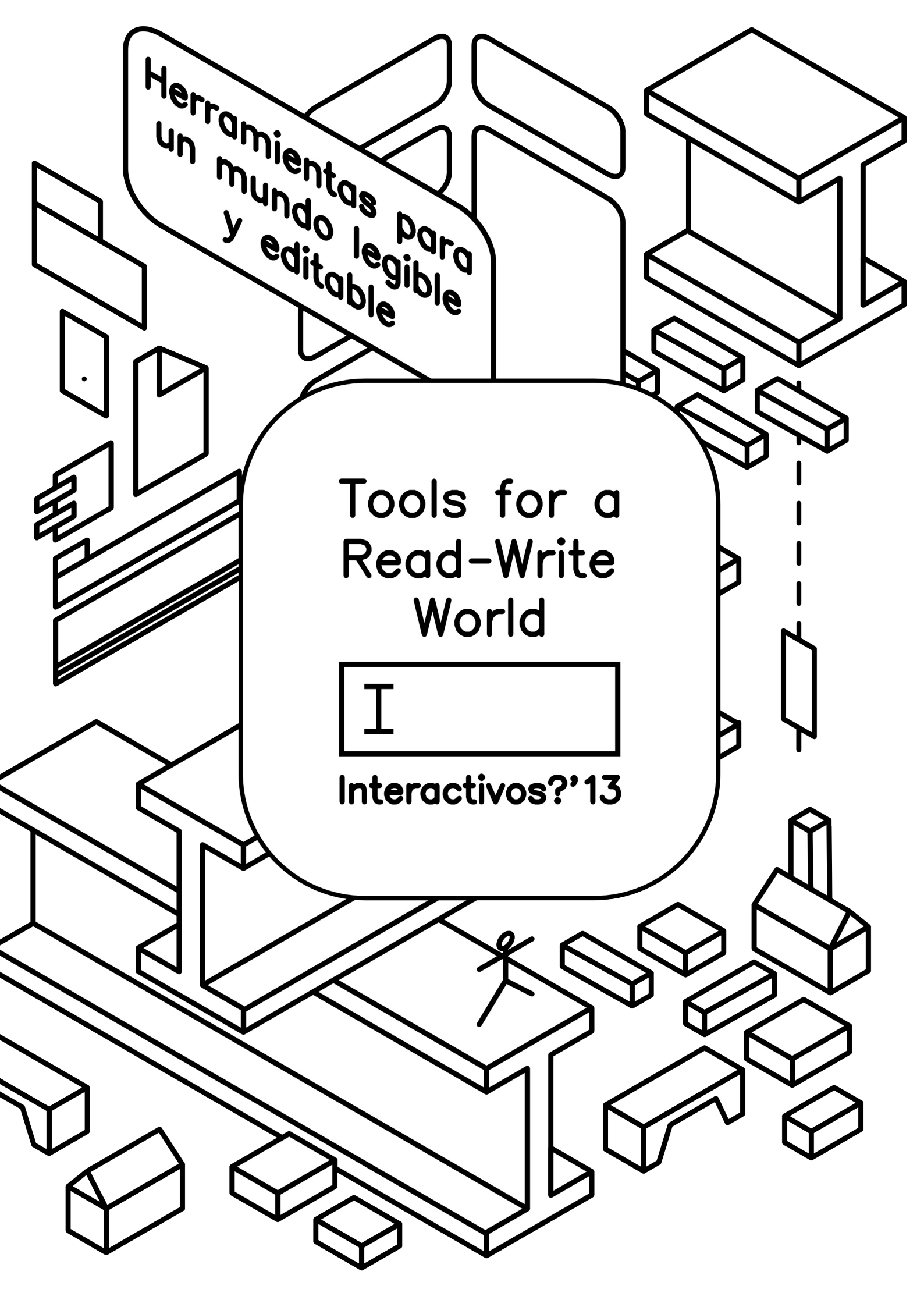


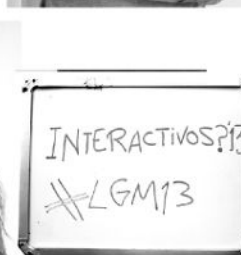
Herramientas para
un mundo legible
y editable

Tools for a Read-Write World

I

Interactivos?'13





Tools for a Read-Write World

I

Interactivos?'13

Designers, illustrators and other artists depend on digital tools. They operate on bits and bytes that can be potentially viewed, copied or published instantaneously and without loss. Practices have become networked and distributed, challenging conventional ideas about who might call herself a specialist and what counts as a professional job. Relations between users and producers have radically changed, at least in theory.

In a Read-Write world, any user has permission to view or make changes to files, has the ability to link materials, learn from them and break them.

Tools function as probes in a web of connections, where communication technologies, digital materialities, systems for distribution and production conflate. We take the notion of "Read-Write" to extend beyond just the "canvas" (the pixels of an image, the contents of a document), into software itself, and the related standards, platforms, frameworks, hardware and ways of doing.

Tools are cultural objects that we think deserve attention. They constitute a vital part of creative practice. In the shape of a paint brush, the kink of a bezier curve, the change that a filter exerts over an image, they make a work what it is. Unfortunately, tools are often full of assumptions, suffering from overdetermined functionality. While physical tools can be easily altered or combined, digital tools are hard to penetrate, even more if they appear "easy to use." Paradoxically, use-driven development and notions

Los diseñadores, ilustradores y otros artistas dependen de las herramientas digitales. Operan con bits y bytes que potencialmente pueden ser vistos, copiados o publicados instantáneamente sin que haya pérdidas. Las prácticas de trabajo han pasado a ser en red y distribuidas, lo que supone un reto a ideas convencionales sobre quién puede considerarse a sí mismo especialista y qué se tiene en cuenta para que un trabajo sea profesional. Las relaciones entre usuarios y productores han cambiado radicalmente, al menos en teoría. En un mundo legible y editable cualquier usuario tiene permiso para ver y hacer modificaciones en archivos, tiene la capacidad de enlazar materiales, aprender de ellos y romperlos.

Las herramientas funcionan como sondas en una web de conexiones en la que las tecnologías de la comunicación, las materialidades digitales y los sistemas de distribución y producción se entremezclan. Tomemos la noción de "leer y editar" para extenderla más allá del "lienzo" (los píxeles de una imagen, los contenidos de un documento) al software mismo, y a los estándares, plataformas, marcos de trabajo, hardware y modos de hacer relacionados.

Las herramientas son objetos culturales que creemos que merecen atención. Constituyen una parte vital de la práctica creativa. La forma de un pincel, el giro de una curva bezier, el efecto que produce un filtro sobre una imagen, hacen que la obra sea lo que es. Desafortunadamente, las herramientas suelen estar llenas de asunciones y padecen de una funcionalidad sobre-determinada. Mientras que las herramientas físicas pueden fácilmente ser alteradas o combinadas, las digitales son difíciles de franquear, aún más si parecen "fáciles de usar". Paradójicamente, el desarrollo derivado del uso y las nociones de "buen diseño" pueden tender hacia la normalización, lo que complica el camino hacia usos no previstos.

of "good design" can tend toward normalization, making unforeseen usage difficult.

We find the culture of development that has grown out of the Free Software movement inspiring. It sparked the creation of new tools informed by a new type of practice: collaborative editing software; versioning systems for shared software development; and secure, reliable web applications, among others. Because the source code of such programmes is available to any user, F/LOSS tools are virtually polymorphic: they welcome divergence, alteration and exchange.

GIMP, a software for pixel-image editing; Scribus, a professional layout and publishing software; and Inkscape, an open source SVG graphics editor, are just a few of the tools available for those who want to design and publish with Free Software. While we are grateful that those and other applications are being actively developed in the Libre Graphics community, we think that simply replacing proprietary tools by F/LOSS does not do justice to the possibilities available.

As such, we present a series of projects which have been collaboratively developed during a two week workshop held in Madrid from April 15-27, 2013. The workshop is a collective platform for research, production, and learning. The work has been carried out in multidisciplinary groups comprised of project leaders and interested collaborators. A team of advisors provides conceptual and technical advice.

Interactivos?'13: Tools for a Read-Write World is the latest in Medialab-Prado's series of Interactivos? research and production events. Interactivos? provides a platform for artists, designers and educators to engage actively with software and hardware technologies in the form of production- and seminar-based workshops. With the goal of contributing to the development of local communities of cultural producers, Interactivos? offers a space for reflection, research, and collaborative work.

Nos parece inspiradora la cultura del desarrollo que ha nacido a raíz del software libre. Ha originado la creación de nuevas herramientas a la luz de un nuevo tipo de práctica: el software de edición colaborativa; sistemas de versiones para desarrollo compartido de software; y aplicaciones web seguras y fiables, entre otras. Dado que el código fuente de esos programas está disponible para cualquier usuario, los manuales F/LOSS son virtualmente polimórficos: invitan a la divergencia, la alteración y el intercambio.

GIMP, un software para la edición de imágenes digitales; Scribus, un software para edición y maquetado profesional; o Inkscape, un editor de gráficos vectoriales de código abierto, son sólo unas de las pocas herramientas disponibles para aquellos que quieran diseñar y publicar con software libre. A la vez que agradecemos que estas y otras aplicaciones se están desarrollando activamente por la comunidad Libre Graphics, pensamos que simplemente sustituir herramientas propietarias por herramientas F/LOSS no hace justicia a todas las posibilidades existentes.

Por ello presentamos una serie de proyectos que se han desarrollado colaborativamente durante dos semanas de taller en Madrid del 15 al 27 de abril de 2013.

El taller es una plataforma colectiva para la investigación, la producción y el aprendizaje. El trabajo se ha llevado cabo en grupos multidisciplinares formados por los autores del proyecto y colaboradores interesados, con el consejo técnico y conceptual de un equipo de asesores.

Interactivos?'13: Herramientas para un mundo legible y editable es la última edición de los eventos de investigación y producción Interactivos? organizados por Medialab-Prado. Interactivos? ofrece una plataforma para artistas, diseñadores y educadores que conecta directamente con tecnologías de software y hardware en forma de taller de producción y seminario. Con el objetivo de contribuir al desarrollo de comunidades locales de productores culturales, Interactivos? ofrece un espacio para la reflexión, la investigación y el trabajo colaborativo.

Grapa

Libre Cópia

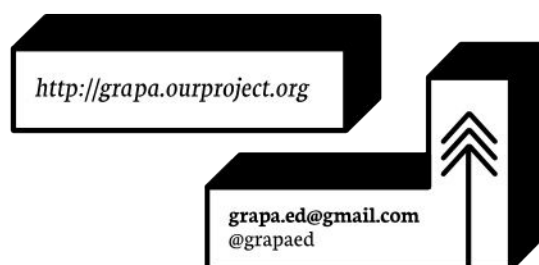
Grapa (Staple): A Journey to the Promised Land of Publishing with Free Tools is a site dedicated to promote libre edition and publication. We are mediators between projects and users interested in the topic: we visualize tools, and thoughts on the subject; we make documentation; we propose new approaches, audiences and models for the editorial tasks.

We are interested in exploring and building the concept of a **Free/Libre Open Publishing Lab**, that began in Medialab-Prado. That is, to create a workgroup focused on the the development and gathering of software, hardware and practices to rethink the printed culture.

Grapa: Viaje a la tieria prometida de la edición con herramientas libres, es un sitio dedicado a promover la edición y publicación libres. Somos mediadores entre proyectos y usuarios interesados en el tema: visibilizamos herramientas y reflexiones sobre el tema; hacemos documentación; proponemos nuevas aproximaciones, públicos y modelos para el quehacer editorial.

Estamos interesados en seguir explorando y construyendo el concepto **Free/Libre Open Publishing Lab**, iniciado en el Medialab-Prado. Es decir, en crear un grupo de trabajo centrado en el desarrollo y recopilación de software, hardware y prácticas para repensar la cultura impresa.

Daniela Brill [Colombia], Diego Paonessa [Argentina], Enrique César [México], Olatz Otalora [País Vasco], cAp0 [Colombia], Lila Pagola [Argentina], Mónica Sánchez [España], Zahara Cerezo [España].



Grapa is licensed under the Creative Commons BY-NC-SA 3.0 license. Full license at <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0>



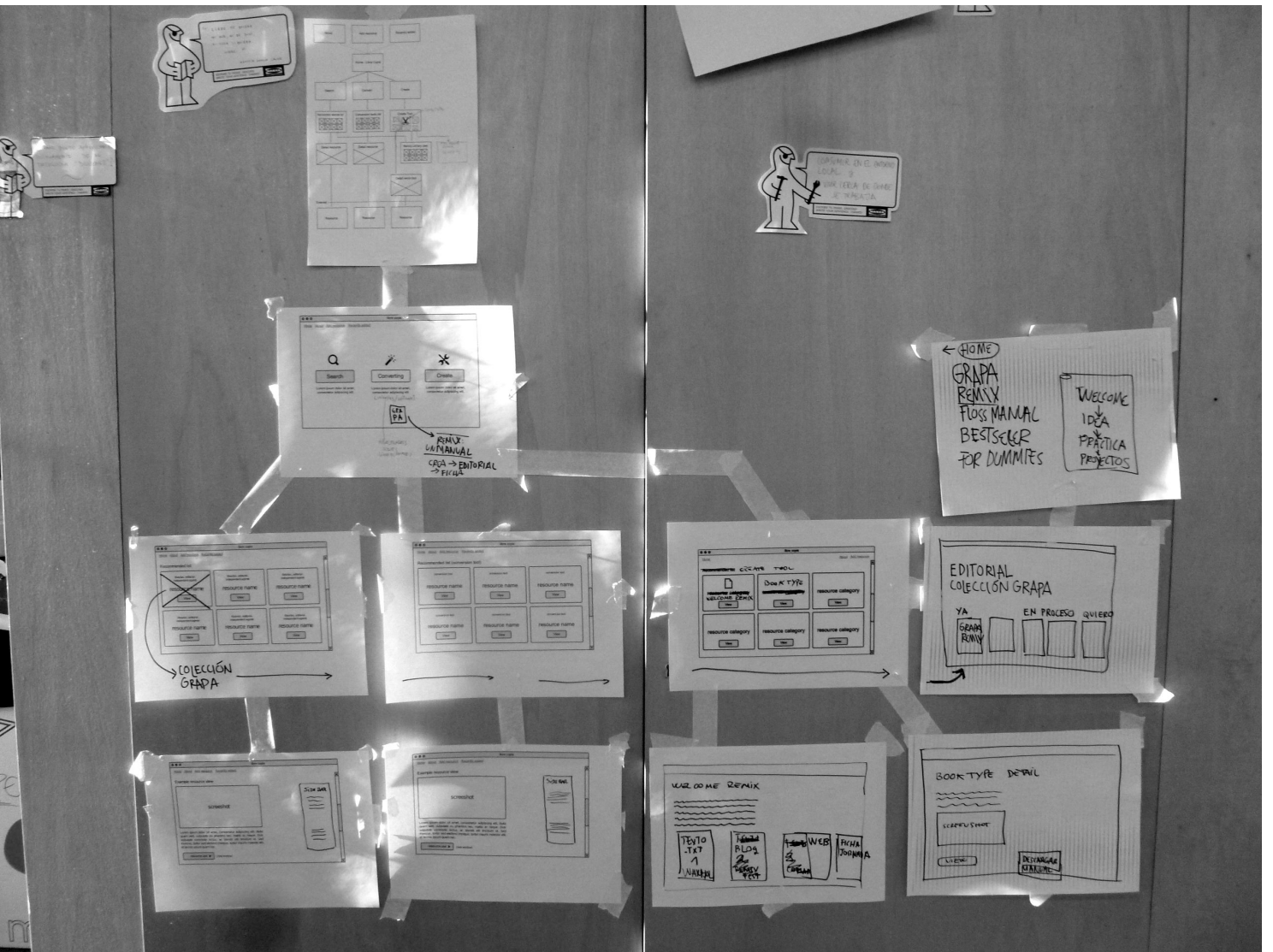
Femke: Enrique, you talked about how a book is made by many hands, which is a really nice way of describing the process of publishing, as a relation between let's say texts and books and bodies.

Enrique, comentabas que un libro se hace a varias manos, lo que es una bonita manera de describir el proceso de publicación como una relación entre, digamos, textos, libros y cuerpos.

Olatz: I found it really beautiful what he said one day that the limit of this, reading words in a book, is the paper. When you read it, those words come to you so that your skin becomes the limit of those words, so that you think them and then show to others. That's beautiful.

Me parece precioso lo que dijo una vez de que el límite de esto, leer palabras en un libro, es el papel. Cuando lo lees, esas palabras te apelan y tu piel se convierte en su límite, las piensas y se las muestras a otros. Eso es precioso.





Olatz: For me, it would be very beautiful if just one person comes and tells us "your tool helped me with..." I don't know what. Someone interested, someone who plays with mixing. If someone comes and says "Thank you, you helped me, you made my life easier" that's enough.

Para mí sería muy bonito si una persona viniera y nos dijera "tu herramienta me ha ayudado con..." no sé qué.

Alguien interesado, alguien que juegue a mezclar. Si alguien viniera y dijera "Gracias, me has ayudado, has hecho mi vida más fácil", eso sería suficiente.

Colaboratorio de Relatos HackMito

Colaboratorio de relatos, is an experiment of collective creation, a reflection about current production dynamics, distribution, cultural access and the knowledge and values associated with open culture and the commons environment.

We create stories, tales, we reinvent and remix collective imagination and characters for a collaborative world.

#HackMito: everything is code, everything is language and social practices. We understand the myth as an ethical space, as a flexible form to account for values to decodify the universe of digital culture, returning to the past to construct future possibilities. We think of superheroes, monsters and supervillians with great powers, limits and fragilities, in a permanent discussion about whether or not they must abide by the law as a model of conduct, that will allow us to explore our own doubts and searches.

WikiFanzine

We stroll along the borders between analogue and digital, looking for the poetics of code, hacking myths and collective imagination. In this process we proposed to produce a prototype, a beta version of a WikiFanzine, that is part a physical support, a compilation, a series of small self-publishings, reproduced in a copy machine and printers and freely downloadable. WikiFanzine is at the same time a methodology, a collaborative workspace, an edited compilation by multiple collaborators, a work proposal that leads online collaborative processes to manufacturing.

Colaboratorio de relatos es un experimento de creación colectiva, un laboratorio de reflexión sobre las dinámicas actuales de producción, distribución, acceso a la cultura y al conocimiento, y los "valores" asociados a la cultura libre y a los entornos del procomún. Creamos historias, relatos, reinventamos y remixamos imaginarios y personajes para un mundo colaborado.

#HackMito: todo es código, todo son lenguajes y prácticas sociales. Entendemos el Mito como un espacio ético, como una forma flexible para contar valores, para des-codificar el universo de la cultura digital, regresando al pasado para construir futuros posibles. Pensamos superhéroes, monstruos y supervillanos con grandes poderes, límites y fragilidades, en una permanente discusión sobre si deben ajustarse a la ley como modelo de conducta, que nos permitan explorar nuestras propias dudas y búsquedas.

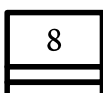
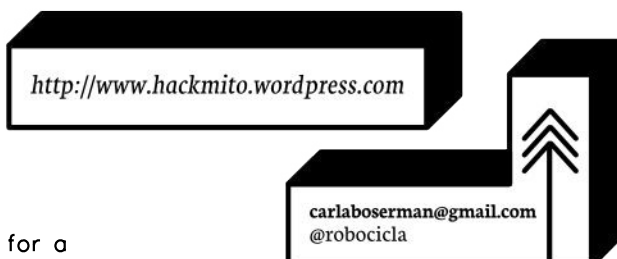
WikiFanzine

Recorremos los bordes entre lo análogo y lo digital, buscando la poética del código, hackeando mitos e imaginarios. En este proceso nos hemos propuesto generar un prototipo, la versión beta de un WikiFanzine, que es por una parte un soporte físico, una compilación, un seriado de pequeñas auto-publicaciones reproducida en fotocopiadoras, impresoras y de libre descarga en la red. WikiFanzine es a la vez una metodología, un espacio de trabajo colaborativo, una compilación editada por múltiples colaboradoras, una propuesta de trabajo que lleva a la manufactura los procesos de trabajo colaborativo en red.

Carla Boserman, Susana López-Urrutia, Yaiza Cruz Reyes, Carolina Arciniegas, Víctor Vgm (Akaki), Patricia Rajenstein, Adela Vázquez, Verónica Pérez Pérez.



Colaboratorio de Relatos is under several libre licenses: some works are published under the Free Art License and others under a Creative Commons Attribution Share-Alike 3.0 license. #Love-Tech



Tools for a Read-Write World

Carla: In all this work, we're trying to find something poetical in digital practices. We think that they are transforming things, and that there's something artistic in them, because they're not just programs, they're ways of doing things. So with Ricardo, he gave us two hours and he explained how version control systems work, with just a paper and a pencil. And he explained it for people who don't know anything about version control, and it was incredible, because he could translate these concepts to us.

We decided that Diff was really important to us. Then, we decided we could get something symbolic or something poetic out of everything. Difference is the most important thing for me, version control, because the point in that, what is the difference, not which is the common, because that is the normal way of thinking. So Diff is a really important "god" for us.



➔ METODOLOGÍA EN CONSTRUCCIÓN — PARA SER MODIFICADA, MEJORADA Y REMIXEADA, QUE PUEDE ALUMBRAR CAMINOS POSIBLES, EN RELACIÓN A LOS DESEOS Y HABILIDADES DE LA COMUNIDAD TEMPORAL QUE FORMEMOS.



En todos este trabajo, hemos intentado encontrar algo poético en las prácticas digitales. Creemos que estamos transformando cosas, y que hay algo artístico en ellas, porque no son solo programas, sino formas de haver. Así, con Ricardo tuvimos dos horas en las que nos explicó como funcionan los sistemas de control de versiones, con solo un lápiz y un papel. Y los explicó para gente que no sabía nada sobre el control de versiones, fue increíble, porque pudo traducir estos conceptos para nosotras.

Decidimos que Diff era realmente importante. Así que, decidimos que podríamos tomar algo simbólico o algo poético de cualquier cosa. La diferencia es lo más importante para mi, el control de versiones muestra cuál es la diferencia, no qué es lo común, porque es la manera habitual de pensar. Así que Diff es un "dios" realmente importante.

Real Time Collaboration in FontForge

This project extends the new real time font collaboration feature of FontForge to the web, and opens a discussion with type designers, technical writers, and programmers about where libre font collaboration should go in the future.

It is common for designers to work in small groups on typefaces, working together by exchanging files. The synchronization of the master version and keeping records of previous versions may be done with email and Save As, or perhaps with version control systems. While that workflow is great for slowly-paced design, real time collaboration features enable rapid progress and change the quality of the design process.

FontForge is a libre font editor, available under the GNU GPL v3 or later. Like a multiplayer network game, a user can now run FontForge as a 'host' and other users can connect to them and edit the same font at the same time. When any user edits a glyph, their modifications are sent to all the other collaborating users' copies. This feature was initiated by Dave Crossland and implemented by Dr Ben Martin using the ZeroMQ library (zguide.zeromq.org) before the workshop.

Fonts are designed through an iterative process, of making changes to letterforms in a font editor and then reviewing the forms in use to make further design decisions. A font editor like FontForge is not the only application used to design a font as typesetting applications are also needed, to display the font in use. Increasingly, web browsers are used in this role.

At Interactivos? 13 a way for users to view the font from a FontForge collaboration session in a web browser, seeing each change being made in real time, was implemented. The web page allows users to review the recent changes to the live font and to compare it with other fonts. A quick video showing the initial prototype is at youtu.be/rMR7H8IWITI and a live text documenting the project is at titanpad.com/fontforge-interactivos13

Este proyecto extiende la colaboración tipográfica en tiempo real de FontForge a la web y abre un debate con los diseñadores de fuentes, escritores técnicos y programadores sobre el rumbo de la colaboración de fuentes libres.

Es común para diseñadores trabajar juntos en pequeños grupos de fuentes tipográficas e intercambiar archivos. El proceso de sincronización de la versión principal y el registro de versiones anteriores se puede lograr a través de correo electrónico y la opción de "Salvar Como", o tal vez con sistemas de control de versiones. Mientras que este sistema de trabajo es ideal para procesos lentos de diseño, la colaboración en tiempo real, permite un progreso rápido y un cambio en la calidad del proceso de diseño.

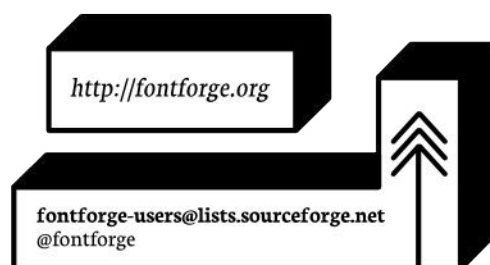
FontForge es un editor de fuentes libres, disponible bajo una licencia GNU GPL v3 o superior. Al igual que un juego en la red de múltiples participantes, un usuario puede ahora ejecutar FontForge como 'anfitrión' y otros usuarios pueden conectarse a él, y editar esa fuente tipográfica al mismo tiempo. Cuando un usuario edita un glifo, sus modificaciones son enviadas a todas las copias de los usuarios que están colaborando. Esta característica fue iniciada por Dave Crossland e implementada por el Dr. Ben Martin mediante el uso de la librería ZeroMQ (zguide.zeromq.org) antes del taller.

Las fuentes se diseñan mediante un proceso iterativo, donde se realizan cambios a las formas de las letras en un editor de fuentes, para luego revisarlas en uso, y así, tomar más decisiones de diseño. Un editor de fuentes como FontForge no es la única aplicación utilizada para diseñar fuentes, ya que es necesario mostrar la fuente en composiciones tipográficas. Cada vez es más común utilizar navegadores de Internet para esta tarea.

En Interactivos? 13, Ben, Dave y otros han implementado una manera en que los usuarios pueden ver la fuente desde una sesión colaborativa de FontForge en un navegador de Internet, evidenciando cada uno de los cambios hechos en tiempo real. La página web permite que los usuarios vean cambios recientes hechos a la fuente en vivo, y comparar con otras fuentes.

Un video mostrando el prototipo inicial se encuentra en youtu.be/rMR7H8IWITI y un texto documentando en vivo el proyecto en titanpad.com/fontforge-interactivos13.

Dr Ben Martin, Dave Crossland, Øyvind Kolås, Simon Egli, Alexei Vanyashin, Julien Deswaef, Edu Merchán



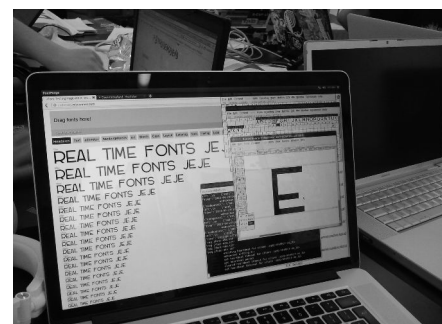
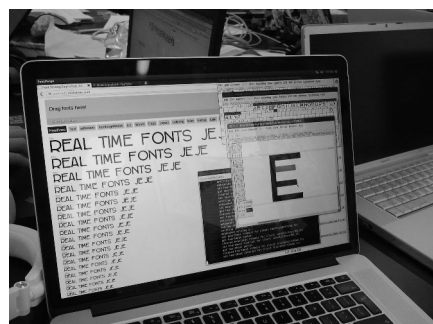
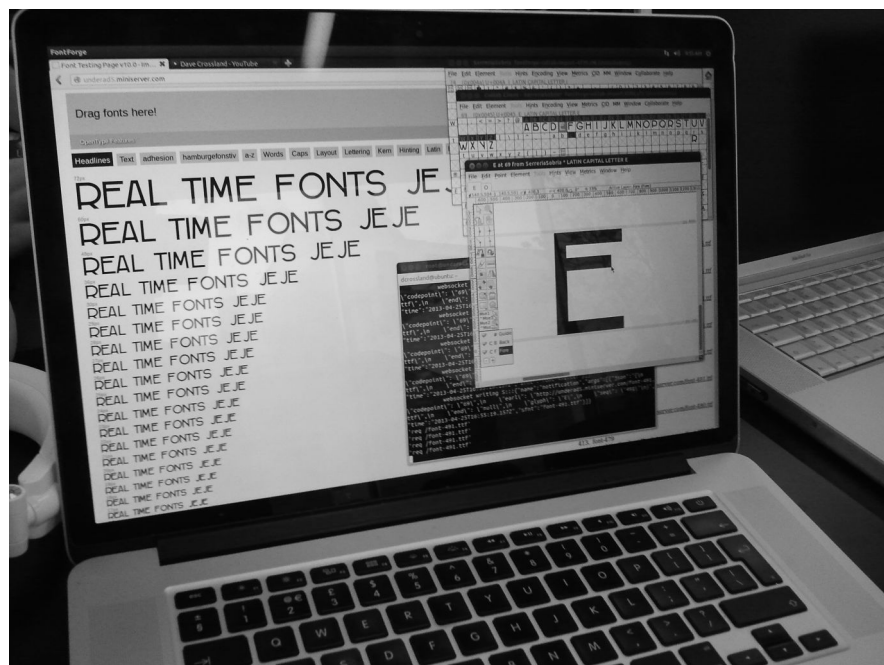
FontForge is available under the GNU General Public License v3 or later. The GNU GPL is a copyleft license for software and other kinds of works. The full text is at <http://gnu.org/licenses/gpl.html>

You can find the source files and contribute at <http://github.com/fontforge/fontforge>



Dave: So I think that a lot of designers work in small studios, they work with maybe one or two other people on things. And at the moment, when people share, they save the file, they close the program, they put the file into maybe some kind of shared folder system... And then other people open the file. If two people open the same file at once, they can overwrite each other's changes and that's always very frustrating, when you lose work. To have that kind of collaboration built right into the tool so it's live, really speeds things up.

Pienso que muchos diseñadores trabajan en pequeños estudios, trabajan con una o dos personas. Y por ahora, cuando la gente comparte, guardan el archivo, cierran el programa, igual ponen el archivo en algún tipo de sistema de carpeta compartida... Y entonces otra persona puede abrir el archivo. Si dos personas abren el mismo archivo a la vez, pueden sobrescribir los cambios del otro y eso es siempre muy frustrante, cuando pierdes el trabajo hecho. Hay que tener ese tiempo de colaboración disponible dentro de la propia herramienta para que esté viva y agilice las cosas de verdad.



Kernagic

Kernagic is libre software for automatically kerning and spacing fonts.

Figuring out and tuning inter-glyph spacing with kerning is one of the final, and very time consuming, refinements when mastering a typeface design. This process adjusts both the font metrics (the normal spaces to the left and right sides of each glyph, known as side-bearings) as well as adjustments for specific pairs of glyphs (known as kerning pairs.)

Kernagic aims to automate this process. The heuristic currently implemented generates a raster-based distance map for measuring distances between the facing sides of every possible glyph pair. From each map it finds an optimum grey level for the gap between the letter forms, and outputs a comprehensive kerning.

In the future the exhaustive “optimal” kerning will be used to generate side-bearings and compact, class-based kerning. Kernagic is structured to allow experimentation with other heuristics, too.

Kernagic is a standalone application with a GUI that reads and writes the UFO (Unified Font Object) source font exchange format. It is written in C and uses GTK3, glib and Cairo. The UI allows users to interactively tune its parameters, and it can also be run from the command line as part of an automated workflow.

Kernagic es un programa libre para modificar automáticamente espaciado general y entre dos caracteres.

Descubrir y ajustar el espacio entre glifos con interletraje, es uno de los procesos finales, y que toman más tiempo al dominar el diseño tipográfico. Este proceso ajusta tanto la métrica de la fuente (los espacios normales a la izquierda y derecha de cada glifo, conocido como side-bearings), como también los ajustes para pares específicos de glifos (conocido como el interletraje de pares.)

Kernagic pretende automatizar este proceso. La heurística implementada actualmente, genera un mapa de distancia basado en tramas, para medir las distancias entre los lados opuestos de cualquier par posible de glifos. Por cada mapa que encuentra, se forma una escala de grises entre las formas de las letras, y genera una tabla de interletrado

En el futuro, el exhaustivo interletrado “óptimo” será usado para generar side-bearings e interletrado basado en clases.

Kernagic es una aplicación independiente con interfaz gráfica que lee y escribe el formato de intercambio UFO (Unified Font Object) de origen de la fuente. Está escrito en C y usa GTK3, glib y Cairo. La interfaz gráfica permite a los usuarios afinar interactivamente sus parámetros, y puede también ser ejecutado desde la línea de comando como parte de un flujo de trabajo automatizado.

Øyvind Kolås

AV To
Ky OX

<http://git.github.com/hodefoting/kernagic>

pippin@gimp.org
@hodefoting

Kernagic is available under the GNU Affero General Public License v3 or later. The GNU Affero GPL is a network service copyleft license for software and other kinds of works. The full text is at <http://gnu.org/licenses/agpl.html>

You can find the source files and contribute at <http://git.github.com/hodefoting/kernagic>

Open Source Digital Pattern Making

In a technology-driven world, access to digital tools which are modifiable and customizable is becoming more and more essential. The Tau Meta Tau Physica project for open source pattern design aims to create a tool which enables designers, patternmakers and consumers to express ideas, customize products, order individually-sized unique patterns and garments, and enter into creative business relationships.

The beneficiaries of this pattern making design tool are consumers, independent designers and patternmakers, small and regional garment manufacturers and sewists and other persons and businesses for whom commercially available proprietary design software has been an inappropriate or marginal fit.

Collaborators in the Interactivos? 13 workshop re-defined the current architecture, software engine, user interface and project roadmap and began development of an HTML5-compliant web-based application. Many of the new HTML5 specifications regarding data storage are implemented incompletely in some browsers, so much effort was spent in finding a path through the conflicting issues, resulting in the creation of a web-application which can also run locally without internet connectivity. A second result of the workshop is the draft specification for a Human Definition File format (*.hdf). This file format fills an existing need in the garment industry for specifying an individual's body measurements in a non-proprietary open data format. The third result of the workshop is the development of generating a customizable pattern using Processing. This methodology holds promise for becoming a teaching tool for math skill development and for learning pattern design.

This workshop was extremely successful in contributing new tools and ideas to the open source community.

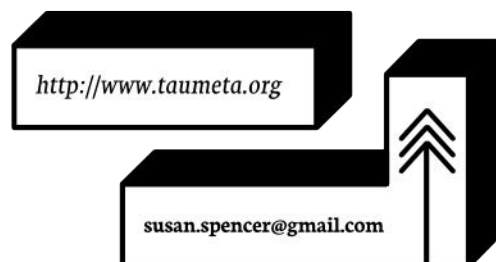
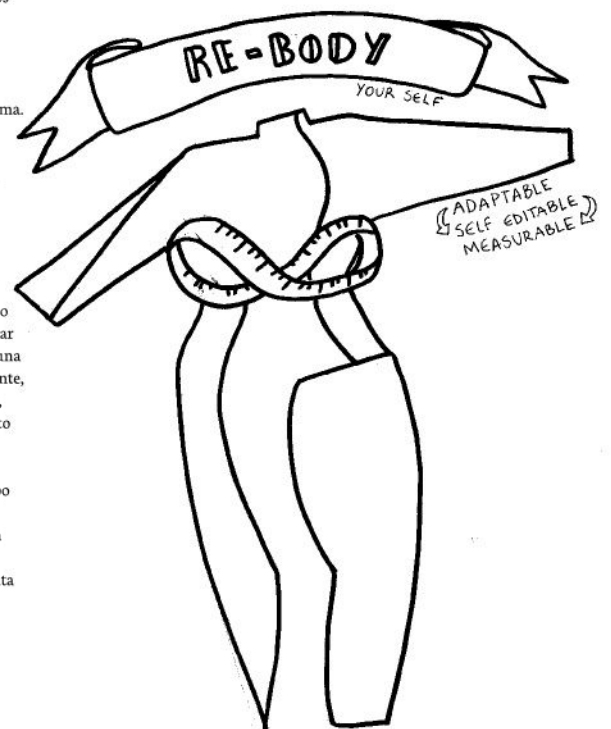
En un mundo impulsado por la tecnología, el acceso a herramientas digitales que pueden ser modificadas y personalizadas es cada vez más esencial. El proyecto Tau Meta Tau Physica para el patronaje digital de código abierto, pretendo create una herramienta que permita a los diseñadores, modelistas y consumidores expresar ideas, personalizar productos, ordenar patrones y prendas de vestir de tallas únicas y personalizadas, y entrar en una relación creativa de negocios.

Los beneficiarios de esta herramienta de patronaje son los consumidores, diseñadores independientes y creadores de patrones, pequeños fabricantes de prendas de vestir y modistas regionales, y otras personas y empresas para quienes los programas de diseño patentado y comercializado ha sido una opción inapropiada o mínima.

Los colaboradores en el taller Interactivos? 13, han redefinido la arquitectura actual, el motor del programa, la interfaz del usuario y el plan de trabajo del proyecto, y empezaron el desarrollo de una aplicación web compatible con HTML5. Varias de las especificaciones nuevas de HTML5 con respecto al almacenamiento de datos, son implementadas de manera incompleta en algunos navegadores de Internet, por lo tanto, esfuerzo extra fue necesario para encontrar un camino para superar los conflictos, dando como resultado en la creación de una aplicación web que puede también ser ejecutada localmente, sin conexión a Internet. Un segundo resultado del taller, es una especificación en forma de boceto para un Formato de Definición Humana (Human Definition File - *.hdf). Este formato de archivo, satisface una necesidad en la industria del vestido en especificar las medidas del cuerpo de un individuo, en un formato abierto, no propietario. El tercer resultado del taller es el desarrollo de un patrón que puede ser personalizado usando Processing. Esta metodología promete convertirse en una herramienta de enseñanza para el desarrollo de los conocimientos matemáticos, y el aprendizaje del diseño de patrones.

Este taller fue exitoso en aportar nuevas herramientas e ideas para la comunidad Open Source.

Mario Behling, Carla Boseman,
Steve Conklin, Pablo Perez, Hong Phuc Dang,
Molly Richardson, David Ruiz Lopez,
Susan Spencer.



The code for this project is under the GNU General Public License, version 2. Full license at <http://www.gnu.org/licenses/gpl-2.0.html>

The patterns are available under a CC-BY-NC 2.0 license. Full license at <http://creativecommons.org/licenses/by-nc/2.0> (Anything made from the patterns can be used commercially)

The source code and documents are available at <https://github.com/sconklin/tmtp-patternshare>

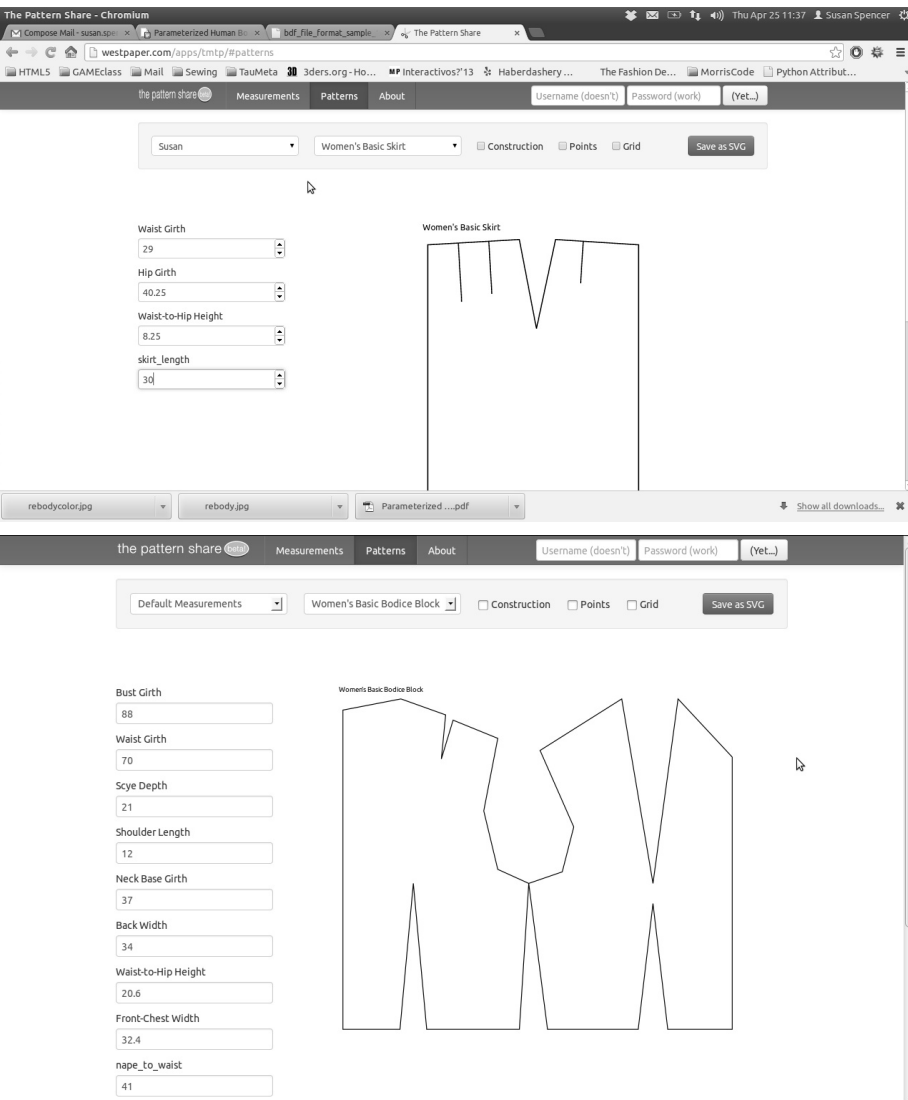
```

<!DOCTYPE bdf encoding="UTF-8"?>
<document-info>
</document-info>
<personal>
<family-name>Dang</family-name>
<given-name>Hong Phuc</given-name>
<birth-date>1992-02-17T10:01:18</birth-date>
<sex>female</sex>
</personal>
<body-measurements>
<unit>cm</unit>
<head>
<head_girth></head_girth>
<head_and_neck_length></head_and_neck_length>
</head>
<neck>
<mid_neck_girth></mid_neck_girth>
<neck_base_girth></neck_base_girth>
</neck>
<torso>
<shoulder_girth></shoulder_girth>
<upper_chest_girth></upper_chest_girth>
<bust_girth></bust_girth>
<under_bust_girth></under_bust_girth>
<waist_girth></waist_girth>
<waist_to_hip_height></waist_to_hip_height>
<waist_to_knee_height></waist_to_knee_height>
<waist_height></waist_height>
<side_waist_length></side_waist_length>
<center_front_waist_length></center_front_waist_length>
<center_back_waist_length></center_back_waist_length>
<shoulder_length></shoulder_length>
<shoulder_and_arm_length></shoulder_and_arm_length>
<upper_front_chest_width></upper_front_chest_width>
<front_chest_width></front_chest_width>
<across_front_shoulder_width></across_front_shoulder_width>
<across_back_shoulder_width></across_back_shoulder_width>
<upper_back_width></upper_back_width>
<back_width></back_width>
<shoulder_width></shoulder_width>
<bustpoint_to_bustpoint></bustpoint_to_bustpoint>
<halter_bustpoint_to_bustpoint></halter_bustpoint_to_bustpoint>
<neck_to_bustpoint></neck_to_bustpoint>
<shoulder_slope_degree></shoulder_slope_degree>
</torso>
<arm>
<trunk_girth></trunk_girth>
<armscye_girth></armscye_girth>
<elbow_girth></elbow_girth>
<upper_arm_girth></upper_arm_girth>
<wrist_girth></wrist_girth>
<underarm_length></underarm_length>
<cervical_to_wrist_length></cervical_to_wrist_length>
<shoulder_to_elbow_length></shoulder_to_elbow_length>
<arm_length></arm_length>
<scye_depth></scye_depth>
</arm>
</body-measurements>
<hand>
<hand_girth></hand_girth>
<hand_length></hand_length>
<hand_width></hand_width>
<thumb_length></thumb_length>
<index_finger_length></index_finger_length>
<middle_finger_length></middle_finger_length>
<ring_finger_length></ring_finger_length>
<little_finger_length></little_finger_length>
<thumb_width></thumb_width>
<index_finger_width></index_finger_width>
<middle_finger_width></middle_finger_width>
<ring_finger_width></ring_finger_width>
<little_finger_width></little_finger_width>
<thumb_girth></thumb_girth>
<index_finger_girth></index_finger_girth>
<middle_finger_girth></middle_finger_girth>
<ring_finger_girth></ring_finger_girth>
<little_finger_girth></little_finger_girth>
</hand>
<hip>
<high_hip_girth></high_hip_girth>
<hip_girth></hip_girth>
<high_hip_height></high_hip_height>
<hip_height></hip_height>
<crotch_length></crotch_length>
<crotch_height></crotch_height>
<rise_height></rise_height>
</hip>
<leg>
<thigh_girth></thigh_girth>
<mid_thigh_girth></mid_thigh_girth>
<knee_girth></knee_girth>
<knee_girth></knee_girth>
<calf_girth></calf_girth>
<ankle_girth></ankle_girth>
<cervical_to_knee_height></cervical_to_knee_height>
<cervical_height></cervical_height>
<knee_height></knee_height>
<ankle_height></ankle_height>
</leg>
<foot>
<foot_length></foot_length>
<foot_width></foot_width>
<foot_across_top></foot_across_top>
</foot>
</body-measurements>
<body-colors>
<eye-color>green</eye-color>
<hair-color>brown</hair-color>
<skin-complexion></skin-complexion>
</body-colors>
<bio-data>
<blood-type>A</blood-type>
<allergy>A</allergy>
<eye_performance>0.8</eye_performance>
</bio-data>
</bdf>

```

Susan: We're taking into account many more points of data so that the traditional method of making garments, using ratios of waist to hip ... and if you have this size hip, then your leg size is going to be a certain one. That doesn't work. What we're doing is we're busting through even that limitation of the current garment industry. If you use a pattern created with our tool, the pattern will be 100% to your specifications with no ratios assumed. If your shoulder size is such and such, then your arm length will be... You know, it could be too short or too long.

Estamos teniendo en cuenta muchos más puntos de datos que el método tradicional de hacer ropa, que utiliza proporciones de la cintura a la cadera... de forma que si tienes una cadera de tal medida, entonces la longitud de tu pierna es tal otra. Eso no funciona así. Lo que estamos haciendo es romper con esas limitaciones de la industria actual de la ropa. Si utilizas un patrón creado con nuestra herramienta, el patrón se ajustará 100% a tus características sin asumir ninguna otra proporción. Si la medida de tu hombro es tal, entonces la longitud de tu pierna cual y... Ya sabes, puede ser más corta o más larga.



```

float front_across_chest=14; //middle of left armhole to
float front_full_width=19; //across front below bust
float front_shoulder_height=18; //from waist to shoulder
float front_shoulder_width; //called back_body_width in t
float front_shoulder_slope; //shoulder_at_arm_hole to cen
float front_shoulder_seam=5.25; //length of the shoulder
float front_waist; //measure waist in front
float front_side_waist_depth; //front_center_neck to one
float AAx = 0;
float AAy = 0;
float ABx = AAx;
float ABY = AAy + front_center_length;
float ACx = AAx;
float ACy = ABY/5;
float ADx = ACx + front_across_chest/2;
float ADy = ACy;
float AEx = AAx;
float AEy = ABY - front_shoulder_height;
float AFx = dist(ACx, ACy, ADx, ADy) + 1/2;
float AFy = AEy;
float AHx = AEx + neck_width/2;
float AHy = AEy;
float AGx = AFx;
float AGy = dist(AAx,AAy,AEx,AEy) - sqrt(sq(front_shoulde
float AJx = ABx;
float AJy = ABY - 1.375 - (1.014*side_seam_length);
float AKx = AJx + front_full_width/2;
float AKy = AJy;
float ALx = AKx;
float ALy = AKy + side_seam_length;
float AMx = ADx;
float AMy = AJy;
float ANx = AMx - (1.014*side_seam_length);

```

Construction
 Points
 Grid

Some measurements are missing. Please [fill out the form](#)

Susan: I think what Hong Phuc was trying to say was that the only thing that stays the same in each pattern is the point of origin, where you start. And then all other points are derived in sequence from that point. And using the body measurements. So with any given instance of a pattern, the only thing that is the same between patterns is the relationship, the mapping between the pattern formulas and the body measurement.

Creo que lo que Hong Phuc quiere decir es que lo único que se mantiene fijo en cada patrón es el punto de origen, donde comienzas. Y el resto de los puntos se derivan secuencialmente de ese punto. Y también en la medición del cuerpo. Así que en un aspecto concreto de un patrón la única cosa que es igual a otros patrones es la relación, el mapeo entre las fórmulas de los patrones y las medidas del cuerpo.

Freedom of Speech Kit

Freedom of speech kit is an interactive and portable digital banner that displays messages sent via internet, to empower citizens by freedom of speech. We aim at creating a personal digital device that encourages citizens to express freely in public space. It is envisaged initially for demonstrations but since it is a visual platform it has many other uses, such as artistic performances and visual arts.

There are some features that must be highlighted to frame our goals:

First, it is a personal device. That means that it should be portable and energetically autonomous, so it has to be light and with the appropriate structure to be carried by one citizen.

Second, it is envisaged for public spaces. That means that the message (even if it is text or images or video) must be shown in a large format and powerful enough to be visible under daylight at medium/long distance.

Third, it is being designed to improve accessibility. Although it is a personal device, our main goal is to make it accessible for anyone, not only in the street and public spaces, but also from offices, homes, etc. To achieve this goal, we will provide a physical interface to access the device on the streets. At the same time, we will provide enough connectivity to the Internet, so it can be accessible from anywhere in the world. We are also providing bidirectional communication: what is written on the device will also be written on the Internet or other alternative media.

Fourth, we want to have a KLE worldwide network, in such a way that several billboards in different parts of the world will be interconnected providing cross-communication between public spaces in different countries.

Fifth, the main motivation behind the project is to empower people. Thus this is being designed as a Do It Yourself kit, where all the documentation will be available for anyone so any citizen will be able to build their own platform.

To sum up, we are building a visual connected physical platform that fosters true self expression on the public space so messages can be taken wherever they need to be seen. The future will be democratic or it won't be.

Kit de libertad de expresión es un anuncio digital portátil e interactivo que despliega mensajes enviados via internet, para empoderar a los ciudadanos en la libertad de expresión. Buscamos crear un dispositivo digital personal que anime a los ciudadanos a expresarse libremente en el espacio público. Está concebido para manifestaciones, pero como plataforma visual puede tener muchos otros usos, como performances artisticas o artes visuales.

Hay algunas características que deben ser resaltadas en el ámbito de nuestros objetivos:

Primero: Es un dispositivo personal. Esto significa que debe ser portátil y energéticamente autónomo, debe ser también ligero y tener la estructura adecuada para ser transportado por una persona.

Segundo: Está concebido para espacios públicos, por lo que el mensaje (sea textos, imágenes o video) debe mostrarse en un gran formato y ser lo suficientemente potente para ser visible a la luz del día a medias y largas distancias.

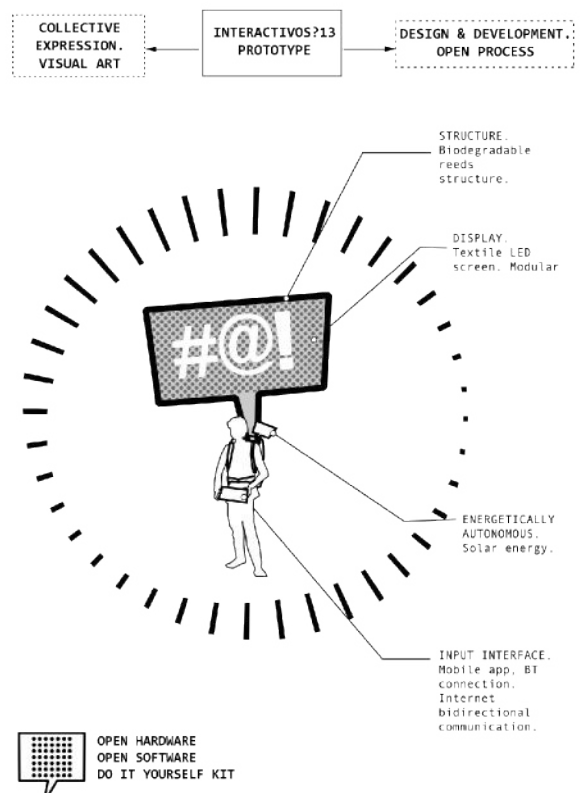
Tercero: Está diseñado para mejorar la accesibilidad. Aunque es un dispositivo personal, nuestro principal objetivo es que sea accesible a cualquiera, no solamente en la calle y en el espacio público sino también desde oficinas, casas, etc. Para conseguirlo, tendremos una interfaz física que acceda al dispositivo en las calles. Al mismo tiempo, proveeremos conectividad a internet, de manera que sea accesible desde cualquier parte del mundo. La interfaz estará dotada de una comunicación bidireccional: lo que está escrito en el dispositivo también estará online o en algún otro medio alternativo.

Cuarto: Queremos tener una red Internacional del KLE, de tal manera que tengamos muchos de los anuncios en diferentes partes del mundo interconectados y cruzando información entre los espacios públicos de diferentes países.

Quinto: La principal motivación detrás del proyecto es el empoderamiento ciudadano. De esta manera se ha diseñado como un KIT "Hazlo tú mismo" en el que toda la documentación estará disponible para cualquiera y así cualquier ciudadano podrá construirse su propia plataforma.

Para darse de alta, estamos construyendo una plataforma visual conectada físicamente que promueva la verdadera auto expresión en el espacio público, para que que los mensajes sean llevados donde sea necesario. El futuro será democrático o no lo será.

Producers: Maria Solé Bravo (Architect) and ETC Inventions (Chema Blanco and Anna Carreras).
 Collaborators: Gonzalo Iglesias Vilachan, graduated in Audiovisual Communication (Spain); Rafael Fernandes de Carvalho, graduated in Fine Arts (Brasil); Carlos Fernández Martín, Architect (Spain); Daniel Alonso Fernández, Architect (Spain); Sonia Ricketts, Architect (U.K); Andrea Rosales, Interactive PhD student (Spain); Soraya Nasser, Urban Technician (U.K); Echedey Lorenzo, Telecommunications Engineer (Spain); Miguel, Advertising (Spain); Eva, Journalist (Spain); Carmen, gardener (Spain).

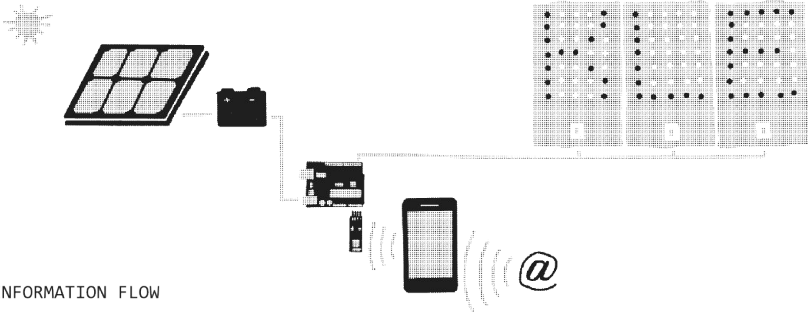


<http://freedomofspeechproject.org>

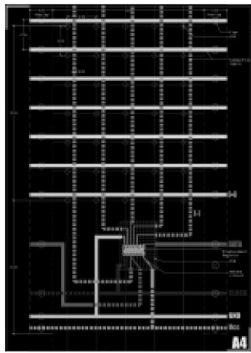
hello@freedomofspeechproject.org
[@freedomofspeechpr](https://twitter.com/freedomofspeechpr)

Text and images from this project are available under a Creative Commons Attribution Share-Alike 3.0 license. Full license at <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0>

DO IT YOURSELF KIT



INFORMATION FLOW



Arduino sketch

Module Template

1. **HARDWARE STRUCTURE.**
Reeds / rope
2. **HARDWARE ELECTRONICS.**
Led matrix/ Arduino/
modular/ textile.
3. **SOFTWARE.** Android
application/ Bluetooth
connection

YOU WILL NEED...



Chema: The main goal of the thing is this idea of empowering people. To make it accessible to people. We're not going to finish by the end of Interactivos? and this is not an end, but we need to reach the first stage, a working prototype and then, on one point technically, we need to iterate and make it more robust, how it behaves in real circumstances, so we can improve the system to make it more solid for real demonstrations. And also we have this open discussion, we have to talk to a lot of people to continue giving the conceptual basis and make it as powerful as we can.

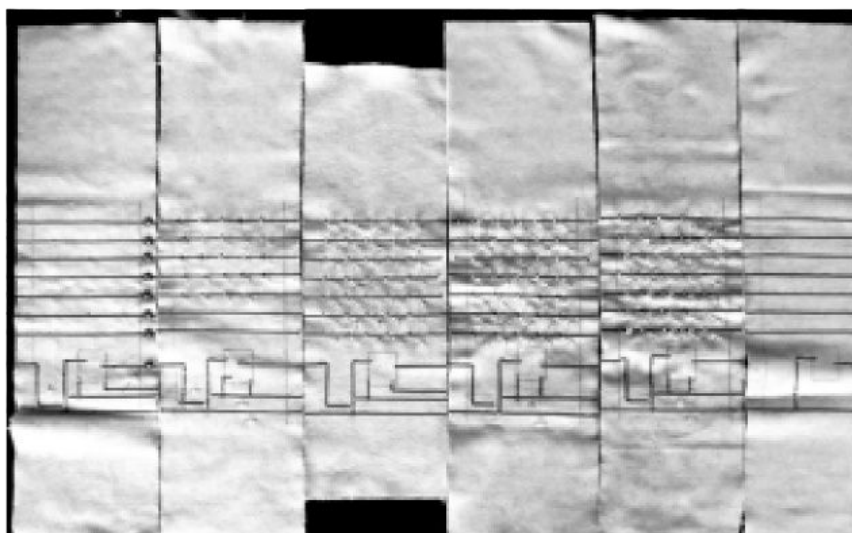
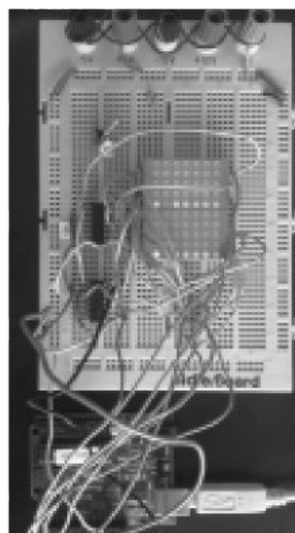
El objetivo principal del proyecto es la idea de empoderar a las personas. Para hacerlo accesible a la gente. No vamos a terminar el proyecto durante el taller de Interactivos? y esto no es un final, pero necesitamos llegar a un primer nivel, un prototipo que este funcionando y luego, desde un punto técnico, necesitamos iterar y hacerlo más robusto, ver como se comporta en circunstancias reales, para mejorar el sistema y hacerlo más sólido en demostraciones reales. Y también tenemos una discusión abierta, tenemos que hablar con mucha gente para continuar dándole una base conceptual y hacerla tan poderosa como podamos.



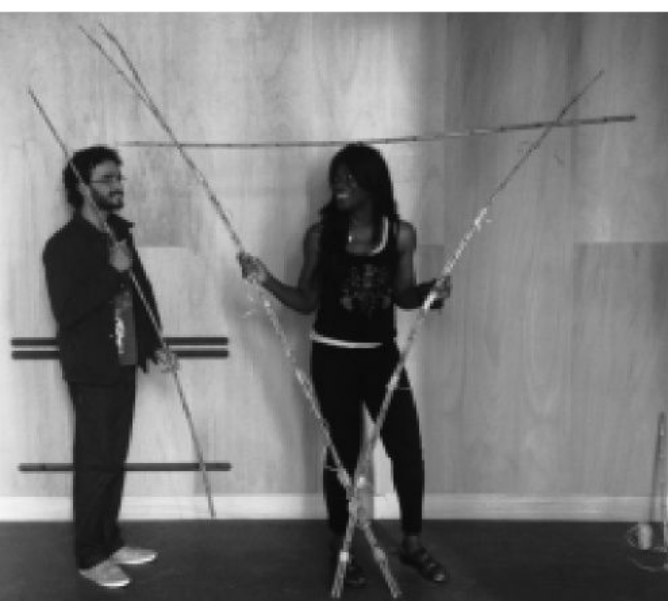
Coding the LED matrix control sketch.



Building textile electronics.



Three stages of character prototyping. Textile, proto-board, modules sequence.



Reeds supporting structure.



The team!

Design

With Git

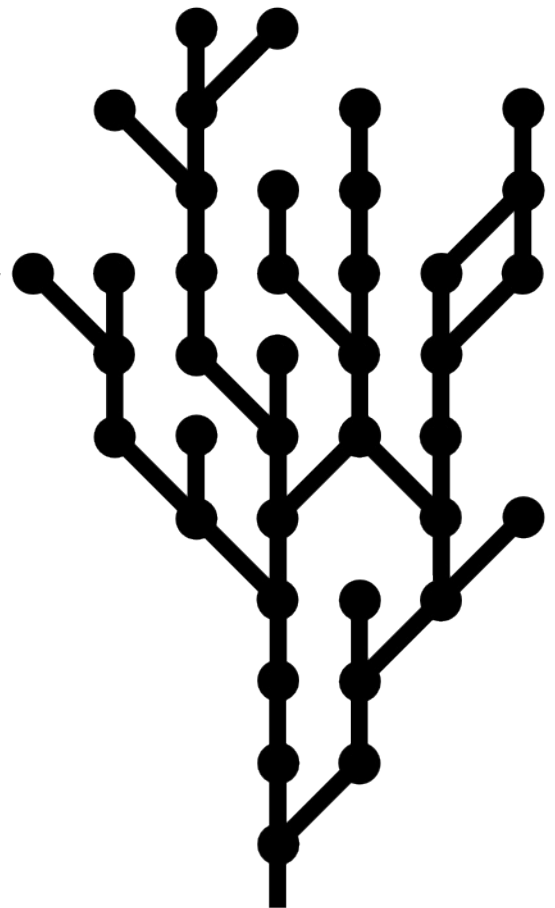
Design with Git is a visualizer of the commit history of SVG files. It's meant to improve collaboration between designers, encourage the use of distributed version control systems, and change, improve or push the designer's workflow into unknown territories.

Git is a distributed version control system that is widely used by programmers. It has improved their collaboration and efficiencies and it has fostered code sharing among programmers. I'm expecting similar results if Git-based collaboration tools are used by graphic designers. Design with Git will be, at its core, a timeline showing the changes of a specific file. In that timeline, when you select two moments, they can be compared visually. It offers a variety of diffs, including side-by-side comparison and visual blending of two versions, showing areas of difference.

Design with Git es un visualizador del historial de commits de archivos SVG. Trata de mejorar la colaboración entre diseñadores, alentar el uso de sistemas de control de versiones distribuidos, y cambiar, mejorar o trasladar el flujo de trabajo del diseñador hacia nuevos territorios desconocidos.

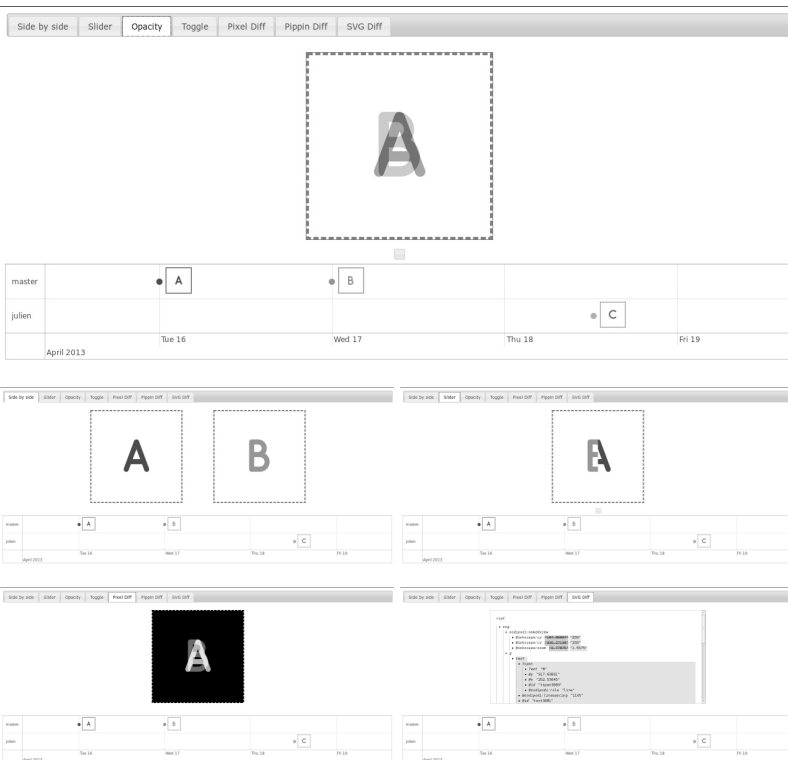
Git es un sistema de control de versiones distribuido ampliamente utilizado por programadores. Ha mejorado la colaboración y eficacia y ha impulsado el compartir el código entre ellos. Espero obtener resultados similares si los diseñadores gráficos utilizan las herramientas de colaboración basadas en Git. Design with Git será, en esencia, una línea de tiempo que mostrará los cambios de un archivo concreto. En esa línea de tiempo, al seleccionar dos momentos, puedes compararlos visualmente. Ofrece una variedad de diffs, entre ellos la comparación "side-by-side" y la fusión visual de dos versiones, mostrando las área de diferencia.

Julien Deswaef, Øyvind Pippin Kolås,
Capo Iorea.org, Edu Merchán,
Dave Crossland, Ed Tewiah



Design with Git is under the GNU Affero General Public License. The GNU AGPL is a free, copyleft license for software and other kinds of works. Full license at <http://www.gnu.org/licenses/agpl.html>

You can find the source files of this work at: <https://git.hub.com/xuv/design-wit-h-git>



Julien: I received lots of feedback, or more like "I'm interested in this!" For me, it's maybe the first real open source project where I really want other people to be involved. It's a challenge to get people involved in the project. This is a bit new to me, so I... I'm expecting that people will join in, but I have no idea if this is going to happen because I think usually people need to see a finished project before getting in. Maybe in the designer's world, I don't know. It's a question. I'm trying not to have too much expectation around this and just keep going. We'll see.

He recibido mucho feedback, del tipo "¡estoy interesado en esto!". Para mí es el primer proyecto de código abierto donde realmente quería que otra gente se involucrara. Es un reto que la gente se involucre. Para mí esto es algo nuevo, así que... espero que la gente se sume, pero no tengo ni idea de si va a ocurrir, porque creo que generalmente la gente necesita ver un proyecto terminado antes de meterse en él. Tal vez en el mundo de los diseñadores, no lo sé. Es un tema. Estoy intentando no poner demasiadas expectativas en esto y simplemente seguir avanzando. Veremos.

Julien: I don't really know if these visual changes are maybe something that will improve a designer's workflow, but I think because this is so attractive, then designers will come to it saying "oh, let's try it" and then they will find out about versioning, and then they will find out about collaboration, and then they will start working on collaboration. I mean, the visual diff tool, it's not really practical in any way, I don't really know. But getting designers into collaboration is more important. It's a tool that will maybe attract people into that.

En realidad no sé si estos cambios visuales son algo que mejorará el flujo de trabajo de un diseñador, pero creo que como es tan atractivo los diseñadores se acercarán en plan "venga, vamos a probarlo" y entonces se encontrarán con el tema de las versiones, de la colaboración, y empezarán a trabajar colaborativamente. Vamos, la herramienta visual diff no es práctica en absoluto, no sé. Pero conseguir que los diseñadores trabajen en colaboración es más importante. Es una herramienta que puede atraer a la gente en ese sentido.



Incoma

We are witnessing a unique moment in history in which the collective is becoming the major agent of change in our society. However, we see how the current tools we interact with are not able to fully exploit the potential of collective interaction, working only for extremely small collectives or for large groups but implementing far too simplistic actions.

To deal with this, we focused on the collective intelligence and designed an open-source internet platform that serves as a space for thought and discussion, specifically designed to allow massive access and interactions, without it generating the noise and chaos occurring in traditional discussion tools, but real collective thoughts generated from thousands of contributions. Reworded in a simpler way, to solve the problem of "how can many think together?". Whether the tool is used to collectively write a constitution, create a recipe, a graphic design, or to program a new software, depends only on the users who use it. We believe that facing the problem of collaborative work can open the door to endless ramifications in areas we can not yet even imagine.

The project required development through a series of phases, from research on collective thought processes, to research and design of massive access and interaction interfaces, to the production of the platform.

The Incoma platform is structured through some key concepts that differentiate it from other discussion platforms:

–Complex space. The discussion space is neither linear or flat, connecting conversations linearly or in a tree shape as in traditional discussion tools, nor it separates debates into hermetic compartments. Any two interventions within the entire space are able to be connected, and any thought allows an unlimited number of connections.

–Clear thinking. In order to facilitate thinking together, each type of thought (eg.: information, question, proposal, etc.) and each type of connection between thoughts (eg.: consequence, agreement, contradiction, etc) is clearly differentiated in a visual way.

–Intelligent evolution / Collective rating. Both thoughts and their connections allow evaluations by the users, through different categories. The evaluation strengthen or highlight parts of the network, making it grow and evolve in real time according to what the community thinks.

These points will allow thoughts, thought processes, ratings and their mutual interactions to constructively pile up and lead to more complex and elaborate thoughts. Making a more powerful intelligence emerge from thousands of small contributions. A real collective intelligence.

Asistimos a un momento único de la historia en el que lo colectivo se está descubriendo como el gran vector de cambio de nuestra sociedad. Sin embargo, observamos cómo las herramientas actuales con las que interactuamos no son capaces de explotar a fondo el potencial de la interacción colectiva, y funcionan para colectivos extremadamente pequeños o para colectivos grandes pero con acciones demasiado simples.

Nuestro proyecto pretende enfrentarse directamente a esta cuestión y extraer toda la riqueza posible de la interacción colectiva. Para ello lo que proponemos es abstraernos en un primer momento de lo específico que pueda presentar cada tipo de trabajo colaborativo, y atacar el problema en lo común que involucran todos ellos. Desde nuestro punto de vista esta cuestión esencial a resolver sería el problema de cómo pensar colectivamente en grandes grupos de forma constructiva; refraseado de forma sencilla, "¿cómo podemos pensar muchos juntos?". Una vez conseguido ese objetivo, el que la herramienta se use para escribir conjuntamente una constitución, crear una receta de cocina, un diseño gráfico, o programar un nuevo software depende únicamente de los usuarios que la utilicen.

El proyecto ha consistido en el desarrollo de una serie de fases, desde la investigación sobre los procesos de pensamiento colectivos, el diseño de interfaces de interacción de acceso masivo, hasta la producción de la propia plataforma.

Incoma está estructurada en torno a varios conceptos clave que la diferencian de otras plataformas de discusión:

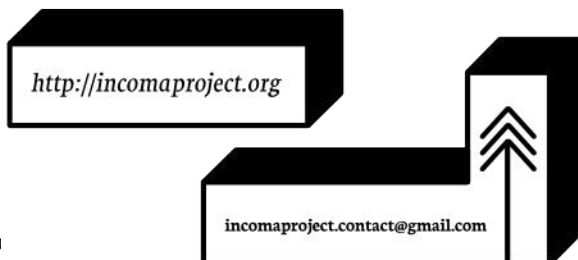
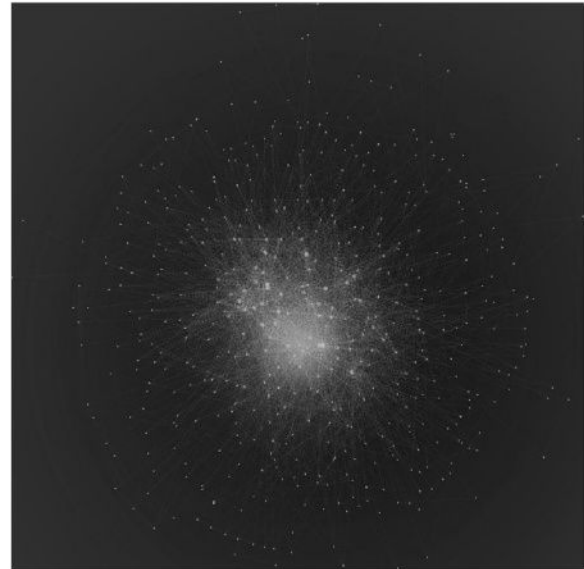
–Espacio complejo. Proponemos crear un espacio de discusión cuya estructura sea más rica que la usual (lineal o plana). Las conversaciones no se conectarán linealmente o en forma de árbol como en las herramientas de discusión tradicionales, ni estarán separadas en compartimentos estancos. Cualquier par de intervenciones de todo el espacio se podrán conectar, y cualquier pensamiento admitirá un número ilimitado de conexiones.

–Pensamiento claro. Para facilitar el pensar conjuntamente, se diferenciará visualmente entre cada tipo de pensamiento (ej: información, opinión, propuesta, etc.) y entre cada tipo de conexión entre pensamientos (ej: síntesis, búsqueda de contradicciones, duplicados, apertura de preguntas, respuestas, ampliación de información, matizaciones, objeciones, etc.).

–Evolución inteligente/Valoración colectiva. Tanto los pensamientos como las conexiones serán evaluables por los usuarios, y no sólo en términos de positivo y negativo como es habitual en muchas otras plataformas, sino en base a diferentes categorías. La evaluación reforzará o resaltará partes de la red haciendo que esta crezca y evolucione en tiempo real en ciertas direcciones destacadas, en función de lo que la colectividad piense.

Estos puntos permitirán que los pensamientos, los procesos de pensamiento, las valoraciones y sus interacciones mutuas se sumen constructivamente para dar lugar a pensamientos más complejos y elaborados. Emergiendo una inteligencia más potente de las miles de pequeñas contribuciones, una verdadera inteligencia colectiva.

Miguel Arana Catania, Carlos Barragán del Rey, Frederic Janssens, Francisco Sanz García, Andreas Vox

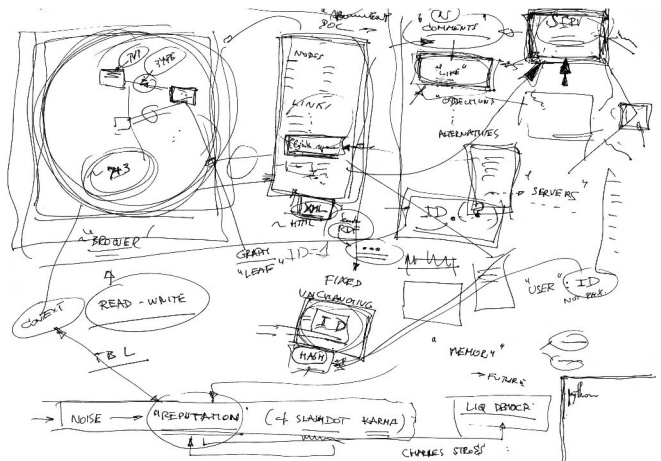
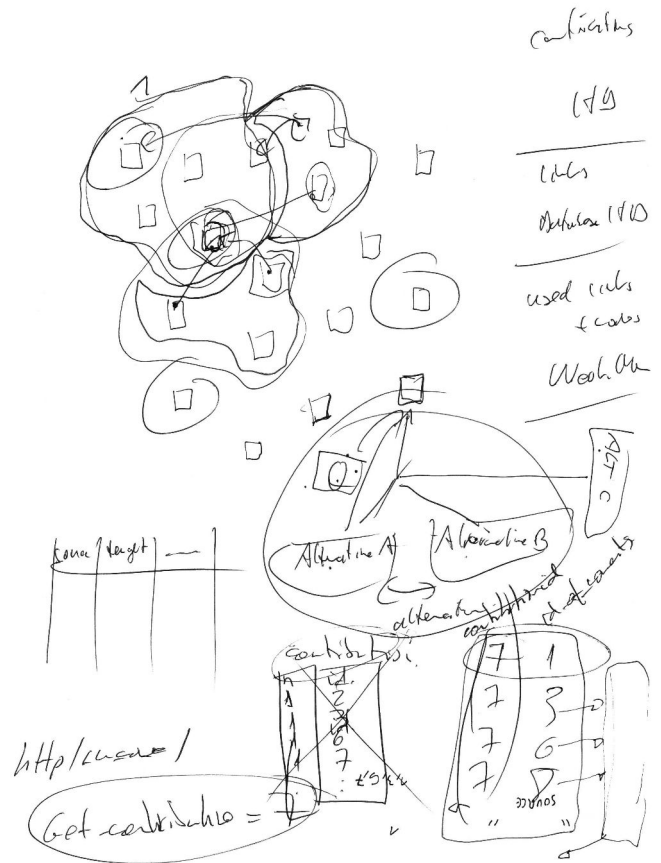


Femke: Why is it important that the structure of the system is flexible, changeable on all these levels?

¿Por qué es importante que la estructura del sistema sea flexible y cambiante a todos los niveles?

Carlos: I think that this part can make the discussion evolve, because in traditional discussions, the only important thing is the content of the contributions, but in the process of thought, the connections you make they are really important, for example if something is a consequence of another thing, you can say "if I'm really sure of this, then I'm sure of this other thing also." So you can advance in the process of thought. I think this property can make discussions really go to another level. And the fact that everyone can contribute to these links can make it really powerful, I think.

Creo que esta parte puede hacer evolucionar la discusión, porque en las discusiones tradicionales, la única cosa importante es el contenido de las contribuciones, pero en el proceso de pensamiento, las conexiones que haces entre ellas son realmente importante, por ejemplo, "si estoy realmente seguro de esto, entonces, también estoy seguro de esta otra cosa". Por lo que puedes avanzar en el proceso de pensamiento. Creo que esta características puede hacer las discusiones ir a otro nivel. De hecho que todo el mundo pueda contribuir a esos enlaces puede hacer realmente potente.



INCOMA v0.1 nickname: mei Import debate: C:\Users\carlos\Desko Examinar... Export current debate DUMP

Content:
 >The news cycle is dominated by large media organizations and the interests of the corporate sector. This is the most vulnerable part of this trend - various Internet based technology continue to erode this monopoly by reducing the power of gatekeepers. And this is where entrenched interest's backlash would be in the nearest future. And this is where real battle should be fought.
 (Mike)

Evaluate: + -

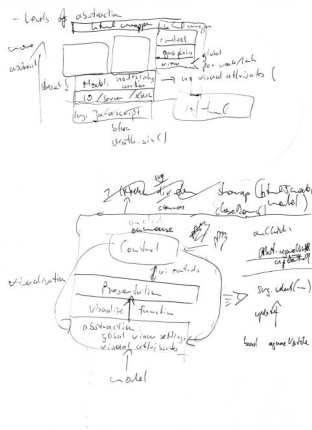
Reply:
 Box General Thread General

Save
 New link

Threads
 General: Consequence: Agree:
 Disagree: Related: Contradiction:
 Alternative: Answer:

Boxes
 General: Question:
 Answer: Proposal:
 Info:

Sizes
 Boxes:
 Threads:



Miguel: Politics is also creating and thinking about new worlds, it's how we think the world could be, how the relations between people could be set, how can we behave in our lives. And it's about thinking, debating, which is one of the goals of the tool: to help people think together, make clear the way we think, and find more intelligent thoughts, but made by the collective, not just by some genius who comes with an idea. We think that the collective contributions are always much more powerful than individual ideas, even if these ideas come from genius people.

La politica es también crear y pensar sobre nuevos mundos, es pensar cómo creemos que el mundo podría ser, cómo las relaciones entre las personas podrían fijarse, cómo comportarnos en nuestras vidas. Se trata de pensar, debatir, uno de los principales objetivos de la herramienta: ayudar a la gente a pensar juntos, hacer más visible nuestra manera de pensar, y encontrar más pensamientos inteligentes, pero hechos desde la colectividad, no solo como un genio desde el que surge la idea. Creemos que las contribuciones colectivas son siempre mucho más poderosas que las ideas individuales, incluso si esas ideas vienen desde un genio.

Yes.

No? Maybe.

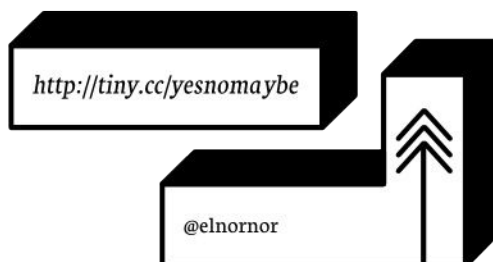
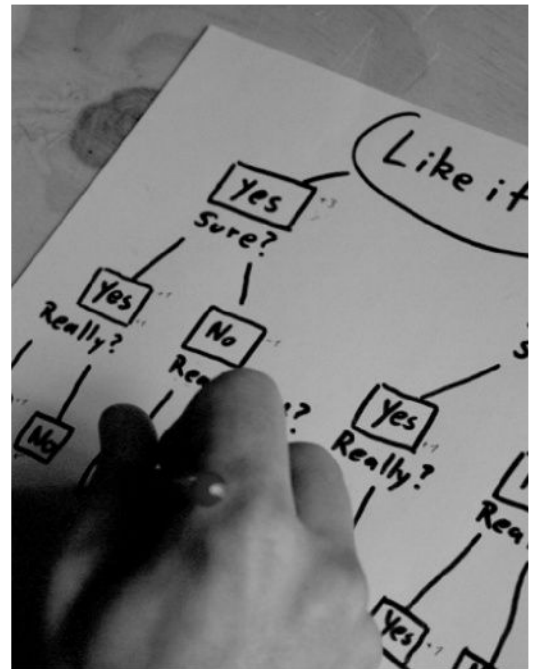
When we create collaborative documents, what does it mean to "consent?" This project researches how decision-making tools might allow for and records users' ambivalence. Most tools for curating crowdsourced or collaborative content encode politically-loaded assumptions about how we make decisions. We "like," vote up, approve, or blame the texts and designs of others. The "most popular" content wins; the "best" of online content gets printed. But our social decisions are not really so simple. This project draws on emerging feminist theories of how we reach consent – as a fluid, ongoing and often ambivalent process. "Yes" doesn't always mean "yes." So how can we encode "maybe?"

Our process during Interactivos? involved the design of various voting and decisionmaking systems – questioning the supposed function of this process. We produced corruptible procedures and abstract data that lead to different incarnations of what could be called "maybe."

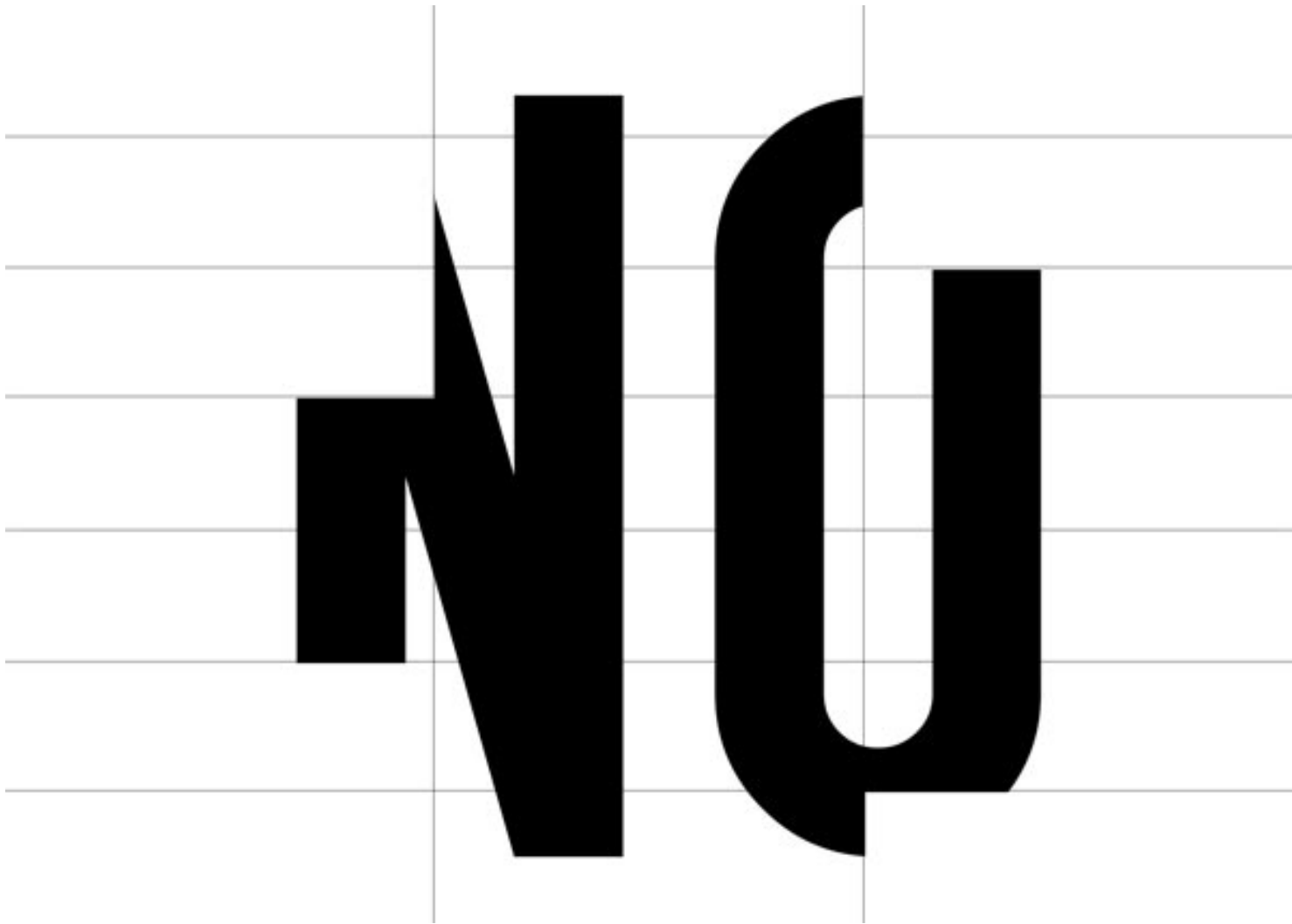
Cuando creamos documentos colaborativos, ¿qué significa el "consenso"? Este proyecto prototipa un sistema experimental para la edición de publicaciones de texto que permite y registra la ambivalencia. La mayoría de las herramientas para la edición de contenidos colaborativos codifican asunciones políticamente cargadas acerca de cómo los individuos toman decisiones. Decimos "me gusta", votamos, aprobamos o rechazamos los textos de otros. El contenido "más popular" gana; el "mejor" de los contenidos online va a imprenta. Pero nuestras decisiones sociales no son realmente tan simples. Este proyecto se apoya en teorías feministas emergentes acerca de cómo alcanzamos el consenso – como un proceso fluido, en marcha y a menudo ambivalente. "Sí" no siempre significa "sí", Así que, cómo podemos codificar "quizá"?

Nuestros proceso durante interactivos? implica el diseño de varios sistema de votación y toma de decisiones, cuestionando la supuesta función de este proceso. Creamos procedimientos corruptibles y datos abstractos que conducen hacia diferentes encarnaciones de que podemos llamar "quizá"

Eleanor Greenhalgh, Matthias Conrady,
Valentino Campisi, Phil Richards



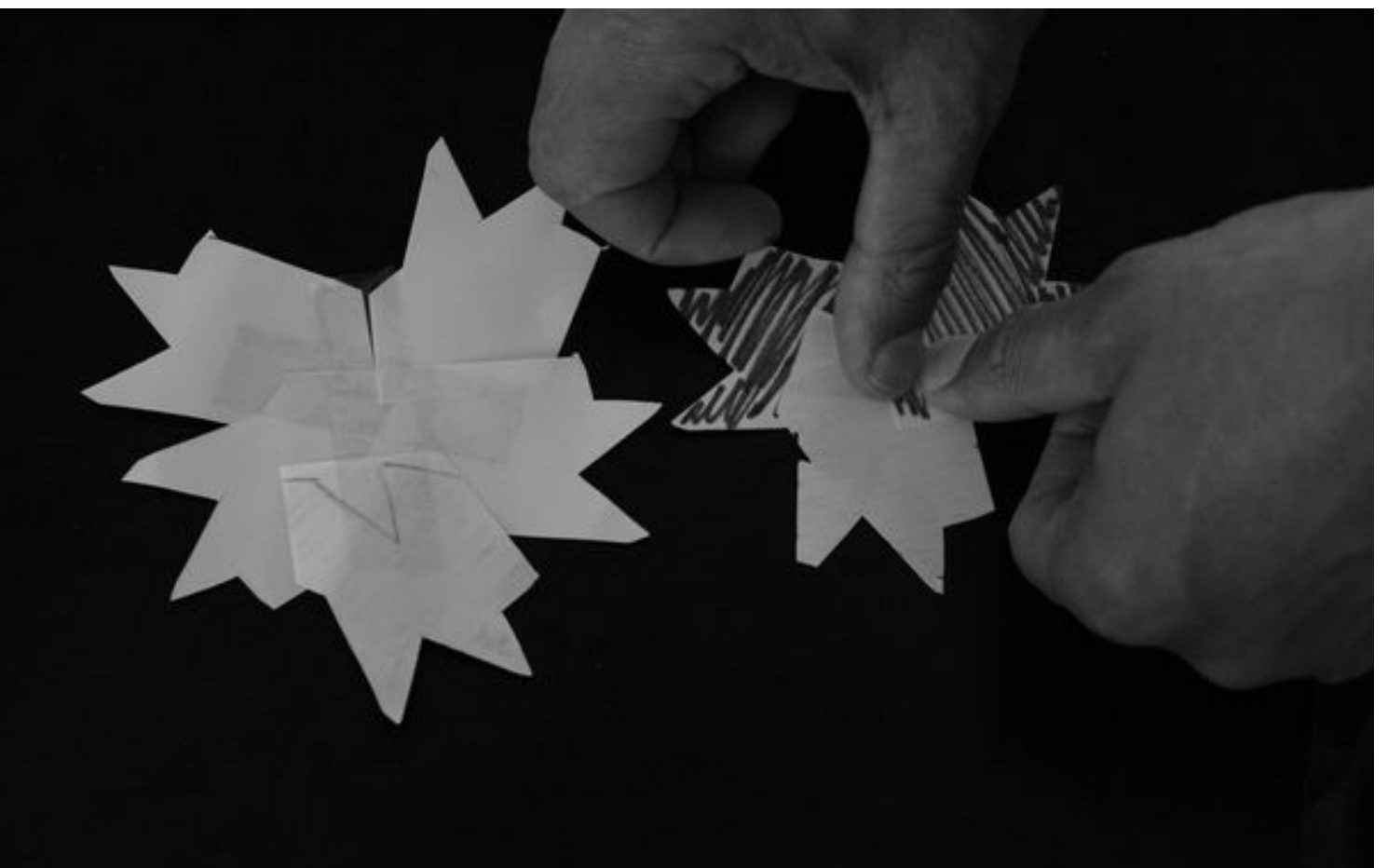
All material produced during the Yes,No?Maybe research project is released copyright-free at <http://tiny.cc/yesnomaybe>



Eleanor: One of the things that's interesting was the idea of allowing for doubt to emerge not in the answers that were given, but in the process of repetition. And so in this tree that Matthias mentioned, if you change your answer, we were thinking about how to represent that visually. And this is where parallels emerge with the Design with Git. Because then, for example, you have a design object which bears traces of its history. Its history in terms of how certain somebody was, how sure they were. And I found it conceptually, but also visually interesting to experiment with how a shape could change over time and retain traces of that change.

Una de las cosas interesantes fue la idea de permitir que la duda surgiera no en las respuestas que dábamos, sino en el proceso de repetición. Así que en ese árbol

que mencionaba Matthias si cambias una respuesta... pensábamos cómo representarlo visualmente. Y aquí es cuando surgen los paralelismos con Design with Git. Porque entonces, por ejemplo, tienes un objeto diseñado que arrastra restos de su historia. Su historia en términos de cómo alguien estaba de seguro, de convencido. Y esto me parece conceptualmente y visualmente interesante, experimentar con cómo una forma puede cambiar a través del tiempo y retener trazas de ese cambio.



El

Recetario

El-Recetario.net is a collaborative platform for research and experimentation on the use of waste to construct furniture and accessories, where people can share what they do and how they do it, learning from that and working with others.

The project combines four variables:

1. research on the waste we produce and its possible reuse as raw material for new objects;
2. creating manuals that can evolve and be shared;
3. interaction and collaboration amongst community members;
4. and continuous feedback between the virtual platform and actions in real life.

The proposal for the workshop is the update of the existing platform El-Recetario.net to turn it into an open space that allows collaborative work amongst its users to generate shareable materials that encourage DIY and reuse of waste.

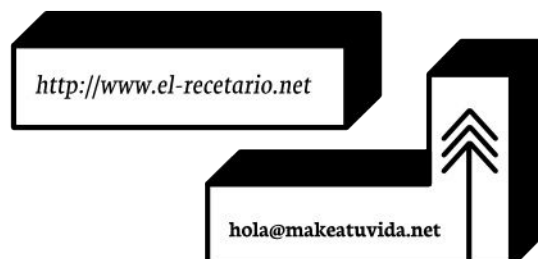
El-Recetario.net es una plataforma colaborativa de investigación y experimentación sobre el aprovechamiento de los residuos para la construcción de mobiliario y accesorios para el hábitat, donde los usuarios comparten lo que hacen y cómo lo hacen, aprendiendo de ello y colaborando con otros.

En el proyecto se combinan cuatro variables:

1. la investigación sobre los residuos que producimos y su posible reutilización como materia prima de nuevos objetos;
2. la creación de manuales compartibles y evolucionables;
3. la interacción y colaboración entre los usuarios de la comunidad;
4. y la retroalimentación continua entre la plataforma virtual y las acciones en el espacio físico.

La propuesta para este taller es la actualización de la plataforma existente para generar un espacio abierto, que permita el trabajo colaborativo entre sus usuarios para la generación de materiales compartibles que fomenten la autoconstrucción y la reutilización de los residuos.

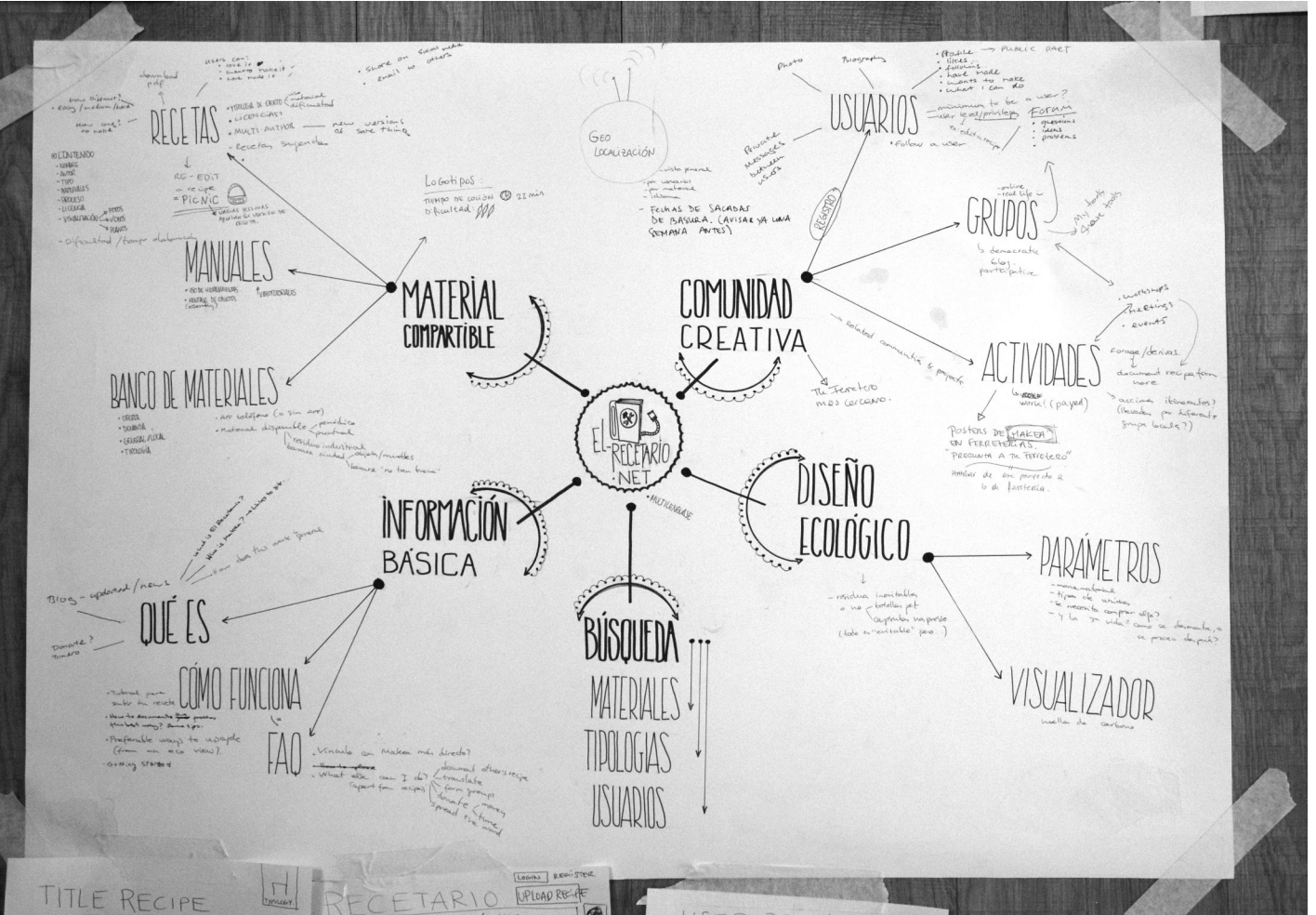
Alberto Flores Guijarro, Mireia Juan Cucó, Ana Pérez Aguilar, Geoff Broadway, Sarah Miah, Verónica Pérez Pérez, Massimo Avisati, Teresa Fajardo, Sergio Galán, Valentino Campisi, Edu Merchán and all users and friends of El-Recetario.net that helped us filling the survey.



El Recetario is available under a Creative Commons 3.0 Attribution-NonCommercial-ShareAlike (CC BY-NC-SA).

This license allows others to remix, tweak, and build upon your work, non-commercially, as long as they credit you and license their new creations under the identical terms. Full license at <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0>

You can find more information about this project at <http://www.makeatuvida.net>



Ana: Before coming here, I thought the "how" was going to be more difficult, but the "what" was way more difficult. To get the starting point point right and to agree, to discuss with the group what we wanted to do. It took a long time.

Antes de venir aquí pensaba que el "cómo" iba a ser más difícil, pero el "qué" todavía más. Tener un punto de partida correcto y estar de acuerdo, discutir con el grupo qué queríamos hacer. Eso llevó mucho tiempo.

Mireia: Because we wanted to make it a participative process with the users that are already registered.

Porque queríamos hacer un proceso participativo con los usuarios ya registrados.

Ana: We had to put ourselves in the skin of other people and be potential users, the kind of users that we don't have yet, because the ones we have already want to be in the platform. So other kinds of users.

Y teníamos que ponernos en la piel de otras personas y convertirnos potenciales usuarios,



el tipo de usuarios que aún no tenemos, porque los que teníamos ya querían estar en la plataforma. Se trataba del otro tipo de usuarios.

Femke: Do you feel you've made decisions that you now can move forward with?
Or are there still many doubts?

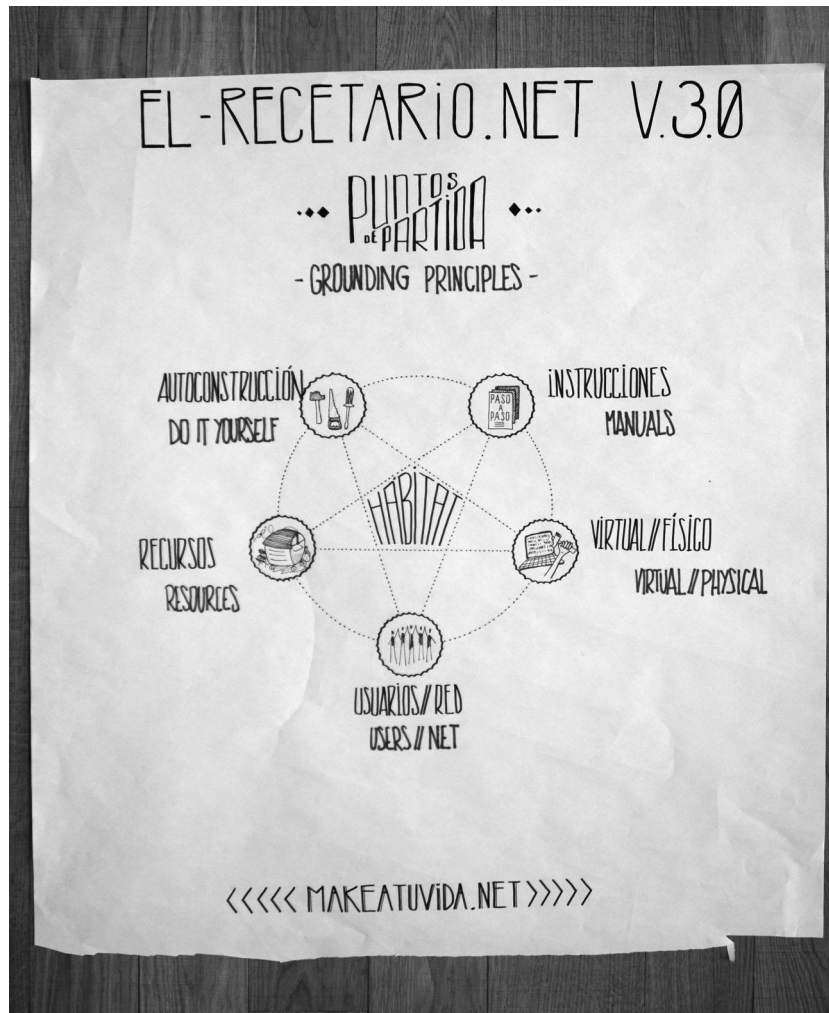
¿Crees que has tomado decisiones con las que poder avanzar? ¿O quedan todavía muchas dudas?

Mireia: I think we have a very defined idea of what the platform is and what it can be. We're not worried about how it's going to be, because we know it's just a matter of technical stuff and time. And it's important for us to have a prototype, but it doesn't matter how it is now, because we know how to do it.

Creo que tenemos una idea muy definida de qué plataforma es y lo que puede llegar a ser. No estamos preocupados por cómo va a ser, porque sabemos que es sólo cuestión técnica y de tiempo. Y nos parece importante tener un prototipo, pero no importa cómo es ahora, porque sabemos cómo hacerlo.

Ana: We have the basis now, and I think it's been a big change to know that anything we do, or any decision we make... Now we are working in Wordpress, we're going to be more free to change it than we were before with the other platform. Like, okay, we can make mistakes now, or we can leave this for later because it's easier.

Ahora tenemos la base y creo que ha sido un gran cambio saber que cualquier cosa que hagamos, cualquier decisión que tomemos... Ahora estamos trabajando en Wordpress, vamos a ser más libres para hacer cambios que antes con la otra plataforma. Así que vale, podemos equivocarnos ahora o podemos dejarlo para después porque es más fácil.





Interactivos? 13: Tools for a Read-Write World
Madrid, April 15-27, 2013

Advisor team

ginger coons, Ana Isabel Carvalho, Ricardo Lafuente (Libre Graphics magazine); Vicente Ruiz Jurado, Samer Hassan (Colectivo Comunes); Jennifer Dopazo; Femke Snelting (Constant, LGRU).

Project promoters

Ben Martin, Julien Deswaef, José María Blanco, María Solé Bravo, Anna Carreras, Miguel Arana Catania, Carlos Barragán, Carla Bosermann, Eleanor Greenhalgh, Makeatuvida, Susan Spencer, Enrique César.

Collaborators

Adela Vázquez, Alberto Flores Guijarro, Alexei Vanyashin, Ana Pérez Aguilar, Andreas Vox, cAp0, Carla Boserman, Carlos Barragán del Rey, Carolina Arciniegas, Daniela Brill, Dave Crossland, David Ruiz Lopez, Diego Paonessa, Dr. Ben Martin, Ed Tewiah, Edu Merchán, Eleanor Greenhalgh, Enrique César, Francisco Sanz García, Frederic Janssens, Geoff Broadway, Hong Phuc Dang, Julien Deswaef, Lila Pagola, Mario Behling, Massimo Avvisati, Matthias Conrady, Miguel Arana Catania, Mireia Juan Cucó, Molly Richardson, Mónica Sánchez, Olatz Otalora, Øyvind Pippin Kolås, Pablo Pérez, Patricia Raijenstein, Phil Richards, Sarah Miah, Sergio Galán, Simon Egli, Steve Conklin, Susana López-Urrutia, Susan Spencer, Teresa Fajardo, Valentino Campisi, Verónica Pérez Pérez, Víctor Vgm (Akaki), Yaiza Cruz Reyes, Zahara Cerezo and many others.

Medialab-Prado Team

General Coordination: José Miguel Medrano
Cultural Programme: Laura Fernández and Marcos García
Project Development: Mónica Cachafeiro, Sonia Díez Thale, Patricia Domínguez Larrondo. Assistant: Rafael Heredia
Online contents and communication: Nerea García Garmendia
Audiovisual Department: Raúl González. Assistants: Javier Angulo, Guillermo Gómez
Technical Coordination: Daniel Pietrosevoli, Enrique Esteban
Computer System Administration: Gabriel Lucas
Cultural Mediators: Sergio Galán, María G. Perulero, Mónica Montoya, David Rodríguez, Myriam Cea, Sara Alvarellos, Alma Orozco, Roberto Flórez.

Medialab-Prado es un programa del Área de Las Artes, Deportes y Turismo del Ayuntamiento de Madrid. Se concibe como un laboratorio ciudadano de producción, investigación y difusión de proyectos culturales que explora las formas de experimentación y aprendizaje colaborativo que han surgido de las redes digitales.

Medialab-Prado is a program part of the Department of Arts, Sports and Tourism of the Madrid City Council. It is conceived as a citizen laboratory for the production, research and dissemination of cultural projects that explore collaborative forms of experimentation and learning that have emerged from digital networks.

<http://medialab-prado.es>



Interactivos? 13 se ha celebrado en el marco de Libre Graphics Research Unit, una colaboración entre Constant: Association for Art and Media (Bruselas, BE), Medialab-Prado (Madrid, ES), Píksel (Bergen, NO), WORM, institute for avantgardistic recreation (Rotterdam, NL). Esta actividad cuenta con financiación de la Comisión Europea.

Interactivos? 13 took place in the context of The Libre Graphics Research Unit, a collaboration between Constant: Association for Art and Media (Brussels, BE), Medialab Prado (Madrid, ES), Píksel (Bergen, NO) and WORM, institute for avantgardistic recreation (Rotterdam, NL). This project has been funded with support from the European Commission.



This book was edited, designed and produced collectively using Free, Libre and Open Source software: Git, Scribus, Inkscape, GIMP, gedit and others.
Este libro ha sido editado y producido colectivamente con software libre y de código abierto: Git, Scribus, Inkscape, GIMP, gedit y otros.

License | Licencia: CC-BY-SA 2.0

Sources available at | Fuentes disponibles en: <https://gitorious.org/libregraphicsmag/interactivosbook>