

4

Cambio

Efraín Foglia

1973, Ciudad de México

Doctor en Bellas Artes por la Universitat de Barcelona.

Especializado en NewMedia Art por la Bauhaus-Universität Weimar, Alemania.

Licenciado en Diseño de la Comunicación Gráfica por la Universidad Autónoma Metropolitana, Ciudad de México.

En 2015 ha acabado su investigación postdoctoral en la UNESP São Paulo Brasil.

Efraín Foglia es diseñador en interacciones digitales, investigador y docente. Su trabajo se posiciona en la intersección del Diseño, activismo ciudadano y tecnologías de la comunicación. :: Miembro fundador de guifi.net, la red de telecomunicaciones autogestionada más grande del mundo :: Es promotor de infraestructuras abiertas en España, México, Brasil y Reino Unido. :: En 2011 funda Mobilitylab plataforma para el diseño de interacciones físicas y digitales ::

Dentro de sus líneas de investigación se encuentran:

- El concepto de “movilidad contemporánea” como ficción de progreso.
- El rediseño de las tecnologías por parte de la ciudadanía para el beneficio colectivo.
- El diseño abierto _Open Design_ como herramienta de mejora social.
- El diseño de sistemas de comunicación experimental y alternativa para la ciudadanía.

Investigación doctoral desarrollada en la Universitat de Barcelona: Arte en la MediaCity. La evolución de la ciudad contemporánea, una visión crítica desde el arte.

<http://www.efrainfoglia.net/>

<http://www.mobilitylab.net/>

<http://www.guifival.net/>

Cambio

Por Efraín Foglia

Los procesos de cambio siempre han ido acompañados de una reflexión profunda que ayuda a rediseñar los ejes vertebradores de nuestra forma de construir sociedad. Un mismo proceso comunitario puede tener visiones poliédricas que modelarán el futuro de nuestras prácticas creativas. Cambiar por cambiar no tiene sentido, necesitamos preguntas que nos motiven a crear nuevos procesos y debates, con el fin de sentir que el cambio es sinónimo de avance o mejora.

Entendemos que el cambio vinculado a la cultura maker debe ser consecuencia de un proceso de reflexión en sintonía con el momento actual de nuestra sociedad. Dicho debate lo debemos ubicar en el escenario de una sociedad que pretende ser participativa y que cuestiona sistemas anquilosados provenientes del capitalismo voraz. La discusión la debemos centrar en el campo de lo político más que en lo técnico. Debemos evitar un lenguaje excesivamente tecnológico en el análisis del fenómeno maker y poner la lupa en el impacto social producido por el mismo.

Los cambios políticos nos anuncian tiempos en los que debemos crear nuevas diagnós y resignificar nuestras prácticas culturales y creativas; todo esto no debe ser ajeno a los nuevos escenarios productivos como el del fenómeno maker. En este texto apostamos por tres líneas de análisis. La primera es **Claridad**, en la cual intentamos tratar sin paliativos lo que sucede con el fenómeno maker. La segunda es **Futuro**, en dónde nos hacemos preguntas relacionadas a los posibles vínculos de lo maker con la sociedad. Finalizamos con **Propuesta**, aquí dibujamos ideas que consideramos importantes para la evolución de la fabricación digital desde una perspectiva socio-política.

La claridad como columna vertebral

“La nube” (cloud computing) es la infraestructura que almacena los datos en las redes digitales y que puede representar aquel cajón en donde vaciamos todo nuestro imaginario en forma de bits. La idea de la nube de igual forma, refleja de forma directa la idea de opacidad. La nube está allá arriba, pero es difícil visualizar lo que pasa dentro de ella. Hemos confiado

nuestros saberes a un ecosistema opaco que está gestionado por empresas capitalistas, que tienen por religión la monetización de todo lo que se mueva.

Dicha falta de transparencia, total o parcial, nos exige trabajar en explicaciones claras, directas e inclusivas para poder asumir los retos que nos representan la irrupción de nuevas tecnologías en nuestro ecosistema social. Por lo tanto, declaramos que la cultura maker está inmersa, en alguna medida, en este mismo concepto de opacidad de la nube. Encontramos información confusa acerca de la estructura política y social que se emprende al hablar de un espacio maker. No tenemos tan claro lo referente a las tecnologías que articulan este fenómeno cultural. Nos hace falta entender cual puede ser nuestro papel en los espacios de fabricación digital y cuales serán nuestras obligaciones. Los espacios maker ¿son para todos?, ¿son gratis?, ¿son del primo del alcalde?, ¿es dinero público que usó el alcalde para conformarlos y por lo tanto tenemos derecho sobre ellos?, ¿le estamos pagando la fiesta a los maqueros con nuestros impuestos?

Para aclarar dichos temas a profundidad, exigimos una visión alejada del triunfalismo californiano neocon. Rechazamos el relato del teenager que con una idea genial se convierte en la columna vertebral de la economía capitalista. No hay tercera, ni cuarta, ni quinta revolución tecnológica si no tenemos claras las consecuencias de estas. La revolución tecnológica no se puede basar en contar los beneficios de vender tecnologías, hay que concretar cuales son los beneficios sociales que obtenemos al usarlas. Por dura que se la realidad, hay que contarla; la realidad bondadosa y feliz, ya nos la está contando la revista *Wired*.

A continuación desarrollamos en forma de lista los postulados de nuestros tres conceptos propuestos anteriormente. Entendemos cada una de estas líneas como peticiones que deben ayudar a entender la estructura de la cultura maker. Proponemos el ejercicio de soplar y soplar la nube para que la opacidad se disipe.

Claridad:

1. Explicar claramente la estructura económica del espacio maker. Hay que aclarar como se conforma la sostenibilidad de dicho sitio.

Rechazamos el relato del teenager que con una idea genial se convierte en la columna vertebral de la economía capitalista.

2. Definir el tipo de modelo de negocio que busca el espacio maker. De igual forma se debe aclarar el tipo de modelo social que se pretende conformar, si es que lo hay.
3. Concretar las directrices legales en el ámbito de la autoría de lo diseñado o construido en el lugar. Se debe tener claro la autoría, obra derivada y derechos de explotación a nivel económico y autoral.
4. Aclarar si existe algún tipo de proyecto comunitario o solo se está hablando de consumo y prestación de servicios.
5. Definir que se busca exactamente al montar un espacio maker. Concretar los objetivos y publicarlos.
6. Exponer cual es la estructura organizativa y el formato legal de la organización. Debe quedar claro quién es el dueño.
7. Definir bien el perfil del usuario deseado. No vale jugar al "es para todos". Hay que incidir en aclarar mejor las capacidades y limitantes del espacio maker. Debe de quedar claro el beneficio y el grupo concreto que lo recibirá.
8. Establecer si existe un compromiso con el entorno. Es necesario aclarar si hay un vínculo con el vecindario, barrio o grupo concreto. Es fundamental definir si se pretende catalizar una comunidad de colaboración o simplemente de consumo.
9. Explicar los protocolos tecnológicos usados en la construcción digital. ¿Usaremos software privativo?, ¿código abierto?...

Futuro:

1. Definir objetivos del proyecto a corto, mediano y largo plazo. Se necesita entender a dónde se quiere llegar.
2. Proyectar relaciones de futuro. Definir una hoja de ruta de las relaciones que se plantean con instituciones formales e informales.

3. Imaginar la arquitectura de los espacios maker a nivel físico y virtual. Al imaginar se construye, y con un prototipo se debería mostrar la propuesta del ecosistema maker que responda a la realidad contemporánea.
4. Definir la relación que se busca con la administración pública. Se necesita saber el tipo de dependencia o independencia que se pretende a nivel presupuestario y a nivel mediático.

Propuesta:

Esta declaración está teñida por una visión personal basada en experiencias socio-tecnológicas reales. No por ello las propuestas están carentes de conflicto.

1. Reducir gradualmente la nomenclatura maker y generar nuevos imaginarios que trasciendan a la imagen sesgada creada por la industria mediática del fenómeno maker. El concepto maker no debe fagocitar muchas prácticas históricas que han dado base a la cultura hacking, colaborativa y de diseño experimental.
2. Buscar fusiones orgánicas con instituciones educativas y complementar las diversas especialidades del conocimiento ya asentadas en ellas.

3. Generar un marco crítico en relación el debate de la ecología tecnológica, la responsabilidad social y la sostenibilidad económica.
4. Expandir la idea de la construcción digital a muchas otras parcelas que han trabajado históricamente con la creación: Diseño, Arte, Carpintería, Arquitectura, diseño de prótesis médicas, etc. El fenómeno maker en principio es una expansión de dichos ecosistemas productivos, no nace por generación espontánea.
5. Proyectar planes didácticos para enseñar a las personas la tecnología que fundamenta la construcción digital. Se debe entender la historia, el desarrollo y la actualidad de los artefactos que nos permiten dar forma a los laboratorios maker.
6. Exigir a los espacios maker que reciben financiación pública, que por norma generen retornos sociales y de inclusión.
7. Generar procesos de certificación (con expertos externos) en donde se explique si dichos espacios makers cumplen las normas éticas en el ámbito del reciclaje, impacto ambiental, y en temas de contratación de su personal.

