

La metodología *Hackcamp* impulsa otras formas de hacer en las poblaciones de interior

Los pasados 22 y 23 de noviembre de 2021 se celebraba en Baeza (Jaén) un encuentro en torno al patrimonio cultural, el turismo de interior y la sostenibilidad. Siguió una metodología singular, diseñada por el colectivo ZEMOS98, denominada *Hackcamp*, que enfatiza el aprendizaje colectivo y el reconocimiento de todo tipo de saberes. La actividad consiste, en primer lugar, en la elaboración de un conjunto de retos, diagnosticados en la fase de preparación, en la que además de ZEMOS han participado el IAPH y el CEI Patrimonio; y, posteriormente, una serie de prototipos, diseñados colectivamente durante el encuentro presencial, que resuelven parcial o totalmente el reto planteado.

José Sánchez-Laulhé, Bernardino Sañudo-Franquelo | ZEMOS98 SCA

URL de la contribución <<http://www.iaph.es/revistaph/index.php/revistaph/article/view/5080>>

“... es mejor hablar
recordando
que no se esperaba que sobreviviéramos.”
Audrey Lorde. *Letanía de la supervivencia* (extracto). 1978

El Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico (IAPH) y ZEMOS98 SCA hemos coordinado una actividad de dinamización dentro de la programación desarrollada por el Campus de Excelencia Internacional en Patrimonio (CEI Patrimonio), que ha consistido en la celebración de un *Hackcamp* los días 22 y 23 de noviembre de 2021 en la Universidad Internacional de Andalucía (UNIA), en la sede Antonio Machado de Baeza (Jaén).

El *Hackcamp* es una metodología desarrollada desde 2015 por parte del colectivo ZEMOS98. Se basa en el encuentro intensivo, presencial y en jornada continua, de personas con diferentes tipos de conocimientos y experiencias para responder colectivamente a retos que enfrenta una comunidad o institución.

Esta respuesta siempre ha de adquirir la forma de un prototipo que abra un nuevo campo de posibilidades respecto del reto planteado. Pese a la aparente sencillez de la metodología, las diferentes instancias previas del *Hackcamp* nos habían mostrado que asumir el formato es un proceso que se tenía que trabajar en el tiempo

con las personas implicadas. Convencerlas de la importancia de ser fieles al formato para obtener resultados diferentes a los de otros encuentros más convencionales. Así, para nosotras, hay un momento que la forma de trasladar el *Hackcamp* se convierte en una especie de letanía:

“El *Hackcamp* es una metodología en el que conocimientos y experiencias distintas colaboran para responder a retos concretos. Los prototipos surgen desde la inteligencia colectiva y en el intercambio de conocimiento entre pares. El *Hackcamp* conecta prácticas y experiencias que cuiden y pongan en valor el bien común. Los prototipos han de ser elementos reutilizables por un tercero sin la necesidad de recuperar todo el proceso. El *Hackcamp* es una metodología que pone en valor todos los conocimientos, sin distinción entre expertos y no expertos. Para la creación de prototipos usamos lenguajes visuales y corporales, además de las herramientas orales y textuales. El *Hackcamp* es un ejercicio de coinvestigación que se enfoca desde el ‘aprender haciendo’. Las preguntas desde las que los retos arrancan nunca son las mismas que las que nos devuelven los prototipos.”



Imagen del evento | dibujos Bernar Sañudo Franquelo, 2021

El encuentro de Baeza se tituló Patrimonio cultural, turismo de interior y sostenibilidad, intentando enfrentar la problemática que se desliga del aumento del turismo en poblaciones de interior, es decir, aquel que no está vinculado a las grandes aglomeraciones urbanas ni a entornos costeros. En la fase de diagnóstico tomó el liderazgo el IAPH a través de sus redes de colaboradores y la experiencia previa en foros sobre la materia. También las del CEI Patrimonio formaron parte de este proceso inicial abriendo entre sus distintas redes un cuestionario donde detectar claves en las relaciones entre esos campos. De este proceso se decantaron cinco retos potenciales. Tras unos últimos ajustes, junto a las personas que los facilitarían, quedaron conformados cada uno de los retos y a ellos se sumaron entre ocho y diez personas por reto con distintas experiencias en torno a la materia de trabajo.

El reto “Patrimoniables. Posibilidades digitales aplicadas a la preservación de los patrimonios locales” fue facilitado por Soledad Gómez. En este reto se querían potenciar esos otros patrimonios materiales e inmateriales, algunos casi invisibles por su carácter ordinario y cotidiano, y cuya tendencia parece el olvido. El prototipo desarrollado pone el foco en el habitante en esta población de interior y en que fuera a través de su cono-

cimiento y experiencia la forma en dar valor o no a un determinado patrimonio de su localidad. Para ello se promovía, en el grupo que formaba el reto, el desarrollo de un espacio web que permitía acumular estas percepciones en torno a cada municipio.

El reto “Oficios, prácticas y saberes: explorando nuevas vías de desarrollo y pervivencia en la era digital” fue facilitado por Pilar Tassara. El punto de partida en este caso eran las artesanías y los oficios, en general, locales, poniendo el foco en las amenazas y los potenciales que un turismo cada vez más volcado en el interior representan para ellas. En este caso el grupo prefirió partir de la lógica del reciclaje y pusieron a prueba varias plataformas previamente desarrolladas por iniciativas regionales al acercarlas a artesanos de la provincia de Jaén y sus necesidades concretas. Este prototipo se concreta en una serie de recomendaciones para este tipo de apli-



Relatoría de la presentación de los retos durante el Hackcamp



Relatoría de trabajo durante el *Hackcamp* en la sede de la UNIA de Baeza

caciones digitales para que realmente favorezcan a quienes custodian esos saberes locales.

El reto “Herramientas para un patrimonio inclusivo” fue facilitado por Mariela Castillo del colectivo Herstóricas. En este caso se señalaba una de las carencias tradicionales a la hora de definir qué es patrimonio: la falta de incorporación de perspectiva de género de manera transversal. Es decir, no solo señalando figuras femeninas sino también repensando estereotipos, poniendo los cuidados en primer plano y buscando la sostenibilidad respecto a las comunidades donde se encuentran. El prototipo adquiere el cuerpo de una caja de herramientas formado por acciones y estrategias en torno a la perspectiva de género. Siempre entendiendo que una implementación real de las mismas necesitaría abordar las distintas instituciones que impulsan la manera en

que nos acercamos al mundo: comunitarias, educativas, públicas, universitarias y culturales/comunicativas.

El reto “Viaje jondo: Una historia desde el interior” fue facilitado por Macarena Madero, Alejandro González y Jesús Fuentes. El reto de partida indagaba sobre cómo se desarticularan y rearticulaban las comunidades autónomas en torno a ciertos elementos patrimoniales y las repercusiones en los ecosistemas urbanos que suponían esas transformaciones. En este caso el prototipo toma la fisonomía de un juego que quería hacer visibles los distintos intereses que conviven en lo patrimonial, haciendo que el equilibrio entre los distintos actores sea la clave para el éxito en el mismo y atendiendo a las distintas capas que son necesarias abordar en una intervención urbana: legal, económica, comunitaria, comunicativa...

El reto “Un mapa hacia una ciudad de cuidados” fue facilitado por Lucas Tello, Malena Burghardt y Antonio Arribas. El reto en este caso era cambiar las lógicas mercantilistas que han configurado nuestras ciudades contemporáneas y estudiarlas desde la perspectiva de los cuidados, incluyendo: la gestión del patrimonio, la emergencia climática, la movilidad, los procesos de turistificación, la vivienda, la cultura o la gestión de los presupuestos. El formato de salida del prototipo es un mapa que sirve tanto como herramienta de análisis como de acción a la hora de intervenir sobre nuestras ciudades. En este mapa se atiende a las configuraciones situadas de cada caso: las comunidades, las acciones previas y futuras, y los entornos donde se instalan.

El *Hackcamp* es finalmente agitador de los procesos a través de la acción. Pero es pronto para sacar conclusiones. Seguramente el lector tenga su preferido o aquel al que le vea mayores posibilidades de éxito, pero aunque estuviéramos de acuerdo no significa que ese prototipo vaya a tener más continuidad. Los factores decisivos descansan en la parte humana. Estarán asociados a encontrar una posible financiación, a conectar a interesados de distinto rango que puedan hacer factible una siguiente fase del prototipo o a la disponibilidad real de las personas vinculadas. Mientras tanto la figura del *Hackcamp* se intuye aún en el horizonte alejándose en busca de un nuevo entorno donde sentirse útil...