Netware	Hardware	Software	Humanware
[sr.spw] **01** Dome **02** Mesa SR **03** Sillas	**[sr.nw]** **01** Wifi LAN **02** LAN **03** Conexiones banda ancha (mín. 10 mB)	**[sr.hw]** **01** Routers **02** Wifi router **03** Desktops y laptops **04** Proyectores (3 ud.) **05** Monitores gran formato **06** Servidor	**[sr.sw]** **01** Gestión tráfico red **02** Monitorización servidores **03** Visualización de datos	**[sr.hmw]** **01** Administrador de sistemas **02** Equipo gestión S.R

Situation Room constituye el nodo de control de la wikiplaza. Desarrolla un concepto planteado para un proyecto y exposición del mismo nombre presentado en *LABoral Centro de Arte y Creación Industrial de Gijón*, en enero de 2008. Desde el punto de vista del soporte material se basa en la reutilización de una pieza desarrollada en diversos proyectos anteriores (*TCS2 Geografías Emergentes* y el mencionado *Situation Room*): una mesa de grandes dimensiones en forma de herradura, que sirve de base para pantallas y equipos, y en la que se integran los servidores, los puestos de gestión de *streaming* y de los flujos de información y una serie de puestos de trabajo con conexión a Internet para uso del equipo y de los visitantes y participantes en las diversas actividades.

La idea que se incorpora tiene tanto una dimensión funcional y práctica (gestión efectiva de los flujos de información) como simbólica, consistente esta última en presentar una sala de control abierta y participativa que hace transparentes en el espacio público los procesos de gestión de la información y toma de decisiones. Se concibe como una especie de espejo invertido de los *war-rooms* u *operation-rooms* del «Imperio».

En su configuración ideal debería tener (1) un sistema de toma de datos en tiempo real (combinación de *data-mining*, aportaciones de procesos de investigación-acción y comunicación independiente), (2) un sistema de procesado y visualización de estos datos y, finalmente, (3) un protocolo y unos canales de salida a la red para que los datos tratados sean accesibles a la gente, y susceptibles de ser usados en el análisis complejo de la realidad y la toma de decisiones. La experiencia en los centros de medios e *Indymedias* del ciclo de contra-cumbres constituye un ejemplo de cómo pensamos que podría funcionar un dispositivo de este tipo.

Este módulo se implementó en su modo más completo en París. En esta ocasión funcionaba en estrecha conexión con el módulo *Mapping La*b. Posteriormente en versiones reducidas se implementó en Figueres y Pasaia, y también en el evento *Medialab llamada a los frikis* (ver módulo anterior).

Puede desarrollarse con distinto nivel de recursos. La disponibilidad de éstos —espacio, pantallas, programadores, conexiones con otros módulos como *Mapping Lab* y *Urban Screen*— permite sobre todo enfatizar su dimensión simbólica y comunicativa. Sin embargo, como se demostró en Gijón, *Situation Room* tiene un significativo potencial para funcionar como equipamiento ciudadano, de gran interés político y educativo, de forma independiente a la wikiplaza. Para este fin, sin embargo, debería ser intensa y extensamente desarrollado desde los puntos de vista conceptual, social y de las redes y el software.

[MOD03.OPM] Open Medialab

Spaceware	Netware	Hardware	Software	Humanware
[opm.spw] **01** Dome **02** Mesa SR	**[opm.nw]** **01** Wifi LAN **02** LAN **03** Conexiones banda ancha (mín. 10 mB) **04** URL CMS domain/ web	**[opm.hw]** **01** Routers **02** Wifi router **03** Desktops y laptops **04** Matriz VGA **05** Proyectores (3 ud.) **06** Matriz Vídeo **07** Monitores gran formato **08** Taller electrónica **09** Taller makerbot/ fablab **10** Servidor web	**[opm.sw]** **01** Gestión distribuida programa actividades **02** CMS drupal. **03** Software taller electrónica y fablab	**[opm.hmw]** **01** Equipo dinamización y participación local **02** Equipo mediación con participantes **03** Equipo soporte técnico **04** Coordinadores y participantes en talleres y actividades **05** Equipo web

Open Medialab consiste en un espacio disponible para el uso público en el que experimentar e investigar con tecnologías audiovisuales, electrónicas, de la información y la comunicación. Está basado en la lógica de los *hacklab* aunque con una vocación de apertura a un público más amplio. Es un equipamiento para producir y compartir conocimiento: micro-proyectos, talleres y demostraciones vertebran este módulo. Las actividades son propuestas por la comunidad asociada a cada producción y tienen una componente eminentemente práctica, de aprender haciendo —*Do It Yourself/Do It With Others*—. Los talleres impartidos y temas tratados han incluido: *Arduino*, audio/música digital, *Pure Data*, *Open Moco*, introducción al software libre, *n-1*, instalación de *Ubuntu*, *streaming*, *Drupal*, robótica, salud mental (con *robinsonesurbanos.org*), fabricación digital libre...

El *Open Medialab* es propiamente el corazón de la wikiplaza. Es el lugar desde el que se preparan todas las actividades. Está abierto de forma permanente, con muchas situaciones simultáneas, lo que hace de él uno de los principales espacios de encuentro y mediación entre los participantes y los que acuden de fuera.

A pesar del alto grado de actividad del módulo, sus necesidades técnicas son reducidas: mesas, sillas, ordenadores y conexión a Internet. La mejor configuración que hemos conseguido ha sido una en la que todos los ordenadores estaban conectados a múltiples proyectores y pantallas de gran formato a través de una matriz VGA. La matriz hace posible que cada ordenador pueda usar cualquiera de las salidas (pantallas o proyectores), y también varias a la vez, permitiendo muchas configuraciones distintas. De esta manera el trabajo de los talleres se presenta a los participantes y al público con flexibilidad y eficacia. Además, ofrece la posibilidad de generar un espacio compartido, en lugar de la típica situación centralizada con un único foco de atención.

Open Medialab se implementó con diferentes intensidades en París, Figueres y Pasaia. Es de destacar el dispositivo de programación participativa implementado en París, según el cual, todas las actividades (talleres, presentaciones, performances, etc.) eran propuestas por los ciudadanos —y quizás algunas por *sinpapeles*—, a través de la web, usando un software de reserva de espacio y horario en la programación de la semana.

[MOD04.US] Urban Screen

Spaceware	Netware	Hardware	Software	Humanware
[us.spw] **01** Dome **02** Mesa SR	**[us.nw]** **01** Conexión banda ancha **02** Servidor multimedia **03** Servidor cartografía	**[us.hw]** **01** Ordenadores **02** Proyectores	**[us.sw]** **01** Sistema PHP visualización automatizada de mapas **02** Sistema PD visualización automatizada de vídeos **03** Mediabase web **04** Aplicación cartográfica web	**[us.hmw]** **01** Equipo administración cartográfica **02** Equipo administración multimedia **03** Mediadores carga de contenidos

Este módulo dispone una serie de pantallas urbanas para la proyección de contenidos ciudadanos, esto es, no comerciales ni institucionales, generados mediante metodologías participativas, cooperativas y pluralistas.

En París, donde se implementó de forma más compleja, *Urban Screen* (que también describimos como *loglo* ciudadano) usaba como soporte de proyección la propia superficie de la cúpula (textil blanco), una configuración que habíamos ensayado anteriormente en el evento *TCS2 Geografías Emergentes* en Valdecaballeros. Se implementó también en Figueres.

Proyectando desde el interior sobre la cúpula con tres proyectores de mediana potencia (dos de 5.000 watios y otro de 10.000) las proyecciones, asociadas a los diferentes acontecimientos que se iban sucediendo, conformaban un entorno inmersivo de imágenes y datos. La transparencia del textil permitía que, durante la noche, desde el exterior la cúpula se percibiera como una pantalla urbana que transparentaba lo que ocurría en el interior de la wikiplaza. A partir del final de las actividades, un sistema automatizado iba reproduciendo las imágenes de lo sucedido durante el día. Como si de la memoria o los sueños de la plaza se tratara, las actividades del día volvían a recrearse audiovisualmente para la gente que pasaba por el entorno de la Bastilla.

El término *loglo* ciudadando (*logo glow*, brillo de los logos) juega con la idea de la noche iluminada de la metrópolis posmoderna. Sin embargo, la noche iluminada de la wikiplaza, en lugar de estar protagonizada por los logos comerciales, lo estaba por el imaginario de sus habitantes. La propuesta propone poner este medio a la disposición de las redes sociales urbanas, contribuyendo a la generación de lo que denominamos «ecología mediática ciudadana».

Este módulo, una vez más, tiene un carácter marcadamente socio-técnico, vinculando dispositivos arquitectónicos, tecnológicos y de gestión.

Mapping Lab consiste en un laboratorio de cartografía participativa. Este módulo fue desarrollado para el prototipo *Wikiplaza.01 París* por *Labomedia*, un colectivo tecnológico basado en Orleans, Francia. Se trató de un proyecto de cartografía wiki multimedia para mapear el desarrollo del propio evento y el entorno urbano-geográfico de la wikiplaza en aquella ocasión. Éste se basaba en un desarrollo de software llamado *MeTaCarte* programado por Benjamin Cadon y su equipo para el evento.

Como complemento de la herramienta de software, el módulo supone la generación de un proceso de trabajo participativo que se desarrolla online y *onsite* (en la propia wikiplaza). La cartografía participativa se entiende como un proceso dialógico de generación de nuevas interpretaciones del territorio por parte de la ciudadanía, de identificación y visibilización de conflictos y, finalmente, como una herramienta potencial para la auto-organización.

En el prototipo de París el *Mapping Lab* funcionaba conectado al módulo 06, *Urban Screen*. El equipo encargado de la gestión del módulo programó un sistema de visualización automatizada de la cartografía digital que se proyectaba en la pantalla urbana una vez acabadas las actividades de la wikiplaza.

Mapping Lab se basa en la experiencia previa en talleres y proyectos de cartografía participativa, como son el proyecto de *Cartografía del Estrecho de Gibraltar* (*UNIA*, 2003-2004) y los talleres *Cartografía Biopolítica de Venecia (IUAV*, 2007), *Cartografiando Gaza* (Universidad de Alicante, 2009), *Mapeando Asturias* (*LABoral Centro de Arte*, Gijón, 2009-2010) y *Mapping the Commons: Athens* (*National Museum of Contemporary Art*, Atenas, Grecia, 2010).

[MOD06.OPP] Open Performance

Spaceware	Netware	Hardware	Software	Humanware
[opp.spw] **01** Dome **02** Mesa SR **03** Escenario	**[opp.nw]** **01** Conexión banda ancha **02** Servidor	**[sr.hw] + [opm.hw]**	**[mp.sw]+** **[sr.sw]+** **[opm.sw]+** **[ml.sw]+** **[us.sw]**	**[opp.hmw]** **01** Equipo dinamización **02** Equipo técnico **03** Equipo regiduría y dirección **04** Performers

Este módulo consiste en poner el espacio y los equipos de la wikiplaza (conexiones, proyectores, *mixing* de audio y vídeo, sonido, dispositivos interactivos y equipo humano) a disposición de artistas para la realización de producciones, como si se tratara de un instrumento espacial-tecnológico con el que interpretar sus obras o con el que llevar a cabo improvisaciones. Se entiende así la wikiplaza como un edificio teatral o musical en el que la propia arquitectura y sus equipamientos amplifican la acción (voz, presencia visual...) de los artistas que actúan en ellos.

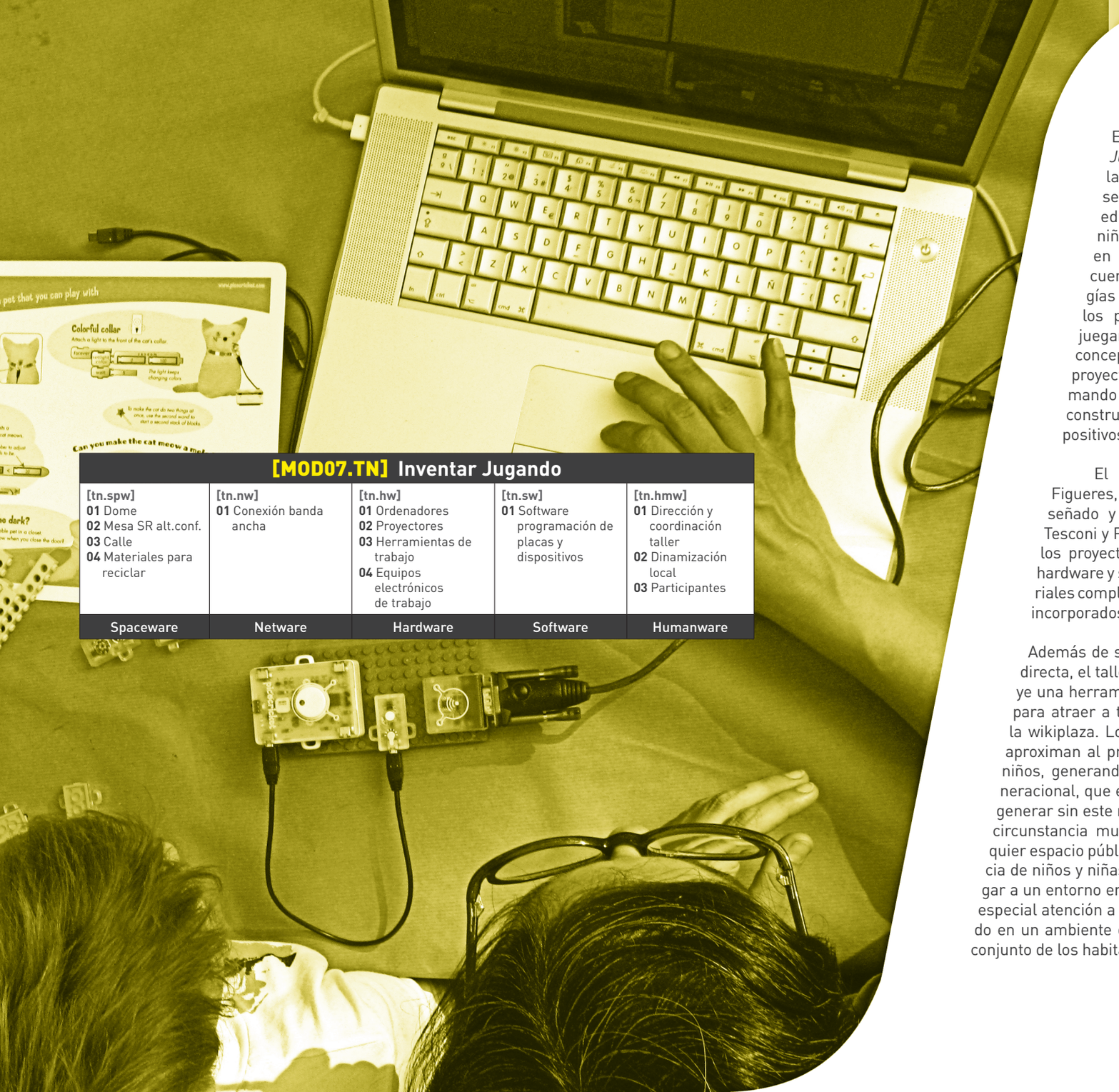
Open Performance se inspira en experiencias precedentes en las que había participado *hackitectura.net* como fueron las primeras acciones de *streaming* con el *Borderhack* (Tijuana, 2002 y Corvera, 2003); *Fadaiat 2005*; *Bauhaus Catedrales*, una producción con Nuria Ruiz y Laura Hernández (2006); *Proyecto Paso* con Laura Hernández, Salud López y Lluis Gómez (2007); o las performances de *Clausthome* y Ewen Chardronnet en medio de la dehesa extremeña en las inmediaciones de la central nuclear de Valdecaballeros en *TCS2 Geografías Emergentes* (2007).

En estos casos se trataba de experimentar con los cuerpos en el nuevo espacio-tiempo que se abre entre múltiples geo-cíber-localizaciones cuando se conectan a alta frecuencia a través de las redes digitales. La conexión en tiempo real mediante el *streaming* daba paso a situaciones en las que el espacio y el tiempo performativo adquirían propiedades plásticas, comprimiéndose, estirándose, superponiéndose... llegando a hacernos sentir de forma muy directa esta nueva realidad —tal vez, llegando a sentir el «duende digital» (duende: «poder misterioso que todos sienten y que ningún filósofo explica», según Federico García Lorca y Goethe).

En este sentido, la wikiplaza como prototipo de espacio escénico o performativo amplificado con tecnologías digitales y conectivas ofrece nuevas posibilidades de expresión y la oportunidad de generar experiencias corporales que van más allá de lo que habitualmente se espera del mundo digital. Frente a los otros módulos con una dimensión más intelectual, política y tecnológica, *Open Performance*, como *Inventar Jugando* (mod.07), exploran relaciones más inmediatas entre cuerpos, espacio y flujos electrónicos.

Éste módulo se desarrolla en estrecha relación con el resto: usa las tecnologías de *streaming* y sistemas de audio\vídeo de *Mille Plateaux*, los dispositivos electrónicos y multimedia del *Open Medialab*, el sistema de proyecciones de *Urban Screen*, y gestiona los dispositivos y flujos de datos a través de *Situation Room*.

Se implementó sobre todo en París y Figueres. Como en el caso de *Open Medialab*, es de destacar el dispositivo de programación participativa implementado en París.



[MOD07.TN] Inventar Jugando

Spaceware	Netware	Hardware	Software	Humanware
[tn.spw] **01** Dome **02** Mesa SR alt.conf. **03** Calle **04** Materiales para reciclar	**[tn.nw]** **01** Conexión banda ancha	**[tn.hw]** **01** Ordenadores **02** Proyectores **03** Herramientas de trabajo **04** Equipos electrónicos de trabajo	**[tn.sw]** **01** Software programación de placas y dispositivos	**[tn.hmw]** **01** Dirección y coordinación taller **02** Dinamización local **03** Participantes

El módulo 07 *Inventar Jugando* consiste en la organización de una serie de talleres lúdico-educativos orientados a niños y niñas centrados en temas de espacio y cuerpo, electrónica y energías renovables, en el que los participantes trabajan-juegan, aproximándose a los conceptos planteados por el proyecto wikiplaza, transformando el espacio público y construyendo pequeños dispositivos interactivos.

El taller se organizó en Figueres, Cáceres y Pasaia, diseñado y dirigido por Susanna Tesconi y Penélope Serrano. Para los proyectos tecnológicos utiliza hardware y software libres, y materiales complementarios específicos incorporados por las monitoras.

Además de su dimensión educativa directa, el taller para niñ@s constituye una herramienta de gran potencia para atraer a todo tipo de públicos a la wikiplaza. Los padres y abuelos se aproximan al proyecto a través de los niños, generando una mezcla intergeneracional, que es por un lado difícil de generar sin este recurso, y por otro, una circunstancia muy deseable para cualquier espacio público. A su vez, la presencia de niños y niñas en la wikiplaza da lugar a un entorno en el que debe prestarse especial atención a los cuidados, resultando en un ambiente del que se beneficia el conjunto de los habitantes del espacio.

Los planteamientos y el desarrollo de este módulo se explican de forma detallada en los textos de Susanna Tesconi y Penélope Serrano en páginas siguientes.

[MOD08.TFD] Fabricación Digital

Spaceware	Netware	Hardware	Software	Humanware
[tfd.spw] **01** Área trabajo con ordenadores **02** Superficie para proyección **03** Área de trabajo ensamblaje **04** Materiales para reciclar	**[tfd.nw]** **01** Conexión internet **02** Wifi LAN	**[tfd.hw]** **01** Makerbot cupcake y materiales para impresión **02** Ordenadores personales **03** Herramientas y materiales trabajo a mano **04** Maquinaria fablab local **05** Materiales según proyectos **06** Impresora **07** Proyector	**[tfd.sw]** **01** Software CAD 2D/3D **02** Software CAM **03** Plataforma web documentación y publicación materiales	**[tfd.hmw]** **01** Equipo makerbot **02.**Equipo coordinación y diseño **03** Equipo técnico fablab local

El módulo *Fabricación Digital* consiste en un espacio de introducción al diseño digital, la fabricación digital y la cultura libre. Se basa en el uso de la impresora 3D, *Makerbot Cupcake*, una máquina que se distribuye como hardware libre y DIY («Hazla Tú Mismo»).

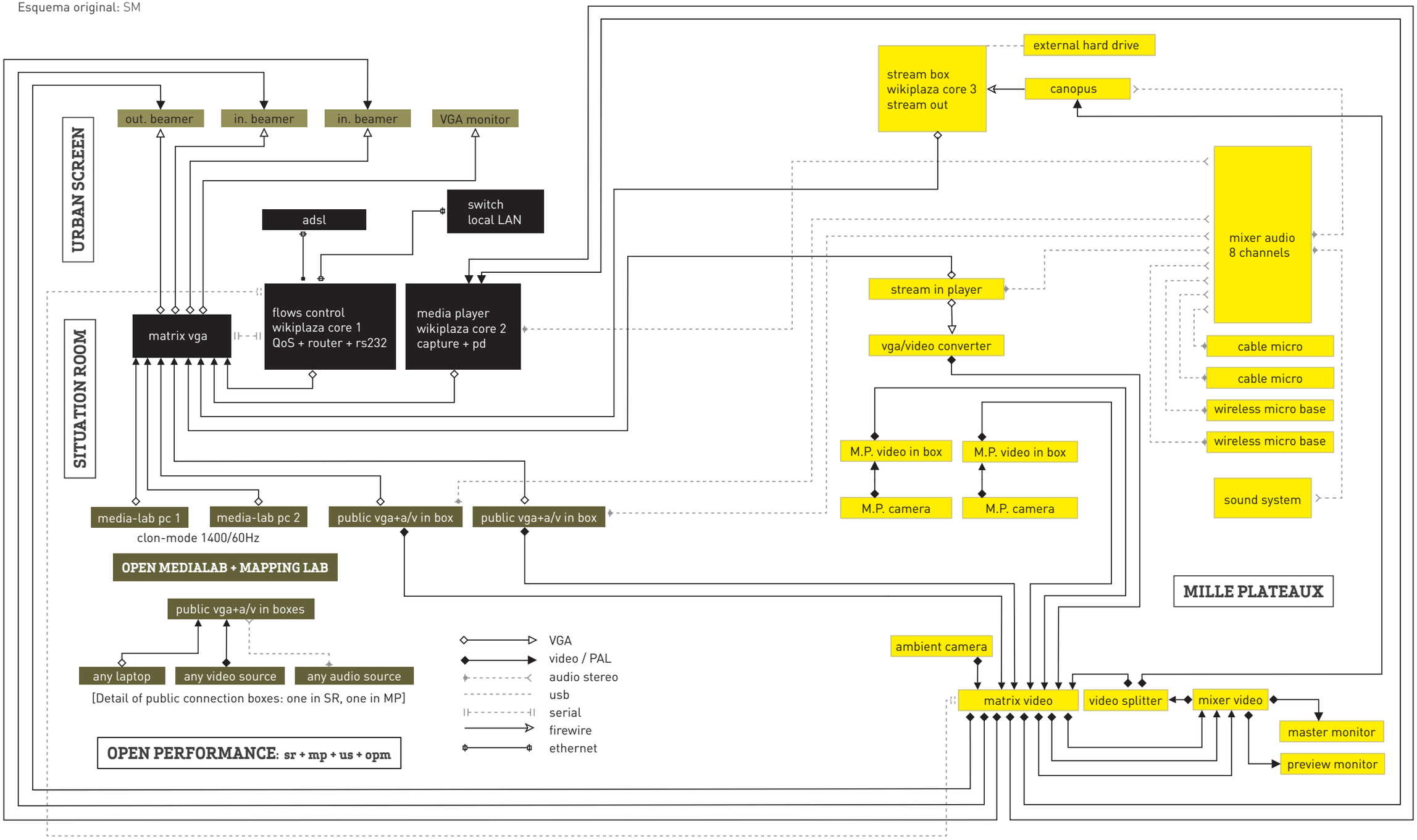
El taller de fabricación digital se incorporó en el último prototipo, *wikiplaza.04 Pasaia*. Tiene componentes teóricas y prácticas. En la parte práctica se trabaja en el montaje y testeo de la *Makerbot* y en el diseño digital para la fabricación de piezas a imprimir, y componentes para la wikiplaza, para fabricar en maquinaria CNC en laboratorios (*fablabs*) del entorno. En casos de que existan laboratorios próximos el taller se podrá plantear en colaboración con éstos, diseñando las piezas en la wikiplaza, y fabricándolas en los *labs*.

El taller organizado en Pasaia contó con la colaboración de David Pello en la parte de electrónica y montaje de la *Makerbot* y Aitor Leceta en la parte de software 3D.

El módulo se basa en experiencias del equipo organizando talleres en el *Laboratorio de Fabricación Digital* de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de la Universidad de Sevilla. El desarrollo futuro del módulo se basará en otro taller impartido recientemente por José Pérez de Lama y Aretí Nikolopoulou, titulado *The commons factory :: plug ins at santa ana* (*Absolut Lab*, Madrid, 2010), en el que se plantea el diseño y fabricación de una librería de *plug-ins* urbanos a distribuir con licencias libres para su utilización como herramientas para la customización de los espacios públicos por parte de sus habitantes.

ESQUEMA TÉCNICO WIKIPLAZA.01 PARÍS

Esquema original: SM



Susanna Tesconi
Penélope Serrano

Inventar Jugando

inicios[1]

contacto con la nave espacial...

Era el mes de Agosto del 2009 y estaba llevando, junto con Paula Rodriguez, un laboratorio para niñ@s en *SummerLab()*, encuentro de creadores digitales organizado por *Hangar* en *LABoral Centro de Arte y Creación Industrial*, en Gijon. El laboratorio se titulaba *Frikids: LOS MINIFRIKIS DEL PRESENTE, SON LOS FRIKIS DEL FUTURO* y pretendía fomentar usos críticos y creativos de la tecnología a través de practicas de cooperación, generación de conocimiento compartido, uso de basura tecnológica como recurso y experimentación con fuentes de energías renovables. En esta ocasión Pablo de Soto me habló del proyecto de la wikiplaza y me invitó a participar en la edición de Figueres con un taller de tecnología para niñ@s junto a Penélope Serrano.

wikiplaza figueres

preparación

Aquí empezó la verdadera aventura del taller. Penélope y yo nunca habíamos trabajado juntas y encima teníamos experiencias muy distintas en el trabajo con niños. Ella, *performer* y dotada de una gran experiencia en el trabajo sobre cuerpo y espacio; yo, educadora interesada en temas de tecnología y participación.

Intentamos desde el principio buscar un camino que involucrara juego, energía, cuerpo, espacio, tecnología y participación. Nuestra reflexión se concentró sobre el hecho de que las actividades que implican tecnología casi nunca tienen en cuenta el uso del cuerpo como vector de aprendizaje y nos planteamos un trabajo híbrido que intentaba mezclar prácticas de cuerpo en movimiento y construcción de dispositivos tecnológicos en el espacio público. La Rambla de Figueres y el espacio de la cúpula podían ser un laboratorio ideal para experimentar el formato.

aterrizaje en el mundo real_problemas y soluciones

Una vez pensado el concepto nos quedaba la adaptación del mismo al contexto real social y espacial. Con gran decepción nos enteramos a un día del inicio del taller que casi no había niñ@s apuntados, aunque la actividad fuera gratuita... En verdad la cosa nos dió bastante pánico y empezamos a buscar contactos locales como centros cívicos, centros de acogida, etc. para difundir la invitación. No logramos mucho y decidimos actuar directamente en la rambla con la intención de acercar a los niñ@s que ya estaban allí jugando. Nos pusimos los monos blancos, delimitamos un espacio con telas y cuerdas, construimos una puerta simbólica y empezamos a interactuar con los niñ@s y adultos que se acercaban, jugando a ocupar el espacio público con nuestros cuerpos, a tirarnos al suelo y ver el mundo al revés, a pensar en nuestros recorridos urbanos de cada día, a dibujar nuestras viviendas ideales en el suelo con tiza y conectarlas con las de los demás. La magia funcionó y unos 10 niñ@s decidieron participar en el taller.

El grupo siguió trabajando el tema de las energías renovables construyendo dispositivos dotados de placas solares y baterías de limones que se colocaban en la rambla bajo la mirada curiosa de los adultos. La experimentación con las placas solares y los motores funcionó muy bien. Es un dispositivo de uso inmediato, con un patrón tecnológico muy simple y para los niñ@s era un placer ver como la luz solar producía la energía necesaria para alimentar un motor que en general necesita dos baterías de 1.5 voltios. Iban por la rambla haciendo pruebas, buscando el sitio ideal, el más iluminado. En seguida empezaron a construir estructuras que pudieran alojar las placas solares de forma más estable... ocupando más y más espacio. Un dato muy interesante que creo vale la pena recordar es que los niñ@s no se limitaron a ocupar y organizar el espacio físico, sino que también se convirtieron en protagonistas del espacio de la comunicación, informando a la gente sobre lo que estaba pasando, dando indicaciones sobre el funcionamiento de las placas...

Siguiendo con la actividad sobre energía propusimos a los niñ@s una experimentación práctica con baterías biológicas, hechas con limones y varitas de cobre y zinc. Los dos metales trabajan como electrodos, causando una reacción electroquímica que genera una pequeña cantidad de electricidad. Esta actividad requiere más concentración en conectar cables y los efectos son menos evidentes, pero suele generar mucha sorpresa. Fue muy interesante añadir una capa tecnológica casi totalmente *bio* a la instalación en la rambla, el resultado fue un camino amarillo, muy parecido a un circuito gigante que nos permitió tratar con los niñ@s el tema de nodos y redes.

Después de experimentar esos patrones tecnológicos en relación a su construcción y funcionamiento, intentamos abrir otro camino: la búsqueda de un sentido narrativo, de una atribución de significados a los dispositivos a través de la integración de los mismos en inventos/objetos/bichos más complejos. Con la utilización de material reciclado, electrodomésticos y tecnobasura se construyeron maquetas y esculturas cinéticas, que incorporaban motores y celdas solares. En unos casos se experimentó con la placa *Picocriket* (un *arduino* para niñ@s) y el uso de sensores y actuadores, y gracias a la participación de Caedes, en mono blanco, se pudo realizar también un taller de programación con el entorno de desarrollo *Scratch*.

El ultimo día se realizó una exposición de los trabajos en la Rambla. Los niñ@s organizaron de forma espontánea el espacio expositivo y los recorridos para el público, colocaron sus dispositivos solares y sus creaciones y se quedaron allí un buen rato, explicando a la gente que pasaba los conceptos, procesos y técnicas que habían elaborado. Aunque nuestro interés siempre va más hacia al proceso que al producto, creo que vale la pena echar un vistazo a algunas creaciones, como la casa voladora y el laboratorio para nuevas especies.

valoración

La respuesta fue sorprendente por su intensidad y energía. Cada día la mayoría de l@s niñ@s se presentaba puntual y con ganas de seguir el trabajo del día anterior. Se había creado un atmósfera mágica y todo el mundo trabajaba de forma pacífica y casi siempre colaborativa. La sensación era la de estar en una TAZ, de crear mundos en un espacio físico, la calle, que en general se usa para desplazarse de un sitio a otro. Empezamos a pensar que el trabajo previo sobre cuerpo y espacio había facilitado la creación de un ambiente de juego libre y creativo, donde los niñ@s podían tranquilamente idear sus propios mundos sin miedo al juicio y sin el estrés de adaptarse a un modelo. También notamos que las actividades más tecnológicas se habían desarrollado según dinámicas distintas, o sea, tiempos mas largos y atención personalizada. Además vimos que todavía nos faltaba integrar las actividades entre ellas, faltaba todavía un hilo, una historia que conectara de forma mas fuerte el conjunto de propuestas.

Cáceres

Empezamos a plantearnos el taller en Cáceres tratando de integrar las distintas actividades entre ellas y de encontrar un hilo que unificara todo el proceso creativo. La idea era preservar la parte de trabajo sobre el cuerpo y dedicar menos tiempo a la parte de construcción, usando un *press-fit kit* (kit de ensamblaje; ver más adelante) de madera, en lugar de material reciclado. Queríamos, además fomentar la parte tecnológica, el uso de sensores y microcontroladores, la programación de aplicaciones en *Scratch* y queríamos empezar a construir junto con el grupo de niñ@s un protocolo de documentación del proceso creativo en forma de tutoriales en la red.

A causa de varios factores la realización del taller se alejó bastante de las ideas iniciales y realmente podemos decir que no salimos muy satisfechas de la experiencia. Uno de los factores que mas afectó la actividad fue la composición del grupo de niñ@s. Al igual que en Figueres, empezamos la actividad con muy pocos niñ@s y se fueron apuntando otros que jugaban en el parque donde se había construido el prototipo de *Arquitecturas Colectivas*. Se formó un grupo heterogéneo que participaba en las actividades sin continuidad, es decir, se formaron grupos pequeños de edades distintas que iban y venían. Esta condición no nos permitió proponer un actividad continuada, ni integrar los distintos módulos en un proceso creativo único. Tampoco fue posible trabajar sobre las dinámicas de grupo y la cooperación. Cada actividad se quedó como un módulo independiente y el módulo de tecnología fue lo que se desarrolló menos.

El resultado fue un taller más enfocado a la construcción de estructuras que a la experimentación de espacios mediados por tecnología. En los dos días de taller el tiempo fue muy malo, la lluvia y el frío obstaculizaron el desarrollo regular de las actividades al aire libre.

La experiencia en Cáceres nos permitió, sin embargo, avanzar de alguna manera desde un punto de vista técnico relativo a la parte de construcción. Por primera vez usamos un *press-fit kit*: un kit de módulos en madera cortada con láser (prestado por el *Fablab* de Barcelona), que permitía construir estructuras bastante grandes sin necesidad alguna de clavos, cuerdas o pegamento. Fue muy interesante ver cómo los niñ@s levantaban estructuras a partir de los dibujos que habían hecho en el suelo y cómo pasaban de las dos dimensiones a las tres. Lamentablemente, a causa del tiempo no pudimos equipar las construcciones con las placas solares y añadir una capa tecnológica a los micro-mundos creados por los niñ@s.

Otra actividad que se llevó a cabo, con la ayuda de David Juarez y Luca del colectivo *Arquitecturas Colectivas*, fue la construcción de una estructura geodésica hecha de palos de papel de periódico. La actividad se desarrolló de forma un poco caótica y sin una metodología especifica y nos hizo pensar mucho en las dinámicas de los grupos involucrados: los niñ@s y los adultos.

En pocas palabras la experiencia de Cáceres nos hizo comprender una vez más la importancia del aspecto humano y relacional dentro del proceso creativo. En Cáceres, lamentablemente, no se creó la atmósfera especial que se había creado en Figueres y eso se podía ver muy claramente en las actitudes de los niñ@s: competencia, exclusión y falta de cooperación.

Pasaia

Durante los dias 19-25 de julio 2010 en Pasaia (Gipuzkoa), se celebró el encuentro de *Arquitecturas Colectivas*, en la nave Ziriza y alrededores, junto al Ayuntamiento de Trintxerpe. Dentro de este marco se desarrolló la versión mas elaborada e integrada del taller *Inventar Jugando*. Teniendo como punto de partida las experiencias (positivas y negativas) de Figueres y Cáceres empezamos a adaptar las actividades al contexto de la nave. La idea inicial era tener el taller en el espacio del domo (la cúpula) pero la lluvia y el *txirimiri* no lo permitieron. Entonces decidimos hacer el taller en la segunda planta, en un espacio muy amplio y básicamente vacío. Nos pareció el lugar perfecto para experimentar la creación de nuevos mundos, y explorar nuevas formas de compartir.

exploración del espacio de Ziriza

La exploración del espacio a través de los sentidos fue justamente nuestro punto de partida. Esperamos a los niñ@s fuera de la nave, los atamos con cinta, como si fueran un único organismo, y los invitamos a entrar tocando, oliendo, escuchando y viendo todo lo que había dentro del espacio industrial recuperado. La respuesta fue muy entusiasta. Nos siguieron en la exploración hasta la segunda planta.

Les tapamos los ojos justo antes de entrar en el espacio del taller. Era nuestra intención fomentar la concentración y la curiosidad no visual, queríamos que percibiesen el espacio como algo especial, separado, suspendido, autónomo, listo para ser imaginado, modificado, expandido.

la puerta

Para acceder al espacio del taller habíamos construido un túnel de tela elástica. Para entrar había que tirarse al suelo y arrastrarse hasta salir al otro lado. El túnel es un patrón espacial muy potente, un espacio que te obliga a dejarte algo detrás para salir a un espacio que no conoces. Tiene vínculos con la experiencia del nacimiento; con la iniciación del aprendizaje. Esta modalidad de acceso al espacio nos ayudó mucho a comunicar al grupo la naturaleza peculiar del espacio que íbamos a disfrutar. Una vez dentro los invitamos a experimentar a través del cuerpo recorridos y geometrías presentes. Los invitamos a medir corriendo a expandirse, a interactuar con los demás tomando en cuenta tiempo, espacio y acciones ajenas.

la propuesta: laberinto y sus habitantes

ideación

El grupo reaccionó muy bien y se creó una atmósfera positiva. Los niñ@s daban la sensación de sentir el lugar como propio, como una gran pizarra donde idear mundos. Era nuestra intención formular una propuesta concreta de modificación del espacio que fuera bastante abierta, para que el grupo y los individuos se expresaran libremente, pero a la vez bastante definida para que el objetivo general no fuera demasiado amplio. Optamos por una estructura muy intrigante y potente: el laberinto. Nos interesaba que la estructura fuese el resultado de un trabajo colectivo que tuviera como punto de partida las sensaciones de cada uno de los niñ@s. Entonces les pedimos que escogieran un punto en el espacio que les comunicase algo especial y que allí dibujaran con tiza la sensación que los había llevado a aquella posición. Según las similitudes que expresaban dejamos que se organizaran por grupos. Se posicionaron en nodos, ocupando casi toda la habitación. A cada uno de los grupos/nodos pedimos imaginar una parte del laberinto, una estructura reactiva, poblada de habitantes. Los grupos, hablando y dibujando, idearon sus mundos, sus bichos, monstruos, trampas, pasajes secretos... texturas mágicas. Luego, en círculo presentaron sus propuestas y escucharon las propuestas de los demás con un nivel de atención y de interés que me dejó bastante sorprendida. Parecían vivir realmente la experiencia de ideación como la construcción de una red, donde cada nodo es importante y surge de algo profundo, pero lo que es realmente vital y divertido es el flujo de energía y conocimiento que se libera viajando de un nodo a otro.

construcción

Completada la fase de la ideación, se trataba de construir, de materializar las ideas. Presentamos a los niñ@s una vasta elección de materiales para reciclar, como tubos, palos, cuerdas, cubos, etc. y tres *press-fit kits* que el *Fablab* de Sevilla había traído para que pudiéramos experimentar con los niñ@s. Los *kits* funcionaban con la misma lógica de los módulos que utilizamos en Cáceres, pero eran mucho mas grandes, variados en la forma y en las modalidades de ensamblaje. Permitían construir a una escala bastante grande, más estimulante para los peques. Es una experiencia muy placentera poder construir algo mas grande que tú... especialmente si eres un niñ@. Se mezclaron piezas de distintos *kits* y materiales encontrados hasta llegar a una serie de estructuras/nodos de formas muy diferentes que ya podían funcionar como estaciones del laberinto.

población (trampas, monstruos, texturas)

Pasamos entonces a poblar las estructuras con los personajes y los dispositivos que los niñ@s habían imaginado. En unos grupos se trataba de monstruos terribles, en otros de trampas ingeniosas y en otros de ambientes muy peculiares hechos de pequeños detalles y texturas que tenían la función de estimular los sentidos de un hipotético visitante. Observamos que los niños eligieron más objetos activos y de acción más directa, como trampas, y la mayoría de las niñas optó por la construcción de un ambiente envolvente rico en detalles y materiales.

jugabilidad/conexiones

Una vez completada la construcción de las estaciones y la creación de sus habitantes pasamos a experimentar y averiguar la jugabilidad del conjunto del laberinto. Todo el grupo testeó la totalidad de los nodos ofreciendo y recibiendo *feedback* sobre el trabajo hecho. Se eliminaron problemas y fallos, se plantearon nuevas soluciones y se perfeccionaron las trampas. Se notaba, y esto fue muy positivo, que casi todo el mundo sentía el conjunto como propio y trabajaba para mejorarlo aun más. Esto se notó más en el momento de decidir las conexiones entre los nodos y los caminos entre ellos. Cada grupo eligió cómo conectar su pieza a las demás y se realizó una señalización que indicaba como navegar el laberinto entero.

capa de sonido+sensores

Durante el último día de actividad propusimos a los niñ@s añadir a las estructuras una capa de 'inteligencia' y sensibilidad. En todo el proceso intentamos motivarlos para que pensaran el laberinto como algo vivo, como un gran organismo formado por huesos, piel, venas, músculos, etc. En este punto del proceso había llegado el momento de plantearse cómo añadir sentidos y acciones a los nodos. Utilizando un patrón tecnológico bastante sencillo, construimos unos instrumentos musicales que, aprovechando piezas eléctricas y materiales dotados de distintas formas de resonancia y pegados a una tableta de madera, permiten explorar y experimentar la amplificación de sonidos que resultan de la vibración de los distintos materiales. El resultado fue un conjunto de aparatos que fueron conectados a las piezas y a un *mixer* de audio, transformando el laberinto en un gran instrumento musical colectivo. Los niñ@s daban la idea de sentirse muy orgullos@s del trabajo hecho que se confirmó cuando los adultos que estaban atendiendo a los otros talleres del encuentro subieron a ver el laberinto. No teníamos pensada ninguna presentación, y tampoco nos gustaba la idea que los niñ@s hicieran una demostración. Pero las cosas fluyeron espontáneamente de otra manera. Los niñ@s en primera persona se encargaron de explicar y presentar el laberinto a todos los visitantes y, cosa que nos sorprendió mucho, presentaron con la misma intensidad las creaciones propias y las de los demás. La presentación se cerró con un concierto donde cada uno tocó su instrumento dejando a los adultos con la boca abierta...

documentacion: el documentizer

Por primera vez en Pasaia introducimos el *documentizer*, un aparato medio fantástico-medio real que pretende motivar a los niñ@s a documentar sus procesos creativos y sus productos. Físicamente, se trata de una cámara de foto encajada en una cámara de cartón colorado y gomaespuma. Pero a la vez es como otro personaje del taller, que te ayuda a «poner en una caja» las imágenes que mejor cuentan cómo tu trabajo se esta desarrollando. Después de un primer momento de híper-documentación donde se sacaban fotos a cualquier cosa, los niñ@s entendieron cuál era la manera efectiva de usarlo. El segundo día de taller, al visionar las imágenes tomadas el día anterior, el grupo fue capaz de distinguir entre una imagen que te cuenta algo sobre tu proceso y otra que dice algo pero no te permite saber cómo se hacen las cosas.

¡¡Al abordaje !![2]

Susanna, que bien lo haces ¡preciosa!

El maestro, el provocador y el chamán tienen el poder de la transformación ya que su objetivo transciende el EGOísmo fragmentador, están al servicio para alcanzar la unidad y la evolución.

También el actor, actuante, artista, performer, el vendedor ambulante, el feriante de CALLE, el SUPER-VIVIENTE, lleva en sus pies, en su corazón, en su mente, en su realidad la posesión del espacio "público"; él reclama y obtiene el derecho de habitarlo como si de su CASA se tratase.

El mundo es su casa y su casa es el mundo. Un puerto flotante en un mar de naves. Romper con la realidad cotidiana impuesta para entrar y re-descubrirlo todo.

El abordaje pretende el cambio de plano en la percepción del transeúnte en su recorrido cotidiano, despertando en él el deseo y derecho de uso sobre el espacio y a la transformación de la propia vida. El abordaje se presenta como un susto, una tentación, una visión irresistible, un olor atrayente, un clima embriagador o una fuerte sacudida y conmoción que promueven la transformación.

bombardeo tecnológico y visión catastrofista

- Mi niño está enganchado a la «wi»... ¿o era a la «wifi»?, a la tele, al internet, a la *play*, ahora quiere un mp4 ¿ó 5? ...yo no tengo tiempo y en casa está más "seguro", hacemos gimnasia con ese otro mando a distancia y además no sabemos cómo funciona

nada, el recibo de la luz sube cada mes, SOY ANALFABETA INFORMÁTICA... tengo que hacer un curso para ponerme al día ya que sin ordenador hoy no se puede hacer nada.

EL COMERCIO SE CEBA DE LAS NECESIDADES IMPUESTAS, NECESITAMOS EL CONOCIMIENTO PARA LIBERARNOS Y EN ESTE PULSO
QUE LA TECNOLOGÍA ESTE AL SERVICIO DE LOS SERES... "HUMANOS"
QUE NO SEA UNA CARRERA AXFIXIANTE
EL ARTE VIVE EN UN CABLE Y YO SIGO SENTADO DELANTE DE UNA PANTALLA

Desde este sin sentido necesito encontrar algo:

buscando el nexus

El *Nexus* pretende encontrar la unión de las diferentes asignaturas, crear un hilo coherente que una los conceptos cuerpo, espacio, energía, arquitectura, tecnología y su relación para llegar a una experiencia y conocimiento global, que incluya todos los aspectos del ser.

NOSOTRAS NO FORMAMOS MONOS DE FERIA, ESTAMOS PARA ACOMPAÑAR A LXS NIÑXS LIBERANDO SU CAPACIDAD CREADORA.

DÁNDOLES el respeto, el derecho, el amor y el conocimiento.

DESDE SU PROPIO CUERPO A LA RELACCIÓN CON EL MUNDO como seres libres.
Una didáctica de la tecnología desde la expresión artística multidisciplinaria y el juego, DONDE TODAS LAS VÍAS SENSORIALES CONTRIBUYEN A DESENCADENAR LOS PROCESOS INTELECTUALES.

Y con esta exigencia mi maestra Susanna y mi maestra nosotros, empezamos unos talleres en los que tenemos unas propuestas, muchas ganas y la eterna sensación de estar en bragas, pues nunca sabemos lo que va a pasar, teniendo en cuenta el azar, el lugar, el duende de cada ciudad y que al final será lo que decidan los niños, ya que el taller es suyo, aunque los reconduzcamos (a veces).

[Referencias]

[1] Susanna Tesconi
[2] Penélope Serrano

JPL

Fabricación Digital

El énfasis en los componentes informacionales y comunicativos de la arquitectura, frente a los tectónicos, que ha caracterizado el desarrollo de la wikiplaza, no ha supuesto que hayamos dejado de pensar en los segundos. Las preguntas que más nos ha interesado hacernos, además de las de la funcionalidad o las relativas a la construcción, tienen que ver con las relaciones, las simetrías o las correspondencias entre el espacio digital habitable y su soporte físico-tectónico-ambiental. El uso de la cúpula geodésica, un artefacto célebre por su caracter algorítmico y por su vinculación con los orígenes de la teoría de sistemas y la cibercultura nos ha parecido una interesante opción hasta la fecha. Pero nos seguimos preguntando, ¿es relevante o es indiferente que el «contenedor» de un espacio digital, híbrido —en el sentido que ocasionalmente usamos este término— sea diseñado y construido con recursos y lenguajes predigitales —salvo quizás el uso de herramientas de CAD-CAE— para su representación y cálculo? ¿Es adecuado diseñar una casa y equiparla (luego) con wifi y cableado y reservar un espacio más o menos adecuado para la tv, el ordenador y el proyector, sin entrar en otras consideraciones sobre la emergencia de nuevos cuerpos y nuevos territorios? Y a la vez: ¿no resulta demasiado evidente diseñar formas fluidas para expresar que hemos pasado a habitar el «espacio de los flujos»? —especialmente si éstas son al final igual de estáticas que las de la era industrial.

Nuestra conclusión es que sería interesante explorar las posibilidades de que el «espacio arquitectónico» *rimara* de alguna o de diversas maneras con el «espacio digital» con el que se compone o se hibrida. Toyo Ito, Kas Oosterhuis y William Mitchell, entre otros, hacen interesantes propuestas a este respecto. Hasta la fecha, sin embargo, no hemos tenido la posibilidad de experimentar esta opción con un mínimo de profundidad.

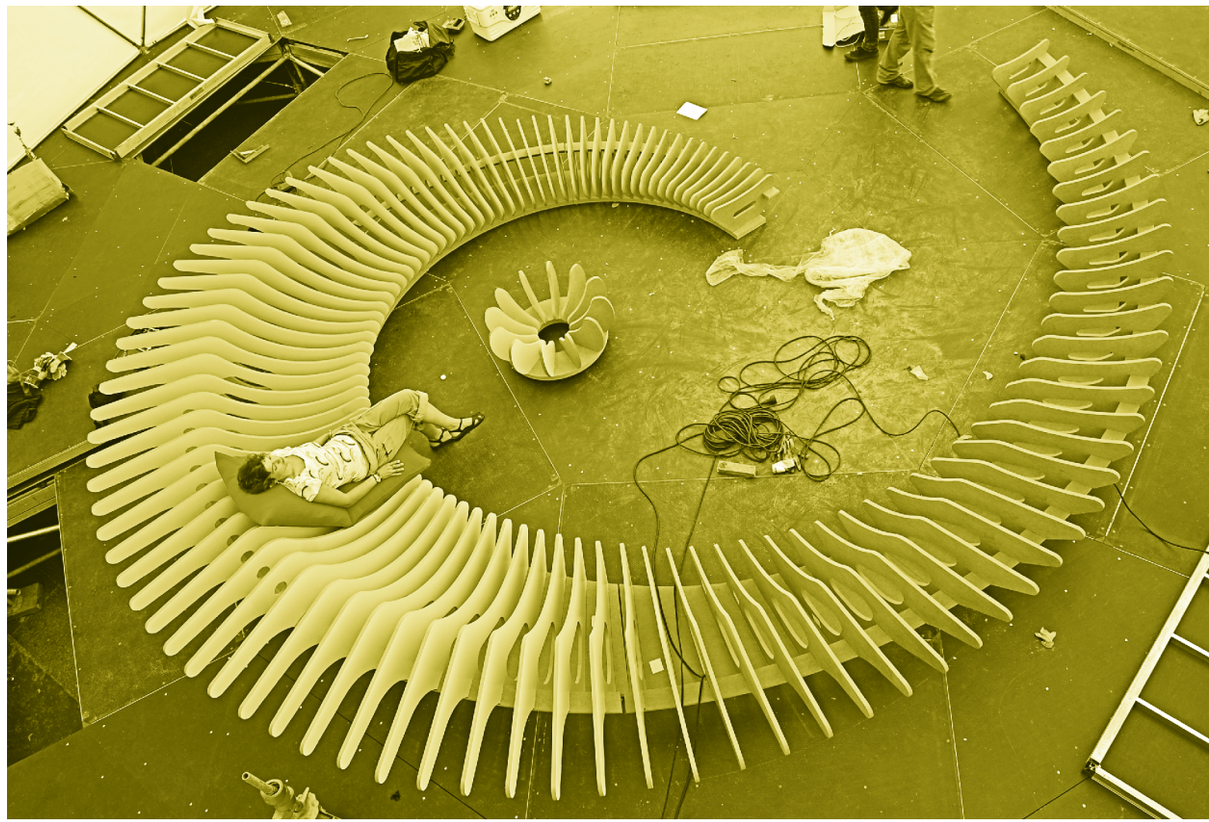
fabricación digital

Una de las intuiciones a la que nos hemos venido aproximando es la de que esta arquitectura que pudiera llegar a «rimar», e incluso a interactuar de forma enriquecedora, con un proyecto como el de la wikiplaza podría estar relacionada con el mundo emergente de la fabricación digital. La cuestión es que no se trata sólo de un problema de «belleza» o estilístico —que nos parece relevante—, sino que también es una cuestión relacionada con la naturaleza digital compartida que constituye la base común de lo inmaterial (bits) y lo material-digital (átomos), con los potenciales de interacción y ensamblaje entre ambos ámbitos; y también, con la ética —hacker— que pudiera informar ambas realidades: los procesos productivos, la economía y la ecología, los modos de generación y distribución del conocimiento.

Partiendo de estas reflexiones nos planteamos inicialmente el diseño de la wikiplaza de París. No fue posible diseñar todo el proyecto aplicando estos presupuestos, pero sí que llegamos a desarrollar, también de forma limitada desde el punto de vista conceptual, nuestro primer artefacto fabricado digitalmente. Colaborando con Borja Baños, Belén Barrigón y Carlos Bauzá se diseñó y fabricó el soporte físico-espacial del *Mille Plateaux*, esto es, el *estudio-y-zona-de-chill-out* del módulo de producción audiovisual y *streaming* de la wikiplaza. Finalmente se produjo una pieza con forma espiral que se componía con el mueble *Situation Room* para organizar y hacer habitable el espacio de la cúpula geodésica diseñada y fabricada por *straddle3*. Este desarrollo —que incluyó el análisis del estado de la cuestión, el estudio de herramientas de diseño y de procesos de fabricación, y la discusión cooperativa del concepto y los problemas técnicos, además de la producción de la pieza— si bien no se acercó a responder las preguntas que planteamos, sin embargo, sí que resultó en una pieza de gran valor plaśtico y funcional, que contribuyó significativamente a enriquecer la experiencia de la wikiplaza en París.

A partir de entonces, iniciamos una intensa colaboración con el *Laboratorio de Fabricación Digital* de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de la Universidad de Sevilla (más precisamente, haciéndome cargo de su lanzamiento y dirección junto a Manuel Gutiérrez de Rueda). Como parte de la gestión del *Fablab* de la Universidad de Sevilla organizamos una serie de talleres de introducción a las diferentes máquinas *CNC* y a los diferentes procesos de fabricación, con la colaboración de Aretí Nikolopoulou, y adquirimos (*hackitectura.net*) una *Makerbot*, una de las primeras impresoras 3D producidas como hardware libre (http://www.makerbot.com).

De estas experiencias surgió la idea de organizar un taller de fabricación digital y cultura libre en la última edición de la wikiplaza, celebrada en Pasaia. Se trató, de poner a funcionar y de demostrar la *Makerbot* (a cargo de David Pello), a la vez que se desarrollaban presentaciones introductorias



a herramientas digitales de diseño paramétrico (por Aitor Leceta) y un ejercicio introductorio de diseño para la fabricación digital, en el que nos planteamos proyectar diversas piezas que pudieran incorporarse al equipamiento de la wikiplaza. El equipo del taller contó, además, con con los dos compañeros ya mencionados, con la participación de Belén Barrigón, Borja Baños, Loles Ramos, María Salido, Auxi Sánchez y el autor de estas líneas.

La principal dificultad para la organización de un taller de fabricación digital asociado a la wikiplaza es la de la disponibilidad de la maquinaria CNC necesaria para efectivamente fabricar las piezas que puedan llegar a diseñarse. En las intervenciones de tipo efímero como las implementadas hasta la fecha se trataría de articular bien la colaboración con instalaciones locales que cuenten con este tipo de equipos, bien de diseñar y poner en práctica una estrategia de producción distribuida que permitiera la colaboración con laboratorios de fabricación, aún cuando éstos no estuvieran geográficamente próximos.

the commons factory

En fechas recientes, y de nuevo en colaboración con Aretí Nikolopoulou, iniciamos un proyecto sobre fabricación digital y espacio público, al que llamamos *The Commons Factory* (http://thecommonsfactory.wordpress.com). Su objetivo es la creación de una red orientada al diseño y la fabricación digital comunitaria y distribuida en un marco de conocimiento libre. En su formato inicial, *TCF* está orientada a la producción de *plug-ins* urbanos que puedan ser utilizados por la ciudadanía, por la gente en general, para la intervención en los espacios públicos. Estos plug-ins son publicados online [de momento en thingiverse.com] con licencias libres, para poder ser descargados y fabricados en instalaciones locales, modificados y redistribuidos con licencias similares, con el objetivo a medio plazo de generar una comunidad global de diseños libres orientados a la dinamización y mejora de los espacios públicos.

Este proyecto converge evidentemente con la idea de la wikiplaza como arquitectura FLOS («Free Libre Open Source») y con el proyecto de repositorio de proyectos y componentes arquitectónicos vinculado a la wikiplaza, en proceso de desarrollo.

Para próximas ediciones de la wikiplaza plantearemos la posibilidad de implementar un taller *TCF* como parte de las actividades, orientado a diseñar y fabricar dispositivos que se incorporen al propio espacio y/o lo extiendan al entorno en que se emplace. Como horizonte de la convergencia de estos dos proyectos estaría la posibilidad de que los diferentes elementos tectónicos de la wikiplaza lleguen a ser el resultado, y parte de los recursos, de la producción distribuida y abierta de la red *The Commons Factory*.

conclusiones

Las conclusiones provisionales del trabajo las queremos enfocar como propuestas para el diseño de políticas sociales y/o públicas sobre espacio público, tecnologías de la información y la comunicación, innovación y cultura. Se organizan en torno a tres puntos, más un cuarto adicional sobre el desarrollo futuro del proyecto.

software y conocimiento libre

El trabajo desarrollado en torno al proyecto wikiplaza demuestra el potencial y el interés del uso del software libre —un recurso producido cooperativamente y que genera bienes del común— para la gestión de infraestructuras públicas, y en particular del espacio público, entendido éste como un bien común que debe ser gestionado de forma participativa, transparente y potenciadora de la autonomía de los ciudadan@s [y también de los no ciudadan@s].

nuevos equipamientos urbanos para la innovación sociotécnica

La experiencia con los cuatro prototipos de wikiplaza demuestra el interés de desarrollar un nuevo tipo de equipamientos urbanos (wikiplazas, medialabs) que funcionen como espacios públicos orientados a la experimentación social en el uso de las tecnologías digitales de la información y la comunicación. Este tipo de espacios tienen el potencial de favorecer la activación de lo público y lo común, la invención de nuevas formas de vida y sociabilidad, y la innovación y la creatividad sociales —y a través de éstas, de promover la producción de viejas y nuevas formas de riqueza social—. Estos equipamientos deben concebirse en tanto que *commons*, esto es, recursos que son producidos por la cooperación social y que a su vez se constituyen como medios para futuras producciones.

nuevos protocolos y formas de institucionalidad

Nuestra experiencia con las redes técnicas y sociales vinculadas a los diversos prototipos de wikiplaza plantea el interés de la experimentación con nuevas formas de gestión del espacio público, y consecuentemente con nuevas formas de institucionalidad, necesarias para el desarrollo de la innovación y la creatividad en el contexto de la sociedad red.

En este sentido, la investigación evolucionó desde el énfasis inicial en los aspectos técnicos, a centrarse en las fases centrales y finales del proceso en aspectos de carácter sociotécnico. La experimentación con los sucesivos prototipos fue demostrando que la clave de la viabilidad de los proyectos radicaba, no tanto en las herramientas y tecnologías —disponibles en entornos libres y/o susceptibles de ser desarrolladas con los recursos adecuados— sino en las estrategias para su aplicación en la gestión de los espacios y los procesos culturales y sociales.

Los protocolos para la gestión del espacio público híbrido, y de equipamientos tecnológicos de carácter social, que recomendamos tras esta investigación incluyen las siguientes cuestiones:

- Usos de tecnologías libres y abiertas;
- conocimiento libre;
- prácticas experimentales frente a inducidas y/o empaquetadas;
- participación abierta en las actividades y en la construcción de la agenda;
- dinamización local;
- máxima simplicidad y ecología de medios;
- autonomía respecto de las instituciones.
- libertad de horario —«¡es una plaza!»—;
- gestión horizontal de lo público;
- producción modular;
- acceso a infraestructuras públicas de red/comunicación y electricidad;
- acceso a un asesoramiento técnico *urbano;*
- repositorios públicos.

continuación de la investigación

Planteamos el futuro del proyecto wikiplaza en dos líneas principales de desarrollo. La primera es la de la profundización en la aplicación de los conceptos y prácticas del software y la cultura libres a la producción de herramientas para la construcción participativa del espacio público. En esta vertiente nos proponemos continuar con el desarrollo del repositorio web para la producción en red de «arquitecturas colectivas» y «máquinas ecosóficas»; y con el estudio de la modularización/granularización de componentes de la wikiplaza.

La segunda línea de investigación deberá implicar la construcción de un nuevo prototipo de wikiplaza, con un carácter menos efímero que los realizados hasta la fecha, que esté vinculado a algún centro social, educativo, tecnológico o cultural y que sea concebido como un **equipamiento del común**.

glosario de conceptos

[Nota preliminar]

Se presentan aquí las definiciones de trabajo de una serie de conceptos que se consideran relevantes para la investigación. Estos conceptos venían siendo utilizados por el equipo en el desarrollo del trabajo previo al presente proyecto de investigación, y se han ido afinando durante el proceso. Los conceptos se entienden como composición o re-composición de otros conceptos, con el potencial de dar lugar a nuevas interpretaciones, nuevos modos de acción, y eventualmente a nuevos acontecimientos de lo real (Deleuze y Guattari, 1991).

En general se presenta un cuerpo principal de definición, seguidos por una serie de comentarios. Las definiciones deben tomarse en general como hipótesis de trabajo. El conjunto de conceptos presentados traza el mapa conceptual de la investigación.

wikiplaza

Espacio público de carácter híbrido —espacio físico, social y digital— en el que se disponen infraestructuras y equipamientos de gestión de la información y la comunicación, para la producción social, colaborativa, comunitaria, *bottom-up* (de abajo hacia arriba), de la configuración del propio espacio, de las actividades que en éste se desarrollan y de su continua transformación.

[comentarios]

El prefijo «wiki» refiere a una familia de tecnologías web que permite la producción por parte de una comunidad de documentos, sitios o «espacios» web de forma colaborativa, horizontal, distribuida, abierta y proliferante, con la particularidad, entre otras, de guardar las sucesivas versiones de los materiales generados. El ejemplo actualmente más conocido de empleo de esta tecnología es la enciclopedia online de producción colaborativa *Wikipedia* (ver entrada *wiki* en la *Wikipedia*: http://en.wikipedia.org/wiki/Wiki).

Frente a la aparentemente progresiva desactivación del espacio público y al creciente control sobre el uso de éste por medio de la videovigilancia y de otras formas de normalización de las conductas, la idea de wikiplaza surge de la intención de generar un espacio público activo en el que sea posible experimentar con las tecnologías de la información y la comunicación como instrumentos de emancipación, individual y comunitaria. En el proceso el proceso de trabajo de la wikiplaza esta cuestión se ha conceptualizado en torno a 7 líneas de trabajo, que son las siguientes:

1- Espacio público como sistema operativo;
2- Espacio público como nodo activo en las redes de información y comunicación;
3- Espacio público como interfaz;
4- Espacio público como espacio electromagnético ciudadano;
5- Espacio público como ecología mediática ciudadana;
6- Espacio público como jardín de microchips (integración armoniosa de flujos naturales y electrónicos; Ito, 2000);
7- El espacio público como wikiplaza (construcción participativa en red del espacio público).

territorio

A efectos del proyecto wikiplaza definimos «territorio» como la composición resultante de la interacción, compleja, ecosistémica, entre un medio físico y sus habitantes. En esta interacción los sistemas tecnológicos (infraestructuras, redes, dispositivos, flujos, imágenes) constituyen componentes fundamentales de los territorios contemporáneos. A efectos del presente proyecto, entonces, definimos el territorio como la composición de medio físico, habitantes y redes/sistemas de información y comunicación.

[comentarios]

El tipo de territorio del que hablamos tiene una dimensión existencial, hace posible, estimula, ciertas formas de vida y ciertas formas de sociabilidad.

Las partes o capas se componen entre sí con un carácter de «agenciamiento»; son independientes, pero en su composición dan ocasión/lugar a nuevas modalidades de lo real, a nuevas formas de ser en el mundo (ver «agenciamiento» más adelante).

Pensar el territorio como compuesto de medio físico, habitantes y redes, permite pensar en su producción/transformación no sólo como haría la arquitectura o el urbanismo tradicional, interviniendo sobre el medio físico-construido, sino también mediante la propia actividad de los habitantes o la conexión a redes o la incorporación de equipamientos o dispositivos.

Esta forma de interpretar el territorio trasciende las dicotomías geomundo-cibermundo, real-virtual, proponiendo en su lugar territorios complejos físico-digitales, territorios sociotécnicos híbridos, algo que denominamos también territorios cíborg (ver «espacio público híbrido» a continuación).

Este planteamiento implica pensar el territorio como una realidad en continua transformación. Producir territorio se parecería más a cuidar un jardín que a construir un edificio. Para Félix Guattari (*Las tres ecologías*, 1989), la producción de territorio debería atender a la composición de tres ecologías —ambiental, social y mental— y regirse por un paradigma ético-estético. La dimensión estética supone que es una realidad que es necesario inventar —de forma permanente.

Idealmente, cuando intervenimos en la producción social del espacio nuestra relación con este tipo de territorio es de habitante, y no de usuario —como se habla con frecuencia, sobre todo en relación con espacios predominantemente digitales, aunque no exclusivamente (el usuario de la vivienda, el usuario de un servicio público, el usuario de un parque temático).

espacio público híbrido

Espacio urbano que es habitado colectivamente y que se caracteriza específicamente por estar atravesado por flujos digitales (datos, imágenes, conectividad), que amplían y modifican la experiencia tradicional del cuerpo con su medio físico, social y simbólico (en la producción de territorio). La mayoría de los espacios metropolitanos contemporáneos en los que se usan móviles y formas diversas de acceso/conexión a Internet u otras redes digitales son espacios híbridos.

[comentarios]

El adjetivo *híbrido* subraya que no se trata de un espacio construido mediante «capas» independientes y autónomas, —como en la metáfora de los años 80 de lo real y lo virtual— y, más precisamente, que éstas capas, aunque puedan construirse independientemente, no funcionan como tales. Por un lado, la ampliación de la experiencia que hace posible lo digital, supone una modificación cualitativa del espacio físico, el espacio social y el espacio mental. Por otro, las relaciones entre las experiencias ligadas a lo físico y las ligadas a lo digital no son claramente separables sino que se afectan y modifican mutuamente. No habitamos simultáneamente dos espacios, uno físico y otro digital, sino que habitamos un espacio físico-y-digital.

Para expresar esta idea de espacio híbrido, en ocasiones utilizamos también la expresión o el concepto de «territorio cíborg». Éste está asociado a lo que puede llamarse «teoría cíborg» o del «devenir cíborg» (Haraway, 1991; Mitchell, 2003; Hardt y Negri, 2003). *Cíborg* sería un ente que es en parte máquina cibernética y en parte organismo. Desde diversas perspectivas estos autores utilizan la metáfora del *cíborg* para subrayar nuestra responsabilidad sobre las máquinas (Haraway) y el carácter interconectado, con otras personas, con nuestro medio, con frecuencia a través de la mediación de redes maquínicas, de nuestros modos de ser contemporáneos (Mitchell). En este sentido de conexión e interdependencia, el pensamiento *cíborg* focaliza la atención en las redes, los flujos y las conexiones, frente a los límites o los contenedores, enfatizando la dimensión de «ecologías maquínicas» en nuestros habitares contemporáneos. La idea de «arquitectura de límites difusos», enunciada por Toyo Ito (2006) correspondería a una expresión más disciplinarmente arquitectónica de estas cuestiones.

producción social del espacio

Frente a la percepción físico-matemática del espacio dominante en la Modernidad, filósofos y científicos sociales, como por ejemplo, Henri Lefebvre, Manuel Castells o José Luis Pardo, por mencionar tres a cuyas ideas nos hemos aproximado, han enfatizado la condición del espacio como realidad social o cultural, diferente por tanto según las sociedades y las culturas.

La descripción del espacio como producción social corresponde a Henri Lefebvre. Observando los dos términos de la expresión, en primer lugar se puede señalar que, según Lefebvre, el espacio es una producción y no un producto, o sea, que está continuamente haciéndose; en segundo lugar que esta producción tiene un carácter social. No son los arquitectos o ingenieros los que producen el espacio público para Lefebvre; en todo caso, en nuestras sociedades, serían agentes sociales que participan en su producción, diseñando y construyendo la base o la infraestructura sobre la que se desarrollan los procesos sociales.

[comentarios]

Arquitectos como Cedric Price, por ejemplo, trabajaron muy específicamente en esta línea en proyectos como el *Fun Palace* (1965) o el *Interaction Center* (1976), que constituyen una referencia de interés para el proyecto de la wikiplaza (Mathews, 2006).

No se trataría tanto de hablar de participación en los términos más convencionales empleados en el urbanismo contemporáneo, sino de la generación de procesos abiertos, no determinísticos, que hagan posible que los habitantes de los espacios sean sus verdaderos productores/constructores.

ciudades creativas

Serían aquellas ciudades contemporáneas en las que la creatividad constituye un elemento central de su producción, así como de su capacidad de atracción de la población, tanto indígena como inmigrante, con alto nivel de formación, y también para los visitantes (turistas). La creatividad así enunciada se vincula al llamado trabajo inmaterial, esto es el relacionado con la información, el conocimiento, la innovación, la investigación y el desarrollo, y también con lo relacional, lo afectivo, y lo relativo a la cultura, el diseño, el arte y los estilos o formas de vida.

[comentarios]

La idea de «ciudades creativas» se plantea como una alternativa a la deslocalización de los sectores productivos tradicionales (industriales, de servicios) fuera de los centros económicos modernos. Se basa en la transformación de las actividades tradicionales de creación de conocimiento, cultura y afectos en actividad productiva, económica. La emergencia del término industrias culturales forma parte de esta tendencia.

Se relaciona no tanto o no sólo con la existencia de talentos individuales, según el ideal moderno de creatividad, sino con la existencia de un entorno o *milieu* de innovación o creatividad, por lo que algunos autores vinculan la cuestión a las redes sociales, la inteligencia colectiva, la cooperación social y la diversidad, a una producción de lo común (ver más adelante la entrada «commons» o «procomún»).

Este nuevo escenario plantea diversas problemáticas, entre otras, la de la transformación de las prácticas culturales de actividad liberadora en auto-empresarialidad, la de las transformaciones de las instituciones ligadas a la transmisión y generación de conocimiento en proyectos empresariales, o las de las nuevas condiciones de los trabajadores culturales, que algunos proponen como cognitariado (una especie de *proletariado del conocimiento*; Bifo, 2003).

Una de las dimensiones de la wikiplaza es la de su integración, crítica, en las nuevas redes de creatividad e innovación urbanas.

commons, procomún

Commons [del inglés] o *procomún* serían los recursos, entornos o espacios del común, alternativos a los dominios tradicionales de lo privado y lo público.

> Por common nos referimos, en primer lugar, a los bienes comunes del mundo material —el aire, el agua, los frutos de la tierra y todos las riquezas de la naturaleza— que en los textos políticos clásicos europeos se reclaman con frecuencia como la herencia de la humanidad en su conjunto, para ser compartida entre todos. Consideramos también como commons, más significativamente, los resultados de la producción social que son necesarios para la interacción social y la continuidad de la producción, tales como los conocimientos, lenguajes, códigos, información, afectos y demás.
>
> Esta noción del procomún, de los *commons*, no sitúa a la humanidad separada de la naturaleza, como su explotadora o como su custodia, sino que se centra en las prácticas de interacción, cuidados y cohabitación en un mundo común, que promoviendo lo beneficioso y limitando lo perjudicial. En la era de la globalización, las cuestiones del mantenimiento, la producción y al distribución de los común en estos dos sentidos y en los marcos socioeconómicos y ecológicos se convierten en cada vez más centrales.
>
> Hardt y Negri, 2009

Para definir los *commons*, en general, se pueden considerar tres aspectos:

1- El recurso que se comparte;
2- la comunidad que lo comparte;
3- las reglas, normas o protocolos que la comunidad se da a sí misma para su gestión.

[comentarios]

Aunque la tradición moderna, con su énfasis en lo público y lo privado, ha tendido a invisibilizar los comunes, nuevas realidades como Internet (sobre todo la producción de contenidos) o el software libre han vuelto a hacer visible su importancia renovada en la «Sociedad Red», basada en los recursos compartidos que constituyen las propias redes.

La necesaria dimensión común de las economías reticulares, basadas en el conocimiento y la innovación hacen que desde el punto de vista de la producción se haga énfasis en la necesidad de defensa y promoción de los *commons*: ciudades y entornos creativos, *innovation milieux*, educación, promoción de redes sociales... que se intentan compatibilizar de forma paradójica con nuevos mecanismos de cercamiento de la producción cognitica y cultural (leyes de propiedad intelectual, patentes, copyrights, privatización de la educación).

Desde un punto de vista político, los espacios y recursos del común, los *commons*, responden por un lado a los deseos de auto-organización y autonomía de las comunidades respecto del estado o los modelos empresariales.

Por otro lado, el reconocimiento de la metrópolis como *commons*, como fábrica difusa, plantea la demanda de la retribución (renta) a cambio de esta producción de bienes que generan beneficios para el conjunto de la sociedad.

Christopher Kelty (2008) propone un concepto relacionado con el de *commons* para definir el ámbito del software libre, que estimamos también de interés para la wikiplaza; se trata del concepto de «público recursivo», que definiría una esfera pública particular, cuya producción, crítica y transformación permanente sería su aspecto caracterizador.

software libre, cultura libre

Software libre es aquel software que se distribuye con licencia GPL («General Public License»; http://www.gnu.org/licenses/gpl.html) y similares, que establece una serie de libertades para sus usuarios, como son, la libertad de usar el software, la libertad de copiarlo y dar una copia «a tu vecino», la libertad de leer el código fuente y modificarlo para adaptarlo a otras necesidades y la libertad de redistribuir copias del software modificado. La licencia GPL añade a estas libertades la condición de que las nuevas versiones del software se distribuyan indicando los autores de las versiones anteriores, y en las mismas condiciones (libertades) del software original.

Actualmente, existen alternativas «libres» para la mayor parte de las funciones que pueden desarrollarse con software, destacando determinados productos como el sistema operativo *Linux* y su distribución *Ubuntu*, el software para servidores *Apache*, el software de base de datos *MySQL*, los *CMS Drupal* y *Wordpress* o el cliente web *Mozilla Firefox*, por su uso global y su fiabilidad, superiores a las alternativas propietarias.

Cuando hablamos de software libre no sólo denotamos los productos específicos, sino que nos referimos a una comunidad global de programadores, usuarios y empresas, a unas prácticas productivas y de innovación, a una cierta ética o cultura —la denominada «ética hacker» (Himanen, 2002)—, y a una economía alternativa a la economía hegemónica de la propiedad y el mercado (Benkler, 2006).

Existe una intensa experimentación en la traslación de la cultura del software libre a otros ámbitos culturales de base digital, como puede ser los de la música, los textos, el vídeo, la imagen, la investigación, la educación y el hardware. Las licencias Creative Commons y otras establecen el marco legal de este tipo de producciones de cultura libre (http://www.creativecommons.org).

La wikiplaza plantea tanto el uso exclusivo de software libre para su producción, como la propia conceptualización del proyecto como un producto libre y de código abierto (FLOS; «Free Libre Open Source»). En este sentido, la wikiplaza se presenta como un prototipo de la ciudad/el territorio de código abierto.

[comentarios]

La idea y el desarrollo del concepto y el marco legal del software libre se debe a Richard Stallman (1984) y la Free Software Foundation (http://www.fsf.org). Stallman en el momento de iniciar el proyecto era programador del *MIT* (Instituto Tecnológico de Massachusetts, Estados Unidos).

El desarrollo de Internet, y de la WWW paralelos al desarrollo del software libre constituyen el medio que hace posible la producción distribuida, en red que lo caracteriza.

Las particulares condiciones del software libre y la historia durante los últimos 25 años de las comunidades que lo adoptaron han dado lugar, a un movimiento, el del software libre, de gran relevancia tecnológica, cultural, económica y política (Kelty, 2008).

Desde el punto de vista tecnológico, productivo y de la innovación el software libre demuestra que es posible desarrollar mejores productos —más transparentes, más accesible, más fiables— desde marcos no empresariales-propietarios, a través de redes abiertas y colaborativas que comparten el conocimiento como un recurso común.

Desde el punto de vista económico el software libre genera una economía que no se basa en la propiedad y la exclusión (patentes, copyrights) sino en el compartir recursos y en la prestación de servicios que es posible producir a partir de estos recursos compartidos (commons), generando ecologías sociales más libres, incluyentes e igualitarias.

El software libre y la cultura libre tratan la información y el conocimiento como bienes comunes, que son generados de manera colectiva, y de los que en consecuencia pueden beneficiarse el conjunto de la comunidad.

agenciamiento, máquina ecosófica

Son éstos conceptos creados por Gilles Deleuze y Félix Guattari. «Agenciamiento» hace referencia a una composición de elementos heterogéneos que da ocasión a un nuevo acontecimiento de lo real. Un ejemplo típico es el de jinete, montura, caballo, en el que se componen humanos, artefactos y animales para producir una realidad, que de acuerdo con los autores, supone una nueva forma de ser/actuar en el mundo. «Agenciamiento» estaría directamente relacionado con el término o concepto de «agencia», capacidad o potencia de hacer.

«Máquina», en una acepción diferente a la de la máquina técnica o mecánica, es un concepto empleado en «Mil Mesetas» (Deleuze y Guattari, 1980), que es posteriormente desarrollado por Félix Guattari (1995). Puede verse como una formulación más compleja del concepto de «agenciamiento». Guattari lo propone para sustituir el concepto de «estructura». «Máquina» para Guattari sería entonces una composición de elementos heterogéneos —subjetivos, sociales, técnicos, espaciales, fisicos, procesuales— que acotan unas ciertas condiciones de producción de lo real. Frente a la «estructura», la «máquina» guattariana se caracterizaría por su finitud, su precariedad, su estar permanentemente al borde de la destrucción, su conexión con lo irreversible, su carácter ético-estético. En este sentido Guattari habla, o podría hablar, de la máquina capitalista, la máquina televisión, la máquina centro comercial, la máquina centro social o la máquina wikiplaza.

[comentarios]

En la práctica de hackitectura usamos la expresión «máquinas ecosóficas» para describir los proyectos o situaciones arquitectónicas que nos interesan, que por un lado proponen nuevas máquinas —nuevos procesos, subjetividades, relaciones sociales, relaciones tecnologías-cuerpos...— y por otro, lo que pretendemos denotar con el adjetivo ecosófico, suponen o contribuyen a generar nuevas ecologías en las tres dimensiones propuestas por Guattari, la ecología ambiental o técnica, la ecología social y la ecología mental. En cuanto a la ecología mental, el objetivo de la ecosofía, y de las máquinas ecosóficas, sería el de la multplicación de las singularidades.

heterotopía

«Heterotopía» es un concepto que tomamos de Michel Foucault, y de los comentarios a este autor hechos por Beatriz Preciado:

> Existen, y esto probablemente en toda cultura, en toda civilización, lugares reales, lugares efectivos, lugares que están diseñados en la institución misma de la sociedad, que son especies de contra-emplazamientos, especies de utopías efectivamente realizadas en las cuales los emplazamientos reales, todos los otros emplazamientos reales que se pueden encontrar en el interior de la cultura están a la vez representados, cuestionados e invertidos, especies de lugares que están fuera de todos los lugares, aunque sean sin embargo efectivamente localizables.
>
> Foucault, 1967

[comentarios]

Si bien la wikiplaza ha existido como lugar real en los diversos prototipos ensayados entre 2009 y 2010, y el proyecto se desarrolla como una caja de herramientas que puede usarse para construir lugares reales y permanentes, a la vez, identificamos en el proyecto una dimensión heterotópica que consistiría en su carácter de contra-lugar, en el que se ponen en práctica, de momento temporalmente, otras formas de relacionarnos individual y socialmente con el espacio y las tecnologías, artefactos y redes de información y comunicación.

[Bibliografía]

Manuel CASTELLS, 1997 [edición original en inglés 1996], *La era de la información. Economía, sociedad y cultura*. *Volumen 1: La sociedad red*, Alianza Editorial, Madrid

Gilles DELEUZE, Félix GUATTARI, 1999 [edición original en francés de 1991], *¿Qué es la filosofía?*, Anagrama, Barcelona

Donna HARAWAY, 1991, "A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century" en *Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature*, Routledge, 1991, Nueva York, pp.149-181

Michael HARDT, Antonio NEGRI, 2003, *Multitude: War and Democracy in the Age of Empire*, Hamish Hamilton – Penguin, Nueva York

Félix GUATTARI, 2000 [orig. 1989], *Las tres ecologías*, Pre-textos, Valencia

Toyo ITO, 2006, *Arquitectura de límites difusos*, Gustavo Gili, Barcelona

Toyo ITO, 2000, *Escritos*, Colegio Oficial de Aparejadores y Arquitectos Técnicos de Murcia, Murcia

Henri LEFEBVRE, 1992 [edición original en francés de 1974], *The Production of Space*, Wiley-Blackwell, Londres

William J. MITCHELL, 2003, Me ++. *The Cyborg Self and the Networked City*, The MIT Press, Cambridge

Stanley MATHEWS, 2006, *From Agit-Prop to Free Space*. The Architecture of Cedric Price, Black dog publishing, Londres

Franco BERARDI Bifo, 2003, *La fábrica de la infelicidad. Nuevas formas de trabajo y movimiento global*, Traficantes de Sueños, Madrid

Christopher M. KELTY, 2008, *Two Bits. The Cultural Siginficance of Free Software*, Duke University Press, Durham and London

Michael HARDT, Antonio NEGRI, 2009, *Commonwealth*, Belknap Harvard, Cambridge

Pekka HIMANEN [prólogo de Linus Torvalds; epílogo de Manuel Castells], 2002 (edición original en inglés de 2001), *La ética del hacker y el espíritu de la era de la información*, Destino, Barcelona

Yochai BENKLER, 2006, *The Wealth of Networks. How Social Production Transforms Markets and Freedoms*, Yale University Press, New Haven & Nueva York

Gilles DELEUZE, Félix GUATTARI, 1988 [edición original en francés de 1980], *Mil Mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*, Pre_Textos, Valencia

Félix GUATTARI, 1995 [traducción Paul Baines, Julian Pefanis; edición original en francés 1992], *Chaosmosis. An ethico-aesthetic paradigm*, Indiana University Press, Bloomingdale-Indianapolis

Michel FOUCAULT, 1984 [transcripción de conferencia de 1967], *De los espacios otros*, en: http://caosmosis.acracia.net/?p=1380

redes

PARIS

Concepto:
hackitectura.net
Sergio Moreno Páez
Jose Pérez de Lama
Pablo de Soto
Laura H. Andrade

Ewen Chardronnet
Benjamin Cadon labomedia.net
David Juarez Latimer-Knowles straddle3.net

Arquitectura y construcción:
David Juarez Latimer-Knowles straddle3.net
Michele Pecoraro straddle3.net
Pablo Neil
Gepeto Queralt

Dinamización y coordinación de programa:
Corinne Laurent Dell'accio

Diseño interior | Mobiliario:
Belén Barrigón
Borja Baños
Carlos Bauza

Desarrollo de sistemas y equipo técnico:
hangar .org
Lluis Gómez i Bigordà
Pedro Soler
labomedia.net
Benjamin Cadon
Douglas Couto
Elise Dumax
Galyna Khoma
David Pello ladecadence.net
Xavi Manzanares noconventions.mobi/x!/
Francisco Cruz Araña xsto.info

Coordinación mediación:
Jocelyne Quelo labomedia.net

Mediadores:
Alexandre Berthier
Olivier Baudu
Ivan Soteras
Giulia Ferrari
Tiago Fazito

Documentación vídeo:
Alex Muñoz

Visuales:
Javier Milara

Catering:
David Orriols

Producción:
Laura H. Andrade

Dirección:
Sergio Moreno Páez hackitectura.net

FIGUERES

Concepto:
Nuria Ruiz
David Juarez Latimer-Knowles straddle 3.net

hackitectura.net
Laura H. Andrade
Sergio Moreno Páez,
Jose Pérez de Lama,
Pablo de Soto

Coordinación taller niños:
Penélope Serrano
Susanna Tesconi

Coordinación taller jóvenes:
Carles Sora

Taller salud mental:
robinsonesurbanos.org
Ramon Salido
Alfredo Viñas

Arquitectura y construcción:
straddle 3.net
David Juarez Latimer-Knowles
Michele Pecoraro

Mediación y documentación:
Griselda Casadellà
José Perez de Lama hackitectura.net

Realización WebTV:
surt.tv
Eva Cruels
Esmeralda Serrano
Agueda Bañón Barcelona
Tina voreadi
Leo Sanchis
Paula Kleiman
Maria Pia Garrido
Mar Bassols
Luciana Fleischman
Valentina Meseri ecosianima.net

Desarrollo de sistemas y equipo técnico:
Xavi Manzanares noconventions.mobi/x!/
Pablo Martín Caedes
Francisco Cruz Araña xsto.info

Documentación Vídeo:
Alex Muñoz

Producción y dirección
hackitectura.net
Laura H. Andrade
Sergio Moreno Páez

CÁCERES

Concepto:
arquitecturascolectivas.net
hackitectura.net

Coordinación taller niños:
Penélope Serrano
Susanna Tesconi

Arquitectura y construcción:
arquitecturascolectivas.net

Realización WebTV:
Esmeralda Serrano surt.tv
Odile Carabantes surt.tv

Equipo técnico:
Pablo Martín aka Caedes

Documentación Vídeo:
Alex Muñoz

Producción y coordinación:
hackitectura.net
Laura H. Andrade
Sergio Moreno Páez

PASAIA

Concepto y coordinación general:
arquitecturascolectivas.net
David Juarez Latimer-Knowles
Josemi Martínez Rico
Jon Begiristain
Arantxa Mendiharat

hackitectura.net
Sergio Moreno Páez
José Perez de Lama

Coordinación taller niños:
Penélope Serrano
Susanna Tesconi

Coordinación taller fabricación digital:
José Perez de Lama hackitectura.net
David Pello ladecadence .net

Colaboradores taller fabricación digital:
Belén Barrigón
Borja Baños
Auxi Sánchex Hermosín
María Salido Suárez
Loles Ramos Ruiz
Aitor Leceta

Taller herramientas digitales:
lorea.cc
ellnvi
Lord Epsylon
David Juarez Latimer-Knowles straddle 3.net

Arquitectura y construcción:
arquitecturascolectivas.net

Equipo WebTV y equipo técnico:
Misael Rodriguez
Pedro Soler
Josian Llorente tabakalera.eu
Maite Fernández tabakalera.eu
Pilar Monsell

Documentación Vídeo:
Alex Muñoz

Producción:
arquitecturascolectivas.net
Belén Barrigón
Borja Baños
hackitectura.net
Laura H. Andrade
Sergio Moreno Páez

IMÁGENES

L_s autor_s de las fotografías son:

Belén Barrigón
Javier Milara
Alex Muñoz
José Pérez de Lama,

excepto las de las páginas:
59_Asociación MO5.com
73_Eva Piñeiro + Leo Luna
23_Imágenes del esquema de la Plaza de las Libertades:
«Spots»
Realities United
«Coldplay video set»
Peter Wynne-Willson
«The BioWall»
Logic Systems Laboratory
«Plailly»
EURELIOS
«Target Breezeway»
Electroland
«Interactive + generative system»
STANZA

() {: |: &};:

WikiPlaza presenta el trabajo de investigación práctica y teórica llevado a cabo entre 2005 y 2010 por *hackitectura.net* y una amplia red de colaboradores en torno a la construcción social y participativa del espacio público con la mediación de las tecnologías de la información y la comunicación. El trabajo propone la composición de las experiencias de la cultura hacker y el software libre, de los movimientos sociales y la comunicación independiente que tienen lugar en torno al cambio de siglo, para la producción de «máquinas ecosóficas», esto es, de ecologías técnicas, sociales y mentales alternativas a las del neoliberalismo dominante que favorezcan y estimulen la emancipación, la autonomía y la generación de espacios del común. El subtítulo, «Request For Comments», además de un pequeño homenaje a los pioneros de Internet, plantea que se trata de un trabajo en proceso, abierto y disponible para ser cuestionado, usado, modificado y versionado. Nuestro deseo es que WikiPlaza pase de ser un nombre propio a convertirse en un nombre común, el de aquellos espacios-laboratorios públicos conectados y equipados, auto-gestionados de forma abierta, horizontal y experimental por parte de la ciudadanía. En este proceso de investigación, además, lo hemos pasado bien. ¡Esperamos que los lectores y lectoras también lo disfruten y que, de múltiples maneras, hagan suyas las ideas y herramientas que aquí publicamos!

Centro de Estudios Andaluces
CONSEJERÍA DE LA PRESIDENCIA
Instituto Andaluz de las Artes y las Letras
CONSEJERÍA DE CULTURA