



Contexto

Un/Loquer en primer lugar es un grupo de curiosos. Escogemos proyectos basados en lo que nos genera interés, en los cuales alguna de sus características perteneciera a por lo menos una de las siguientes etiquetas: experimental, crítico, reciclaje, reuso, tecnología, arte, ecología, desarrollo sostenible, aprendizaje, compartir, enseñar, economía alternativa.

En este sentido, nos entendemos como un colectivo interdisciplinar, que abarca temas de diferente índole en contextos bien diversos. Así se nos puede encontrar desbaratando dispositivos tecnológicos en desuso para darle nueva vida, pero también usando un secuenciador DNA y jugar al bio-científico-DIY; combinar sonidos, elementos de la vida cotidiana y aparatos tecnológicos en expresiones artísticas. Unos nerds hackeando código libre.

Un pilar fundamental en nuestros quehaceres es que el conocimiento, para una sociedad justa y equitativa, engancha mas cuando es compartido y fluye libremente. Creemos que la colaboración crea comunidad, confianza y, sobre todo, diversión. Todos tenemos alguna sabiduría, una habilidad, un don. Compartirlo nos hace feliz y nos hace crecer, siendo aprendizes y maestros al mismo tiempo. Eso es la base de una ciencia ciudadana, en la cual la experimentación constante permite ampliar lo que comunmente llamamos conocimiento, término que actualmente está confinado a círculos académicos.

Siempre un grupo sabrá más que un individuo solo y si logra que sus prácticas sean replicables mediante la documentación de sus procesos tendra un impacto que no es posible dimensionar.

El espacio que enmarca esta propuesta nos permite compartir una forma de hacer diferente con otros colectivos y personas de a pie pero concretamente la propuesta va enfocada a avanzar en dos acciones específicas, la primera tiene

que ver con la creación musical y las herramientas comumente usadas para tal fin. La segunda va orientada a generar alternativas a los electrodomésticos tradicionales construyendo nuevos accionados por bicicletas sin la dependencia de energía eléctrica.

Objetivo general

Realizar procedimientos de apropiación de tecnología de manera coherente, sostenible y replicable como parte del proceso de solución de problemáticas locales.

Objetivos específicos

- Realizar un proceso de experimentación alrededor de la creación de instrumentos musicales DIY.
- Realizar un proceso de experimentación alrededor de la construcción de máquinas útiles a partir de los mecanismos de la bicicleta.

Propuesta

1. Instrumentos Musicales DIY

Crear nuestros propios instrumentos musicales nos permite explorar nuestras inquietudes respecto a los sonidos, ritmos, melodías desde la base y no adaptarlas a lo que los fabricantes nos ofrecen. Hacer nuestros propios instrumentos digitales DIY para beats, visuales, y sonidos es la meta de esta exploración, que se enfoca primeramente en la creatividad y la expresión, para finalmente poder actuar con esas herramientas en cualquier escenario de presentación musical. Por su afinidad nos concentramos en música electrónica.

Existen paquetes de software musicales excelentes, pero son muy costosos, además que prescriben la manera de como trabajar con ellos. Con estos trabajos pretenderíamos abrir un poco ese espacio haciendolo accesible y al alcance de todos. Hay mucho potencial en el ámbito de software libre que aún no se ha explotado, y hay mucha falta para herramientas libres, que podrían disparar la creatividad.

Este proyecto se inspira en este taller que se impartió en Mayo 2013 en Berlin, Alemania: <http://laptopsonacid.eventbrite.com/>

Suportando el lado del software, estaríamos también explorando interfaces físicos para interacción en la generación musical: controladores que funcionan a base de arduino, raspberry pi o similar, o jugar con un kinect para influir en la creación de sonidos con gesturas.

Concretamente construiremos un prototipo que incluye hardware y software. El software se encarga de leer los estímulos externos provenientes de los sensores y las interfaces para convertirlos parámetros que alteran el proceso paralelo de

generación de sonido. El hardware tiene que ver con la conexión de los sensores y la estructura física para integrar todo.

2. Bici-domésticos

Constantemente nos cuestionamos sobre la sostenibilidad y la autonomía (como colectivos y como individuos). Una de las barreras para lograr esto es la dependencia con los servicios públicos, si en alguna medida minimizáramos esto sería un pequeño paso pero un gran avance.

Adoptar sistemas de generación de energía alternativa son una posible acción en este sentido. Pero porque no pensar el ser humano como el generador primordial de energía; naturalmente convertimos los alimentos en energía.

Constantemente necesitamos mover cosas, usamos motores todo el tiempo, eléctricos o de combustión, neumáticos. Esta propuesta está orientada a convertirnos (a nosotros) en los motores que moverán las licuadoras, lavadoras, trilladoras, bombas de agua, etc, mediante la adaptación de bicicletas como la interfaz que convierte la energía humana en la energía cinética que licua, lava, trilla, bombea, entre muchas otras posibilidades. Los Bici-domésticos!

Además brindar una alternativa a los equipos domésticos que consumen energía eléctrica adaptándolos para ser movidos por humanos es una aporte a esta sociedad donde a pesar de ser un territorio poderoso en generación eléctrica existan problemáticas como "los desconectados".

Buscamos generar una plataforma de construcción y adaptación de tecnologías, herramientas y conceptos de manera coherente y sostenible dadas las condiciones de nuestro entorno local. En el marco de esta propuesta construiremos una bici-lavadora.

Este proyecto se inspira en el proyecto bici-máquinas que desde hace varios años viene solucionando de manera práctica las limitaciones al acceso de servicios públicos: <http://bicimaquinas.com/>

Presupuesto

1.) Para el proyecto de instrumentos musicales:

- Computador corriendo linux	900'000 COP
- Audio interface USB	600'000 COP
- Teclado controlador	800'000 COP
- Impresora 3D - Replicator 2*	5'000'000 COP
- 2 x Arduinos para interfaces	200'000 COP
- Sensores	100'000 COP

2.) Para proyecto de bici-máquinas:

- Soldador	2'000'000 COP
- Insumos para soldar	200'000 COP
- Partes de bicicletas usadas	200'000 COP
- Impresora 3D - Replicator 2*	- o -

Valor total desarrollo de la propuesta: 10'000'000 COP

* La impresora 3D aporta al desarrollo de las dos propuestas. En la propuesta de instrumentos musicales facilitará la creación de interfaces para interactuar con los instrumentos creados. En el proyectos de las bicimáquina será vital para la creación de piezas plásticas para el acople y soporte de las estructuras creadas.