

HABITAR EN CO-CREACIÓN: IMPACTO Y RELACIONAMIENTO ESTÉTICO -  
SOCIAL DE LOS LABORATORIOS VIVOS EN LAS COMUNAS DE MEDELLÍN.

YAN CAMILO VERGARA GALLO

TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE  
MAESTRO EN ESTÉTICA

DIRECTOR  
JORGE ECHAVARÍA CARVAJAL  
MAGÍSTER EN SICOPEDAGOGÍA  
MAGÍSTER EN ESTÉTICA

UNIVERSIDAD NACIONAL DE COLOMBIA SEDE MEDELLÍN.  
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y ECONÓMICAS  
MAESTRÍA EN ESTÉTICA  
MEDELLÍN  
2015

Nota de aceptación

---

---

---

Firma

Nombre:

Presidente del jurado

---

Firma

Nombre:

Jurado

---

Firma

Nombre:

Jurado

FECHA

## DEDICATORIA

Entonces desea con toda tu alma tener el mejor parto, como lo desees de corazón y ¡Así será! Sin dolor, con esfuerzo que es más enriquecedor, porque no vale la pena, vale la dicha traer al mundo a un ser humano y enseñarle a cambiarlo. A Meli.

## AGRADECIMIENTOS

En principio los agradecimientos son a mis padres Pedro y Lucía sinónimo de unión, respeto y tolerancia familiar, valores que llevo conmigo siempre y que valoro inmensamente. A mi hermano Ubeimar símbolo de sabiduría y dedicación; soñador incansable de galaxias inimaginables, “*arquitecto de sueños*” en sus sabias palabras. A mi tutor y director de tesis Jorge Echavarría Carvajal por su inmensa disposición para estar siempre allí y ayudarme a crear de la mano de un buen texto recomendado y una gran aclaración a tiempo que encausaba siempre mi discurso. A mi editora y correctora de estilo Alba Luz Sánchez quien mantuvo siempre su ritmo a pesar de mis grandes pausas y momentos de “*hoja en blanco*”. A todos mis maestros durante el curso de la maestría. Al equipo administrativo y de apoyo de la Facultad de Ciencias Humanas y Económicas. A los laboratorios vivos que participaron activamente del proceso y aportaron su conocimiento a la investigación. A mi amigo y siempre buen consejero PhD Hugo Pardo Kuklinski quien me alentó y me enseñó a reconocer mi propia ciudad en un ejercicio de confianza hacia la misma. A mis amigos que siempre me preguntan “*¿Ya escribiste la tesis?*” acá está la respuesta, gracias por el apoyo inmenso. A mi Meli, gracias por ser la inspiración para el nacimiento de un nuevo ser. A mi hijo(a) que viene en camino, bienvenido(a) a mi vida.



## RESUMEN

Observar y analizar el comportamiento y las interacciones de los laboratorios vivos de Medellín permite identificar puntos de encuentro en donde operan las lógicas del habitar en co-creación, fenómeno que se revela en la presente investigación a través de aproximaciones reales a los colectivos, a su labor y a sus relaciones con la ciudad, partiendo de la hipótesis de que habitar en co-creación permite realizar una lectura en clave de impacto estético - social y devela un nuevo camino en los estudios urbanos y estéticos, necesarios en la comprensión de la organización social y la forma en la que se pretende resolver problemas contemporáneos. Así, se contrasta la importancia *del diseño centrado en el usuario* en una configuración de prácticas estético – sociales que se despliegan en una nueva forma de *ser - social* en las distintas comunas de la ciudad de Medellín. Esto se revela a través de la sistematización de las experiencias y su info-visualización en clave de la estética web que propone Campanelli, utilizando como instrumento de categorización la matriz de las necesidades humanas de Manfred Max Neef.

**Palabras Clave:** Estética web, estética semántica, Campanelli, co-creación, laboratorios vivos, diseño centrado en el usuario, Medellín, Max Neef.

## ABSTRACT

Sighting and analyzing the behaviour and the interactions of the living labs of Medellín allows us to identify the encounter points where The logics of living in co-creation is a phenomenon that is revealed in the present investigation through real approximations to the collectives, to their work and their relationships with the city, starting from the hypothesis that living in co-creation allows us to analyze the aesthetic-social impact revealing a new path on the urban and aesthetic studies, which are necessary in The comprehension of the social organization and the way in which contemporary problems are intended to be solved. This way can contrast the importance of design, centered in the user, in a configuration of aesthetics-social practices that are expressed in a new way of being in The different "comunas" of Medellín. This is revealed through The sistemization of The experiences and their info-visualización, along with the web aesthetics that Campanelli proposes, using Manfred Max Neef's matrix of human needs as a categorizing tool.

**Tags:** Web Aesthetics, Semanthic Aesthetics, Campanelli, co-creation, living labs, user centered desing, Medellín, Max Neef.

## TABLA DE CONTENIDO

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	<b>12</b>
1.1. ANTECEDENTES .....	15
1.1.1. <i>Los colectivos en Medellín</i> .....	16
1.1.2. <i>La herencia de la transición análogo – digital</i> .....	21
1.2. JUSTIFICACIÓN.....	24
1.3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	26
1.4. HIPÓTESIS.....	26
1.5. OBJETIVOS.....	27
1.5.1. <i>Objetivo general</i> .....	27
1.5.2. <i>Objetivos Específicos</i> .....	27
1.6. METODOLOGÍA .....	28
<b>2. MARCO TEÓRICO</b> .....	<b>30</b>
2.1. HACIA UNA COMPRENSIÓN DE LA O LAS INTELIGENCIAS POSIBLES. ....	30
2.2. ECONOMÍA INTELIGENTE .....	31
2.3. MOVILIDAD INTELIGENTE.....	33
2.4. CIUDADANO INTELIGENTE.....	34
2.5. CALIDAD DE VIDA INTELIGENTE .....	35
2.6. AMBIENTE INTELIGENTE.....	36
2.7. GOBIERNO INTELIGENTE.....	37
2.8. NECESIDADES HUMANAS .....	38
2.9. HACIA UNA ESTÉTICA WEB.....	41
2.10. DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO (USABILIDAD Y ESTÉTICA WEB) .....	45
2.11. HACIA UN SISTEMA OPERATIVO URBANO Y HUMANO (LA GÉNESIS DEL SER DIGITAL) .....	47
2.12. CONSTRUCCIÓN DE TEJIDO SOCIAL VIRTUAL, ECOS DE PREGUNTAS EN LA VIDA DEL TRANSEÚNTE MODERNO. HACIA LA GÉNESIS DE NAVEGANTE <i>SURFER</i> . ....	51
.....	58
<b>3. DESARROLLO</b> .....	<b>61</b>
3.1. BPP (BIBLIOTECA PÚBLICA PILOTO) FILIAL LA LOMA.....	66
3.1.1. <i>Génesis</i> .....	67
3.1.2. <i>La loma y la biopolítica en el postdigitalismo.</i> .....	70
3.2. TECNOAYUDAS. ....	74
3.2.1. <i>Génesis y contexto</i> .....	75
3.2.2. <i>Prótesis dialécticas del Cyborg incluido</i> .....	76
3.3. CASA TRES PATIOS.....	83
3.3.1. <i>Génesis y contexto</i> .....	83
3.3.2. <i>¿Transmitimos o creemos haberlo comunicado? La duda del mundo mediológico en Debray</i> 85	
3.4. UNLOQUER .....	90
3.4.1. <i>Génesis</i> .....	91
3.4.2. <i>“El objetivo es no aburrirse”. Me aburro, luego todo es posible.</i> .....	91
3.5. COLEGIO DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA LOYOLA .....	97
3.5.1. <i>Génesis</i> .....	97

3.5.2.	<i>Territorios virtuales para el despliegue de un ser ciudadano desterritorializado.....</i>	<i>98</i>
3.6.	UNCONVENTION .....	105
3.6.1.	<i>Génesis.....</i>	<i>105</i>
3.6.2.	<i>La acción en distancia, una mirada desde Sloterdijk.....</i>	<i>106</i>
3.7.	CENTRO CULTURAL MORAVIA .....	112
3.7.1.	<i>Génesis y contexto.....</i>	<i>112</i>
3.7.2.	<i>La pregunta por el espacio.....</i>	<i>113</i>
3.8.	LABSURLAB .....	121
3.8.1.	<i>Génesis.....</i>	<i>121</i>
3.8.2.	<i>Los saberes libres en la ciudad contemporanea. ....</i>	<i>122</i>
<b>4.</b>	<b>HALLAZGOS Y CONCLUSIONES.....</b>	<b>130</b>
<b>5.</b>	<b>ANEXOS Y BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>137</b>
5.1.	ANEXOS.....	137
5.1.1.	<i>Modelo de entrevista aplicada a los colectivos.....</i>	<i>137</i>
5.1.2.	<i>Matriz de Necesidades Humanas de Max Neef – Colectivos. ....</i>	<i>139</i>
<b>BIBLIOGRAFÍA .....</b>		<b>140</b>



## TABLA DE IMÁGENES

IMAGEN 1: [TELÉFONO MODELO 500 DE AT&T] .....	46
IMAGEN 2: [HYPE CYCLE] .....	49
IMAGEN 3: [MODELOS MASLOW – MAX NEEF] .....	63
IMAGEN 4: [MODELOS NUBE DE CONCEPTOS 1] .....	64
IMAGEN 5: [MATRIZ DE NECESIDADES Y SATISFACTORES] .....	65
IMAGEN 6: [MAPA SEMÁNTICO BPP] .....	74
IMAGEN 7: [MAPA SEMÁNTICO TECNOAYUDAS] .....	82
IMAGEN 9: [MAPA SEMÁNTICO DE UNLOQUER] .....	96
IMAGEN 10: [MAPA SEMÁNTICO LOYOLA] .....	104
IMAGEN 11: [MAPA SEMÁNTICO UNCONVENTION] .....	111
IMAGEN 12: [CENTRO CULTURAL MORAVIA] .....	114
IMAGEN 13: [M1” DE ANDY WARHOL 1977] .....	115
IMAGEN 14: [“850 CSI” DE DAVID HOCKNEY EN 1995] .....	115
IMAGEN 15: [“300 EXPRESSIONS OF JOY” DE ROBIN RHODE EN 2009] .....	115
IMAGEN 16: [MAPA SEMÁNTICO CENTRO CULTURAL MORAVIA] .....	120
IMAGEN 17: [MAPA SEMÁNTICO LARSUBLAB] .....	128

## TABLA DE MAPAS

MAPA 1: [LABORATORIOS VIVOS MEDELLÍN] .....	62
MAPA 2: [BPP FILIAL LA LOMA] .....	66
MAPA 3: [TECNOAYUDAS] .....	74
MAPA 4: [CASA TRES PATIOS] .....	83
MAPA 5: [UNLOQUER] .....	90
MAPA 6: [COLEGIO DE CIENCIA Y TECNOLOGÍA LOYOLA] .....	97
MAPA 7: [UNCONVENTION] .....	105
MAPA 8: [CENTRO CULTURAL MORAVIA] .....	112
MAPA 9: [LARSUBLAB] .....	121

PARTE I  
INTRODUCCIÓN

## INTRODUCCIÓN

El concepto de “ciudad digital” se encuentra en evolución, logrando un enfoque más cercano y directo en su contacto con el ser humano como transeúnte y por consiguiente como fin último de su papel en el escenario de despliegue de su ser urbano contemporáneo. El “ser digital” se convierte en una “nueva actitud” y debe ser ejercida por *ese* ciudadano que habita la urbe en un ahora esencialmente problemático en donde “*Lo virtual viene a ser una situación subjetiva, una configuración dinámica de tendencias, de fuerzas, de finalidades y de obligaciones que resuelven una actualización*” (Lévy, 1999, p. 110). En palabras de Pierre Lévy, un gran acontecimiento entre lo virtual y lo actual <sup>1</sup> que ubica al ser en el ejercicio de la creación. En este sentido la ciudad invita a pensar y a ser pensada, a actuar y a ser actuada, a construir y a ser construida en el lenguaje del hacer, del dejar memoria en donde la certeza del hombre se gesta en la posibilidad de ser transformador pero ahora mediando todas estas posibilidades por intermedio de las nuevas tecnologías. En suma, se trata del ejercicio de una Inteligencia Colectiva <sup>2</sup> de la que habla Lévy cuando esta se entiende como la capacidad para entender o comprender una situación, aunada a una capacidad para resolver problemas y se ubica como la estrategia perfecta para conectarse con la ciencia, la tecnología y la creación en un ecosistema público llamado ciudad. Una “ciudad tranquila” <sup>3</sup> que será pensada y resuelta, a su manera, gracias a los *colectivos*

---

<sup>1</sup> Lévy en *Qué es lo virtual* “ En el primer capítulo escribía, siguiendo a Gilles Deleuze, que lo real se asemeja a lo posible mientras que lo actual responde a lo virtual. Esencialmente problemático, lo virtual viene a ser una situación subjetiva, una configuración dinámica de tendencias, de fuerzas, de finalidades y de obligaciones que resuelven una actualización. La actualización es un acontecimiento en el sentido pleno del término...” [...] “La articulación de lo virtual y de lo actual anima la misma dialéctica del acontecimiento, del proceso, del ser como creación.” (P.110).

<sup>2</sup> Lévy define la Inteligencia Colectiva como “Es una inteligencia repartida en todas partes, valorizada constantemente, coordinada en tiempo real, que conduce a una movilización efectiva de las competencias. Agregamos a nuestra definición esta idea indispensable: el fundamento y el objetivo de la inteligencia colectiva es el reconocimiento y el enriquecimiento mutuo de las personas, y no el culto de comunidades fetichizadas o hipostasiadas.” (P. 19).

“Tal y como los mensajes del ciberespacio interactúan y se interpelan de un extremo al otro de un plano liso deterritorializado, los miembros de los colectivos moleculares comunican transversalmente, recíprocamente, fuera de categorías, sin pasar por la vía jerárquica, plegando y replegando, cosiendo y recosiendo, complicando con toda calma el gran tejido metamórfico de las ciudades tranquilas” (Lévy, 1999, P. 19).

*moleculares o autoorganizados* “...que realizan el ideal de la democracia directa en las grandes comunidades en situación de mutación y de deterritorialización.” (Lévy, 2004, p. 56).

Se plantea, entonces, una reflexión desde un *ser digital* con muchas dimensiones, y para este caso se abordarán seis, como un caldo de cultivo estético que se articula con la inteligencia en ejes que impactan a la ciudad y a sus habitantes de una manera transversal: La economía, la movilidad, la ciudadanía, la calidad de vida, el medio ambiente y el papel o la relación con la figura gobierno y/o Estado. El *ser digital* ha de ser consciente de su relación con todas estas áreas, tener el conocimiento para cambiar eso que lo rodea y las herramientas y garantías para hacerlo. Los seis ejes, además, estarían soportados por cuatro pilares, que forman la estructura básica de un modelo de trabajo con tecnologías de la información y la comunicación para el desarrollo, así como lo viene haciendo el colectivo ICT4D<sup>4</sup> desde 2004, abarcando temas como la conectividad, la apropiación, los contenidos y comunicación pública. Pilares que deberán intervenir en *toda esa red molecular y auto-organizada* con el fin de propiciar los procesos necesarios para que cada uno de esos ejes se desarrolle y se interconecte con el resto, acercando de esa manera a la ciudad y/o comunidad impactada a la idea de *ser digital* que hemos planteado.

Bajo ese contexto los conceptos de co-creación, trabajo colaborativo, innovación abierta, entre otros, comienzan a resignificarse y/o a llenarse de significado alrededor de las nuevas interacciones sociales que buscan dar respuestas a necesidades específicas o propias de una comunidad determinada, de ahí que esta investigación se pregunte por el impacto estético social del comportamiento de innovación abierta y cocreación que llevan a cabo un grupo de laboratorios vivos de Medellín como parte de su eje, pues mapear y

---

<sup>4</sup> “The ICT4D Collective was initiated in 2004 and is a group of people committed to undertaking the highest possible quality of research in the field of ICT4D, and making the results of this available freely to the global community. We do this primarily in the interests of poor people and marginalised communities, wherever they may be found. Membership of the Collective implies adherence to its basic principles of membership and partnership. In 2007, the Collective was awarded the Status of a UNESCO Chair in ICT4D. As well as research, the Collective undertakes teaching at undergraduate and postgraduate levels, and contributes to the delivery of focused short courses on all aspects of ICT4D. Members of the Collective also provide consultancy services in the field of ICT4D.” (Collective, 2013).

georreferenciar las actividades de los colectivos objeto de este estudio, identificando sus expresiones de innovación abierta y sus modelos de interacción, permitirá evidenciar puntos de confluencia entre sí y construir una memoria de comportamientos estético-sociales, reflejado, esto, en un mapa de relaciones semánticas que ayude a detallar un *Sistema Operativo Urbano*, como aporte de tesis y evidencia de la co-creación espontánea en la que se involucran hacia una reflexión desde una *estética semántica*, entendida como la estética que al igual que la semántica en general “*se encarga de las referencias a objetos, relaciones con objetos o temáticas de objetos de los signos de un estado estético. En tanto un estado estético, con la distribución de los signos, da simultáneamente una distribución de los objetos de estos signos, se plantea la pregunta de la relevancia no sólo de los signos, sino también de los objetos a los que designan.*” (Bense, 1978, P. 100).

Es así, como la presente tesis se encuentra dividida en cuatro partes y seis capítulos. La primera parte contempla la presentación de la tesis, la introducción, plantea los objetivos (generales y específicos), la justificación y la hipótesis a desarrollar; la segunda parte la compone el marco teórico de la investigación, en donde se retoman las teorías de autores como Vito Campanelli y Pierre Lévy con el fin de definir el criterio estético de la investigación y establecer puntos de partida; la tercera parte “Desarrollo de la investigación” consta de dos capítulos: el primero, como el nombre del capítulo lo indica es el desarrollo de la investigación, es decir, la materialización de la metodología y la comprobación de la hipótesis; el segundo, titulado “Conclusiones y hallazgos” da cuenta de las conclusiones generales de la investigación y los hallazgos específicos en cuanto al abordaje que se le da desde la estética a cada colectivo con el fin de evidenciar el sistema operativo urbano que se crea entre estos; la última parte está compuesta por la bibliografía y los anexos, los cuales serán el sustento y soporte de la metodología empleada.

## 1.1. Antecedentes

Los últimos quince años se ha enmarcado para la ciudad de Medellín, no sólo en el contexto internacional, sino también en el local, como una década de grandes cambios estructurales, desde un ejercicio de la política pública, que busca *dignificar el habitar*, hasta el despliegue de transiciones para ver lo estético desde el fenómeno del *starchitect*<sup>5</sup> y su efecto “¡wow!” que pueden revelarse en esa aparición de simbologías asociadas a la mediatización que generan las tecnologías de la información y la comunicación y que encuentran en estas su capacidad de difusión, asociadas con el cambio de vocación productiva de la ciudad, su internacionalización, el estímulo a las nuevas formas tecnológicas de gestión urbana, entre otras. Es justo en este sentido, en donde debe romperse con la forma en la que se entiende el mercado y que denota, sin duda, las formas de ser y de consumir de las personas, espacio que dan pie al despliegue de distintas estéticas y que plantea preguntas incluso para reflexionar desde una situación simbólica del consumo. Poner en jaque el la sensación de *bienestar del ciudadano* desde un enfoque crítico y subjetivo del pensamiento, en donde los modelos de progreso son cuestionados, empieza a revelar una nueva forma de habitar en el mundo, un habitar desde el co-crear, desde la creación colectiva orientada a la acción y a la resolución de problemas sociales.

Ya no sólo se habla de ciudad, se habla de una *Ciudad-Región Global*<sup>6</sup>, un concepto que borra, por ejemplo, las fronteras de los municipios que conforman el Área Metropolitana de la ciudad de Medellín – Colombia, y que elevaría su población a unos 3.5 millones de habitantes. La ciudad ya no se piensa sola y es desde las conexiones de redes de cooperación que se crean distintos fenómenos de participación ciudadana. Quizá la responsable sea una planeación estratégica que va más allá de la administración pública y siembra sus semillas en las comunidades, que planean, incluso, cómo invertir sus presupuestos locales, a través de figuras como el presupuesto participativo que tiene sus

---

<sup>5</sup> Para mayor definición de *starchitect* acudir al diccionario de Oxford en el siguiente link: [http://www.oxforddictionaries.com/us/definition/american\\_english/starchitect](http://www.oxforddictionaries.com/us/definition/american_english/starchitect)

<sup>6</sup> Según Saúl Hoyos Pineda en Ciudad-Región Global una perspectiva de la gobernanza democrática territorial en <http://www.urosario.edu.co/CMSPages/GetFile.aspx?nodeguid=aa945f9a-1774-4a22-9b66-c36954993b15>

raíces en Brasil<sup>7</sup>. Tal situación ha posibilitado la aparición de nodos de personas e instituciones que trascienden y se proyectan de manera natural hacia una larga vida de transformación del concepto de comunidad en la ciudad.

### 1.1.1. *Los colectivos en Medellín*

Cuando se habla de colectivos humanos se hace referencia a un grupo determinado de personas que se ha agrupado para dar respuestas a necesidades específicas, o al menos es esta una de las características que los identifican.

Lévy en su texto *Inteligencia Colectiva* (2004) habla y define, de alguna manera, “los colectivos humanos”, haciendo referencia a su existencia desde siempre en versión de comunidades y de trabajo en equipo; anota que el trabajo en comunidad y la interacción entre seres humanos y su organización facilita desarrollar quehaceres a nivel económico, político y social, evidenciando un mejor desempeño en la obtención de logros. Así mismo y teniendo como punto de partida el principio del “ser social” que convive desde siempre y permanentemente en comunidad, plantea “una evolución al estilo de la conducción de las cuestiones humanas” (Lévy. 2004. P. 326), lo que se traduciría a proponer un nuevo modelo de interacción social o la creación de colectivos inteligentes que se prevean de nuevas tecnologías para el fortalecimiento de sus redes y la consecución de sus metas, puesto que

La apertura del ciberespacio permite prever formas de organización económica y sociales centradas en la inteligencia colectiva y la valorización del humano en su variedad [...] Se alcanzaría tal sutileza, tal precisión, tal economía en el tratamiento de los signos y de las cosas y no nos preocuparíamos por sistematizar y extender modos de interacción y de relación justos cuando seres humanos estén en juego (p.26).

---

<sup>7</sup> En *¿Qué es y cómo se hace el Presupuesto Participativo? 72 respuestas a Preguntas Frecuentes sobre Presupuestos Participativos Municipales* (2004) se define como "un mecanismo (o un proceso) por el cual la población define o contribuye a definir el destino de todo o una parte de los recursos públicos" (UN-HABITAT, 2004, p.20).



No obstante, el autor propone una clasificación de grupos “ideales” de colectivos. Habla de los grupos “orgánicos” compuestos por las familias, los clanes y las tribus; de los grupos “organizados” (grupos molares), compuesto por los Estados, las instituciones, las iglesias, las grandes empresas y las masas que se exponen a una exterioridad para constituirse y mantenerse y los grupos “autorrealizados” (grupos moleculares), que son aquellos grupos “*que realizan el ideal de la democracia directa en las grandes comunidades en situación de mutación y de deterritorialización*” (p. 27). Para efectos de esta investigación, se tomará el concepto de “grupos autorrealizados” que propone Lévy, pues afirma que los grupos dejaron de ser considerados “fuentes de energía” o fuerza de trabajo para pasar a ser valorados como “inteligencias colectivas” que permanentemente están elaborando y construyendo sus propósitos y objetivos como colectivos, identificando competencias y fortaleciendo sus cualidades, lo que propone, a su vez, una “ingeniería” de interacción bajo los nuevos modelos del trabajo en equipo que realizan los colectivos, que se basa, inicialmente, en crear sinergias entre la creatividad de sus integrantes, las iniciativas que estos tengan y las diversas competencias, ya sean individuales o entre varios de sus miembros sin delimitarlas, necesariamente, bajo las categorías molares. Esto, sin duda alguna, constituye un proceso de consolidación de micropolítica que no persigue encasillar al colectivo en los lineamientos ni los *modos operandi* de los grupos molares.

Por otro lado

La multiplicación de los colectivos moleculares presupone una decadencia relativa de la comunicación mediática en provecho de un ciberespacio que acoge las inteligencias colectivas, un ciberespacio tanto más navegable y accesible cuanto que el conjunto de las técnicas moleculares serán operacionales y disponibles a bajo costo. La inteligencia colectiva en tiempo real y a gran escala necesita, pues, la *infraestructura técnica adecuada*” (p.37)

El proceso de repensar y reconstruir propósitos y objetivos, le permite a los colectivos “valorizarse entre ellos mismo”, es decir, apelar al reconocimiento de sus cualidades y de las sinergias que se establezcan. El objetivo de los colectivos, según se define en el texto *Colectivos: Creación y perseverancia* (2013) de Medelab, Fundación Casa de las Estrategias -Colectivo Morada en Medellín, están fuertemente relacionados con el concepto

de futuro y las motivaciones que se tienen en el presente. En donde “*Básicamente alguien quiere que algo ocurra, alguien quiere que algo deje de ocurrir y empieza a gestarse un colectivo. Descubre que había algún otro haciendo, que otro piensa como él o ella y se sientan a conversar*” (Colectivo Morada, 2003, p.3).

Este texto describe, de una manera sucinta, que los principales aspectos a tener en cuenta en la formulación de un colectivo son: la *Motivación*, en tanto se tiene en cuenta cuál es la pregunta o la afección que convoca a los participantes del colectivo; los *Acuerdos*, en donde se deben consolidar los principios y los convenios constitutivos en donde identifica el qué y el cómo del quehacer del colectivo; *Primero procesos y luego proyectos*, lo que significa que los colectivos, en sí mismo, no deben crearse para generar recursos ni para vivir de ellos, convirtiéndose así, en un fin y no en un medio. Los procesos de los colectivos deben ser capaces de “*sobrevivir sin proyectos, sin contratos, sin premios o estímulos*” (p.5); *Cabeza y voz*, lo que significa que dentro del colectivo debe existir un líder, una “cabeza visible” que articule y represente a los integrantes. Este líder no puede llegar a ser más popular que el colectivo mismo por lo que su rotación es importante según los escenarios y los procesos que se estén desarrollando, en donde sus funciones sean la resolución de problemas de manera ágil y eficiente; *financiación y posibilidades*, en este apartado afirman que “*Un colectivo tiene básicamente tres formas de financiarse por el trabajo de sus miembros y de tal forma las contribuciones, por la alianza con otra organización (preferiblemente sin ánimo de lucro) y por la creación de una empresa*” (p. 10); *Voz y camino*, para la creación de un colectivo es necesario saber que no se debe pensar en una meta concreta de “*¿A dónde vamos a llegar?*” Sino pensar en el siguiente paso a seguir, en el presente siendo consecuentes con sus premisas de fundación.

En Medellín existe un sinnúmero de colectivos organizados en pro de dar respuestas a necesidades específicas a través de la co-creación y el desarrollo de actividades en red con otros colectivos estableciendo una dinámica propia, lo que podría derivar, a su vez, en un fenómeno estético que los conecte. Como antecedentes del trabajo de los laboratorios vivos en Medellín o colectivos, se encuentra el texto *Laboratorio Medellín, Catálogo de diez prácticas vivas* (2011) que recoge la experiencia de diez laboratorios vivos (Programa Paz y Reconciliación: regreso a la legalidad; Estrategia de territorialización de la seguridad.

Medellín Más Segura: juntos sí podemos; Proyectos Urbanos Integrales –PUI–; Programa de Mejoramiento Integral de Barrios –PMIB– caso Juan Bobo; Macroproyecto de Intervención Integral en el barrio Moravia y su área de influencia; Sistema de Bibliotecas Públicas de Medellín; Centros de Desarrollo Empresarial Zonal–Cedezo–; Escuelas y Colegios de Calidad para la Equidad y la Convivencia; Instituto de Recreación y Deporte de Medellín–Inder–; Agencia de Cooperación e Inversión de Medellín y el Área Metropolitana –ACI) en donde se da cuenta de los antecedentes del trabajo colaborativo en Medellín y su Área Metropolitana desde iniciativas ciudadanas. Este texto de recopilación, nace también, como un reconocimiento al trabajo de estos colectivos.

En este texto se explora la trayectoria y los antecedentes de Medellín en cuanto la transformación ciudadana y urbana, en donde se identifica que la ciudad se ha caracterizado por dinámicas de globalización en temas de cooperación y trabajo en equipo. Así, Nathalie Alvarado Renner, Coordinadora Equipo Seguridad Ciudadana – BID afirma que:

La apuesta de Medellín por la modernidad nos recuerda que este proceso es de ensayo y error, que las ciudades son laboratorios de políticas públicas y prácticas vivas. Por eso, valoramos cuando una iniciativa nace de una propuesta de transformación decidida y de clara identidad; pero damos todavía más valor cuando la ciudad también permanece atenta a continuar su aprendizaje y con la convicción de que su meta aún no concluye, que el desarrollo es una tarea permanente. (UN-HABITAT, 2011, p.17)

No obstante, se rescata a Medellín como una ciudad que ha creado un contexto específico para que los laboratorios que en ella se desarrollan tengan un epicentro de acción propio para sus actividades. Se reconoce, en este texto, la historia de violencia de la década de los ochenta y parte de los noventa que atravesó la ciudad en donde era conocida como una de las violentas del mundo y la superación parcial de estos conflictos en donde se le da paso a la reivindicación ciudadana y a su nuevo enfoque social centrado en el trabajo por la vida y sus necesidades: *“Medellín, que reconoce sus logros, así como los retos que aún persisten, se comprende hoy a sí misma como un laboratorio de creativas políticas públicas, proyectos y estrategias, y comienza a sentirse preparada para compartir con ciudades hermanas sus aprendizajes y, de igual manera, recibir de ellas los suyos.”* (p.21).

La anterior descripción permite ver y entender a Medellín como un espacio propicio para la gestación y el crecimiento de laboratorios vivos o colectivos. El texto de *Laboratorio Medellín, Catálogo de diez prácticas vivas* (2011) es un primer acercamiento y reconocimiento al trabajo de estos desde el Estado, pues fue un proyecto realizado por la Alcaldía de Medellín a través de su Agencia de Cooperación e Inversión para Medellín y el Área Metropolitana –ACI– con la cooperación del Banco Interamericano de Desarrollo –BID– y de la oficina regional en Colombia de ONU– con la intención de sistematizar experiencias y el modelo de transformación social de la ciudad.

En el segundo semestre del 2013 se consolidó un proyecto denominado *MEDELAB: Laboratorios creativos en Red*, el cual buscaba brindar un espacio de encuentro y diálogo para diferentes proyectos que se habían destacado en la ciudad en el campo creativo. *MEDELAB* tiene su origen en *LabSurLab*<sup>8</sup>, un primer ejercicio de encuentro entre colectivos realizado desde el 2011 en el cual se define a sí mismo como una “*Red de iniciativas independientes que conforman: hacklabs, hackerspaces, medialabs y todo tipo de laboratorios y colectivos biopolíticos operando desde y hacia territorios del Sur [de América], buscando desde la experimentación y creación lograr sus propios espacios de acción y representación*” (LabSurLab, 2014). *LabSurLab* se presenta, entonces, como el inicio de las iniciativas que permiten la contextualización y la socialización del trabajo de cocreación de los diferentes colectivos.

*MEDELAB*, por su parte, es una iniciativa del Museo de Arte Moderno de Medellín, Ruta N y Medellín Ciudad Inteligente “*Que tiene por objetivo aportar a la reflexión sobre innovación y desarrollo social, a partir del lenguaje creativo de las artes*” (MAMM, 2014). Esta iniciativa tiene su punto de partida en la idea de creer que es posible estimular la creación de redes entre los diferentes actores y colectivos ciudadanos en torno a la creación de espacios de participación, por eso, su objetivo está enfocado en crear contextos y espacios creativos a través del trabajo en red y la sinergia de ideas, proyectos y estrategias.

---

<sup>8</sup> Para mayor información sobre LabSurLab entrar a: <https://n-1.cc/g/labsurlab>

Respecto a este proyecto, María Mercedes González, Directora del Museo de Arte Moderno de Medellín, afirma que Medellín no es una ciudad estática, sino que es una ciudad que piensa, habla, vive y trabaja procesos de innovación. MEDELAB se consolida como una experiencia que reúne a diferentes laboratorios creativos de la ciudad, un espacio de formación, creación y experimentación de trabajo colectivo (Medelab, p. 5). Desde aquí se acuñó el concepto de innovación como sinónimo de transformación, entendida como un fenómeno cultural, social y político que va más allá de la sinergia Universidad – Estado – Empresa, en donde es necesario empoderar a la ciudadanía en el trabajo creativo y colaborativo. Es por eso que busca, también, estimular el trabajo de la ciudadanía en forma de colectivos culturales, creativos e innovadores.

### 1.1.2. *La herencia de la transición análogo – digital*

En la década de los noventa aparece *la estética como un indicador económico contemporáneo*<sup>9</sup> en contextos políticos y académicos, lo que muestra desde un comparativo económico las grandes transformaciones que se han dado en el llamado mercado de la modernidad y la posmodernidad. Así la estética, en su definición extendida, al igual que la expresión artística, en tanto estética restringida, y la información aparecen hoy como los referentes de desarrollo que en otro momento de lectura de mercado y rentabilidad podría tenerlo el oro.

Es en esa *sociedad de consumo*<sup>10</sup>, de la que hablaba Baudrillard, y para efectos de este siglo en la que han venido renaciendo las artes y la cultura como sinónimos de avance y

---

<sup>9</sup> El término es acuñado por Raúl Bernal Niño en *Estética de la habitabilidad y nuevas tecnologías* (2003) en el Capítulo 3 “Giro Cultural de la Estética Contemporánea”. Editorial CEJA, Bogotá. 2003.

<sup>10</sup> En “Estudio introductorio: La dictadura del signo o la sociología del consumo del primer Baudrillard” en *La Sociedad del Consumo, sus mitos y sus estructuras de Jean Baudrillard* (1974) se afirma que “La sociedad en general (y la sociedad de consumo en particular y muy especialmente, como veremos inmediatamente) se puede aprehender en terminos de intercambio en tanto que este se efectua por la representación de una fuerza social concentrada en sus símbolos. Así parece que el comercio, y su forma técnica, funciona no solo sobre hechos, sino sobre todo sobre elementos, relaciones y funciones. El intercambio es ese ir y venir que va del hecho a su representación, del signo a la realidad que designa” (Alonso, 1974, p. 27)

cambio en lo que se ha denominado como el fenómeno de *globalización*<sup>11</sup>, estudiado por Kacowicz, un lugar en donde la estética desdobra los campos de investigación entre las dimensiones del arte y la cultura, creando nexos y relaciones claras entre las personas e instituciones, es decir, personas organizadas, para plantear un nuevo modelo hacia donde el desarrollo se muestre como algo más cercano al ideal democrático, de la independencia de saberes movilizándolo competencias, al ideal de libertad, al despliegue de un *ser digital*.

Es en este escenario en donde se escriben nuevos nexos que pueden visualizarse como innovación, emprendimiento y creatividad, y que han escrito otra historia durante los últimos 15 años, referentes que no pueden darse sin una condición explícita, es decir, la conexión de saberes. Un escenario dispuesto para que la llamada innovación abierta, a través de lo que el Instituto Tecnológico de Massachusetts (MIT), en teoría y pensamiento de William J. Mitchell denominó y acuñó como *Living Labs (laboratorios vivos)*.<sup>12</sup>

Medellín es una ciudad que a partir del año 2000 vive procesos comunitarios fuertes, o por lo menos comienzan a hacerse visibles, que le apuesta al presupuesto participativo, que fortalece su democracia a través de los medios de comunicación comunitaria donde los diferentes *colectivos* presentan nuevas propuestas cada día con una sola idea: verse y reconocerse en la construcción de referentes de investigación social para resolver problemas locales que puedan tener eco en otra latitud con problemas similares. Y es ahí donde la estética y la cultura abordan nuevas realidades políticas en emergentes modelos de producción social, pues se preguntan por la belleza que crean los estados de bienestar como una respuesta a los ideales de la modernidad y el consumo que se han configurado, quizá al haber escalado como cultura un nuevo peldaño en la pirámide de

---

<sup>11</sup>Arie Kacowicz en “Regionalization, Globalization and Nationalism: Convergent, Divergent, or Overlapping?” in *Alternatives*, vol. 24, n. 4, oct-diez, 527-555. (Kacowicz, 1999)

<sup>12</sup> Schumacher Jens in *Living Labs: Definition, harmonization, cube indicators and good practices* “A Living Lab is a research and innovation concept. Living labs deal with user-centred, open innovation ecosystem, often operating in a territorial or regional context (e.g. city, agglomeration, region), integrating concurrent research and innovation processes within a citizen-public-private partnership (C3P)” (Schumacher, 2010).

Maslow (1943)<sup>13</sup>, es decir, el escalón de la autorrealización a través de sistemas educativos y tecnologías, el concepto de ciudad en nuevos contextos, que reorganiza a la sociedad en su colectivo, es una red que ya es informática.

En este sentido será desde la cultura donde se miden estos fenómenos de experiencias estéticas que se evidencian en la ciudad y sus escenarios urbanos, a partir de la producción que se gesta en los medios de comunicación. Los cambios y el movimiento constante serán los factores a detectar en este despliegue de manifestaciones que quizá soportan la pregunta por el fin de las ciudades en un momento histórico que presenta nuevas maneras de habitarlas.

Lo contemporáneo es, entonces, lo que *habita* alrededor de la vida, una respuesta creativa de ese *ser urbano* en medio del *Buan* o habitar que Heidegger evolucionó más tarde hacia un *bauen* o contruir en tanto “...*el construir (bauen) aquí, a diferencia del cuidar, es un erigir*” (Heidegger M., 1994, p.129). Situación que aporta diversos procesos y que despliega las tensiones necesarias para que perdure la pregunta por las relaciones de sentido que deben tejerse en esa nueva imagen y concepto de ciudad, pues ya no se habla de una ciudad motor del desarrollo desde una creación cultural, sino que se habla de ciudades desde la diversidad y la pluralidad, un espacio dispuesto para el relacionamiento en donde la estética despliega los distintos sistemas de esta forma de convivencia, entendiendo la creación colectiva como una experiencia netamente social.

Es así como se espera que el análisis desde la estética semántica, del fenómeno de los laboratorios vivos en Medellín, presente las vetas de estudio necesarias para continuar respondiendo la pregunta por el habitar en co-creación en entornos en donde el lenguaje de las ciudades y las formas de vivir, se transforman de la mano de la creatividad y la innovación tecnológica. Una modernidad tardía que nos enfrenta a problemas comunes por resolver: la miseria y las estratificaciones sociales que terminan creando los referentes de ricos y pobres y una indefinida clase media que desatan muchos más problemas como la marginación, la delincuencia, el crimen, la violencia y el odio. Problemas que ya no se perciben como consecuencias de los ritmos acelerados del cambio sino como el *statu quo* de las relaciones urbanas. Por otro lado, los fenómenos ambientales relacionados como la

---

<sup>13</sup> Abraham Maslow en su obra *Una teoría sobre la motivación humana* (1943). (Maslow, 1943)

contaminación del aire y el agua han determinado la inminencia de un espacio inhabitable y es este punto en donde la alerta por la sostenibilidad plantea una sociedad contemporánea, ya no preocupada, sino, ocupada de una nueva construcción cultural desde la acción, desde el hacer y esa misma acción del hacer que debe desencadenar una movilización de competencias susceptibles de ser mapeadas y/o georreferenciadas en clave de una estética web contemporánea, semántica y reveladora de sentido gracias a la interpretación de las relaciones de objetos y conceptos entre colectivos y colectividades. Una *estética activa* en palabras de Campanelli<sup>14</sup> que active a las personas para poder hablar de *sujetos estéticos*, estratégicos, que piensan fuera de la caja.

## 1.2. Justificación

Mapear y georreferenciar las actividades de los colectivos objeto de este estudio, identificando sus expresiones de innovación abierta y sus modelos de interacción, permitirá identificar puntos de confluencia entre sí y construir una memoria de comportamientos estético-sociales, reflejado, esto, en un mapa de relaciones semánticas que ayude a detallar un *Sistema Operativo Urbano* como la evidencia de la co-creación espontánea en la que se involucran.

El habitar es sin duda una de la preguntas más recurrentes en distintas disciplinas, ahora se hace necesario responder desde una estética de los estudios urbanos, desde un habitar la co-creación y desde el hacer evidente la conexión entre los conceptos cuando lo enmarcamos en el territorio. Una pertinencia por el explicar el problema que tenemos en frente cuando la pregunta por el habitar en co-creación en el territorio, se traduce en prácticas urbanas de diseño centrado en el usuario no conscientes o aisladas y por consiguiente no legitimadas como constructo social de las mismas comunidades, es decir una pertinencia de estudio desde el cómo convertir el conocimiento empírico en tácito.

---

<sup>14</sup> En una entrevista a Vitto Campanelli realizada por Marcela Mazzei para la *Revista de Cultura Diario El Clarin* en autor afirma que: "...construir una estética activa: una herramienta para personas o multitudes que pasen de víctimas de los medios a sujetos estéticos activos, capaces de formular estrategias que desenmascaren las que utilizan las elites del poder." (Campanelli, 2011) Ver entrevista en: [http://www.revistaen.clarin.com/ideas/tecnologia/comunicacion/Entrevista\\_Vito\\_Campanelli\\_0\\_424157793.html](http://www.revistaen.clarin.com/ideas/tecnologia/comunicacion/Entrevista_Vito_Campanelli_0_424157793.html)



Laboratorios vivos, espacios de encuentro y despliegue de la llamada *innovación abierta*<sup>15</sup>, en donde se desmitifica la verticalidad de los procesos tradicionales de innovación, y se entrega al común de las personas el reto de la resolución de problemas por ellos mismos. Una actividad que se representa en lo colectivo, en lo colaborativo, una práctica que puede nombrarse de múltiples maneras pero que al parecer se ha llegado a un consenso al bautizarla como “*co-creación*”, quizá con la idea clara de que en ese reto de trascendencia de los seres humanos, el trabajo en equipo, en comunidad plantea inherentemente la necesidad de hablar de creación colectiva.

Analizar este fenómeno estético – social de la Medellín contemporánea es el verdadero interés de ésta investigación, que lejos de dibujar con exactitud el panorama de la conexión de saberes que se evidencian en la ciudad, pretende crear los elementos necesarios para que la generación espontánea del conocimiento, a través de los aportes individuales y que trace, para sí misma, una ruta de reinterpretación.

Estar conectados significa un poco reinterpretar el concepto de virtualidad. “*La palabra que proviene del latín "virtualis", vocablo derivado de "virtus": fuerza, potencia. En la filosofía escolástica, lo virtual es lo que existe potencialmente pero no en acto*” (Lévy, 1999 , p.10). Ésta es la razón por la cual autores como Lévy argumentan “*lo virtual no se opone a lo real sino a lo actual: virtualidad y actualidad sólo son dos maneras de ser diferentes.*” (p.10).

Se expone, entonces, la necesidad de mapear y georreferenciar las actividades de estos colectivos identificando sus expresiones de innovación abierta y sus modelos de interacción, con el fin de identificar puntos de confluencia entre sí para la construcción de una memoria de comportamientos estético-sociales, reflejado, esto, en un mapa de relaciones semánticas que ayude a perfilar un posible *sistema operativo urbano* de los laboratorios vivos de la Ciudad de Medellín como la evidencia de la co-creación espontánea en la que se involucran.

---

<sup>15</sup> Chesbrugh, Henry. *Open Innovation. The new imperative for creating and profiting from technology* (2003).

### 1.3. Planteamiento del problema

Cuando el trabajo en equipo, consciente o inconscientemente, satisface las necesidades humanas y “*habitar en co-creación*” como un aporte a la resolución de problemas, es quizá la oportunidad para comprender la lógica que mueve a tomar la decisión de configurar alternativas de respuesta a problemas latentes, sin embargo, la falta de relaciones de objetos o categorías presenciales o virtuales entre los laboratorios vivos en la ciudad de Medellín generan un ecosistema de co-creación en donde es posible una identificación como colectivos que trabajan en pro de un objetivo específico, pero que quizás no se vincula al qué hacer y a las prácticas de otros colectivos, generando así una desconexión de saberes sobre los procesos que se llevan a cabo en el territorio.

Es ese sentido, se hace necesario enfocar un estudio al entendimiento de cómo se orientan los ciudadanos a la resolución de problemas a través de la apropiación de mecanismos de *diseño centrado en el usuario*, que blindan los procesos hacia una contundencia en la puesta en marcha de alternativas socialmente pensadas y resueltas, coherentes y lógicas, quizá en principio no, pero sí efectivas en la resolución de problemas para estas comunidades empoderadas. De tal manera que si se logra mapear y georreferenciar las actividades de estos colectivos, identificando sus expresiones de innovación abierta y sus modelos de interacción, se podrán identificar puntos de confluencia entre sí y construir una memoria de comportamientos estético-sociales, reflejado, esto, en un mapa de relaciones semánticas que ayude a detallar un *Sistema Operativo Urbano*, objeto de esta tesis, como la evidencia de la co-creación espontánea y/o inteligente que nos permita desplegar una dimensión estética semántica.

### 1.4. Hipótesis

Al observar y analizar el comportamiento y las interacciones de los laboratorios vivos de Medellín se identifican puntos de encuentro en donde operan las lógicas del habitar en co-creación, fenómeno que pretende ser revelado en la presente investigación a través de aproximaciones reales a estos colectivos, a su labor y a sus relaciones con la ciudad, partiendo de la hipótesis de que habitar en co-creación permite realizar una lectura en clave

de impacto estético - social y devela un nuevo camino en los estudios urbanos y estéticos, necesarios en la comprensión de la organización social y la forma en la que se pretende resolver problemas contemporáneos.

Se busca, así, contrastar la importancia *del diseño centrado en el usuario* en una configuración de prácticas estético - sociales, intencionales o no, que despliegan una nueva forma de *ser - social* en las distintas comunas de la ciudad de Medellín a través de las experiencias de los laboratorios vivos para revelarlo mediante la sistematización de las experiencias y su info-visualización en clave de la estética web que propone Campanelli, utilizando como instrumento de categorización la matriz de la necesidades humanas de Manfred Max Neef.

## **1.5.Objetivos**

### *15.1. Objetivo general*

Mapear y georreferenciar la génesis de un comportamiento estético implicado en las acciones de innovación abierta y co-creación de ocho experiencias comunitarias que se configuran como ejemplo de laboratorios vivos en Medellín – Colombia.

### *1.5.2. Objetivos Específicos*

- Construir la memoria del impacto estético - social que han generado ocho laboratorios vivos como la génesis de una innovación abierta, durante los últimos catorce años en Medellín - Colombia.
- Identificar las expresiones de *innovación abierta* en ocho laboratorios vivos de la ciudad de Medellín partiendo de la premisa de trabajar desde un “*diseño centrado en el usuario*”.
- Definir el modelo de interacción que desarrollan ocho laboratorios vivos de innovación social a través del uso y apropiación de las tecnologías de información y la comunicación en la ciudad de Medellín.

- Graficar en un *mapa semántico* de las bases estético - representativas del *Sistema Operativo Urbano* de los laboratorios vivos de la ciudad de Medellín y sus intereses específicos.
- Reconocer los referentes estéticos de los laboratorios vivos de Medellín a través de sus manifestaciones individuales.
- Evidenciar una estética semántica a través del uso de la matriz de las necesidades humanas de Max Neef para categorizar los distintos colectivos.

### **1.6. Metodología**

La metodología que se empleará para la sustentación de la hipótesis es de carácter Inductiva y Sintética. Inductiva en la medida en que se realizarán tareas de observación, acompañamiento y entrevistas a ocho laboratorios vivos de la ciudad de Medellín, con el fin de identificar en ellos las características que los conectan en su ejercicio de innovación abierta, posteriormente se realizará una categorización semántica teniendo como base el concepto de estética web de Campanelli con el fin de construir la memoria del impacto estético - social que han generado estos laboratorios en la ciudad; y sintética porque a partir del resultado de la investigación y la lectura del sistema operativo urbano se podrá infovisualizar la actividad de los laboratorios en un escenario de innovación abierta y de cultura digital con el fin de reconocer los referentes estéticos de los laboratorios a través de sus manifestaciones individuales.

## PARTE II

# MARCO DE REFERENCIA

## 2. MARCO TEÓRICO

### 2.1. Hacia una comprensión de la o las Inteligencias posibles.

La presente tesis es hija de los planteamientos surgidos a partir de la teoría de las inteligencias múltiples, su reflexión y actualización científico – académica que ha hecho durante años (1983 -2001) Gardner<sup>16</sup>, no por seguirla al pie de la letra, sino tal vez porque permite explorar unas inteligencias alternativas, y es en esa medida que este concepto de *inteligencia* ha venido llenando los vacíos intelectuales que reflexionan al respecto y sobre el cual, incluso a veces, disciplinas como la pedagogía, sin que fuera intención de Gardner, han tomado la teoría como base estructural para el diseño de metodologías de la enseñanza en el aula. Sin embargo, más allá de una lógica espacial que presupone enseñar dentro y fuera del aula, en medio del desgastado e inoperante modelo de educación tradicional que se hereda, entre otras fuentes, de los prusianos a finales del siglo XVIII e inicios del XIX, la inteligencia de hoy ya no es posible verla como la acumulación de información en modelos de memoria cerebral y estilos de repetición condicionada a la nemotecnia. Una visión que debe resurgir, hacia un retorno de las humanidades como lo reclama Martha Nussbaum (M, 1997,2001), en una inminente preocupación por el debilitamiento de sus estudios en las reformas educativas actuales que parecen no entender la importancia de las mismas ya que no tienen una condición evidente de mercado y rentabilidad como aparentemente si lo hacen las demás disciplinas.

Es justo en este sentido en donde la visión del *ser digital*, que habita la intención de la presente tesis, permite abonar el terreno de la reflexión estética presente en el fenómeno de los laboratorios vivos de Medellín hacia una comprensión de esas nuevas inteligencias múltiples que nacen en el advenimiento de una re significación de *la obra de arte en la época de su hiperreproductividad digital* como lo ha llamado Cuadra<sup>17</sup> aludiendo a la obra de Benjamin y haciendo un lectura contemporánea en clave de estetización, politización y personalización advirtiendo un riesgo de superficialidad y vacío al vagar en el laberinto del

---

<sup>16</sup> En *Estructuras de la Mente. La Teoría de Las Inteligencias Múltiples* (2011), (Gartner H. , 2001).

<sup>17</sup> Álvaro Cuadra en *La obra de arte en la época de su hiperreproductividad digital* (2007), (Cuadra, 2007) .

flujo total, refiriéndose al gran paradigma de la copia infinita que plantea lo digital y que para el objeto de estudio de esta tesis, visualiza *lo inteligente* en esa visión del ser digital. Así pues, se podría asistir al menosprecio del fenómeno del *pastiche*<sup>18</sup> del que hablaba Jamenson en su *Teoría de la Posmodernidad* (1996) como un riesgo de “...la pérdida de nuestra posibilidad vital de experimentar la historia de un modo activo” (p.106). No sin antes rescatar que es justo desde este *pastiche* despreciado por Jamenson que se soporta la creación contemporánea en arte, moda y diseño, desde Picasso y Duchamp hasta la vanguardia actual. Así pues se hace pertinente la revisión de las siguientes inteligencias como objeto de estudio hacia ese encuentro del ser digital que plantea la presente tesis.

## 2.2. Economía Inteligente

Una ciudad productiva, flexible e innovadora que logre ser reconocida, adquirir una posición y se consolide tanto en el contexto nacional como internacional se enfoca en la innovación y el emprendimiento como instrumentos cruciales para fundamentar su propio desarrollo económico y garantizar la ocupación, la movilidad social y la vida digna de los ciudadanos que la habitan. Esta visión aplica tanto a nuevas iniciativas que surjan como a empresas o colectivos que, ante los cambios de paradigma y las nuevas herramientas disponibles, deben modificar sus procesos, bien sea para optimizarlos o para transformarlos completamente.

La Economía Inteligente se propicia a través de la creación de un ecosistema enfocado en el análisis de necesidades y nuevas oportunidades en el mercado y en la vida diaria de los actores que producen, ofrecen, compran, venden, etc. Este enfoque de comprensión y

---

<sup>18</sup> Fredric Jamenson definía y subestimaba la capacidad creadora que hay detrás de lo que él llamaba “*El pastiche que se apropia del espacio que ha dejado la noción de estilo*”. Estilos de la modernidad que...“*se transforman en códigos posmodernistas*” (Jameson, 1996, p. 106). “*El pastiche es imitación, pero a diferencia de la parodia, se trata de una: repetición neutral... desligada del impulso satírico, desprovista de hilaridad y ajena a la convicción de que, junto a la lengua anormal que se toma prestada provisionalmente, subsiste aun una saludable normalidad lingüística.*”(p.106.) Atribuía al pastiche características de una “*parodia vacía*”. Jamenson es citado como referencia a una posición crítica de la época que en medio de “las restricciones” conservaba una marcada posición hacia el fenómeno de la copia o el crear a partir de.

planteamiento de nuevas oportunidades debe estar complementado por la capacidad de materializar la lectura de esa necesidad en una propuesta de resolución de la misma. Para esto son vitales dos aparatos: por un lado, la ciudad debe contar con un sistema de emprendimiento eficiente y pertinente que permita materializar los proyectos, cumplir con trámites necesarios para su constitución formal y gestionar el capital vital para que empiece a andar entre otros. Adicionalmente, es necesaria la existencia de sistemas de información que permitan el conocimiento de experiencias pasadas y simultáneas para detectar coincidencias, fallas y éxitos con el fin de transformar las ideas iniciales en planteamientos preparados y pertinentes.

En esta ciudad se asume que las soluciones de Economía Inteligente no necesariamente vienen de grandes empresas ya consolidadas o de individuos e instituciones con experiencia en temas de negocio, sino que pueden llegar de cualquier ciudadano inmerso en un ecosistema inteligente que significa el primer paso para la construcción del Ser Digital. La generación de ideas y su implementación formal constituyen un primer paso en la ruta de la generación de una Economía Inteligente. Sin embargo, hay elementos que deben estar inmersos en el ambiente en el que estas ideas germinan, para que puedan crecer y consolidarse. El mercado laboral flexible, con intermediaciones precisas y pertinentes, sumado al recurso humano bien preparado y que esté satisfecho con lo que hace, son elementos indispensables en un ecosistema económico que emane calidad y productividad. Todo lo anterior debe estar finalmente complementado por una estrategia de difusión que permita que el proceso sea visto, que sea visible, con una imagen de calidad e impacto para llegar, finalmente, al posicionamiento nacional e internacional, situación que no es más que el resultado del proceso de fondo descrito antes.

Es importante, entonces, entender que en todos los apartes de este documento las redes se entrecruzan como principio generalizado y que, por ejemplo, la generación de marca de ciudad si bien está llamada a apoyar y visibilizar la realidad que está en construcción, también debe nutrirse de elementos de esa realidad, como la habilidad para transformarse o la consecución de recurso humano de alta calidad, generando una relación de interdependencia entre todos los elementos del sistema.



### 2.3. Movilidad Inteligente

La movilidad inteligente en la búsqueda de ese *ser digital* se instala en las posibilidades de acceso a la información adecuada que puedan tener los ciudadanos de cara vivir y desplegar en la vida en las ciudades. Si bien este discurso suele enfocarse solamente, para el caso de las denominadas *smart cities*, en las oportunidades de movilidad de los vehículos en la ciudad, el concepto debe ir aún más allá y comprender el discurso humano de apropiación de las herramientas y posibilidades dispuestas para ello. Quizá por esta razón, y por una especie de antonomasia social, cuando se habla de movilidad se habla de autopistas y al hablar de autopistas hablamos necesariamente solo de autos.

La movilidad en las ciudades ha venido adquiriendo incluso grandes niveles de estetización en cuanto a partir del fenómeno llamado *trancón* aparecen alternativas de movilidad urbana que complementan ese algo que ya podría llamarse sistema, si hablamos de varias posibilidades dentro del mismo. Así pues el concepto de movilidad inteligente debe cultivar muchas consideraciones cuando se trata de asumir la movilidad incluso desde un fenómeno meramente virtual y es allí en donde empezamos a develar las distintas posibilidades del concepto *ser digital*.

Las ciudades contemporáneas han venido manejando el fenómeno de los autos desde bastante aristas, una de ellas es diseñar “*mejores vías*” por ejemplo que trae consigo la inevitable ecuación de nunca tener vías suficientes si no se controla la presencia de autos sobre ella. Otra de las posibilidades es ocultar las vías debajo de la ciudad, opción asumida por ciudades como Boston en los Estados Unidos que termina en la ganancia de un gran espacio público sobre lo que en otro momento eran vías. Ahora bien, ¿no serán estas alternativas soluciones que ocultan los problemas? ¿Será que no hay un foco en la solución del problema de fondo? O ¿Será que el mercado del automóvil y los motores y los combustibles fósiles se empeñan en perpetuar el modelo? Quizá no haya una única ni contundente respuesta o se puede elegir la respuesta *todas las anteriores*. Lo cierto es que la agenda de soluciones en el marco del concepto de movilidad debe expandirse hacia esas *otras autopistas* en donde se mueve el ser humano contemporáneo.

La ciudad continúa ejerciendo sobre sus habitante esa sensación de *tenerlo todo a la mano* y las redes informáticas se han encargado de cumplir con esa premisa ahora la pregunta está en cómo empezar a reflexionar desde la autopistas que traza internet dentro de las ciudades, las redes de datos permiten el despliegue del tele-trabajo y por consiguiente el despliegue de una movilidad innecesaria, pues ha sido reemplazada por la tele-presencia y es acá en donde la sensorización de la ciudad, que genera grandes volúmenes de datos para ser interpretados explora las oportunidades de una movilidad inteligente basada en datos recolectados y correlacionados que permiten *tomar decisiones*, quizá no las mejores en principio, pero de eso se trata todo esto, de ir en búsqueda de ese despliegue de inteligencia no solo en la ciudad.

#### **2.4. Ciudadano Inteligente**

El concepto de ciudadano inteligente parte de la interacción que la personas tienen como habitantes de la ciudad a través del uso eficiente de la información, aquella que debe llegar no solo de la legitimidad de lo público, sino que debe ser la oportunidad para que desde lo privado se desplieguen servicios a nuevos escenarios.

En esa medida cambia el paradigma de que solo es el *Estado* es quien tiene toda la responsabilidad con la población en riesgo y mediante estrategias de apoyo con medios de información, publicidad y servicios, busca la sostenibilidad del modelo para generar alternativas de desarrollo permanentes en el tiempo.

El concepto de Ciudadano Inteligente parte esencialmente de la educación, la participación y la inclusión, y es esencial en el sistema completo del *ser digital*, pues ese ciudadano es el protagonista de cada uno de los ejes y al mismo tiempo el directamente beneficiado de la implementación de todos ellos.

En el componente educativo la cualificación apunta a una ciudad abierta, preparada para las demandas del entorno y en la que los conocimientos estén certificados y sean pertinentes, como una forma de apostarle a desarrollo económico, científico y cultural, beneficiando así la red como un todo. Los ciudadanos están conectados e interactúan con

una red de generación de conocimiento conformada por universidades, centros de investigación, entidades gubernamentales, ONG's, empresas privadas, entre otros. Este conocimiento sirve como insumo para solución de todo tipo de necesidades, desde cotidianas, hasta de generación de empresa y participación en asuntos públicos.

El Ciudadano Inteligente dentro del paradigma de Ser Digital está abierto al trabajo colaborativo y a la creación colectiva y lo entiende como una manera de potencializar el alcance de los proyectos y depurar los eventuales errores que pueden resultar de un ejercicio individual.

En esa vía, la educación y la creación se juntan con la participación, en la vida pública para que la ciudad se piense, se planee y administre sus propias comunidades con una estructura más horizontal en la que el ciudadano sienta que su opinión importa.

La creatividad, la habilidad de cambiar y la reflexión sobre las realidades que se viven también son un elemento clave y que articula educación y participación. En la ciudad Ser Digital significa tener la capacidad de reflexionar la realidad y poderla modificar.

Esa participación y las oportunidades de educación son incluyentes y por consiguiente están abiertas y propician enfoques de géneros, sexualidades, procedencias étnicas y de diálogo entre tendencias de todo tipo. En el Ser Digital las relaciones con un otro que usualmente desconocido son un insumo para la creación, el descubrimiento de uno mismo y la convivencia.

## **2.5. Calidad de Vida Inteligente**

La ciudad crece y la brecha digital se reduce y surgen inquietudes en temas de salud, empleo, ciencia, medio ambiente, emprendimiento, seguridad y tantos otros temas en los que se construye el vivir cotidiano de la ciudad, la calidad de vida ese factor que determina el sentir de las personas de su ciudad puede ser mejorado a través de las TIC. Es el momento en el que a la conectividad se le hace la pregunta ¿para qué? Y la respuesta está en la Calidad de Vida.

La Calidad de Vida de la ciudad es la que posibilita que todos los demás ejes se desarrollen pues incluye el desarrollo de sistemas de alta pertinencia y eficacia en temas como salud, que garantiza el bienestar del ciudadano, educación que permite su proyección y cultura, que fomenta la creación, la reflexión y el cambio de paradigmas obsoletos.

La seguridad individual es la que garantiza la tranquilidad en los ámbitos públicos y privados, quien se siente seguro se atreve y, en esa medida, la implementación de sistemas inteligentes de seguridad articulados con la colaboración del ciudadano, que también se hace responsable tanto de su bienestar, como el de quienes comparten con él la ciudad.

El espacio privado de cada quien, su vivienda, es el sitio en el que transcurre su vida, aquel en el cual el *ser digital* se proyecta al máximo, casi inconscientemente, porque es aparente sólo suyo, pues ese uso inconsciente de las tecnologías plantea la desaparición de la intimidad y se impone la exhibición. Así, los percances o problemas que existan en esa vivienda también lo impactan negativamente o positivamente. La ciudad de la *calidad de vida* se planea en función de la tranquilidad individual dentro del bienestar de la comunidad para empezar a trascender a los lugares públicos.

Es por eso que el espacio que fomenta la Calidad de Vida es el que está inmerso en una ciudad que se disfruta, que permite encontrarse y realizarse en ella, en espacios públicos y atractivos turísticos abiertos que le den al habitante una razón para conocerla, recorrerla y, eventualmente, recrearla.

Todos estos componentes generan una pertenencia auténtica por la ciudad que terminan impactando en todo el resto de los ejes y al mismo tiempo el éxito de aquellos resultará inevitablemente en Calidad de Vida, reiterando una vez más la característica interdependiente y necesariamente integral del Ser Digital.

## **2.6. Ambiente Inteligente**

Los activos ambientales de la ciudad deben ser valorados mediante la difusión y la construcción de redes ambientales entorno a la sostenibilidad de ciudad, el aprovechamiento del medio ambiente, como un espacio de disfrute, aprendizaje y bienestar,

más que como una responsabilidad impuesta verticalmente es clave en la generación de un ambiente adecuado para el Ser Digital.

Se ha demostrado que una de las formas de educar la sociedad es crear en niños y jóvenes el respeto por la fauna y la flora, agrupar sentimientos de protección que beneficien la naturaleza y que desencadenen espacios de transformación ciudadana que tarde que temprano llevan a la conservación de la vida humana a partir de valores ambientales y de respeto por el medio ambiente.

Aquí todos los componentes están estrechamente relacionados, pues los atractivos naturales con los que cuenta la ciudad y que son objeto de difusión y promoción, son los mismos que requieren una protección medioambiental y una educación encaminada a este tema. En últimas son esos mismos recursos los que son sometidos a un modelo de administración sostenible para que sean preservados y protegidos.

En este lugar el sentido de pertenencia es la clave pues es la única manera de optimizar el cuidado y aprovechamiento de espacios normalmente vastos que no pueden ser objeto de una vigilancia metro a metro, como lo son los espacios plenamente urbanos. Los sistemas inteligentes de alerta y monitoreo también son claves, para rastrear el estado histórico de los atractivos naturales y como insumo para las redes de generación de conocimiento y la calidad de vida.

## **2.7.Gobierno Inteligente**

Es fundamental, en los lineamientos de Gobierno inteligente, la interacción que se genere con el ciudadano, y el acercamiento del mismo a través de un internet de calidad en los sitios de gobierno. El desarrollo de este eje significa la confianza del ciudadano en sus instituciones y esto sólo se logra a través de herramientas que permitan, entre otras la participación del ciudadano en las decisiones de la ciudad y de su comunidad. Quien se siente con el poder de decidir o de influir, es más consciente de la importancia del rol del Estado y del suyo propio. La estabilidad, el monitoreo en los sitios y la confiabilidad en los

accesos para generar transaccionalidad de las estrategias de Gobierno en Línea, son condiciones que se deben fortalecer para generar ese acercamiento de la ciudadanía.

En medio del Ser Digital, los servicios del Estado son llevados al habitante de la ciudad de una manera sencilla y confiable, que le permiten entender al estado como un propiciador y en cierta medida un mediador, pero no como un *leviatán*, o un obstáculo a sus aspiraciones y a su libertad como individuo.

La confiabilidad se logra por su parte a través de la transparencia en todos los procesos estatales, desde la contratación hasta los electorales. Por eso toda la información que no sea indispensablemente confidencial por razones judiciales debe estar a la vista del ciudadano sin tener que cumplir mayores trámites, pues por definición, lo que hace el Estado, es la manifestación de la soberanía de la población.

Además el Gobierno Inteligente propone al Estado como un agente útil, que ayuda a resolver problemas y provee recursos renovables, como es el caso de la información abierta, que puede ser usada libremente por el ciudadano, para hacer desde escrutinio de la gestión pública, hasta tejer redes culturales, económicas o de conocimiento.

## **2.8.Necesidades humanas**

El concepto de necesidades humanas y su clasificación han tenido una transformación a lo largo de la historia. En 1943 Abraham Maslow desarrolla una “Teoría sobre las motivaciones humanas”, en donde, básicamente, define que a medida que se van satisfaciendo las necesidades básicas, los seres humanos desarrollan necesidades y deseos más elevados. Es así, como las clasifica en cinco tipos:

1. Necesidades primarias o fisiológicas: Son las necesidades referentes a la supervivencia: respirar, comer, dormir, descansar, abrigarse, etc. Son las primeras necesidades en querer ser satisfechas.
- 2) Necesidades de seguridad: Son las que tienen relación con la búsqueda de seguridad y protección para la consolidación de los logros y la estabilidad.

- 3) Necesidades sociales o de pertenencia (de aceptación social): Son las necesidades de pertenecer a un grupo, de ser aceptado por compañeros y amigos.
- 4) Necesidades de aprecio o estima (autoestima): Se definen como las necesidades de confianza en sí mismo, de independencia, éxito, status (reputación), etc.
- 5) Necesidades de autorrealización (necesidades del “yo”): Se caracterizan por demandar el logro de ideales o metas que permiten conseguir satisfacciones personales.

En 1993, Manfred Max Neef, en su texto *Desarrollo a Escala Humana*, transforma el concepto de las necesidades y motivaciones humanas combinando dos criterios posibles de clasificación, así: Categorías existencias y Categorías axiológicas “*Esta combinación permite operar con una clasificación que incluye, por una parte, las necesidades de Ser, Tener, Hacer y Estar; y, por la otra, las necesidades de Subsistencia, Protección, Afecto, Entendimiento, Participación, Ocio, Creación, Identidad y Libertad. Ambas categorías de necesidades pueden combinarse con la ayuda de una matriz*” (Max Neef, 1993, p 41). Dicha matriz será fundamental en el desarrollo interpretativo de la interacción de los diez laboratorios vivos objetos de este estudio.

Max Neef sostiene que las necesidades fundamentales de la humanidad son pocas, limitadas y clasificables y que estas son las mismas en todas las culturas y en todos los periodos históricos en donde lo único que cambia entre las culturas es la manera y los medios para satisfacerlas. Así mismo, afirma que:

Cada sistema económico, social y político adopta diferentes estilos para la satisfacción de las mismas necesidades humanas fundamentales. En cada sistema éstas se satisfacen (o no) a través de la generación (o no generación) de diferentes tipos de satisfactores. Uno de los aspectos que define una cultura es su elección de satisfactores (p. 42).

La teoría de Max Neef invita a “*reconocer la incompletitud e insuficiencia de las teorías económicas y sociales que han servido de sustento y orientación a los procesos de desarrollo hasta el presente*” (p.16), esto con el fin de identificar cuáles son las características o los indicadores capaces de suplir las necesidades fundamentales, pues estos

pueden verse reflejados en acciones individuales, colectivas y comunitarias. Así mismo, cada necesidad puede ser satisfecha en niveles e intensidades diferentes “*se satisfacen en tres contextos: a) en relación con uno mismo (Eigenwelt); b) en relación con el grupo social (Mitwelt); y c) en relación con el medio ambiente (Umwelt)*” (p. 43). Estos niveles e intensidades dependerán del tiempo, lugar y circunstancia que rodee a cada individuo y la demanda de cada necesidad.

Comprender las necesidades como carencia y potencia, y comprender al ser humano en función de ellas así entendidas, previene contra toda reducción del ser humano a la categoría de existencia cerrada. Así entendidas las necesidades –como carencia y potencia– resulta impropio hablar de necesidades que se «satisfacen» o que se «colman». En cuanto revelan un proceso dialéctico, constituyen un movimiento incesante. De allí que quizás sea más apropiado hablar de vivir y realizar las necesidades, y de vivirlas y realizarlas de manera continua y renovada. (p. 51)

Comprender que el ser humano posee necesidades de tipo sociales y económicas es necesario para entender los procesos de co-creación que dan paso a la formulación colectiva de respuestas a necesidades propias de una nueva comunidad que se gesta. En este caso la concepción del desarrollo a escala humana de Max Neef (1993) podría quedarse corto al no abordar problemáticas contemporáneas desde una visión de deberes y derechos desde esos roles del ser digital que habita en co-creación y todo el tiempo dibuja y plantea paradojas como si fueran errores en la matriz tiempo. ¿Cómo se ve tocado el derecho a la intimidad en medio de tantas tecnologías que la vulneran? ¿Qué pasa con los datos abiertos? ¿Quién gobierna la información de los usuarios? ¿Cómo operan las lógicas de la filtración de información? ¿Qué pretenden y cómo operan los ataques cibernéticos? Miedos al afuera desde un adentro del *ser digital* que no termina de configurarse como *nativo digital* incluso porque se nace en medio de la reconfiguración de un nuevo despliegue quizá para esas nuevas categorías que habría que sumarlas al repertorio Max Neef. Si bien se podría estar adelantando algunos de los hallazgos de la presente tesis, en este punto se recuerda la pertinencia de pensar en ese *ser digital* que se abre paso en el despliegue de una serie de estéticas que son objeto de la presente investigación.



## 2.9. Hacia una estética Web

Abordar la reflexión estética desde la web se hace necesario cuando existe un incipiente estado del arte al respecto. Siendo la estética una disciplina que en principio se ocupa del gusto y la belleza desde el juicio con respecto a ella, es aún más importante encontrar en su expansión una *manifestación estética*, estudiada ya por Gourhan desde lo fisiológico, lo técnico, lo social y lo figurativo (Leroi-Gourhan, El gesto y la palabra, 1977). Sin embargo en medio de la crisis del arte del siglo XIX y ocupado de la visión de la sociedad como un todo, escribió desde su visión en *La Evolución de la Técnica* (1943)

El tono humano está ligado a la creación de ritmos ascendentes [esto es, a la integración creadora de gestos-símbolos palabras que constituyó durante largos siglos la aventura civilizatoria]. La pérdida de la instancia del descubrimiento manual, la pérdida del encuentro personal entre el hombre y la materia en el ámbito artesanal obturó una de las salidas de la innovación estética individual. En otro sentido, la vulgarización del arte hace que las masas vivan pasivamente sobre el territorio planetario; pero lo que vale para la aventura vale para el arte: los pintores chinos y los escultores mayas se secaron y se volvieron estériles como los cow-boys y los zulúes, porque hace falta un mínimo de participación [física, emocional e intelectual] para sentir. El problema de la ración individual de arte es tan importante para el futuro del homo sapiens como el problema de su degradación motriz (Leroi-Gourhan, 1943, p.253)

Por su parte Benjamin se ocuparía de darle forma a aquello que denominó *Sensorium* “*Dentro de grandes espacios históricos de tiempo se modifican, junto con toda la existencia de las colectividades humanas, el modo y manera de su percepción sensorial*” (Benjamin, 1972, p. 5). De esta manera quienes se ocupan de la investigación no pueden tener otra preocupación que (...) “*poner de manifiesto las transformaciones sociales que hallaron expresión en esos cambios de la sensibilidad*” (1972, p. 5) y es precisamente en voz no solo de Benjamin y Leroi-Gourhan que se pretende dar luz al fenómeno estético desde una mirada a los laboratorios vivos de Medellín y ese habitar en co-creación hacia el hallazgo de ese ser digital. El objeto de estudio de la presente tesis, que de la mano de una serie de experiencias, tratará de esbozar, cómo se da, la idea de un sistema operativo

urbano, en donde el software toma el control del mismo. Una estética web, abordada desde las apropiaciones, usos y reconfiguraciones que hacen los usuarios de conocimientos, experiencias y modos de vida y no en el sentido decorativo de funcionalidades, usabilidad y estética. Una reflexión desde la estimulación y la difusión a gran escala de las ideas de las personas que interactúan en ella a la vez que revela una serie de comportamientos dignos de ser analizados en clave de sociedad y cultura contemporánea. Es por esta razón que una mirada crítica se hace necesaria.

En tiempos en donde la cercanía de la web con los usuarios hace de este universo el espacio perfecto para que experimenten y lo hagan suyo, es decir, lo apropien como respuesta a la necesidad de redimensionar las relaciones sociales en una acción que parece simple: publicar contenido, reafirma la personalidad de celebrar con los demás el gozo de la creatividad, casi como si fuera un espíritu global. Este es quizá uno de los espejismos más claros que plantea el paradigma de la web en donde ese gran software que habita en la nube, llamado buscador, reta, en cada milisegundo esa innata necesidad por la pregunta y la respuesta inmediata. Una tentación de la gratuidad de las herramientas que habitan en la red, con una inmensa sed de datos de usuario, que luego serán comercializados en el mercado de las bases de datos.

Es pertinente de igual forma reflexionar sobre la actitud de autómatas de la gran cantidad de personas que deambulan por la red con la inmensa necesidad de verse y reconocerse, no solo en el efecto de la llamada “selfie” o autofoto, que propicia el auto reconocimiento como una especie de espejo creativo y de co-creación, dejando un espacio de despliegue para el “meme”<sup>19</sup>, maquinado y pensado, la mayoría de las veces, como expresión de burla o acoso digital. Momentos de la vida real que se trasladan a la virtualidad como un fenómeno de acciones desencadenadas sobre las cuales se pierde el control, ya que como todo virus, se reproduce a escalas exponenciales y a veces poco imaginables.

---

<sup>19</sup> Richard Dawkins creó el concepto de “Meme” y lo definió así: “Son unidades mínimas de información y replicación cultural” en donde afirmaba que: “Necesitamos un nombre para el nuevo replicador, un sustantivo que conlleve la idea de una unidad de transmisión cultural, o una unidad de imitación. “Mímeme” se deriva de una apropiada raíz griega, pero deseo un monosílabo que suene algo parecido a “gen”. Espero que mis amigos clasicistas me perdonen si abrevio mímeme y lo dejo en meme. Si sirve de algún consuelo, cabe pensar, como otra alternativa, que se relaciona con “memoria” o con la palabra francesa mème. En inglés debería pronunciarse “mi:m” (Dawkins, 1993, p.25)

Esta nueva sensibilidad estética es de la que habla Vito Campanelli en su libro *Web Aesthetics* (2011) “...es una característica de nuestro tiempo y está arraigada en el uso de las modernas herramientas digitales y entrelazada con los espacios sociales más estrictamente contemporáneos, que vendrían a ser la redes sociales” (Campanelli, 2011a, p. 50). Para el autor es importante ocuparse “categóricamente” por la crisis en la que ha entrado el concepto de belleza cuando ya no se admira ni se califica desde ese “beautiful” sino que se llega a un simple “cool” expresado incluso en un sin fin de “me gusta” para “cualquier cosa que se disfruta”. No se trata entonces de una estética de la belleza o lo agradable, sino de nuevas formas de sensibilidad propiciadas desde lo técnico, unos *modos de significación*<sup>20</sup> como los llamó Benjamin, atendiendo su interés hacia esa nueva economía cultural que ocupaba su discurso. Una *experiencia* con fundamento perceptual y cognitivo, un *sensorium* que permitía leer a la sociedad que se mueve entre la tecnología y la industrialización mediando cualquier percepción posible. Se propone entonces una lectura de Benjamin desde su principal tesis: “*Dentro de grandes espacios históricos de tiempo se modifican, junto con toda la existencia de las colectividades humanas, el modo y manera de su percepción sensorial*” (Benjamin, 2014, p. 5).

Trazando un objetivo claro para el oficio del investigador: “*poner de manifiesto las transformaciones sociales que hallaron expresión en esos cambios de la sensibilidad*” (p. 5). Es quizá Benjamin y su pensamiento orientado a los *modos de significación* quien modifica las prácticas sociales al pensarlas desde la reproductibilidad y entiende a las tecnologías revolucionarias como el cine y la fotografía desde una amplia perspectiva que cambia radicalmente el concepto de memoria y archivo y que aún hoy nos siguen ocupando.

Los “medios autoproducidos” de los que habla Campanelli enfrentan al usuario y al consumidor inminentemente al fenómeno de la repetición como la necesidad natural contemporánea hacia una creación que tiene una versión previa o ya existente

---

<sup>20</sup> Walter Benjamin en su texto “*Discursos interrumpidos*” *En la obra de arte En la época de su reproductibilidad técnica* (2014) desarrolla el concepto de “*Modos de Significación*”. Texto disponible en: <http://www.philosophia.cl/biblioteca/Benjamin/la%20obra%20de%20arte.pdf>

The typical process appears to be: I take possession of a tool that allows me to create self - produced media, and the first that occurs to me is that i should imitate previously 'successfull' contents. This constant repetition of presets formats contains an implicity acceptance of the aesthetical canon that the format itself embodies, and simultaneously aids in its affirmation and exponential memetic proliferation, (Campanelli, 2011a, p. 181).

Una especie de sobrecarga de información que fácilmente se sale de cualquier alcance a la hora de intentar y hacer algún juicio de carácter estético. En ese sentido, hablar de “remezcla” es visto por Campanelli como un *“impuesto de la evolución” en medio de esa necesidad natural del ser humano de transformar todos los materiales que tiene a su alrededor y de alguna manera explicar el por qué hoy se afronta un fenómeno como este y por qué nunca antes se había tenido un universo tal de materiales; todos dispuestos y de fácil acceso o abierto. Campanelli advierte que no existe referencia de otra época humana en donde el “cortar y pegar”* (Campanelli, 2011), algo así como un ejercicio natural de construcción ‘basada en’, que hoy por hoy confronta con el inminente fenómeno de la sobreabundancia, se convierte en una reflexión necesaria desde la filosofía, la historia, la antropología cibernética y para esta tesis en una abundante veta de estudio estético que incluso abre la posibilidad de ver esa misma estética web de Campanelli como un entorno en donde el software desde la visión de Lev Manovich tendrá que ser abordado y estudiado, incluso para ser espectadores críticos, de una democratización del conocimiento en donde la lógica del ‘hágalo usted mismo’ viene imponiéndose

For now, the number of people who can script and program keeps increasing. Although we are far from a true ‘long tail’ for software, software development is gradually getting more democratized. It is, therefore, the right moment to start thinking theoretically about now software is shaping our culture, and how it is shaped by culture in its turn. The time for ‘software studies has arrived (Manovich, 2013).<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> Versión Kindle loc. 405.

### **2.10. Diseño centrado en el usuario (Usabilidad y estética web)**

El diseño centrado en el usuario es definido por la Usability Professionals Association (UPA) como “*un enfoque de diseño cuyo proceso está dirigido por información sobre las personas que van a hacer uso del producto*” (Montero y Ortega, 2014)

El origen del diseño centrado en el usuario desde una perspectiva científica y técnica se remonta a los años 50 cuando Henry Dreyfuss publicó su libro *Designing for people* (1955) y se demostró que el diseño como proceso es bastante relevante. Su trabajo se concentró en los teléfonos de la serie 500 para Bell Telephones (Ver Imagen 1). En donde aspectos como forma, tamaño, proporciones y color demostraban que al ocuparse de ellos desde una perspectiva funcional, pero a la vez estética se lograba un diseño mucho más acorde con su uso, pensado y validado por una muestra representativa de personas con “su uso” fueron dejando claro los pro y lo contra del producto de manera consciente o inconsciente que posteriormente fuese traducido a sustanciales mejoras o incluso al lanzamiento de un producto totalmente renovado “*En esa misma década los avances informáticos daban luz a la segunda generación de ordenadores, pero la atención de los ingenieros de software seguía centrada en comprender la forma de trabajo del ordenador, y muy poco en comprender la forma de trabajo de las personas*” (Montero y Ortega, 2014)



Imagen 1: [Teléfono modelo 500 de AT&T]  
Fuente: [<http://blog.duopixel.com/articulos/dreyfuss.html>]

Es precisamente en la pregunta por “*el trabajo de las personas*” que radica la importancia y la relevancia de una disciplina, rol o forma de comprender el cómo y el para qué se usa un aparato o dispositivo técnico o tecnológico. Durante casi 30 años, el uso de transistores en los computadores enfocó todo el quehacer científico e investigativo hacia la consolidación del funcionamiento de la máquina misma y se dejó de lado el análisis del comportamiento de las personas y su relación estrecha con el uso y operación del aparato.

Es quizá esta visión, la del por qué el uso del aparato, la que hace sentido desde una reflexión y re piense de las inteligencias múltiples y más aún desde la inteligencia estética o estética inteligente, que pretende el presente objeto de estudio de esta tesis, los laboratorios vivos de Medellín, y es por esto que la pregunta en sí se ocupa ahora en la necesidad de trazar, georreferenciar, dibujar, representar y demostrar las relaciones y coherencias semánticas visualizando un posible sistema operativo urbano.

### 2.11. Hacia un sistema operativo urbano y humano (la génesis del ser digital)

“*The most important thing about a technology is how it change people*” (Lanier, 2010, p. 4). Esta quizá es gran parte de la tesis del libro *You Are Not a Gadget* (2010) de Jaron Lanier, que sin duda se ha convertido en una de las obras críticas contemporáneas más importantes, al menos porque se atreve, en una versión un tanto empobrecida del pensamiento de Benjamin, a cuestionarlo el papel de la tecnología y advierte sobre los peligros de la industria digital, el autoritarismo que se gesta en las redes y hasta una clara desilusión sobre lo que terminó siendo internet “...*ha picado tan fina la red de individuos hasta transformarlos en puré.*” (p.4). Lanier, sin duda, teje una crítica en forma de manifiesto que ventila las bondades y por supuesto los peligros de la verdades absolutas en un tiempo en el que el show mediático se lo roban Twitter y Facebook, en medio de la mencionada web 2.0, que ha terminado por romper cualquier paradigma de interacción de las personas. Ahora la pregunta es por la *interacción interpersonal*<sup>22</sup> y es acá en donde la tesis de Lanier toma bastante fuerza en la presente tesis.

De la mano incluso del mismo Lanier se han acuñado conceptos como la realidad virtual y es acá en donde el aprovechamiento de las tecnologías o incluso de las posibilidades de tecnologías futuras, se centre el debate contemporáneo, para que esa misma *inteligencia* que se busca como cultura geste patrones cada vez más ligados a la capacidad de memoria, o mejor, de dejar memoria al ser conscientes de que se debe hacer preguntas desde el territorio y para el territorio pero con una mirada global de colaboración y participación. El llamado hacia una co-creación menos aparatista y fashionista que se gesta en la “cresta de ola” producida por el *mainstream* y el fenómeno *hipster* como comunidades desarticuladas de sentido, pues no responden a un problema sino que son el problema mismo y fomentan el re-ciclo de consumo. Un falso ambientalismo, que al parecer es bien visto por lo menos en algunas capas de la crítica social.

---

<sup>22</sup> Traducción: "En tono al arranque del siglo XXI, algo empezó a salir mal en la revolución digital. La llamada web 2.0 promueve la libertad radical pero, irónicamente, esa libertad va más dirigida a las máquinas que a las personas. En conjunto, esa forma de comunicación fragmentada e impersonal ha degradado la interacción interpersonal. Ahora la comunicación suele experimentarse como un fenómeno sobrehumano que se eleva por encima de los individuos." (Lanier, 2010, p. 3).

En este punto es necesario hacer una pausa y salir del gran paréntesis contextual en el que se ha entrado para este capítulo titulado “*hacia un sistema operativo urbano*” tratando de encontrar la génesis del *ser digital* sin ignorar los peligros y riesgos en los que se puede caer al abordar el tema solo desde la técnica olvidando las humanidades asociadas.

Coherentes con esta visión, no sin antes advertir que podrían estarse ignorando muchos peligros y riesgos adicionales, es importante aclarar que el objeto de estudio (los laboratorios vivos) siempre se mantendrán en el rol de ser agentes analizados en relación con la filosofía que expresan sus propios marcos de referencia. Sumando a esto es importante defender la tesis de que *sin saberlo, los colectivos o laboratorios vivos de Medellín en los últimos 15 años podrían haber configurado las bases de un sistema operativo urbano desde un enfoque social* en la forma de pensar y resolver los problemas de una comunidad específica, declarando así una versión de territorio propio para cada impacto que ejercen en las comunas desde un actitud nómada o estática. Una posibilidad de desplegar y evidenciar cómo, el fenómeno estético semántico que deviene de una estética web, aporta sustancialmente a que esos laboratorios vivos evidencien sus conexiones, no solo en la forma en que se hacen preguntas, sino también en la forma cómo las responden desde la co-creación y el trabajo en red.

Sensores, nodos de comunicación, centros de control y aplicaciones son quizá los componentes más importantes de un modelo de sistema operativo para las *ciudades inteligentes* que se vienen comercializando en el mundo y que para empresas como *Urbiótica*<sup>23</sup> representan una buena cantidad de ingresos al año no solo en su planeación y diseño sino también en su implementación y mantenimiento. “*Bienvenidos al internet de las cosas*” es una de las frases que podemos leer en su portal web, sin duda, escrito en un lenguaje netamente comercial que advierte una venta de ideales tecnocentristas con una frase de batalla que siempre funciona para matizar “*Buscamos mejorar la calidad de vida de las personas*”.

---

<sup>23</sup> “*Hoy estamos orgullosos de seguir liderando la revolución del Internet de las Cosas aplicada a las Smart Cities. Nuestros múltiples proyectos a nivel internacional nos sitúan como la empresa tecnológica de referencia para productos y soluciones de mejora en la gestión de los servicios urbanos*” Tomado de: <http://www.urbiotica.com/sobre-nosotros/> Recuperado el 12 de septiembre de 2014. (Orbiotica , 2014)





lo llamaría Gumbrecht, sea el interés de ser y estar en el mundo desarrollado por sus habitantes ya que “...por primera vez desde la Edad Media, los seres humanos se piensan a sí mismos como excéntricos a los objetos del mundo, como sujetos que miran el mundo, interpretan el mundo como objeto, y al interpretar el mundo como objeto producen su representación, y producen conocimiento” (Gumbrecht, 2014, p. 125). Imaginen un mundo en donde su apropiación sea a través de conceptos *eso es lo que llamamos experiencia* pero al mismo tiempo también exista la posibilidad “...de una apropiación del mundo a través de los sentidos, quiero decir apropiación física del mundo, es decir percepción del mundo” (p. 125). Esta claridad que nos brinda *Gumbrecht* responde a la pregunta histórica de por qué hablamos de la ciencia y las humanidades como si fuera necesario separarlas o las humanidades no fueran ciencias, pero esta es otra discusión que no abordará, lo cierto es que desde entonces la ciencia se ocupa de ver el mundo a través de los sentidos y los humanistas se ocupan de la interpretación a través de los conceptos como antesala al hacerse preguntas y quizá no encontrar una respuesta única o al formular muchas más.

Definitivamente es necesario parar de imaginar porque ya se asiste a un fenómeno como este y es el caso de estudio, los laboratorios vivos, un lugar humano en donde convergen ambas formas de apropiar el mundo y en donde es posible una co-creación desde lo científico y desde lo humano, un orden comunitario en donde es posible el “...pensamiento de riesgo que produce visiones del mundo alternativas en lugar de alimentar las visiones del mundo ya existentes. En lugar de reducirla, el pensamiento de riesgo tiende a incrementar la complejidad del mundo creando problemas nuevos;” (p. 125-126). Problemas que serán escalados y reformulados a través de relaciones de conceptos que vendrán una y otra vez en la que medida que se haga evidente ese *sistema operativo urbano* de relaciones estético semánticas posibles gracias a la categorización de sus preguntas formuladas en clave de interpretación desde los sentidos y/o desde los conceptos, es decir desde el mundo físico y/o el metafísico.

## **2.12. Construcción de tejido social virtual, ecos de preguntas en la vida del transeúnte moderno. Hacia la génesis de navegante *surfer*.**

Deambular por la ciudad puede ser la tarea menos evidente en la vida del hombre, de hecho se podría afirmar, sin ningún riesgo han de ser interpelados por el frenetismo de los días, que más allá de ser una necesidad, debe convertirse en ese *espacio* que le permite al hombre configurar una reflexión hacia lo interior y lo exterior de ese olvidado ejercicio *del ser* y preguntarse por ese *ser habitat-antes* de su misma época, en donde una sensación de *haberlo vivido todo antes* completa siempre el final de sus días, con la increíble sensación de eco mental que se configuró como especie de *déjà vu*.

Sobrecogimiento, extrañeza o rareza es todo aquello que acompaña en la misma experiencia de vida en medio de la experimentación del *ser-lo* o sea de *vivir-lo* y se encuentra con el huir de aquello que destruye la vida. Abrir ese espacio de reflexión es casi como dar un clic al cronómetro del tiempo y pausar ese momento sin retorno que sugiere un pensamiento filosófico para empezar a configurar ese momento de la historia en que todo cambió. Un *venir al mundo, venir al lenguaje* como lo sugiere Sloterdijk cuando plantea desde una *poética del comenzar, Venir al Mundo, Venir al Lenguaje* (2007) y pregunta: *¿Qué sería de la necesidad humana de días tranquilos si estos no vinieran bajo la protección de la oscuridad del comienzo?* (Sloterdijk, 2007, p.52). Una reflexión que permite volver a pensar en la oportunidad de ese *comienzo radical* y emprender un nuevo camino, ignominioso en principio, pero lleno de un valor incalculable para el futuro que sólo dará a luz al ser fecundado en el presente y durante un siglo tal vez –en el mejor de los casos – para revelar el nacimiento de un nuevo orden que llene al hombre de esa luz prometida; que incluso llegará llena de más preguntas.

Esta construcción - deconstrucción de reflexiones ha representado rupturas significativas en la configuración del pensamiento moderno y para finales del siglo XIX planteó esa configuración del movimiento antimetafísico como la respuesta a ese radicalismo que supone el dejar de creer y sospechar de todo. No en vano esa misma “sospecha” se convertiría más tarde en el adjetivo calificativo que la trilogía Marx, Freud,

Nietzsche diera vida; “*Los Maestros de la sospecha*”<sup>24</sup>. Una reivindicación de la razón que encuentra su justificación en el materialismo, la voluntad de poder y la inconsciencia dinámica ejercida en el siglo que les vio nacer pero en cual no disfrutarían de esa luz que revela el reconocimiento posterior de su obra; esa sensación de seres iluminados, tal vez, llenos de verdad.

Una verdad contrastada con la mentira al pensarla y condenarla para luego reivindicarla como el espejo de la vida del hombre. Momento en el cual Nietzsche no tuvo reparos a la hora de concebir que: el hombre debe amar la vida y huir de aquello que la destruye, en medio de un trasegar por esa clasificación y declaración de que no hay algo bueno o malo y que por consiguiente el concepto de mentira y verdad deben pensarse al margen de la moral. Un momento para Nietzsche en donde reflexionar sobre el lenguaje, el concepto y la ciencia se hace más que necesario y lógico, al poder contrastarlo y declarar que se tratan de los mayores impedimentos del hombre para lograr ese contacto con realidad. En esta búsqueda del sentido humano promueve la tesis de que el conocimiento o el intelecto colma de vanidad la vida del hombre a tal punto de utilizar la mentira incluso para ser más llevadera su existencia. Es allí donde Nietzsche reivindica por consiguiente el papel de *vivir la vida tal y como es* para elaborar una salida hacia la concepción de que para conocer la realidad de las cosas es necesario huir de lo intelectual hacia lo estético, presentando dos caminos para el hombre moderno:

Hay períodos en los que el hombre racional y el hombre intuitivo caminan juntos; el uno angustiado ante la intuición, el otro mofándose de la abstracción; es tan irracional el último como poco artístico el primero. Ambos ansían dominar la vida: éste sabiendo afrontar las necesidades más imperiosas mediante previsión, prudencia y regularidad; aquel sin ver, como “héroe desbordante de alegría”, esas necesidades y tomando como real solamente la vida disfrazada de apariencia y belleza (Nietzsche, 1990, p. 19)

---

<sup>24</sup> Paul Ricoeur en 1970 utilizó el término para unificar a estos pensadores desde el tratamiento que recibió la conciencia en sus obras: *El materialismo económico de Marx, la voluntad de poder y el superhombre de Nietzsche o el inconsciente dinámico, expresado en el deseo sexual, la frustración y la agresividad de Freud.*

Un nuevo llamado hacia esa contemplación del mundo desde la simpleza se ha configurado, esta vez bajo las más grande *sospecha* incluso de sentir que se puede pensar y actuar desde la verdad o la mentira con la imperiosa tarea de hacer más llevadera la existencia y dejando a un lado cualquier clase de juicios.

Otear puede ser el ejercicio más libre del viandante que teje a lo lejos y tal vez, incluso desde la periferia, esas redes de relaciones que le permitirán concretar su idilio con el ser, una pedante necesidad de reconocerse e incluso identificarse con esa exterioridad que le acompaña en sus momentos de silencio al sol, a la lluvia y a esa intemperie que significa pensarse único en el mundo, no desde la autenticidad sino desde el disfraz de la unicidad, para terminar *solo* en su propia existencia. ¿Podría ser ésta la visión de Heidegger cuando propuso como problema filosófico no la pregunta por la verdad sino por el lenguaje? ¿Existe un diálogo tardío entre esa búsqueda de la verdad en Nietzsche y por consiguiente en Heidegger? ¿Se podría pensar que ambos se corresponden en sus cuestionamientos?

La respuesta en Heidegger no es más que esa pregunta por la técnica en donde se revela la necesidad imperante del pensar desde una *deconstrucción* para reelaborar la teoría de ese *traer-ahí-delante*, en donde la técnica no es más que un modo de salir de lo oculto. De una u otra manera una forma de liberar o de liberar-se (de) algo: “*El acontecimiento del hacer salir lo oculto, es decir, de la verdad, es aquello con lo que la libertad está emparentada de un modo más cercano e íntimo. Todo hacer salir lo oculto pertenece a un albergar y a un ocultar. Pero ocultado está, y siempre está ocultándose, lo que libera, el misterio.*” (Heidegger M., 1994a, p. 27).

En las palabras que abren su reflexión sobre la técnica, Heidegger advierte de que *el camino es un camino del pensar*, refiriéndose a la tarea del preguntarse por la técnica como esa imperiosa necesidad de pensarse en los caminos del lenguaje, donde la pregunta verdadera toma forma; la pregunta por la esencia de la técnica. *Una estructura de emplazamiento* codificada en ese *enframing* que sugiere un concepto acuñado por Heidegger desde su exposición sobre *La Esencia de la Tecnología*, el Ges-tell.

Se configura, pues, como una modalidad de “encuadrar” - tal como lo llegará a hacer el cine con la realidad, que en términos de Manuel Delgado, constituye ese camino hacia una

antropología filmica. De la cual se hablará más adelante- y por consiguiente revelar el camino hacia la esencia de la técnica moderna y no de los detalles, las formas y las estructuras materiales que propone una tarea como esta, que derivaría en una simple técnica y que jamás traería resultado alguno sobre el modelo: “...significa lo coligante de aquel emplazar que emplaza al hombre, es decir, que lo provoca a hacer salir de lo oculto lo real y efectivo en el modo de un solicitar en cuanto un solicitar de existencias.” (Heidegger M., 1994a, p.22).

En el fondo, la pregunta por la técnica no es más que un miedo en Heidegger al otear, sin recelo alguno, para tratar de desentrañar el sentido del ser, de ese ser que puede ser tecnológico y que implicaría una dependencia absoluta de la máquina, -miedo que comparte Lanier en el hoy con su obra-manifiesto *You are not a gadget* - un sacrificio evidente, tal vez del único atributo consiente con el que nace el hombre, su libertad.

Para el Siglo XIX París se mostraba ante el mundo como la ciudad de las exposiciones universales, ese lugar en donde el eco de la revolución industrial permitía configurar el escenario perfecto para el cultivo de una pasión escópica, heredada tal vez del ejercicio de la literatura de Balzac, donde la figura del *flâneur*<sup>25</sup>, que desoculta al ser arte y parte de la espectacularización de la ciudad, es decir, de un deambular como artífice del fenómeno urbano, que se configura en su trasegar al revelar las formas y los lenguajes de una modernidad, que incluso instauraba desde grandes íconos como la Torre Eiffel –pensada como estructura temporal pero que se mantuvo- , sin percatarse de la relevancia que el

---

<sup>25</sup> Figura abordada por varios autores entre ellos Honoré de Balzac quien hablaba de la *flâneur* como “una gastronomía para los ojos” y que Charles Baudelaire en su obra *El pintor de la Vida Moderna* de 1863 abordaría como el artista-poeta de la moderna metrópolis. “La multitud es su elemento, como el aire para los pájaros y el agua para los peces. Su pasión y su profesión le llevan a hacerse una sola carne con la multitud. Para el perfecto *flâneur*, para el observador apasionado, es una alegría inmensa establecer su morada en el corazón de la multitud, entre el flujo y reflujo del movimiento, en medio de lo fugitivo y lo infinito. Estar lejos del hogar y aun así sentirse en casa en cualquier parte, contemplar el mundo, estar en el centro del mundo, y sin embargo pasar desapercibido —tales son los pequeños placeres de estos espíritus independientes, apasionados, incorruptibles, que la lengua apenas alcanza a definir torpemente. El espectador es un príncipe que vaya donde vaya se regocija en su anonimato. El amante de la vida hace del mundo entero su familia, del mismo modo que el amante del bello sexo aumenta su familia con todas las bellezas que alguna vez conoció, accesibles e inaccesibles, o como el amante de imágenes vive en una sociedad mágica de sueños pintados sobre un lienzo. Así, el amante de la vida universal penetra en la multitud como un inmenso cúmulo de energía eléctrica. O podríamos verle como un espejo tan grande como la propia multitud, un caleidoscopio dotado de conciencia, que en cada uno de sus movimientos reproduce la multiplicidad de la vida, la gracia intermitente de todos los fragmentos de la vida” (Baudelaire, 1964)

tiempo configuraría gracias al giro lingüístico y su poder revelador hacia la concepción del ícono. De esta forma París nacía como el lugar de la expansión de los panoramas y los pasajes en donde Benjamin podía reflexionar, ya en el siglo XX, hacia una historiografía de concepción de la imagen hiperrealista, es decir la fotografía y luego el movimiento de ésta, el cine: “*No se cansaban de hacer de los panoramas, por medio de operaciones técnicas lugares de una imitación perfecta de la naturaleza...Al buscar producir cambios asombrosamente parecidos a la naturaleza representada, los panoramas anticipan el camino de la fotografía, del cine mudo y del cine sonoro*” (Benjamin, 1939).

Sería el mismo Benjamín el encargado de configurar desde su experiencia esa noción constante de reflexión a través del ejercicio de ser *flâneur* en su escritura. Una constante fusión de temas poéticos, estéticos, críticos y políticos apartes casi inclasificables y sobre el cual recaen toda clase de aproximaciones de lectura intertextual que fracasa de inmediato hacia una subjetividad que intente estructurar un análisis. En *Dirección Única* sería casi imposible intentar ordenar la multiplicidad de pensamientos que emanan de esos transeúntes de la ciudad y más que ordenar, tratar de estructurar un orden *lógico* como el montaje que se propone desde el cine en sus secuencias de valor dramático, que no son más que elucubraciones de un guionista que podría plantear igualmente un revés y un derecho de la obra desde una posición fragmentaria que iría en contra de toda ley *natural* del abordaje dramático contrastado con el tiempo real y lineal que propone y al que el hombre se ha habituado, la existencia .

En este punto, abordar el fenómeno de *La Ciudad y lo Urbano* desde la perspectiva que propone Manuel Delgado en su *Animal Público* (1999) es en principio encontrar esas vetas de las relaciones urbanas que son las encargadas, como factores estructurantes, de tejer esos componentes humanos que se diferencian constantemente pero de la misma manera, elaboran por contraste la estructura de las sociedades. Esa propuesta reiterativa hacia una antropología urbana en Delgado, revela en principio una configuración de lo que él llama una *etnología de la sociedad* donde aparecen nuevamente los protagonistas y toman partido: “*Evidentemente, ya no comunidades coherentes, homogéneas, atrincheradas, en su cuadrícula territorial, sino los actores de una alteridad que se generaliza: paseantes a la deriva, extranjeros viandantes, trabajadores y vividores de la vía pública, disimuladores*

*natos, peregrinos eventuales, viajeros de autobús, citados a la espera...*” (Delgado, 1999, p. 26).

Un lienzo perfecto para que ese *encuadre* que posiblemente deviene de un *Ges-tell Heideggeriano* que abra el camino de las posibilidades de pensar esa *antropología filmica* en Delgado como la reivindicación del lenguaje moderno que deviene de esa búsqueda de realidad, planteada incluso desde Nietzsche y bajo la sospecha que el mundo vivía, hacia un encuentro con la verdad, que incluso podría ser una mentira misma maquillada para el espectáculo de la vida. Unas situaciones que desde el interaccionismo simbólico, como reflexión antropológica, se definiera como *los átomos básicos de la vida social*.

En las actitudes del viandante, que se configuran en la modernidad, pasando por las formas del ser del *flâneur* parisino hasta llegar a ese modelo resignificado en las ciudades y que se suele llamar, a veces inconscientemente, *el habitante*, que no implica movilidad sino un estar ahí es ese *surfer* de hoy que Campanelli ha denominado *Planeur* y del que se habla más adelante. Sin embargo se puede visualizar un vector como adjetivo calificativo, que se cruza en cada uno de sus tiempos, la figura *del actor* ese personaje que partiendo de un rol de vida es artífice de la inspiración de un pensamiento estético y artístico y que deviene más tarde hacia una fenomenología de evoluciones técnicas y tecnológicas que continúan reflexionando sobre lo mismo desde un lenguaje que siempre se detendrá en la pregunta *¿cuál es “verdadera” la tarea del hombre sobre la tierra?*.

### **2.13. La innovación abierta y la mimesis de la latencia, la acumulación y la exhibición.**

Tradicionalmente la innovación, es decir, la inserción de nuevos métodos de investigación científica y/o aplicada se ha desarrollado en una especie de cuarto oscuro en donde solo entran unos pocos y se sostenía una filosofía de custodia del conocimiento que se generaba allí. El conocimiento y democratización creciente de la mando de los avances tecnológicos y los cambios sociales permiten ahora hablar de una ruptura del paradigma tradicional que se queda atrás tan solo por el experiencia de rapidez en la que se dan cada una de las etapas. Casi sin darnos cuenta los motores de búsqueda de la red entraron a



nuestras casas, habitaciones, salas de estar, oficina y ahora a nuestro móvil, permitiéndonos vivir la sensación de la hiperconectividad casi sin darnos cuenta. Fue desde el MIT en la voz autorizada de *Henry Chesbrough* que se populariza el término de *innovación abierta* en el contexto académico que luego trasciende las fronteras universitarias para insertarse en el modelo productivo como una de las disrupciones más importantes de los últimos diez años en términos de innovación. ¿Pero en concreto qué propone la innovación abierta? “*La Innovación Abierta posibilita estar mucho más próximo a la evolución del conocimiento en cada sector y requiere menos dinero, menos tiempo y menos riesgo*” Propone *Chesbrough*<sup>26</sup> en una inminente necesidad por hacer más rentable lo que ya lo es “*No importa lo buena y efectiva que pueda ser una empresa en generar internamente grandes ideas, o el talento que atesore en su departamento de I+D+i. Hoy es necesario que se integre en las redes y comunidades de conocimiento, utilizando en el día a día las ideas y las tecnologías externas e integrándolas en su propia actividad como una práctica cotidiana*” (Chesbrough, 2011, p. 9). Por lo pronto, al parecer el concepto, si bien trabaja sobre la filosofía *open o abierta*, aún no lo logra insertarse en las lógicas comunitarias como una visión productiva que lleve a las comunidades y a los laboratorios a declarar que operan sobre el rigor de un *open innovation* que sigue siendo pensada en índices de productividad y generación de riqueza en términos económicos como un salvavidas para la antigua innovación que seguía produciendo más de lo mismo.

Existe entonces una innovación abierta menos pretenciosa y más cercana al universo de estudio y son los movimientos comunitarios que se hacen preguntas y se auto-organizan en una lógica del *hágalo usted mismo* y simplemente toman acción, por referencias de otras latitudes y por eco de aprendizajes heredados y transmitidos virtual y presencialmente y es en la experiencia de las redes digitales, según *Campanelli* que se hayan al menos preguntaras orientadoras hacia la emergencia ese fenómeno estético semántico que se busca, las relaciones de conceptos.

---

<sup>26</sup> En Entrevista a Henry Chesbrough, Revista InnoMas # 7 Pág. 8-10 [http://www.revistadeinnovacion.com/revistas/revistainnovamas\\_07.pdf](http://www.revistadeinnovacion.com/revistas/revistainnovamas_07.pdf) (Chesbrough, Entrevista a Henry Chesbrough, 2011)

Plantaremos entonces tres semillas para su desarrollo retomando la mirada que *Campanelli* en este caso desde esa *experiencia estética en las redes digitales* y lo que él ha denominado como *los viajeros en la matriz estética* (Campanelli, 2011).

Un primer momento se configura en *los estados de latencia*, aquellos espacios de espera y ocio virtual en lo presencial que se configuran en la medida que se produce, genera, y consume conocimiento. Basta con imaginar la espera detrás de la descarga de un archivo de gran tamaño, el retoque de una imagen en Photoshop o incluso la respuesta de un correo que ha sido enviado con gran expectativa. Es un momento en donde se hace evidente de nuevo la importancia del deambular por la red u otros espacios virtuales y presenciales, dependiendo del ambiente en que se de este fenómeno estético que podría incluso derivar quizá en epifanías lo suficientemente reveladoras que apoyan la serendipia o el descubrimiento afortunado mientras se buscaba algo distinto “...*the state of waiting for something that has to happen -characterizes all the experiences that one can have on the Net, as each is an extension of the subject-computer relationship. One might wonder, however, if it is possible to view this state as a form of that auratic suspension that the arts have always offered*” (p.146).

Un segundo momento se soporta en el fenómeno de la *acumulación* un momento en donde ese “*The flâneur becomes a planeur a being whose condition is constant escape from events that take place elsewhere*” e inicia su tránsito a redes como las P2P en donde ese enlace persona a persona replica casi la necesidad de tener un disco duro disponible casa en cualquier parte del mundo para ser replicado en tu propio disco local o la nube misma como concepto de acumulación virtual. *Campanelli* expone cómo sin duda alguna quizá el monitor del computador reemplaza la cabina de un avión y se inicia un viaje de un lugar a otro con un par de clics. Entendiendo incluso así en medio de esta acumulación cómo el concepto de archivo adquiere una real importancia como si se tratara de esas mismas partes del todo en medio de la estetización por acumulación: “...*the file on the Net represents an image of an original cultural product, compressed and encoded according to a shared standard: the movieshinks into the computer screen in an MPEG file.*” (p.147).

Igualmente *Campanelli* recurre a *Manovich* y la similitud que plantea con el significado de ese pintor de la vida moderna del que hablaba *Boudelaire* para terminar de

contrastar cómo esa secuencia lógica del proceso de acumulación y la estitización del fenómeno que produce: “...*Manovich compares the Baudelairian figure of the flâneur to the lonesome explorer of the nineteenth-century American West. For Manovich, both images are embodied in the figure of the 'Net Surfer'. When the Net Surfer comes into relation with other users, they act like a Jineuv, and when they navigate the virtual space alone, they take the role of an explorer.*” (p.147)

Por último un tercer momento se hace evidente en la tesis de Campanelli y su discurso de análisis sobre la estética web. *La exhibición* una última, definitiva y casi objetiva situación que termina la trilogía de eventos en donde el descargar un producto cultural de la red inicia un primer momento, el codificarlo, indexarlo, categorizarlo y organizarlo como archivo un segundo momento y por último la exhibición del mismo completa la cadena de eventos que no podrían darse por separado:

These stages are not separable, rather they constitute a gestural continuum that flattens the existence of the contemporary flâneur into a specific aesthetical canon, that of the data dandy. Having stated that the present time is characterized by a diffuse aesthetics and by memetic transmission, one can also conclude that these databases constitute containers of cultural elements that have captured the collective aesthetic imaginary (p.149)

Es así como desde una perspectiva propia de innovación abierta o participativa menos pretenciosa, es decir, dada por los principios de la interpretación de las posibilidades que se gestan a través de la tecnología y los fenómenos estéticos que producen, como se puede comprender algo tan lleno de sentido como las redes P2P en donde esa cultura libre pone en jaque las reglas del capitalismo y las estructuras del consumismo desplegando así un fenómeno estético del que es necesario ocuparse.

PARTE III  
DESARROLLO

### 3. DESARROLLO

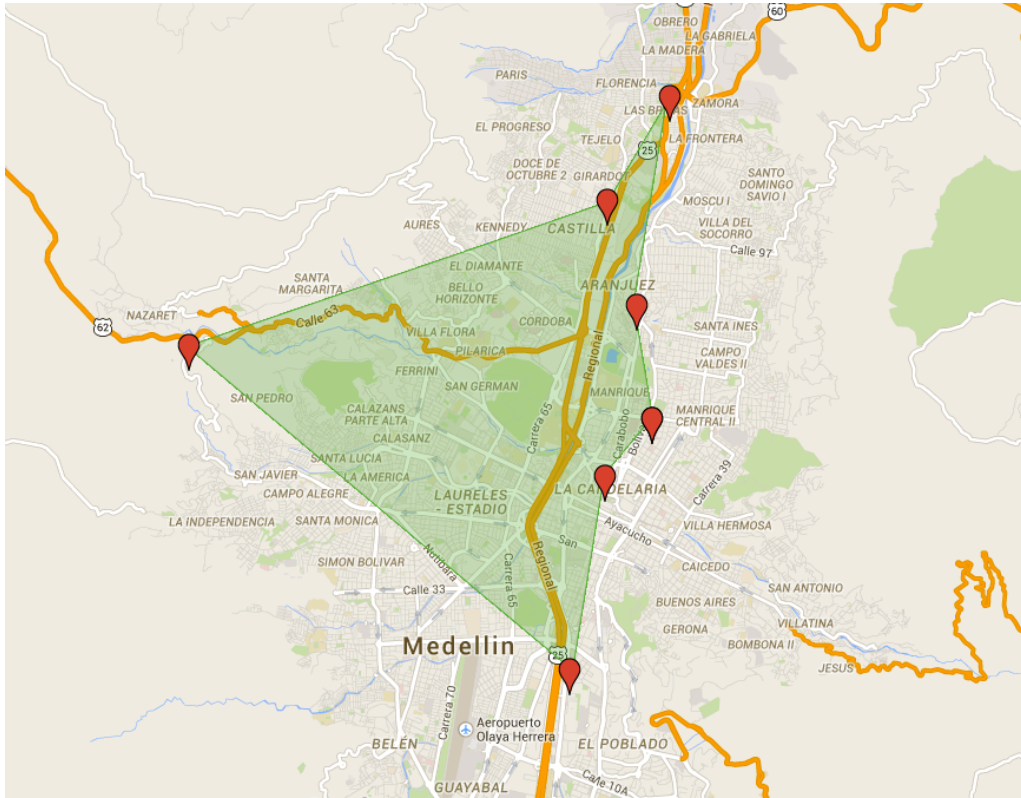
*La estética semántica en los laboratorios vivos de Medellín: hacia un sistema operativo urbano al servicio de la co-creación, la colaboración y el trabajo en red; el despliegue del ser digital.*

El presente capítulo tiene como objetivo desplegar la metodología de tesis en resultados tangibles, leíbles, interpretables e info-visualizables con el fin de acercarse a un posible sistema operativo urbano de relaciones tangibles y notorias, desde una estética web que deriva en una estética semántica como análisis de los distintos laboratorios vivos objeto de estudio de la presente tesis. Una muestra representativa desde ocho experiencias que tienen algo en común, se enmarcan tangible, destacada y contundentemente en el territorio que leen e impactan y han consolidado un trabajo continuado en el tiempo relevante para su referencia. Es necesario aclarar que dicha selección responde a un criterio aleatorio y práctico que enmarca un periodo comprendido entre el año 2000 y el año 2014.

A continuación se detalla la lista de los laboratorios vivos analizados y que contrastan con un tema en específico que tiene como objetivo reconocer los referentes estéticos de estos laboratorios vivos de Medellín a través de sus manifestaciones individuales:

- **BPP (Biblioteca Pública Piloto) Filial La loma:** La loma y la biopolítica en el postdigitalismo.
- **Tecnoayudas:** Prótesis dialécticas del Cyborg incluido
- **Casa Tres Patios:** ¿Transmitimos o creemos haberlo comunicado? La duda del mundo mediológico en Debray
- **Unloquer:** “El objetivo es no aburrirse”. Me aburro, luego todo es posible.
- **Colegio de Ciencia y Tecnología Loyola:** Territorios virtuales para el despliegue de un ser ciudadano desterritorializado
- **Unconvention:** La acción en distancia, una mirada desde Sloterdijk
- **Centro Cultural Moravia:** La pregunta por el espacio

- **LabSurLab.** Los saberes libres en la ciudad contemporánea.



Mapa 1: [Laboratorios vivos Medellín]

Fuente: [Elaboración propia, disponible en <http://goo.gl/3JSoVJ>]

En el desarrollo de cada colectivo el lector asistirá al despliegue del fenómeno estético que significa organizarse en comunidad, hacer una lectura del territorio, leer sus problemas al igual que sus fortalezas y generar cambios disruptivos en el mismo a través del uso de las nuevas tecnologías como una ventana de diálogo al mundo para verse y reconocerse en ese ámbito global. Para esto, se ha logrado tamizar el discurso de cada uno de los colectivos usando la matriz de las necesidades humanas reinterpretada por Max Neef desde su génesis en Maslow y que usada en clave de pensamiento semántico permitió hallar las coherencias y disidencias de conceptos entre los laboratorios, trazando así el escenario ideal para que esa estética relacional que hemos denominado estética semántica aludiendo a la categorización que planteó Max Bense desde su escenario de estéticas abstractas.

### Modelo Maslow



### Modelo Max neef



Imagen 3: [Modelos Maslow – Max Neef]

Fuente: [Elaboración propia, modificación a las imágenes de [//buddhajeans.com/dictionary/human-needs/](http://buddhajeans.com/dictionary/human-needs/) y <http://www.peakoilblues.org/blog/2011/03/02/beyond-maslows-hierarchy-of-needs/>]

Esta infovisualización será posible gracias a la representación de estos conceptos a través de una nube de metadatos creada desde la plataforma en línea wordle.net que sobre modelos de inteligencia artificial básicos y computación de datos no relacionados grafica los conceptos más recurrentes de un mayor tamaño y los menos recurrentes simplemente quedan enunciados. A continuación graficamos la nube de metadatos de la presente nota aclaratoria y metodológica para comprender su alcance:





MATRIZ DE NECESIDADES Y SATISFACTORES

NECESIDADES SEGÚN CATEGORÍAS EXISTENCIALES

NECESIDADES SEGÚN CATEGORÍAS AXIOLÓGICAS	SER	TENER	HACER	ESTAR
<b>Subsistencia</b>	Salud física, salud mental, equilibrio, solidaridad, humor, adaptabilidad	Alimentación, abrigo, trabajo.	Alimentar, procrear, descansar, trabajar.	Entorno vital, entorno social.
<b>Protección</b>	Cuidado, autonomía, adaptabilidad, equilibrio, solidaridad.	Sistemas de seguros, ahorro, seguridad social, sistemas de salud, legislaciones, derechos, familia, trabajo.	Cooperar, prevenir, planificar, cuidar, curar, defender.	Contorno vital, contorno social, morada.
<b>Afecto</b>	Autoestima, solidaridad, respeto, tolerancia, generosidad, humor, receptividad, pasión, voluntad, sensualidad.	Amistades, parejas, familia, animales domésticos, plantas, jardines.	Hacer el amor, acariciar, expresar emociones, compartir, cuidar, cultivar, apreciar.	Privacidad, intimidad, hogar, espacios de encuentro.
<b>Entendimiento</b>	Conciencia crítica, receptividad, curiosidad, asombro, disciplina, intuición, racionalidad.	Literatura, maestros, método, políticas educacionales, políticas comunicacionales.	Investigar, estudiar, experimentar, educar, analizar, meditar, interpretar.	Ámbitos de interacción formativa, escuelas, universidades, academias, agrupaciones, comunidades, familias.
<b>Participación</b>	Adaptabilidad, receptividad, solidaridad, disposición, convicción, entrega, respeto, pasión, humor.	Derechos, responsabilidades, obligaciones, atribuciones, trabajo.	Afiliarse, cooperar, proponer, compartir, discrepar, acatar, dialogar, acordar, opinar.	Ámbitos de interacción participativa: cooperativas, asociaciones, iglesias, comunidades, vecindarios, familias.
<b>Ocio</b>	Curiosidad, receptividad, imaginación, despreocupación, humor, tranquilidad, sensualidad.	Juegos, espectáculos, fiestas, calma.	Divagar, abstraerse, soñar, añorar, fantasear, evocar, relajarse, divertirse, jugar.	Privacidad, intimidad, espacios de encuentro, tiempo libre, ambientes, paisajes.
<b>Creación</b>	Pasión, voluntad, intuición, imaginación, audacia, racionalidad, autonomía, inventiva, curiosidad.	Habilidades, destrezas, método, trabajo.	Trabajar, inventar, construir, idear, componer, diseñar, interpretar.	Ámbitos de producción y retroalimentación, talleres, ateneos, agrupaciones, audiencias, espacios de expresión, libertad temporal.
<b>Identidad</b>	Pertenencia, coherencia, diferencia, autoestima, asertividad.	Símbolos, lenguaje, hábitos, costumbres, grupos de referencia, sexualidad, valores, normas, roles, memoria histórica, trabajo.	Comprometerse, integrarse, confundirse, definirse, conocerse, reconocerse, actualizarse, crecer.	Socio-ritmos, entornos de la cotidianidad, ámbitos de pertenencia, etapas madurativas.
<b>Libertad</b>	Autonomía, autoestima, voluntad, pasión, asertividad, apertura, determinación, audacia, rebeldía, tolerancia.	Igualdad de derechos.	Discrepar, optar, diferenciarse, arriesgar, conocerse, asumirse, desobedecer, meditar.	Plasticidad espacio-temporal.

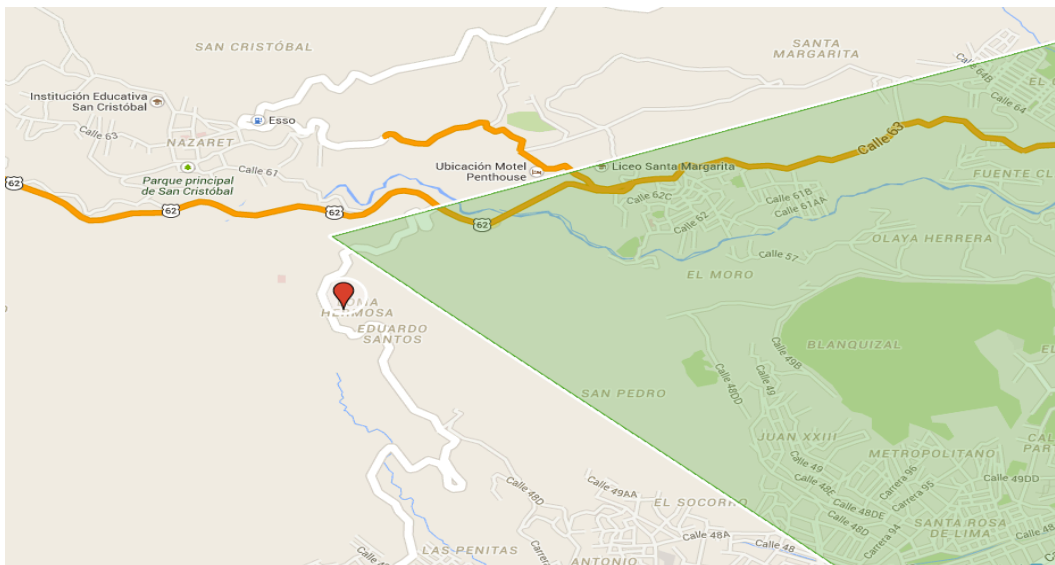
Imagen 5: [Matriz de necesidades y satisfactores]

Fuente: [Max Neef, 1993, p. 58]

Por último, la georreferenciación en el territorio de Medellín usando Google Maps permitirá crear una génesis de los laboratorios en clave de estética semántica como esa estética operativa que muestra una clara relación de conceptos apropiando cualidades y pertinencias desde la estética web que propone Campanelli. En este punto la investigación que partió desde una *entrevista estructurada* (ver entrevista en el Anexo 1) a cada laboratorio y derivó en el diligenciamiento de la Matriz Max Neef (Anexo 2) permitirá el abordaje de su manifestación estética más relevante como marco teórico de cada laboratorio para encontrar esa relaciones con los demás, quizá más desde las preguntas que se hacen, adelantando un poco las conclusiones, para dejar planteada la pertinencia de ocuparse de este tipo de fenómenos en la ciudad que quizá son las semillas, si es que no lo son ya, de un fenómeno biopolítico que plantea alcances latinoamericanos que germinaron en Medellín.

Así pues se presenta a continuación el sistema operativo urbano en clave de estética semántica evidenciando a los sensores, los nodos, los modelos de comunicación, los centros de control y hasta aplicaciones urbanas que delimitan esos componentes necesarios para plantear las preguntas correctas y quizá encontrar menos respuestas absolutistas que terminan por desdibujar el deber ser digital.

### 3.1. BPP (Biblioteca Pública Piloto) Filial La loma



Mapa 2: [BPP Filial La Loma]

Fuente: [Elaboración propia, disponible en <http://goo.gl/3JSovJ>]

### 3.1.1. Génesis

La BPP La Loma es hoy la entidad más antigua en el territorio (San Javier- La Loma - Medellín). Fue creada antes de 1958 por autogestión comunitaria y la asume la Biblioteca Pública Piloto en 1962. Gabriel Vanegas, representante de la Biblioteca, en la entrevista realizada afirma que

En el año 2003 llegamos a la Biblioteca y nos encontramos con 1.500 libros, unos 6 estantes, una máquina de escribir, un módulo de circulación, un techo en eternit, un calor inmenso, y era la mitad del espacio que hoy tenemos. Hoy tenemos casi 40 estantes, 4 veces más el espacio que teníamos, un área de más o menos 198 m<sup>2</sup> construidos, 17 mil ejemplares, entre libros, revistas, material digital. Y 12 años de estarnos haciendo preguntas sobre el territorio, que era lo primero que arrancamos a hacer en ese momento. Era tratar de entender qué significaba tener una biblioteca en un sitio como estos, en una ladera en Medellín. Y qué significaba que fuera una filial de la Piloto, que a través de ese lente o de ese filtro podíamos entender lo local desde el ejercicio mismo de biblioteca. O sea, prestábamos servicios bibliotecarios, pero cómo empezábamos a hacer preguntas.

La realización de esas preguntas fue lo que les permitió intentar dar respuestas o tener posibles acercamientos a las soluciones de esas necesidades que encontraban. Comenzó, ahí, específicamente, un ejercicio de historia, tradición y recolección de fuentes orales, que era el ejercicio de recuperación oral del territorio a partir de genealogías, historias de vida, escritos de los jóvenes del barrio, a lo que el entrevistado agrega que:

Sobre todo cuando teníamos una cantidad de chicos que uno conoció en ese momento, que eran pelados que estaban en las búsquedas de un *¿qué hago? ¿Estudio, trabajo, asumo las drogas, tomo las armas, me reproduzco?* Es decir, esas cosas que tiene que hacer uno cuando grande, que ya tiene que tener definido qué hace con la vida. Y básicamente es en ese contexto donde uno dice: Mire hay un territorio en posconflicto, donde han pasado ya la Operación Orión y otras intervenciones armadas sobre la Comuna 13. Y buena parte de los estragos no solamente de los grupos al margen de la ley en este territorio sino de las intervenciones del Estado, especialmente en lo militar, llevaron a que este territorio se desarticulara. Especialmente convirtiendo a estos chicos en el eslabón roto de una cadena

que no permitía que los conocimientos pasaran de una tradición al otro. O sea, eso que debía haber llegado a ellos como tradición, como parte de la cultura local, se rompió. Y por eso partíamos de preguntarnos qué se rompía con la violencia.

A partir de ahí fue necesario comenzar a construir memoria, actividad que llevó, durante muchos años, a convertir la biblioteca en un lugar de encuentro y conversación. En el 2007 se recibió una solicitud donde se le pedía a la biblioteca hacer un ejercicio de blogs y videoblogs. Esta solicitud fue hecha por lo que se llamaba en su momento Hiperbarrio.

Hiperbarrio no surge como un proyecto consolidado, sino como una alianza estratégica para acceder a recursos de *Global Voices*. En ese punto era necesario reconocer que había dos ejercicios, uno el de Juliana Rincón y Jorge Montoya, propuestos para desarrollar ejercicios de blogs y video, específicamente podcast, y generación de contenidos desde algunos escenarios (como bibliotecas). Esa propuesta se llamó “Historias locales, audiencias globales”.

La otra propuesta se llamaba Videobarrio, consistía en aprender a hacer blogs y videoblogs. Estaba liderada por Álvaro Ramírez Ospina que en ese momento era profesor en la Universidad de Bergen en Noruega, Mauricio Múnera, y un grupo de colaboradores (el problema con esta iniciativa es que nunca aparecieron los colaboradores ni Mauricio). Eran dos propuestas muy similares, que tenían puntos en común y sucedían en un escenario de bibliotecas. Así, lo que hizo *Global Voices* en su momento liderado por David Sasaki, fue decirles, “*O se juntan, o es más difícil*”.

Una de las iniciativas, la de Juliana Rincón y Jorge Montoya, en medio del entusiasmo que se tenía en ese momento por el Parque Biblioteca España, se fueron para allá y el otro grupo se quedó en La Loma. El proyecto se denominó Videobarrio La Loma.

Ahí justamente arrancó con un señor, con un proyecto que se llama Alma de Antioquia. No sé, incluso nos llamaba mucho la atención que al momento de arrancar, algunas de las dudas de las chicas de *Convergentes* era por qué habían escogido gente de una sola familia, Guillermo Álvarez. Básicamente es porque Guillermo lideraba Alma de Antioquia, y lideraba un proceso del sainete, y justamente se hizo un contacto. Lo que nosotros habíamos hecho aparte era que ya veníamos haciendo historia, ya veníamos recuperando memoria, trabajando durante muchos años en ese ejercicio, casi 4 años, pero nos llamó mucho la

atención que al momento de hacer la convocatoria, nos decíamos que cómo alguien que viene desde Noruega va a convocar la gente. Entonces, arranquemos a convocarla, y cuando llegó, nosotros ya teníamos la lista. De quiénes eran esos pelaos inquietos, preguntones, problemáticos y cansones en la biblioteca, que nos podrían entrar a apoyar en ese ejercicio. Vaya sorpresa cuando nos dimos cuenta de que eran Alma de Antioquia en cabeza de Guillermo Álvarez, nos gustó mucho porque finalmente era una opción interesante, pero al expresarle a Álvaro esa situación, él nos decía, por qué no nos reunimos con los chicos, con los que ya veníamos trabajando memoria, y fue una buena decisión, porque fue como los buenos matrimonios: nos encontramos, nos juntamos, y hasta que nos duró (Vanegas, 2014)

En ese momento se identificó una oportunidad de aprender sobre blogs en un escenario de biblioteca, sobre todo pensando que como ya se venía haciendo el ejercicio de recuperación de memoria local, se podría utilizar lo mediático (los blogs, los videoblogs, la fotografía, el audio, el video) como una herramienta que permitiera contar “más allá” y aportar al ejercicio de recuperación de memoria. Sabiendo que los recursos económicos que se traducían en equipos para trabajar, generalmente iban a estar en Videobarrío, e iban a estar en el otro lado en Santodomingo. Es ahí donde un grupo de usuarios de la biblioteca, que trabajaban procesos de recuperación de memoria hacía cuatro años, empieza a trabajar lo que tiene que ver con los medios, se vuelca a ellos y aprende de periodismo ciudadano *“Entonces es en ese ejercicio donde uno dice, es ahí donde ese grupo de usuarios de biblioteca, esa comunidad de usuarios se transforma en Convergentes, asume un nombre, asume una identidad en lo virtual”* (Vanegas, 2014).

En esa medida, se fue entendiendo que todo lo que se les enseñara a ellos como Colectivo podría ser aprendido, en la medida, también, en que lo podías compartir con otros y convertir en nuevo conocimiento.

Siendo Convergentes parte de Hiperbarrío en su momento, nos convertimos prácticamente en la columna vertebral de todo el ejercicio. Me refiero básicamente a que logramos articular todo el proceso de aprendizaje, y era interesante por eso, porque empezábamos a experimentar, a aprender, y jugábamos con esa idea de decir qué tan interesante es contar nuestras historias con otras herramientas. Entonces aprendimos a publicar en la red, a utilizar los medios (Vanegas, 2014).

3.1.2. *La loma y la biopolítica en el postdigitalismo.*

Uno de los trabajos en comunidad que se destaca en la ciudad de Medellín es el trabajo de las bibliotecas públicas y no necesariamente el de las bibliotecas de la última década, esas que los habitantes recuerdan por su impacto arquitectónico. Se habla, más bien, de aquellas que se destacan por la transformación del ser que las habita, las cuenta, las lee, las disfruta y por qué no, también las destruye, las ignora, no las lee y por consiguiente las reconoce pero en un ambiente asincrónico al del *ratón de laboratorio* que por el contrario sí se pasa gran parte de su tiempo allí, habitándola.

Es ese habitar en el afuera y en el adentro del espacio lo que compete rastrear, en medio de una serie de manifestaciones estéticas que deben ocupar las agendas de los estudios urbanos y estéticos, para hallar vetas de estudio que ayuden a formular las preguntas necesarias, quizá no tan correctas, políticamente hablando, pero sí que permitan llegar a identificar el papel de cada uno de los reales participantes en ese discurso llamado vida, de ese discurso llamado creación. Discursos que proponen, cuando se convive de cerca con la muerte y los referentes de vida y creación, evidencian una intensión de *salida* a cómo se piensa y cómo se ejerce como individuo o colectividad desde esa sociedad del conocimiento que puede desatar el acceso al mismo, el acceso al ágora de los libros y la tertulia, de las preguntas y ojalá de más preguntas.

Se habla, entonces, de las Bibliotecas que conforman el sistemas de Bibliotecas Públicas de Medellín, el mismo que en los años cincuenta ya se ocupaba de estos temas y que más de sesenta años después sigue en pie de lucha por mostrarse como una alternativa en tiempos de bajas oportunidades y pocas esperanzas para los jóvenes y no tan jóvenes habitantes del centro y la periferia de Medellín. La Biblioteca Pública Piloto de Medellín para América Latina inauguró una etapa importante para la ciudad en materia de centros de acceso al conocimiento. En 1952 la ciudad fue galardonada por la UNESCO como sede del proyecto de bibliotecas modelo para poblaciones de escasos recursos en África, India y América Latina. Un momento histórico para la ciudad que años más tarde robustecería el modelo con cuatro bibliotecas Filiales y tres barriales entre ellas La Loma en el Barrio San Javier perteneciente a la estigmatizada comuna 13 de la ciudad por sus altos índices de violencia, además de cargar con lastres como grandes intervenciones militares por parte del

estado que terminaron afectando enormemente a las población civil, fenómenos que deben analizarse en clave de impacto estético – social del territorio que fue, quiere ser y lo que es hoy.

Se asiste, entonces, a una estetización del habitar, como también a un control de la vida misma y desde *el dejar a su suerte* en una clara intención de algo así como *abandonar a la muerte*. Este es el *Biopoder*, y por consiguiente, la *Biopolítica* que viene creciendo desde una visión neoliberal. Una transformación de los mecanismos de poder para ser ejercido sobre los hombres, según Foucault sobre una “...*entidad biológica que debe ser tomada en consideración, si queremos precisamente, utilizar esta máquina para producir, para producir riquezas, bienes, para producir otros individuos*” (DE4, 193) en (Castro, 2004, p. 61). Un pensamiento que comenzó a ser descubierto en el siglo XVIII y que derivó en la concepción de un mecanismo de control que ahora llamamos Biopolítica. *Hay que entender por “biopolítica” la manera en que, a partir del siglo XVIII, se buscó racionalizar los problemas planteados a la práctica gubernamental por los fenómenos propios de un conjunto de vivientes en cuanto población: salud, higiene, natalidad, longevidad, raza* (DE3, 818), (Castro, 2004, p. 61).

Es justo en esta instancia en donde, invisible pero con voz y voto, una sede satélite de la Biblioteca Pública Piloto de Medellín se muestra al mundo en medio de la *Loma*, ese sector del noroccidente de la ciudad, que en pleno *posdigitalismo* (Kuklinski, 2010), se ha cultivado a sí misma como un laboratorio vivo para el mundo, un escenario ideal para el cultivo del intelecto pero también para las preguntas que empiezan a tener respuestas a partir de otras preguntas. “*Es a partir de esas preguntas donde nos metimos en una cantidad de caminos que nos permitieron intentar dar respuestas o posibles acercamientos a las soluciones de esas necesidades que encontrábamos. Entonces arrancamos específicamente con ejercicios de historia, tradición y fuentes orales, que eran básicamente el ejercicio de recuperación de la memoria oral del territorio 3’08’’*”, (Vanegas, 2014). *La Loma* es más que ella misma en la medida en que configura los elementos reticulares que crean surcos cerebrales como cicatrices, es decir, que no se borrarán y podrán ser pasados de generación en generación o al menos de oralidad en oralidad a través de múltiples formas de registrarlos y que configuran memoria. Quizá esa es la pertinencia más importante cuando se habla de una verdad que no se oculta, cuando se trabaja en condiciones adversas

que devienen en experiencias memorables. El habitante de *La Loma* ya no es el mismo cuando se hace preguntas, ya no es el mismo cuando esperaba respuestas y ahora decide encontrarlas él mismo, cuando decide incluso *ubicarse en el mapa a sí misma (Ver video Los Saberes Libres)*<sup>27</sup> y *no esperar a Google por ellos, si es que sucede*. El habitante de *La Loma* en el *Postdigitalismo*<sup>28</sup> comprende que si alguien supo de ellos es por la cualidad de invisibilidad trastocada, es decir, protagonismo, que se da cuando existieron titulares para los medios como: “*Proyecto en la Comuna 13 gana importante premio de comunidades en Internet*”<sup>29</sup> y pusieron los ojos del mundo en un experiencia memorable y bastante relevante para las vidas de quienes han estado allí liderando los procesos.

Quizá, *La Loma* y el Laboratorio Vivo que confirman desde la Biblioteca, en medio de su eterna convicción del trabajo comunitario, aún no sea consciente de la foto que puede tomar de los cerebros de las personas después de 12 años de accionar en un territorio vulnerado por todo tipo de circunstancias sociales y temas como la violencia, la pobreza, la falta de oportunidades y a la vez el oportunismo de actores e instituciones que sacan partido de su experiencia para tomarse la foto. Circunstancias que permiten creer que se puede llegar a una experiencia de pacificación desde un desbloquear, no solo el conocimiento, sino también desde el procurar una evolución en el modelo Biopolítico de cara al ejercicio del poder:

[...] el poder es cada vez menos el derecho de hacer morir y cada vez más el derecho de intervenir para hacer vivir, y de intervenir sobre la manera de vivir, y sobre el ‘cómo’ de la vida; a partir de este momento, entonces, en que el poder interviene, sobre todo en este nivel, para ampliar la vida, para controlar los accidentes, lo aleatorio, las deficiencias, de golpe la muerte, como término de la vida, es evidentemente el término, el límite, el extremo del poder, (IDS, 221) (Castro, 2004, p. 62)

<sup>27</sup> Video Los Saberes Libres Minuto 05:37 a 09:36 <http://vimeo.com/22174750>

<sup>28</sup> Hugo Pardo Kuklinski Propone este término en su libro *Geekonomía: Un radar para producir en el postdigitalismo* (2010) (Kuklinski, 2010)

<sup>29</sup> <http://www.semana.com/nacion/problemas-sociales/articulo/proyecto-comuna-13-gana-importante-premio-comunidades-internet/104173-3>



Se amplían así las fronteras de estudio hacia una estetización de los fenómenos urbanos que devienen si se configura su análisis desde un *habitar en co-creación* que contiene más a la vida y menos a la sobrevivencia. Sin embargo, la posibilidad de control siempre estará allí para develar cómo permanecen las prácticas del habitar el territorio a toda costa y ese habitar contiene inevitablemente la necesidad de pensar, hacer y actuar. La necesidad de abrirle paso al pensamiento, a las preguntas. “*Nos ha permitido poder decir que por lo menos 12 años después de haber arrancado este ejercicio, esta comunidad se sigue adaptando y transformando las realidades que tiene. 12’00’’*” (Vanegas, 2014).

Al fin, *La Loma* hace gala de su intervención y despliegue de nuevas estéticas desde un pensar mismo desde la acción, desde el estar afuera para verse adentro, desde el co-crear y participar en comunidad para resolver problemas locales con miradas globales, pero sobre todo desde el ser conscientes que para ellos lo digital no existe, lo digital es en si lo que son y quizá ese *Ser Digital* que rastrea la presente tesis merodea la inmensa necesidad de hacerse *invisible* al igual que al *aprendizaje* en palabras Moravec (Vanegas, 2014). Existe igualmente el fenómeno *postdigital*, aquel del que habla *Kuklinski* y que enmarca en una reflexión sobre lo que podemos esperar de una economía desarrollada y vivida por los Geeks, una *Geekonomía*<sup>30</sup> un despliegue estético que quizá deba abordarse desde una economía de las industrias creativas y culturales y esa es otra historia. Por lo pronto *La Loma* evoluciona en reconocer su legado, en conservar su memoria y por consiguiente va más allá en transmisión de significado, se reconoce y se hace preguntas por lo que ha logrado, pero mejor aún, se hace preguntas por lo que no ha logrado y quizá no sabe que logrará.

---

<sup>30</sup> “En la economía de la información todos los flujos son digitales y suceden en internet. En consecuencia, no habrá una cultura digital, ni tecnologías digitales. Que este texto sirva para alertar al lector sobre este cambio” (Kuklinski, 2010, p.25)



### 3.2.1. Génesis y contexto

Tecnoayudas nace como fruto de un proceso investigativo a nivel universitario, y es parte de una metamorfosis personal, empresarial y técnica. Tecnoayudas nace como idea en 1999, cuando Gustavo Hincapié era tecnólogo electrónico y estudiante de ingeniería de sistemas y empezó a apoyar investigaciones en otras áreas como la educación. Lo que se identificó a partir de ese ejercicio fue una necesidad puntual en el tema de tecnología para personas con discapacidad y la ausencia de una oferta a nivel local y latinoamericano.

Tecnoayudas empezó como una idea empresarial alejada del tema de la discapacidad. Inició como un plan de negocios con ayuda del programa de emprendimiento del SENA en el 2000. Se pensó, inicialmente, en crear una empresa de tecnología para discapacidad, sin embargo, se evidenció que no había datos suficientes para eso, ni siquiera del mercado. No se sabía cuántas personas con discapacidad eran, cuáles eran sus necesidades primordiales, hábitos de consumo, ni siquiera había un Ministerio, o una entidad del Estado que se preocupara directamente por la población. No había censo. Se pensó en crear un sitio web que sirviera de repositorio de información referente al tema, para saber si ese mercado existía, cómo se podría cautivar, y se creó el primer sitio web en el 2003, que se llamó Discapacidadcolombia.com,. Fue el primer sitio web que nació en Colombia con el propósito específico de recolectar y difundir información. Se comenzó a usar ese sitio como medio de comunicación, sin ser comunicadores ni del área de la salud, en donde se facilitó conocer la población con discapacidad y sus necesidades.

Con el tiempo, cuando se identificó el mercado preparado, decidieron crear una ONG, la Corporación Discapacidad Colombia, que empieza a usar la información recolectada hasta el momento (del conocimiento de las necesidades) y a trabajar con profesionales que podían resolverlas, esto orientado al tema de innovación y tecnología. Antes de nacer la corporación se prestaban servicios profesionales de asesoría y consultoría en temas de innovación y tecnología, luego, con el apoyo de la Alcaldía de Medellín y Cultura E, ganaron el premio de empresas innovadoras y con eso se tuvo mayores recursos económicos para constituir Tecnoayudas.

En conclusión, Tecnoayudas posee una figura jurídica técnica independiente de la corporación, pero trabajan juntas. Su misión es diseñar estrategias de inclusión social, educativa y laboral para personas con discapacidad y adultos mayores, teniendo como base dos premisas, primero, todo a través de innovación y tecnología; segundo, no dedicarse a trabajar en la población con discapacidad, sino trabajar de una forma innovadora en intervenir a la sociedad, porque las entidades de rehabilitación y el sector social apoyan a la población con discapacidad, y le ayudan a generar competencias para que se incluya en la sociedad. Pero la sociedad no sabe.

### 3.2.2. *Prótesis dialécticas del Cyborg incluido*

Se podría afirmar sin riesgo a equivocarse que las diferentes formas de discapacidad en Colombia se han configurado como fenómenos lo suficientemente particulares como hacerse invisibles a los ojos de los *capacitados o habilitados*. La accesibilidad se configura entonces como la instancia más importante a la hora de habilitar las circunstancias y borrar las barreras para las personas que no viven una vida normal o ven disminuidas sus posibilidades a causa de sus limitaciones físicas y/o mentales. Es en este punto en donde se gesta una iniciativa no estatal, que se ocupa quizá de la labor que el estado debe ejercer, de una política pública de atención a la discapacidad y habilitación de las condiciones humanas de las ciudades contemporáneas para esta condición de acceso e inclusión.

El último censo disponible para el país data del año 2004, un década importante en donde las condiciones de acceso cambian sustancialmente en un momento de la historia en donde quizá sea más importante moverse por la red que moverse sobre una superficie física que al fin de cuentas te llevará a una que no está habilitada para ello. Internet presenta una ruptura de barreras importante y es por esta razón que nace *Tecnoayudas* como una respuesta necesaria a lo que se vivía como sociedad en ese entonces:

Decidimos trabajar de una forma innovadora en el otro lado, entonces decidimos intervenir a la sociedad. Porque, digamos en el sector educativo: la persona con discapacidad necesita, quiere y puede estudiar. Pero es el sector educativo el que

no sabe ni tiene las herramientas, entonces nosotros preparamos al sector educativo, al sector turístico, al sector social. 8'15'' (Saldarriaga, 2014).

Para el caso Colombiano, El DANE, reconoce el papel del estado y de las entidades que se ocupan de compilar la información necesaria para comprender cómo estamos organizados como sociedad y desplegar ese ejercicio *Biopolítico* de control y manejo de la vida de los habitantes de las ciudades.

Al reconocer a la persona con discapacidad como un ser biopsicosocial, se le está reconociendo dentro de un entorno sociocultural único. La interrelación entre estos cuatro ejes (biológico, psicológico, social y entorno), permiten que la integridad considere – a través de todo proceso – el proyecto de vida de la persona con discapacidad (Dirección de Censos y demografía DANE, Información estadística de la discapacidad, 2004 P, 11).

Es pertinente entonces reflexionar desde la *aisthesis* presente en el *ethnos* del origen del hombre para encontrar las preguntas pertinentes en la estetización de un fenómeno como la inclusión de los discapacitados en las ciudades contemporáneas en este caso a partir de las nuevas tecnologías y las posibilidades de acceso a mundos virtuales quizá y en medio de prótesis que tejen puentes entre las oportunidades y las restricciones aparentes.

Hemos encontrado que el arte se usa como una estrategia rehabilitadora (...). Después de ese proceso terapéutico, muchas de esas personas que fueron formadas para esos procesos, pierden sus competencias, sus habilidades, o finalmente no pueden avanzar. Hemos encontrado gente que pinta excelente (...), entonces creamos un proyecto que se llama Red SuperArte (...). La misión del proyecto es apoyar al artista en toda su dimensión humana. 21'18'', (Saldarriaga, 2014)

A ese reconocimiento e identificación que cada uno de los miembros de una población hace de sí mismo y de sus semejantes se le llama etnia, una palabra que proviene del griego *ἔθνος ethnos*, y que significa “pueblo” o “nación“. Por esta razón hablar de grupos étnicos supone la aparición de elementos de conexión estructural como lo son el lenguaje, la cultura, el comportamiento, las creencias religiosas al igual que las etnoestéticas del

habitar, comer, manifestar y crear que demandan una misma estructura social y política ejercida bajo un mismo territorio.

El tejido de ese comportamiento estético en las actitudes humanas, que devienen en un grupo étnico, es tal vez la pretensión más grande detrás de la tarea que se impone André Leroi-Gurhan en la construcción de esa “*Paleontología de los Símbolos*” propuesta en la tercera parte de su obra el *Gesto y la Palabra* (1997). Una construcción científico – técnica que aporta a la reflexión que hace en principio desde un pensamiento estético - fisiológico carente de símbolos, pasando por la estética de las formas funcionales y llegando, sin duda, a esa construcción de los “símbolos de la sociedad” en donde se evidencian los cambios en esa concepción espacio - temporal que deviene en una concepción urbana de ese mismo espacio y tiempo en donde irremediablemente aparece en medio ese concepto de “*grupo*”, configurando de nuevo el fenómeno hijo de la expresividad, la percepción y el afecto, la *aisthesis*.

Existe un más allá de esta doble imagen de la máquina humana y de la copia perfeccionada que el hombre ha hecho de ella a través de sus productos...lo que hace el tejido de relación entre el individuo y el grupo, es decir, todo lo que se refiere al comportamiento estético (Leroi-Gourhan, 1977)

Para André Leroi-Gurhan, ocuparse del pensamiento estético que se construye a partir de una concepción crítica y técnica de los modelos de evolución del pensamiento humano, a través de los tiempos, no es más que una conclusión visionaria de su “pre-ocupación” por cómo la concepción del cerebro artificial podría enviarnos hacia un momento apocalíptico en la historia, en donde la pregunta por el hombre sería acerca de si existe una significación adicional a la de ser productor de “*Vitesse Surhemaine*” (aparejos sobrehumanos).

Esta idea de aparejos humanos, nos permiten reflexionar hacia esa capacidad del hombre de replicar en detalle, tal vez desde una visión netamente técnica, la tarea mecánica del ser humano. Pero la pregunta en este punto es: ¿Qué pasa entonces con el sentido de lo bello y de lo bueno cuando a través de un cerebro artificial podemos configurar la idea de una máquina que piense por nosotros? Leroi-Gourhan plantea al respecto “...*tomados en*

*masa, los hombres constituyen un microorganismo social, capaz de utilizar a los individuos para construir máquinas susceptibles de pensar con mayor rapidez y con más utilidad que ellos” (Leroi-Gourhan, 1977, p. 226)*

Una reflexión que permite visualizar qué hay detrás de la idea una de una antropología tríplica como lo estructura Luis Alfonso Palau cuando evalúa en: *Algunos aspectos intelectuales de la paleontología de Leroi-Gourhan* (2014) que: “*La antropología es el estudio del hombre en el sentido amplio; de su suerte que exige un determinativo específico, antropología física, social y cultural*” (Palau, 2004, p. 9)

Destacando tres fenómenos fundamentales en el hombre no evidenciados en ni en los seres vivientes ni en los cuerpos brutos:

Primero, el hombre tiene la noción del bien y del mal moral, independientemente de todo bienestar o de todo sufrimiento físico; segundo, el hombre cree en seres superiores que puedan influir sobre su destino y tercero, el hombre cree en la prolongación de su existencia después de esta vida, (Palau, 2004, p. 9).

Fenómenos que nos permiten pensar en la estructura de un comportamiento estético, que en discurso de Leroi-Gourhan, debe ser ampliado más allá de una reflexión filosófica de lo bello en la naturaleza y en el arte. El comportamiento estético se configura así, en esta “*Palentología de los Símbolos*”, cómo la reflexión necesaria y anticipada de lo que Leroi-Gurhan configuraría como “*Tecnomorfología*” hacia esa reflexión en la pregunta por la estética necesaria en el estudio del hombre.

Parece muy difícil admitir que esos seres no hayan experimentado cierta satisfacción estética, pues eran excelentes obreros que sabían elegir su materia, arreglar sus defectos, orientar las fracturas con precisión total, sacar del núcleo de sílex bruto una forma que correspondiera exactamente a su deseo. Su trabajo no era automático; guiado por series de gestos de un encadenamiento riguroso, movilizaba a cada instante la reflexión y, ciertamente, el placer de crear un objeto bello, (Leroi-Gourhan, 1977a, p. 35).

Esta reflexión sobre el arte y el hombre ha llevado a un nuevo momento en donde una estética restringida aparece como el escenario desde el cual Leroi-Gourhan comprendería ese comportamiento estético más allá de la dialéctica entre naturaleza y arte, entre lo zoológico y lo social al plantear que:

No podría tratarse, en semejante perspectiva, de limitar a la emotividad esencialmente auditiva y visual del *homo sapiens* la noción de lo bello, sino de rebuscar, en toda la densidad de las percepciones, cómo se constituye, en el tiempo y en el espacio, un código de las emociones asegurando al sujeto étnico lo más claro de la inserción afectiva en su sociedad, (Leroi-Gourhan, 1977 p. 267).

Estas “emociones estéticas” se muestran más adelante como la interpretación de los diferentes ritmos que se imponen a través de los órganos de los sentidos del ser humano, en donde las percepciones de su valor, estructuran ese ritmo necesario de la vida del hombre, el movimiento. Una condición de limitar el dominio de la estética en el simbolismo argumentando valor sólo a aquello que parece humano: “...*la posibilidad de creación de imágenes del mundo exterior, reflejadas por el pensamiento y materializadas en unas creaciones de carácter artístico*” (1977 p. 268).

Surge entonces una aparente restricción del lenguaje en la expresión estética, por lo menos en el lenguaje escrito que debe valerse de la evocación, soportada en la imaginación y la experiencia del lector para poder llegar al escenario de la expresión. En este punto parece no estar muy claro que el camino de la paleontología sea el escenario de estudio de la estética y por consiguiente de cómo el lenguaje interviene en ella a través de los tiempos. De esta forma se hace necesario abordarla desde otras instancias. En este punto aparece un modelo fisiológico-técnico-social que cubre un especto bastante grande desde el animal hasta el hombre y que permite formular la hipótesis de que desde una perspectiva, en donde las posibles creaciones y percepciones de símbolos rítmicos, ocultos en el mundo animal, pueda emerger hacia el hombre una similitud de caracteres tanto para la técnica como por el mismo lenguaje. De esta forma Leroi-Gourhan argumenta:

(...) al nivel humano, la función técnica se exterioriza en el útil amovible y que el objeto percibido se torna también exterior a través de un símbolo verbal, el



movimiento en todas sus formas visuales, auditivas y motoras, se liberaría también y entraría en el mismo ciclo de la evolución (1977 p. 270).

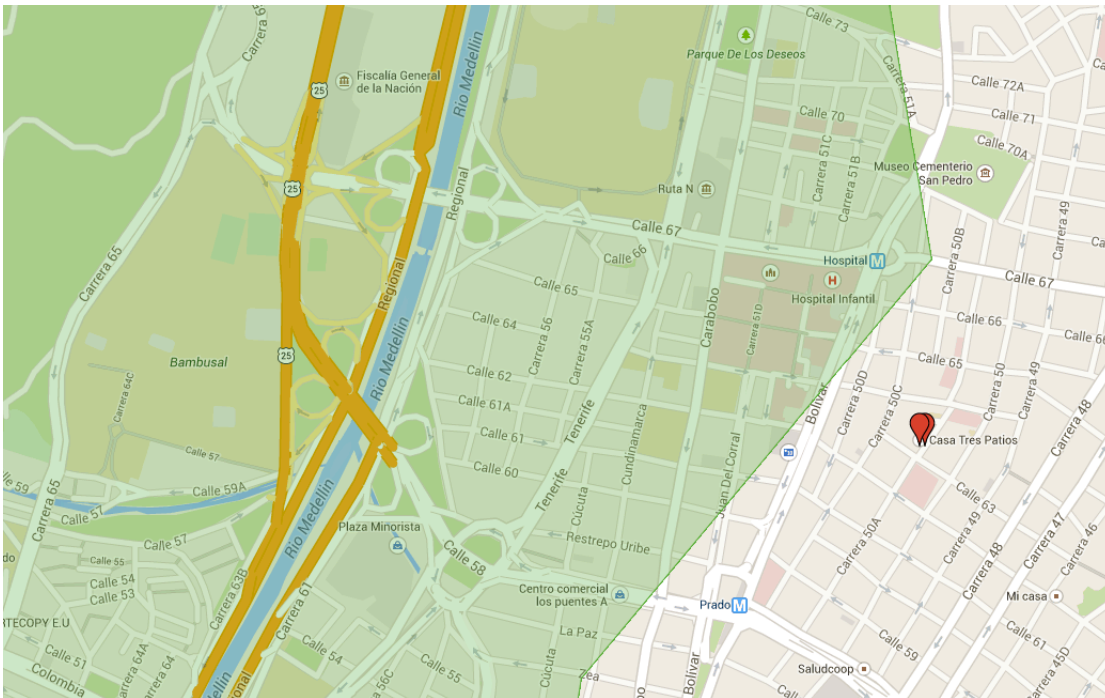
Este escenario, que en palabras de Pierre Lévy se configuraría como un modelo virtualización, plantea para Leroi-Gourhan el reto de trascender hacia esa paleontología de los símbolos como el rescate y la reivindicación de un estudio que debe verse y mostrarse siempre como imprescindible, al menos desde una visión estético-técnica que genera su pertinencia. En este punto la pregunta por la relación técnica-lenguaje-estética se hace más necesaria que nunca en donde las dos primeras, supuestamente configuran el escenario de la supervivencia humana para llegar al escenario de la estética, que parece configurarse mucho más tarde en la evolución, puntualmente en el arte figurativo del mesolítico, cuando se configura la comunidad basada en el clan. Sólo hasta este momento podríamos empezar a forjar unas posibles bases paleontológicas para la estética y en nuestros tiempos podría empezarse a recubrir sus “manifestaciones fisiológicas”. De esta forma, es posible plantear la hipótesis de que técnica y lenguaje pueden contener a la estética como parte del mismo fenómeno y por consiguiente sea posible que su génesis se haya dado de la misma manera. Es por esto que Leroi-Gourhan plantea la expresividad de lo estético de la siguiente forma: “...de la satisfacción digestiva al útil bello, a la música bailada y al baile contemplado desde un sillón, no se trataría sino de un mismo fenómeno de exteriorización” (1977 p. 271).

De esta forma se explica cómo a través del pensamiento simbolizante, en donde el privilegio del ver y el oír está inmerso en una teoría paleontológica, se construyen sistemas simbólicos a través de cuerpos que median. Una virtualización necesaria del ciclo que componen el valor, la forma, el ritmo y el movimiento, hacia el llamado “*problema del agrupamiento de los hombres en unidades étnicas*”, los grupos étnicos. Un espacio en donde la estética funcional evidenciada en el útil, que deviene en unas manifestaciones fisiológicas de la cotidianidad, donde lo motriz opera como desarrollo hacia lo social, es justo en donde se visualiza esa “función bisagra” en el modelo:

Lo social domina en ellos lo individual con creces y la evolución no conoce otro juicio que el del rendimiento colectivo. La estética posee una resonancia completamente distinta, pues la sociedad domina en ella solamente para dejar en los



### 3.3.Casa Tres Patios



Mapa 4: [Casa Tres Patios]

Fuente: [Elaboración propia, disponible en <http://goo.gl/3JSoVJ>]

Casa Tres Patios no se considera a sí mismo como un colectivo. Tuvo sus inicios, informalmente en 2006. Tony Evanko, uno de sus fundadores lo cuenta así:

*La idea en 2006 fue mía, estaba aquí a través de una beca, y la beca me dio plata para tener un espacio grande y basado en la experiencia que tenía yo como profesor en la Universidad Nacional. En la Universidad de Antioquia, me di cuenta que aquí como en muchos otros países no hay espacios para que los artistas experimenten. Es una tristeza que tienen que llegar a la Nacional, donde estaban en el salón central, para el taller central, y los artistas, los estudiantes que quieran armar una instalación, tienen que encontrar un lugar para montar su instalación, y tener en la mente tal vez cómo está el espacio relacionado con su propuesta, pero muchas veces no hay una relación. Entonces eso me pareció muy triste y entonces fue precisamente por ese impulso que yo quería empezar un espacio, por lo menos*

*por unos meses, para brindar un espacio de experimentación para los artistas locales, estudiantes y artistas con más trayectoria, y así empezamos con esta propuesta.*

*Precisamente en ese momento estaba dirigiendo una clase con Santiago Vélez (cofundador de Casa Tres Patios) en el Jardín Botánico, y cuando yo había empezado a averiguar la casa que no era esta casa sino otra casa en Buenos Aires, y empecé la adecuación de la casa, pero con Santiago estaba dirigiendo este taller y yo vi que precisamente cuando terminamos fue con la reforma de la casa. Entonces le pregunté a Santi si quería hacer parte del proyecto, y él dijo que sí. Entonces decidimos invitar a los estudiantes que estaban armando su propuesta en el Jardín Botánico, que trasladen su propuesta o un registro de su propuesta a la casa, y esa fue la primera exposición.*

*Bueno, y luego invitamos otros artistas locales para hacer otras exposiciones y eso para mí fue muy importante, porque los mismos artistas me dijeron que eso fue importante para la ciudad en ese momento y eso me dio mucha satisfacción personal, hasta más satisfacción personal que mi propia obra. Entonces eso se volvió mi proyecto.*

*La idea era crear un espacio de arte contemporáneo en la ciudad, porque lo que tenemos en la mitad de la ciudad son las universidades, en aquel entonces también el MAMM y el Museo de Antioquia. Pero yo pensaba que si fuera una casa, más pequeña, tal vez la gente cotidiana puede entrar o tener ganas de entrar a la casa para conocer más el arte, o por curiosidad de entrar. Pero eso no pasó. Ni aquí ni allá, tampoco.*

*Sin embargo eso fue el impulso inicial. El no ponerlo en El Poblado, donde la gente tiene más recursos, tal vez han viajado más, han visto más cosas, pensamos que este sería un gesto para la gente común y corriente que tal vez tiene curiosidad sobre el arte. Pero resulta que no ha funcionado así, pero sin embargo fueron experimentos interesantes, (Evanko, 2014).*

3.3.2. *¿Transmitimos o creemos haberlo comunicado? La duda del mundo mediológico en Debray*

Si se digita en el buscador casatrepatios.org se asiste de lleno a una definición contundente y clara, más no esclarecedora, desde el cómo se viene dando una experiencia de este tipo en la ciudad de Medellín: “C3P cree que los procesos reflexivos y el pensamiento libre involucrados en las prácticas artísticas contemporáneas que hacen énfasis en la libre creación y compartir de ideas y conocimientos puedan ampliar nuestra forma de ver, de pensar e interactuar en el mundo” (C3P, 2014)

Para abordar este laboratorio vivo se hace necesaria la pregunta por el transmitir y el comunicar en clave de *mediología o comunicología* como se llamaría más tarde y un marco de referencia mucho más amplio. C3P habla de “...práctica artística, educación, teoría, arquitectura, urbanismo, diseño, nuevos medios y música experimental” (C3P, 2014), como el involucramiento de la práctica del arte contemporáneo y disciplinas afines. Es en este punto de encuentro de las artes en donde la reflexión no es por el arte mismo sino por los fenómenos que acompaña y como su estética no es la obra en sí sino el fenómeno de expresión que desató la producción del contenido y el trasfondo que compone una obra efímera o continuada en una condición de apropiación de las comunidades y los espacios que habitan en co-creación hacia un ejercicio de libertad expresiva y hasta trascendente.

Llega la hora de la pregunta ¿Transmitimos o creemos haberlo comunicado? Visualizar una pregunta y cómo esta es enfrentarnos al día a día cuando pensamos, “*lo que todo el mundo piensa*” sobre algo, y es allí donde apelamos a la memoria colectiva para armar el ideal de ese “algo”, sin percatarse de si ese mensaje que se recibe esta soportado por una carga simbólica heredada por su historia o nace de una información que simplemente circula en esa misma esfera espaciotemporal y por consiguiente puede ser efímero y sin trascendencia alguna.

En este punto, el fenómeno de la comunicación y de la transmisión se enfrentan a sus horizontes sociológico e histórico respectivamente para evidenciar una relación emisor - receptor que debe estar mediada o soportada por una técnica; llegando a la conclusión de que para transmitir antes hay que comunicar. De esta forma las experiencias de continuidad

y de conexión que crean las relaciones de tipo antaño – ahora y aquí - allá, revelan la presencia de una cultura y una sociedad detrás de la relación transmitir – comunicar.

“Una transmisión es una comunicación optimizada por un cuerpo” (Debray, 1995, p. 17) <sup>31</sup>, Partiendo de esta negación de la existencia de una “*máquina de transmitir*”, y de la formalización de los diferentes aparatos existentes en el hombre, desde el punto de vista genealógico, psíquico y jurídico, es posible pensar en la configuración del mito y los relatos históricos, la pertenencia de un individuo a un grupo y la fijación de reglas con sus respectivas causas y consecuencias.

C3P se ajusta entonces a un modelo de proximidad y sincronía con esta esencia del *transmitir* pero igualmente se topa con un problema que la mayoría de las veces deja secuelas de impotencia, la educación tradicional que forma seres humanos que reciben órdenes, pero que precisamente es la que necesita ese tipo de herramientas que fomentan el pensamiento creativo:

“...ha sido muy gratificante también porque los mismos creativos están pensando mucho más, están tratando de formarse más en técnicas didácticas para poder enganchar a los chicos, porque una de las cosas que nos dimos cuenta es que los niños por su formación tradicional esperan que alguien les diga qué hacer”.  
21’00” (evanko, 2014)

En el escenario de la modernidad, en donde se prefiere algo y se desecha lo otro, el espacio predomina sobre el tiempo y aparatos de comunicación como el televisor, permiten conectar al planeta entero con la transmisión de eventos en vivo y al mismo tiempo dotar de una amnesia natural a las nuevas generaciones que no comparten esa “*memoria colectiva que descansa sobre los lugares del mismo nombre*” (Debray, 1995, p.25) y por consiguiente no existe.

La mediación se hace entonces necesaria en una relación texto – futuro lector, que pretende organizar y jerarquizar los contenidos para agregar valor y que el mensaje no pierda vigencia en el tiempo tras la finitud de su emisor.

Está claro que la historia de la mentalidades colectivas no se circunscribe directamente al fenómeno de impacto causado por los medios de comunicación masiva. “...*la fe en que Cristo estaba vivo, ese rumor, no se transmitió por la prensa, en la misma medida que la Buena nueva marxista no la dieron por la radio*” (Debray, 1995, p.28) De esta forma pasar del comunicar al transmitir implica un transporte de esa información y por consiguiente un impacto en esa memoria colectiva.

Trasmitir se hace necesario para C3P en un espacio en donde ese transmitir no están masivo como podría pretenderse en otro momento de la historia, transmitir para C3P es ahora un reto en medio de las colectividades plantearse el proceso de siembra en los niños “*Esta es una ciudad llena de proyectos colaborativos, irónicamente apenas están empezando a dialogar. Pero es algo que realmente sería muy potente en algún momento en el futuro, y si podemos empezar con los niños chiquitos, en generar ese tipo de consciencia, sería súper bonito*”, (Evanko, 2014).

Pensarnos desde el hombre cuando sabemos que nuestras tradiciones se conservan para aprender de las generaciones anteriores, es pensarnos desde una memoria que nos permite alejarnos del animal y configurarnos como la única especie que se perfecciona a través de la escritura como materialización del pensamiento. La visión humanista de este fenómeno mediológico termina por llevarnos hacia una mutación de ese “*ser*” en un “*siendo*” apelando al colectivo de la humanidad en donde la necesidad útil del discurso se concentra en el dejar huella.

“*Las sepulturas, nuestra primera memoria mnemotécnica, son las que conectan al presente con el pasado, y con el futuro*” (Debray, 1995, p.42). Una estimulación al recuerdo, a la acción en el presente y a la anunciación en el futuro de ese conjunto de pensamientos que buscan perdurar a través de la memoria que permiten las inscripciones en los monumentos, las piedras y hasta los mismos epitafios de los mausoleos. “...*sería algo*

*así como la muerte de la muerte, de lo que en realidad se nutre toda cultura viva...*”  
(Debray, 1995, p.42)

Debray inicia una reflexión moderna que nace en los inicios del siglo XX a propósito de la consolidación de los medios masivos y su impacto como fenómeno global. Una duda que se soporta en grandes temas como los medios mismos, la comunicación, (en su orden estricto de quién dice qué, a quién, por qué medios y con qué efecto), la cultura (con su sentido etnológico) y la técnica (con lo adquirido en oposición a lo innato) y por último y no menos importante, *“el medio del medio”* como aquel gran sentido u objeto de estudio central.

Este *“Ángulo de Ataque”* que Debray nos muestra en la obertura de su libro *Introducción a la Mediología* fluye hacia una correspondencia espacio temporal heredada de los estudios previos de los usos y la gratificaciones que Elihu Katz había propuesto en los años sesenta como respuesta a los análisis de las audiencias y el fenómeno de la recepción. En esta especie de prólogo etnográfico Debray se concentra en una reflexión antropológica, cargada de modelos contemporáneos que se pueden visualizar como la herencia de la cultura de la imagen que no sólo vive sino que reflexiona y teoriza.

Pierre Lévy, como uno de sus compañeros de reflexión, se enfrenta al mismo fenómeno de la transmisión, pero ya no sólo de la mano de los medios masivos, sino también, sobre el amplio espectro que proponen las tecnologías de la información y de la comunicación.

De manera análoga, los diversos sistemas de registro y de transmisión (tradición oral, escritura, grabación audiovisual, redes digitales) construyen ritmos, velocidades o cualidades diferentes. Cada nueva disposición, cada «máquina» tecnosocial añade un espacio tiempo, una cartografía especial, una música singular a una especie de enredo elástico y complicado donde las extensiones se recubren, se deforman y se conectan, donde las duraciones se enfrentan, se interfieren y se responden. La multiplicación contemporánea de los espacios hace de nosotros un nuevo tipo de nómadas: en lugar de seguir líneas errantes y migratorias dentro de una extensión dada, saltamos de una red a otra, de un



sistema de proximidad al siguiente. Los espacios se metamorfosean y bifurcan bajo nuestros pies, forzándonos a la heterogeneidad (Lévy, 1999, p.16)

Esa heterogeneidad e incluso la multidisciplinariedad expresada tanto en Debray como en Lévy, empieza a dibujar un análisis del discurso nutrido por la mediología e incluso por la comunicología en donde el concepto de la cultura como mnemotécnica busca la conservación de esas memorias exteriorizadas dando un lugar protagónico a la mediaesfera.

Laboratorios vivos como C3P, que ya no se definen a sí mismos como colectividades, han trabajado fuertemente en la consolidación de una horizontalidad en los modelos de trabajo y poseen ya un estructura económica y funcional que podría insertarlos en la lógica de las industrias creativas y culturales o economía naranja como es denominada por el BID en el libro que lleva el mismo título. Tienen muy claros sus objetivos y trabajan sobre una lógica de propiciar las preguntas y *percibir el mundo* cualidad que los lleva a concebir un rol protagónico en el ejercicio incluso *de abandonar el arte* y su rol protagónico en el escenario de la creación:

Lo que queremos es tratar un poco de hasta salir de la palabra arte en la propuesta, y pensar más en generar posibilidades creativas y con la preocupación de generar cambios positivos. Y esos cambios positivos pueden ser cambios sociales, cambios en mejorar la calidad artística, o simplemente la forma de pensar o percibir el mundo. 32'37'' (Evanko, 2014)



### 3.4.1. Génesis

Unloquer se creó en el año 2009 como una lista de correo. Surgió a partir de un evento que se llama el *Chaos Communication Congress*, donde hicieron el lanzamiento de la página Hackerspace.org, a partir de ahí y con otras personas que asistieron y apoyaron esa conferencia surgió la inquietud por crear un espacio físico en la ciudad.

Esa idea del espacio físico nació porque desde hace años se venían encontrando de manera virtual, o en lugares específicos, pero por un día, o por corto tiempo. Y había una necesidad de dejar cosas armadas, siempre era con la maleta “*usted armaba un circuito y al final del día lo tenía que desarmar porque tenía que transportarse para la casa, o algo así*” (Borane y Brofín, 2014)

De ahí, también, salió el nombre, por lo menos tener un “loquer” donde dejar las cosas armadas. Surgió, entonces, esa lista de correo, después les ofrecen un espacio en el Museo de Arte Moderno de Medellín (MAMM), en la antigua sede en Carlos E, y ahí se reunía un día a la semana y se tenía el loquer donde se dejaban las cosas guardadas. Entonces ahí empieza, cuando el MAMM se fue de allá se quedamos sin locación, y luego Casa Tres Patios les ofreció un espacio. Desde el 2011 están ubicados físicamente ahí.

### 3.4.2. “El objetivo es no aburrirse”. Me aburro, luego todo es posible.

Se pensaría que leer la palabra Unloquer es un eufemismo o quizá un anglicismo adaptado, pero no, Unloquer no es más que “un loquer”, si, ese espacio que permite guardar objetos y que estén allí, seguros, que cuando alguien regrese a buscar sus cosas allí estén. Más allá de ello, de un nombre simple y con alta recordación, la filosofía de *Unloquer* más allá de alguna pretensión filosófica y elaborada es *tener una excusa para reunirse y acabar con el aburrimiento*. Quizá una de las sensaciones más inspiradoras desde el estar a solas con sigo mismo. El polaco Michal Pawel Markowski habla del aburrimiento en Bruno Schulz (1892 - 1942) como – “...un juego de formas a punto de desintegrarse, que a la vez

*posibilita todo desarrollo” - “Todo huele al aburrimiento, experiencia de ser en sí mismo, monotonía que nos encierra, pero que promete que algo nuevo se des-ate y acontezca: me aburro, luego todo es posible”* (Markowski, 2012, p 73). Quizá el aburrimiento, visto como fenómeno estético, configure ese espacio de creación necesario para que sin pretensión alguna más de combatirlo, el aburrimiento sea un detonante de grandes conexiones: *“La metodología es abierta y colaborativa. No es muy definida, se rige mucho por el momento, la serendipia, el contexto que se está dando (...). Nadie obliga a nada a nadie, los que hacen algo es porque les interesa en ese momento”*, (Barone y Brolin, 2014).

Es justo en este punto en donde recordar a Paul Auster se hace posible, un maestro del tedio convertido en narración y emoción jugando con la mente del lector tratando de ganarle a las circunstancias y así ser capaces de descifrar qué va a pasar. *La Casa de Cristal* promete, como primer parte de la llamada trilogía de Nueva York, abordar las posibilidades que hay detrás del tedio y el aburrimiento, cuando se está a solas con sí mismo y comienzan a pasar cosas, el azar y el caos acompañan estos sentimientos como aportes estéticos para ese *deambulante hombre aburrido* que aparece entonces como un *Flâneur* Baudeleriano desde la desdicha del estar solo, a su suerte, como si esperara que algo o alguien, ¿la vida tal vez?, ejerciera algún tipo de influencia sobre su razón de vivir, sobre la razón de su existencia.

Cuando “el historiador musulmán” Cide Hamete Benengeli escribió gran parte del Quijote, o por lo menos del capítulo IX en adelante, la novela se muestra como la traducción de un texto más antiguo escrito en Árabe. Esta particular situación revela que definitivamente se trata de una genial pirueta literaria metaficcional, que Cervantes emplea para que el avezado lector de Don Quijote de la Mancha navegue en los terrenos de lo posible y lo probable. Una ficción con la que juega al problematizar la relación de ésta con la misma realidad y así plantear un quiebre en las leyes que marcan un estado u otro. Franqueando en ambos bandos es posible hacer un llamado de atención frente al texto y su naturaleza ficcional en su condición de artefacto narrativo que logra, sin duda alguna, estrechar los lazos del narrador y el lector.

Paul Auster conoce el juego de la metaficción como nadie y en “Ciudad de Cristal”, muestra cómo hacerlo de manera magistral. Su protagonista Daniel Quinn o D.Q, para ir haciendo referencias al diálogo continuo que sostiene con Cervantes y su otro D.Q (Don Quijote), es sólo el primer ejemplo de ese “*juego ideal*” que plantea Deleuze desde la regla inmanente, la afirmación del azar, la distribución nómada y lo pensable como sinsentido. Cuatro características propias que no son una simple clasificación del diagnóstico de un sinsentido sino que son en palabras de Gonzalo Montenegro “...*un intento por caracterizar y pensar el juego en su forma pura, que Deleuze asume como una auténtica afirmación del azar y el desarrollo de una sucesión pura expresada en un punto aleatorio*” (Vargas, 2003).

Es este mismo azar el encargado de dar inicio a la novela que Auster configuró como una auténtica experiencia, fruto de su propio azar y que configura su presencia al interior del relato como un personaje clave, el entrar a hacer parte de ese juego “*realidad – ficción*” que se plantea a lo largo de la historia como un rasgo estético de la metaficción clara y definida.

La primera escena del libro coincide con algo que me ocurrió en la época en que vivía solo. Una noche sonó el teléfono y la persona que llamaba me preguntó por la agencia de detectives Pinkerton. Por supuesto le dije que se había equivocado de número, pero la noche siguiente llamó la misma persona e hizo la misma pregunta. Esa segunda vez, cuando colgué el teléfono, me pregunté qué habría ocurrido si hubiera dicho «Sí». Ése fue el origen del libro, luego yo continué a partir de ahí. (Auster, 1992).

Un modelo literario de adjetivación y clasificación universal del alma de los personajes se ha escrito a través de la palabra “quijotesco”, casi una bondad innata propia de esos personajes que son vida, alma y corazón y que encarnan el romanticismo propio del altruista desinteresado y soñador pero ante todo caballeroso. Ese es Daniel Quinn o Paul Auster, el protagonista de nuestra magnífica historia, quien habiendo perdido a su mujer y a su hija, abandona su temprano interés por la poesía y decide lanzarse al mundo de la escritura de novelas de detectives donde es necesaria una segunda personalidad que aviva de nuevo el juego, el seudónimo. Es claro que Daniel Quinn, quien escribe bajo el

seduónimo de William Willson, con su personaje idealizado llamado Max Work, después de la llamada telefónica se ha convertido en Paul Auster un detective real cuya identidad suplanta para dar inicio a la manifestación de ese germen del quijotismo que bordeará toda la obra convirtiéndole en ese instrumento de salvación y protección de los otros, un héroe caballero que tiene la misión de rescatar a su señora y salvar a Peter Stillman.

La historia se ha convertido en una aventura, el juego es la misión, el azar es solo la causa y la ficción es una especie de resultante de la realidad vivida. Pinceladas cervantinas se apoderan de la obra en el momento en que David Quinn o Paul Auster comienza a escribir para tratar de descifrar el comportamiento de su antagonista, el padre del joven Peter Stillman; tratando de justificar un poco el trasegar de sus acciones hacia esa búsqueda absurda de la invención de un nuevo lenguaje, vemos que la obsesión y la locura se apoderan de Quinn hasta el punto en que la negación de la realidad obstaculiza el hallazgo de la verdad innata de su personaje. Su discurso de ficción no hace eco en la realidad que experimenta.

El libro rojo que nace en principio como un instrumento de apuntes y que le ayuda a esclarecer su memoria, se convierte en el elemento que va escribiendo una nueva vida, de la que ya no se puede desligar y que incluso hace dudar al narrador sobre la verdadera historia de Quinn quien se ha olvidado del juego que inicio en la azarosa llamada telefónica y ahora hace parte de la realidad de la ficción que ha adoptado como su nueva vida, en donde la soledad, el hambre, la obsesión, la locura y el abandono aparecen como rasgos característicos de ese héroe austeriano que recupera su propia misión cuando se da cuenta del final de sí mismo como Paul Auster de la mano del real Paul Auster detective quien le confirma el suicidio de Peter Stillman, revelando un nuevo misterio, el de la desaparición de David Quinn quien recupera su aventura en el abandonado libro rojo en la casa de los Stillman a través de Paul Auster, autor y narrador de la historia muchas páginas atrás.

La pregunta es casi obvia, ¿qué tienen que ver *La Casa de Cristal* y *Unloquer*? Todo y nada a la vez, es quizá la forma de seguir el juego propuesto por el aburrimiento que suscita trazarse un objetivo y no cumplirlo, para este caso, la presente tesis pretende seguir el objetivo de cada laboratorio vivo y explorar desde su génesis esos despliegues estéticos que están en el aburrido mundo del sentarse a no pretender nada y a la vez pretenderlo todo.

Una conquista del tiempo y del ver pasar las horas en medio de ideas y conversaciones sin sentido en donde es posible que lo único que suceda es que haya que desarmar las cosas y guardarlas en “un loquer” e irse a casa:

Desde hace años nos veníamos encontrando de manera virtual, o en lugares específicos, por un día, o corto tiempo. Y había una necesidad de dónde dejar cosas armadas. Siempre era con la maleta, usted armaba un circuito, y al final del día lo tenía que desarmar porque tenía que transportarse para la casa, (Barone y Brolin, 2014).

Sin duda la obra de Auster y ese diálogo continuo con la estética narrativa de Cervantes, que se pretende evidenciar en las parodias empleadas en la Ciudad de Cristal, muestra cómo opera esa “*distribución nómada*” a la que hace referencia Deleuze como lo expresa Gonzalo Montenegro en el Juego Ideal

(...) Existe un punto que articula simultáneamente las distintas jugadas dándoles lugar en la sucesión, esto es distribuyéndolas. Pero por tratarse de un punto aleatorio este se traspone y desplaza a través de cada jugada expresando el azar – alea o punto aleatorio, o sea, expresándose a sí mismo – como acontecimiento del tirar o realizar una jugada (Montenegro, 2003)

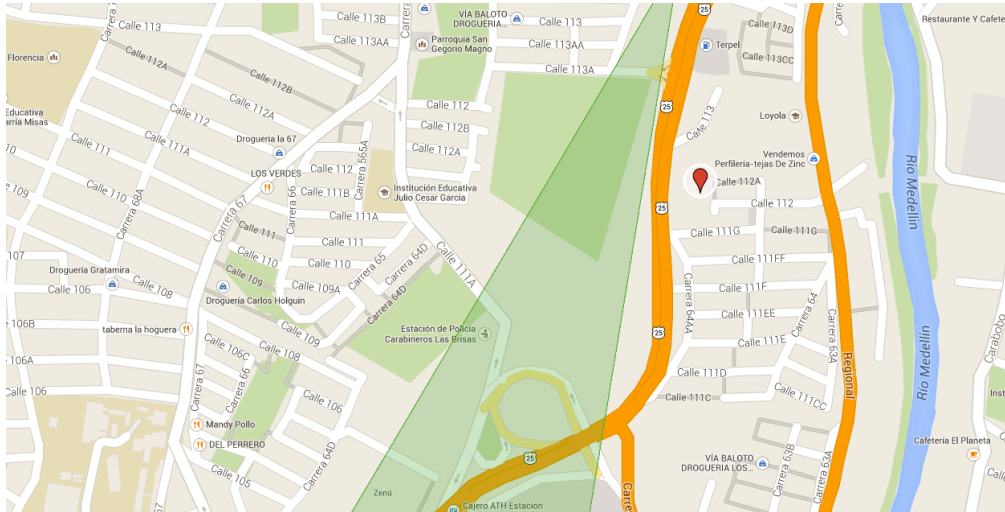
Ese punto de articulación tanto en Auster como en Cervantes se llama narrador, un narrador que lejos de ser omnipresente, es quien aparece solo hasta final, o por lo menos a los ojos del lector que puede sentirse desconcertado en un final inesperado, pero a la vez al mejor estilo de una novela de este tipo en donde el protagonismo en el desenlace de la obra – si es que se puede hablar de desenlace en Auster - es otorgado a un objeto, el cuaderno rojo, la libreta de apuntes, el elemento que es capaz de contar todo, pero que igualmente lo oculta todo en medio de una metáfora de vida en donde una nueva figura de narrador - editor se distancia de Paul Auster porque considera que este ha actuado de manera indebida.

Por lo que respecta a Quinn, me es imposible decir dónde está ahora. He seguido el cuaderno rojo lo más atentamente que he podido y cualquier inexactitud en la historia debe atribuírseme a mí. Había momentos en que el texto resultaba difícil de descifrar,





### 3.5. Colegio de Ciencia y Tecnología Loyola



Mapa 6: [Colegio de Ciencia y Tecnología Loyola]  
 Fuente: [Elaboración propia, disponible en <http://goo.gl/3JSoVJ>]

#### 3.5.1. Génesis

El colegio de Loyola fue una apuesta de la Secretaría de Educación de Medellín en el año 2010, con la que se quería tener un colegio, una institución que su metodología se saliera un poco de lo tradicional. Este colegio empezó sólo con estudiantes desde octavo grado e iban hasta 11. La apuesta era porque esos estudiantes que tuvieran cierta motivación o cierto talento hacia el tema de la ciencia, la tecnología y la innovación pudieran estar en un espacio reunidos y que en una metodología de trabajar por proyectos, que es un modelo que ha venido implementando el SENA desde hace tiempos.

Así empezó la institución educativa, en 2010, de carácter público, es importante resaltarlo. Con las condiciones y carencias propias de estas instituciones, pero se sobrepusieron a esas circunstancias, con un buen grupo de docentes, directivos, y el apoyo

decidido de la Secretaría que le apostó al proyecto. Y con el apoyo de Medellín Digital en su momento.

Había una especie de examen de admisión. Todo era muy nuevo, de hecho. Entendiendo la política de lo público en la educación, que todas las instituciones educativas debían ser incluyentes. En esta no se dejaba de lado eso, pero sí se le dio ese tinte o se enrrutó a que fueran estudiantes que tuvieran una motivación por el tema de la tecnología y la ciencia. De hecho, en ese sector, que es la comuna entre la cinco y seis, el sector de Castilla y todos los barrios que hay en esa comuna cercana, muy pocos estudiantes de esa comuna estudiaban ahí. El colegio queda en una zona interesante porque está entre dos comunas. En el lado de arriba, está Castilla, y al frente, está todo lo que es la comuna dos, queda estratégicamente ubicado.

### 3.5.2. *Territorios virtuales para el despliegue de un ser ciudadano desterritorializado*

*“Dentro de la metodología está la formación bajo el modelo constructivista (aprender haciendo dentro de la experiencia con el entorno). La intención la daban los docentes”* (Rozzo, 2014).

Un espacio educativo presencial es la génesis del despliegue del conocimiento, pero está claro que los escenarios virtuales elevan ese espacio a un nivel de referencia en donde las relaciones posibles trascienden lo corporeo, el ser. Ese ser digital que se viene rastreando a lo largo de la presente tesis y en donde quizá la pregunta llegue a tener una sola e hipotética respuesta: *“simplemente no existe”*. Es necesario menoscabar las virtudes contemporáneas que permite una técnica y tecnología que actualizan todo el tiempo la posibilidad de llevar el conocimiento a un siguiente nivel, las respuestas son múltiples y cada vez más vestidas de nuevas preguntas, un territorio fértil para la creatividad y la generación de conocimiento que nos ubica en una nueva oportunidad de repensar cómo se vienen haciendo las cosas, el *Colegio de Ciencia y Tecnología Loyola* es una apuesta orientada a esto: *“La apuesta es que esos estudiantes que tuvieran inclinación hacia la*

*ciencia, la tecnología y la innovación pudieran estar reunidos en un solo lugar trabajando bajo la metodología de proyectos...*” (Rozzo, 2014)

Es común que las agendas que ocupan las investigaciones contemporáneas, o que circulan por el ciberespacio, y en donde tal vez algunas suelen ser atrevidamente impresas, como si fueran en contra de lo que proclaman, sean más que agendas y se presenten al público como claros vaticinios de una realidad que dista mucho de la que posiblemente hayamos tenido ante nuestros ojos en otro momento de la historia. Es posible visualizar entonces unos saberes libres que pudieran configurar el modelo de despliegue de aquella sociedad de la información que Masuda (1980) visualizaría entonces, y que ahora en plena emergencia del siglo XXI empieza a configurarse bajo el nombre de sociedad del conocimiento, tal vez como una respuesta tácita a que el individuo y su forma de ver el mundo (es decir, su conocimiento de ese mundo) están por encima de lo que esa misma sociedad produce bajo un concepto que empieza a perder protagonismo en el discurso, la información.

Quizá este debate es el que se abre a los ojos de una sociedad académica, y por qué no política, que sustenta la tesis de esa nueva búsqueda de los “*saberes indispensables*” que suelen colarse en medio de los “*saberes desechables*” que el mismo Jesús Martín Barbero propone para una sociedad como la nuestra: “...*en el ámbito de los nuevos modos de creación cultural las redes digitales están abriendo en el país posibilidades de debate cultural y estético que, como nunca antes, está desbaratando las jerarquías tradicionales detenidas y tenazmente defendidas por artistas, académicos y críticos consagrados...*” (Barbero, 2009, p. 19).

Para *Loyola*, ir contracorriente ha significado consolidar el compromiso y convencimiento de docentes y dirigentes que le apuestan a toda costa a que un nuevo modelo de educación es necesario y pertinente cuando las múltiples inteligencias con evidentes de manera natural, incluso en escenarios adversos como la pobreza y la violencia ejerciendo una Biopolítica del rescatar de una muerte segura. Para ello el campo de investigación debe revisarse y mostrarse como disruptivo y la vez evolutivo, que sea capaz de nadar en el mar de la incertidumbre y al menos colonizar los cerebros de los más jóvenes con la idea de hacerse las preguntas correctas leyendo el territorio, leyendo su propio

entorno: *“Todos esos pequeños esfuerzos que se hicieron desde el 2010 sirvieron para que los estudiantes encontraran su camino, formándose académica y personalmente”... “La difusión y la consolidación de los resultados de estos procesos es una de las falencias que tiene el proyecto”* (Rozzo, 2014)

Un campo de investigación, que reviste de antemano una revisión a las mutaciones de esa experiencia estética que se plantea para el objeto de estudio, permite visualizar y analizar esas formas de interacción que la misma ciudad propone para ese ser que la habita: *“Por eso es una ciudad que “muta”, se diferencia, cambia, se transmuta continuamente en las redes imperceptibles de los “territorios virtuales”, de las autopistas de los correos electrónicos, de las redes de internet, es decir, en la presencia simulada...”* (Gómez, 2010, p. 81)

La dificultad en la traducción y descripción de las ciudades contemporáneas, es quizá el problema que enfrentan la antropología y la sociología como ciencias que intentan dar respuesta a una imagen “simple” que suscita el peatón deambulante por cualquier calle. De hecho, ya no es una calle cualquiera y posiblemente ya no sea un peatón que simplemente circula. Se enfrenta a un fenómeno mucho más complejo que propone *“no dejarse atrapar por el demonio de la descripción de las formas”* como lo hicieron Tarde, Simmel y Goffman según Joseph en un inconcluso pensamiento sobre el *“ir y venir”* en medio de ese *“afuera imposible”* que debe concentrarse en el *“diario vivir”* y los momentos que permiten reflexionar sobre el *“sentido común”* donde *“el sujeto se desprende de la eternidad”* y comienza a *“...inventar nuevos torbellinos, para alimentar las interferencias que constituyen la contextura del mundo”* (Joseph, 2002, p.14).

En este punto, comienza a configurarse la necesidad de hallar signos y rastros sobre la peculiar forma de organizarnos contemporáneamente y que tal vez dista de lo que la misma reflexión estética podría pronosticar al respecto. Ese “Extranjero traductor” del que habla Joseph, el insomne, el sonámbulo, el que se mueve y explora, el sociable e incluso aquel que es comediógrafo en la urbe misma, proponen un despliegue para que esa *“sociología de la sociabilidad”* pueda abarcar dos temáticas: *“...la del Estado mínimo y la de la sociedad perdida, el tema de la obsesión del anonimato y el desierto de las relaciones sociales. Esa sociología se inscribe en un recorrido intelectual que va desde el recuerdo de*

*la aldea a la jungla de las ciudades*” (Joseph, 2002, p.22), Una oportunidad real para concentrarnos en cómo las mismas ciudades adquieren una capacidad de identidad dependiendo de cómo logren permearse los nichos entre sí y por consiguiente comprender esa negación a la presencia de ideologías importadas, no fecundas en el nicho, que buscan dirigir la acción del Estado en beneficio de la sociedad. La pregunta acá es ¿De qué sociedad estamos hablando? Esta sociología al asimilar el primer postulado de la ecología como lo aclara Joseph: “...si las ciudades son baluartes de la resistencia a lo político, ello tal vez se deba a que las ciudades están constituidas por una pluralidad de nichos” (2002, p.24), nos muestra cómo la resistencia a la atracción del centro potencia grandes procesos de identidad, que configuran en última instancia, la riqueza cultural que deviene en una nueva lectura de problemas por resolver “a su manera”. Esa constitución de “la contextura de lo social” que nos trae a la memoria Joseph, recordando el tránsito de la humanidad de Durkheim a Goffman no son más que esas “*pequeñas veneraciones de la vida cotidiana*” (2002, p.26), que deben consolidarse como el instrumento de reflexión más claro a la hora de pensar en cómo nuestros modelos de “actuar”, es decir, el despliegue del ser en el territorio, no son más que las formas de expresión que configuran la dialéctica existente entre lo público como publicación, lo apropiado como la apropiación misma y lo accesible como los roles que se puede interpretar como actor social.

En este sentido, asistimos a la ceremonia del despliegue de un saber individual o colectivo, que sienta las bases de la ciudad actualizada, de versión complementaria o aparentemente contraria a la anterior, en donde la reflexión sobre el concepto de urbanidad le permite a Joseph lanzar la hipótesis de que “...las ciudades son sociedades antes que intervenciones del gobernante” y confirmar que “la ciudad es anterior a lo político, ya está dada” (2002, p.28). El habitante de la ciudad de Simmel que evoca Joseph permite encontrar un ser que “...es de un natural aburrido y hastiado que se cierra a la interacción y se encuentra en un estado de indiferencia flotante. Lo cierto es que la ciudad provoca una “intensificación de la vida nerviosa” que raya en la esquizofrenia” (2002, p.29). Un espacio perfecto para el despliegue del simulacro en donde la microsociología presenta sus dos discursos, “*el análisis dramático de la vida cotidiana*” como el estudio de la función social de las apariencias y “*el microanálisis y la etnografía de la comunicación*” que se ocupa de cómo la palabra es mediación en cualquier situación analizando en detalle

*“las formas del espacio del diálogo”* (2002, p.30). Una especie de convenio al que llegan los actores y habitantes de la ciudad en donde las posibilidades, esas “apariencias concertadas”, presuponen la activación de una ley común que no opera sobre las leyes “tradicionales”, vistas desde otro contexto, sino que se circunscribe a las normas comunes que operan gracias a una especie de actuación-comunicativa que contiene al emisor y al receptor en el mismo campo de funciones del lenguaje, configurando un escenario para la interacción humana basada en acuerdos tácitos de pertenencia.

*Loyola* desea desterritorializarse y ubicar su discurso más allá de las cuatro paredes que crean un aula en las dimensiones que configuran y comprenden a ese ser que ya es digital por naturaleza y por consiguiente innecesario de reconocer en un marco de referencia que no es el suyo. Nacidos en la era de la información e hijos de la horizontalidad a la hora de construir relaciones interpersonales, los “estudiantes” de *Loyola*, entre comillas porque podría sonar peyorativo, sería más correcto hablar de los habitantes de *Loyola*, aquellos que siempre piensan en resolver problemas y todo el tiempo cuestionan los absolutismos habitan una ciudad que para muchos podría ser una utopía.

Como una especie de amnesia territorial que configura extrañeza e incluso pérdida de identidad en medio de una sensación de desarraigo y desculturización, podría definirse literalmente el concepto de desterritorialización, un experiencia que tal vez no estemos llamados a practicar sino antes por el contrario a no practicar en un afán por no perder esa identidad que el mismo territorio nos impregna gracias a las formas de actuación que vivimos y podemos adquirir cuando pertenecemos y hacemos parte del simulacro que reviste el ser ciudadano y participar de la urbanidad. En este sentido ese doble lenguaje que propone la sociología dramaturgica de Goffman no es más que “...una forma de celebración mística del espacio público” (2002, p.32), en donde la diada y balanza que configuran la sinceridad y el engaño permite evidenciar que solo a través de “el otro” como espejo o como realidad, posiblemente de virtualización del mí mismo, en el sentido de la co-presencia, de lograr encontrar el eco del lenguaje que permite ser y conectar con ese conjunto de territorios comunes a los que se puede pertenecer y en donde el aquí y el ahora se convierten en los vectores descriptores del estado:

Desterritorializamos el espacio y el tiempo humanos, condiciones absolutamente indispensables en la configuración de la experiencia humana como tal. Si algún sentido tiene el rescate de la dimensión estética como paradigma para pensar esos escenarios de socialización y desocialización de nuestra experiencia, es porque la estética ha dejado de ser trascendental, en el sentido kantiano, lo que equivale a decir que ella también se ha desterritorializado (Montoya, 2010, p. 82).

La simultaneidad y la tele-videncia en la telépolis del sujeto desterritorializado, antes de fragmentarse, permiten una vez más llegar al escenario de despliegue de aquellas “*memorias artificiales*” que André Leroi-Gourhan (1977, p. 253) trae la posibilidad de encontrarnos con la experiencia individual y colectiva en un ambiente de simultaneidad y continuidad para un espacio y un tiempo que configuran una nueva forma de territorio para el ser humano. Es en este escenario donde la fragmentación del sujeto se configura para dar paso a esas redes de intercambio y de socialización que muestran en sí mismas el momento del acto creativo, lugar de despliegue de nuestro objeto de estudio, en donde los distintos “*intervalos*” que suponga esta nueva relación espacio - temporal nos permita dibujar con certeza el valor de una cibergrafía consciente del papel que juega el anacronismo de su despliegue, como ejercicio de creación colectiva, en medio de una inmensa posibilidad de lectura que propone una estética funcionalmente desterritorializada.

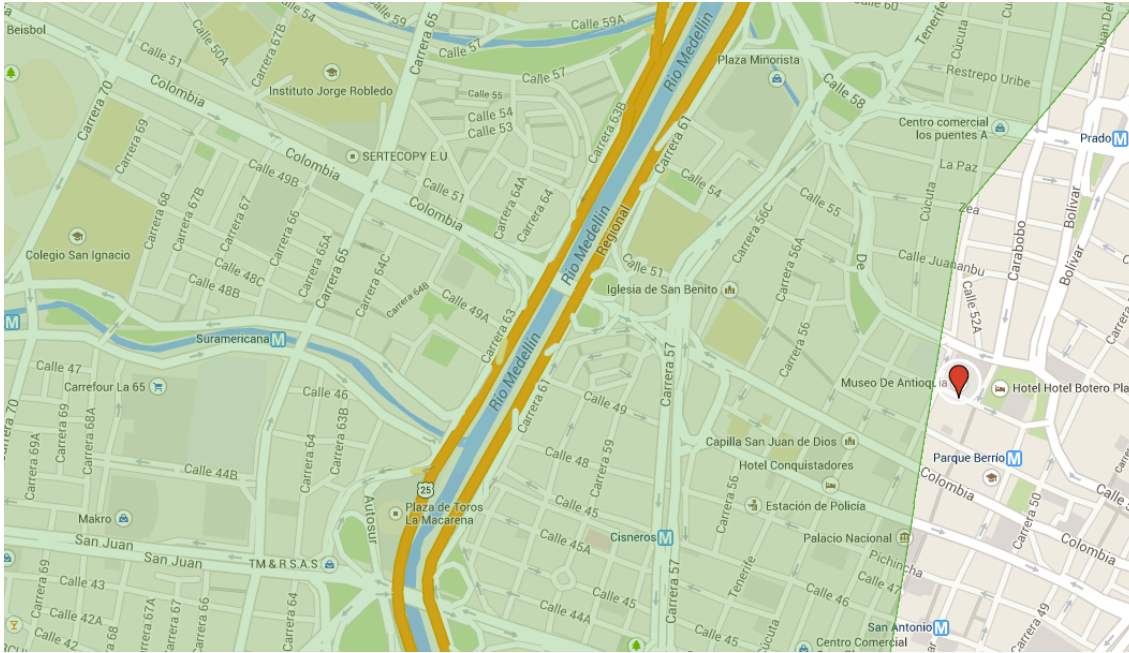
*“Para eso, pues, sirven las redes: nos permiten explorar la fase interna de la integralidad personal (salvar el prestigio) y de la integración social (confirmar el empeño o compromiso conversacional) al poner de manifiesto los papeles contradictorios del intermediario”* (Joseph, 2002). En este sentido Isaac Joseph nos presenta una especie de organización del mundo en donde las relaciones tejidas a través de redes que revelan las integridades del repertorio y la situación unidas a las lógicas de la revelación y la movilización como los dispositivos que actúan en el despliegue comunicativo y de intercambio de ideas.

La sociedad 1.0 refleja las normas y prácticas que prevalecieron desde la sociedad preindustrial hasta la sociedad industrial, por su parte la sociedad 2.0 hace referencia a las enormes transformaciones sociales que están teniendo lugar en la sociedad actual y que encuentran su origen principalmente en el cambio tecnológico. Por último la





### 3.6. Unconvention



Mapa 7: [Unconvention]

Fuente: [Elaboración propia, disponible en <http://goo.gl/3JSovJ>]

#### 3.6.1. Génesis

Ruth Daniel es co-fundadora de la organización llamada Unconvention y fundadora de la organización Agencia Unconvention como el colectivo responsable de iniciar el cambio en la infraestructura de la industria musical en el Reino Unido.

La tecnología digital inició el impacto en la forma de hacer música de las personas, en la forma de compartirla y en la forma de consumirla. La industria musical en el reino unido fue respondiendo a esos cambios desde lo digital pero afirmando que la música había muerto, en ese sentido eso fue terrible para la música misma.

Actualmente la tecnología digital presenta cientos de oportunidades y probablemente la más grande de ellas es que los artistas están preparados para hacer más por ellos mismos.

Están listos para ser productores de sus propios trabajos discográficos al igual de hacerse cargo de su propia promoción en línea. Unconvention inicia como una plataforma que junta a las personas fuera de sus actividades para hablar de la música, para hablar de cómo pueden trabajar juntos para estrechar la infraestructura de la música independiente. Este tipo de ideas en donde las personas trabajan juntos obtiene una gran cercanía con la crítica y genera grandes posibilidades de acceso a recursos económicos importantes.

Recientemente se inició la organización llamada *Agencia*, esto, después de acumular 7 años de experiencia con la creación de Unconvention creando un gran cambio en el tiempo ayudando a mejorar las condiciones de oportunidad en las más grandes comunidades de bajos recursos del mundo.

Ahora se usa el arte y la cultura para ver cómo puede impactarse a algunos de los lugares más difíciles y complejos y retadores en el mundo. Así que el trabajo ahora se lleva a cabo en zonas de guerra, zonas de conflicto y las comunidades que están muy aisladas y con que con frecuencia no acceden fácilmente a recursos. El objetivo es buscar e impactar a toda la comunidad y se hace mediante la organización de una comunidad global y el reciclaje y la reutilización de equipos de música que luego son llevados a todas las comunidades del mundo entregando recursos para la creación de programas de educación en torno a las industrias creativas que luego impactan a las comunidades a las que llegan en todo el mundo. Durante todos esos años Unconvention creó una red increíble con las mejores posibilidades para ser utilizada en los lugares del mundo que mayores necesidades presenten.

### 3.6.2. *La acción en distancia, una mirada desde Sloterdijk*

La pregunta filosófica por el hombre, ahora no sólo apunta a responder la cuestión ¿Quiénes somos?, sino ¿Dónde estamos? El hombre actual vive expuesto y vulnerable, ha pasado por una transición desde lo más íntimo, en donde surge, hasta lo más extenso. En medio de este cambio en su forma de vida, también cambia su forma de comunicarse y transmitir información, logrando pasar al nivel de *actio in distans*, o la acción en distancia.

Esta filosofía espacial es desarrollada por Peter Sloterdijk, quien propone el concepto de *esfera* “para recapitular el tránsito desde el despliegue o clausura de la que el ser humano surge al estallido del espacio donde se ve psicológicamente expuesto y vulnerable” (Rocca, 2011, p. 3).

Así, Sloterdijk logra crear una teoría que da cuenta de los cambios del hombre para llegar a la comprensión de la “gran cultura” a partir de la transferencia de esferas desde las microesferas hasta las macroesferas, las cuales introducen el asunto de ontogénesis del espacio interior y los espacios de coexistencia, entendidos también como *esferas*.

Al igual que el fenómeno de las esferas, *Un-convention*, quizá uno de los laboratorios vivos itinerantes con eco en Medellín, más importantes para la ciudad, no solo por el hecho de que nace en el Reino Unido y se despliega con fuerza en varias ciudades del mundo incluyendo a Medellín, sino por el impacto que logra y la fuerza de la filosofía en la que se soporta:

Un-Convention celebrates music. Its purpose is to provide a forum for those of us who work at the grassroots. For artists and musicians who want to understand how to get their music heard and how to practice their craft. For labels that want to champion this music and to spread the word. For people who want to work with music, be they promoters, publicists or creatives, (Unconvention, 2012).

*Un-convention* desdobra esa acción en la distancia acortando la brecha de la mano de la tecnología y el empoderamiento de la misma a la vez que hace sonar el eco de independencia, la co-creación y el trabajo en red. Enfrenta al escenario tradicional de la música en el que todo está dado para el enriquecimiento de unos pocos y centra sus expectativas en el empoderamiento y la autogestión de los artistas, personas que de otra manera no podrían tener acceso siquiera a que alguien escuchara su música y fuera testigo de su talento.

Cuando el ser humano se ve obligado a responder al enfriamiento exterior se evidencia el tránsito por el que pasa desde su surgimiento, desde el útero materno hasta la exposición y vulnerabilidad del exterior, las *esferas*, en este caso, representarían a espacios de

coexistencia micro y macrosferológicos. En este sentido, Peter Sloterdijk plantea que en el posthumanismo, el hombre emerge como una utopía bio-ontológica, lo cual da pie a procesos progresivos de descentralización y a arriesgar los sistemas de inmunidad desarrollados evolutivamente. Es en esta “exposición” donde se crean *esferas*, espacios y atmósferas como nuevas formas de aseguramiento, se crea la ilusión de formar pareja consigo mismo y de no necesitar al otro. No obstante, esto es sólo una ilusión, pues las *esferas* también remiten a la díada primordial, donde todos provenimos de un campo de dúplice unicidad y nos movemos en burbujas diádicas, triádicas y multipolares, es decir, habitamos en una intimidad compartida, lo cual implica que todos nuestros intentos por aislarnos e independizarnos, serán infructuosos, pues aun desde la distancia, nuestras acciones se remitirán a otros.

Para *Un-convention*, leer las lógicas de las necesidades humanas para cada contexto cultural es de vital importancia y solo así es posible reconfigurar el accionar de una iniciativa que no promete porque su filosofía es la acción, “*Hagámoslo no convencionalmente*” una premisa simple que comprende incluso el olvidarse de seguir haciéndose las mismas preguntas de siempre “*What our collective does is around long-term fundamental social change in the world most under-resourced communities. So now we are using arts and culture to see how they can impact upon the most difficult places and challenging places in the world*” 2’09” (Daniel, 2004)

Es así como, vivir consistiría en crear *esferas*, dentro de sí mismo o entre los seres humanos; lo cual hace que cada uno sea un medio, es decir, un ser de alta permeabilidad que habita en un espacio-tiempo compartido, formando un entretejido de los sujetos en un espacio interior común. Cuando se desarrolla el concepto de “esferas” como una teoría de la intimidad, la atención se centra en la creación de protecciones contra un espacio sin límites, las cuales implican la construcción práctica e ideal de un “invernadero universal”, que buscaría garantizar un lugar donde habitar para la nueva forma de vida al descubierto, como respuesta a “invasiones de frío en la esfera interior humana provenientes de los helados mundos cósmicos y técnicos” (Daniel, 2004). Como consecuencia de esto, la comunicación pasaría a imitar a lo envolvente procurando así un “estado de inmunidad dentro de una piel electrónico-mediática” (Daniel, 2004).

La teoría de *esferas*, hace de Sloterdijk el autor de una teoría antropológica de los medios y las comunicaciones, al respecto nos dice Adolfo Vásquez Rocca: “¿qué otra cosa pueden ser los medios, sino el espacio de tránsito periódico de mensajes, remitentes, canales y lenguas? Esto es ‘una ciencia general de visitabilidad de algo por algo’ ” (Rocca, 2008, p.119).

Así, la naturaleza humana sería, por esencia, totalmente comunicativa, como lo muestra Sloterdijk cuando explica el surgimiento y desarrollo psíquico del hombre a partir del polo de dúplice unicidad y la transferencia de la burbuja dual hasta el “*cosmos monádico redondo*”, cuya máxima expresión, de acuerdo con el autor, es el provincialismo global como consecuencia de la tercera globalización.

En *Actio in distans*, Sloterdijk plantea el interrogante sobre “cómo se modifica la forma de la subjetividad mediante tele-funciones” (Sloterdijk, 2008, p.24), en el contexto de la tercera globalización. Lo que el autor analiza sería que a pesar del incremento de las distancias, debido al intento de aislamiento para proteger la ‘intimidad’ y los avances tecnocientíficos, aun no sería posible para las personas desvincularse afectivamente ni eliminar las transferencias de información a los demás, pues se reafirma la naturaleza de ‘mediador’ del ser humano gracias a sus “comunicaciones explícitas que superan las distancias” y que no requieren de una “empatía participativa”.

Si se hiciera un experimento con *Un-convention* para comprobar el fenómeno de las esferas, desde el marco de referencia de Sloterdijk, se necesitarían más que los tres grandes tomos de los libros de las *Esferas* para recordar la cantidad de contenidos que se producen como cultura y que permiten tejer esa intimidad con lo propio y por consiguiente esa intimidad con el otro en medio de un objetivo o pacto con la representación del ser, la expresión. Una unión de esferas desde el arraigo necesario de verse en el otro a una distancia tan relevante que sincronice los objetivos de vida y se permitan compartirlos en acción de correspondencia y coherencia humana “*I really wanted to do something in which were visible the impacts that we would have. And a lot of our work takes place in war zones so this was a driver for me to work in some of the communities that may be the challenging places to be in the whole world (clip 1, 1’00’)*”, (Daniel, 2004)

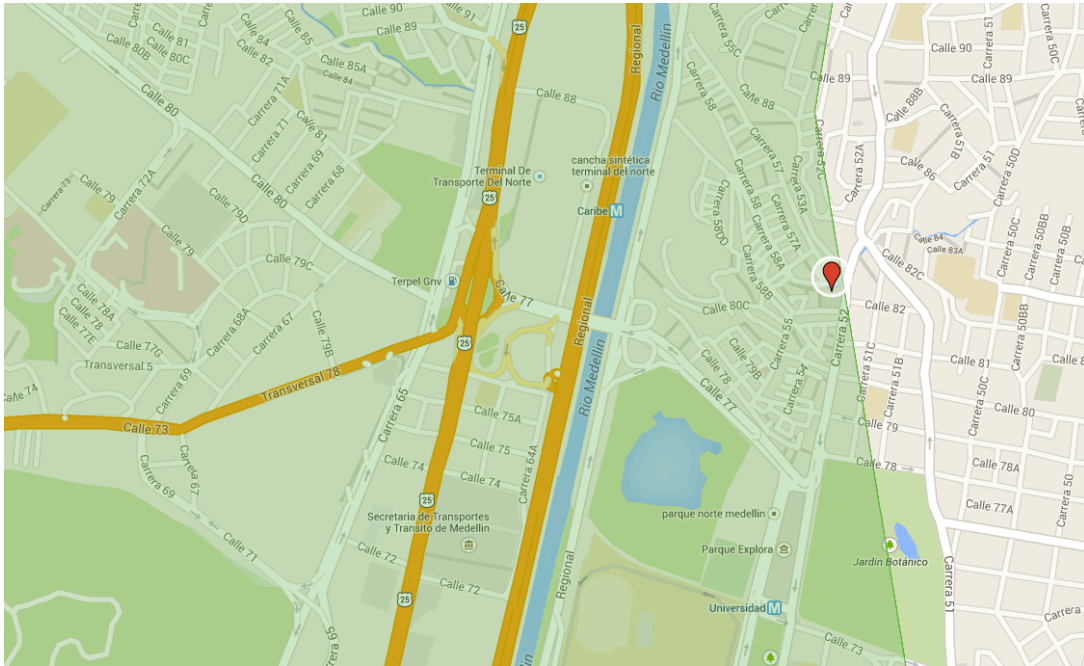
Mientras tanto, la visión de Sloterdijk en *Actio in distans* supera su misma filosofía mediática para entrar en un especie de “Diálogo con Platón” desde esa misma distancia, en el mismo momento en que retoma la tesis de que “*toda historia de los medios es una historia de las transferencias de pensamientos*” para elaborar una especie de esfera teleológica que permite ir y venir entre las diferentes concepciones del tiempo histórico, revelando de paso una armonía entre su visión del mundo moderno y las posibilidades de ser un apocalíptico, en términos de Umberto Eco, evocando un pasado que por momentos trae a colación como una revelación tardía; Atenas como laboratorio político, mediático y técnico.

Cuando se toma prestada la reflexión de Sloterdijk sobre la idea de Platón, en la cual argumentaba que las personas no se comunican poco, sino demasiado, no sólo estamos revelando los referentes de soporte conceptual y filosófico de ese *Actio in distans* como acción reveladora de cómo nos hemos movido en el plano metafísico de la concepción del hombre y como hemos llegado a romper con los esquemas preestablecidos, incluso sin ser conscientes de ello. “*La modernidad sólo pudo encontrar una conciencia ofensiva de sí misma desde el momento en el que quedó claro que el proyecto metafísico de una dirección general de los asuntos mundiales mediante la transferencia vertical de pensamientos entre el dios monoteísta y el individuo pensante, había fracasado*” (2008, p.30), Una ruptura en el modelo comunicacional, que para Debray sería más claro de leer desde la transmisión, muestra un panorama netamente mediológico en donde Sloterdijk evidencia que al portador por excelencia de contenidos comunicativos, el libro, le ha nacido competencia, los sistemas eléctricos y electrónicos. Un decidido soporte de memoria que permite el despliegue de la repetición a la “n” y que para un escenario no convencional como *Un-convention* revela incluso el por qué nació el proyecto, porque era posible conectar a las personas, transferir el conocimiento y lograr la repetición.

Para Sloterdijk, pensar en el concepto de información contemporáneo, es pensar en que “*la información es una unidad de medida para la innovaciones, que a su vez recoge un sistema recopilador de datos mediante un mensaje*” (2008, p.31) y esto no es una idea que revela la famosa ecuación típica moderna en donde el juego de palabras nuevo, mejor y más configura el ambiente necesario para la insaciable necesidad de complejidad en la búsqueda



### 3.7. Centro Cultural Moravia



Mapa 8: [Centro Cultural Moravia]

Fuente: [Elaboración propia, disponible en <http://goo.gl/3JSovJ>]

#### 3.7.1. Génesis y contexto

El Centro Cultural Moravia cumplió seis años. Es un proyecto nuevo. Moravia es un barrio que fue fundado o invadido por personas de diferentes lugares de la ciudad. No solamente iban a él los desplazados por la violencia, sino personas en búsqueda de oportunidades de vida. Es un barrio que está ubicado cerca al centro de la ciudad; su ubicación favorece porque está rodeada de lugares representativos para la ciudad (Terminal del Norte, Parque Norte, Jardín Botánico, Parque Explora, el Parque de los Deseos, la Clínica León XIII, la Universidad de Antioquia).

Describir un objetivo del Centro Cultural Moravia es quedarse corto, pues en términos generales tendría varios objetivos. Es un espacio que genera intercambio y diálogo cultural en el sentido macro de la palabra, es un espacio para generar nuevas formas de convivencia, es un espacio para crear. Principalmente es un lugar de encuentro y de conversación en lo que tiene que ver con el arte y con la cultura.

En sus inicios, se quiso que el centro cultural fuera para Moravia solamente, se pensaba en un centro cultural de Moravia para Moravia, sin imaginar nunca que para su sostenimiento fuera a necesitarse de tanto presupuesto



El CDCM está ubicado acá en Moravia, en honor al trabajo de los líderes comunitarios que lo defendieron y lo lucharon por más de 10 años para que pudiera estar. Pero su radio de acción es a la comuna 4. Igual, así sea a la comuna 4, nosotros tenemos en nuestros proyectos personas que participan y son personas de diferentes partes de la ciudad. Incluso de algunos municipios: de Bello, de Copacabana, de personas que llegan acá al centro cultural “quiero participar de este proceso” y nosotros les abrimos las puertas (Holguín, 2014).

### 3.7.2. *La pregunta por el espacio*

El barrio Moravia en la ciudad de Medellín fue desarrollado por auto-construcción, teniendo como génesis el antiguo basurero municipal; esto le fue permitiendo con el tiempo llegar a consolidarse en el sector y reclamar su espacio al igual que forjar una identidad desde el sentido comunitario y solidario, instancias claves para la consolidación del centro cultural como el espacio a que invita y que congrega. Cielo Holguín líder comunitaria del proceso lo define de una forma clara: *“Lo primero que se trabaja es el ser humano. Desde el ser (...). De encaminarlo en lo que le gusta (...). Inclusive se les van viendo a las personas las mismas habilidades. Y uno se toma el atrevimiento de decirles a las personas “vos sos bueno para esto”, (Holguín, 2014).*

Desde sus inicios el proyecto mismo se ha hecho la pregunta por el espacio, desde su ubicación en un sector conocido como *“Cuatro Bocas”* conformado por la avenida Carabobo que ingresa al centro de la ciudad desde la comuna nororiental.

La apuesta ahora desde la presente tesis es abordar al Centro de Desarrollo Cultural Moravia reflexionando desde el espacio y la obra de José Luis Pardo una oportunidad de agotar las instancias desde ese habitar en co-creación que ha sido objeto de estudio de la presente investigación no sin antes resaltar y comprender las búsqueda de los habitantes de Moravia, casi una década después desde su planeación, construcción y puesta en marcha como centro articulador de cultura, memoria y representación para la Ciudad.



Imagen 12: [Centro cultural Moravia]

Fuente: [<http://arqa.com/editorial/medellin-r/centro-de-desarrollo-cultural-moravia>]

Es necesario propiciar ejemplos de diálogos conexos para llegar a un punto importante en donde el espacio deja de importar incluso desde la espacialidad, desde lo físico: ¿Qué podrían tener en común las obras “M1” de Andy Warhol en 1977, “850 CSI” de David Hockney en 1995 y “300 Expressions of Joy” de Robin Rhode en 2009? La respuesta no es tan directa como la pregunta misma, aunque las tres tengan en común una de las marcas más emblemáticas de la cultura del automóvil, la BMW. Podríamos también afirmar que los tres comparten un mismo espacio de significación en diferentes tiempos, pero esto nos obligaría a repensar la pregunta por el espacio y el tiempo que comparten cuando podemos apreciarlos en el mismo contexto referencial.



Imagen 13: [M1” de Andy Warhol 1977]

Imagen 14: [“850 CSI” de David Hockney en 1995]

Fuente: [[http://householdname.typepad.com/my\\_weblog/2009/05/site-o-the-week-expression-of-joy.html](http://householdname.typepad.com/my_weblog/2009/05/site-o-the-week-expression-of-joy.html)]

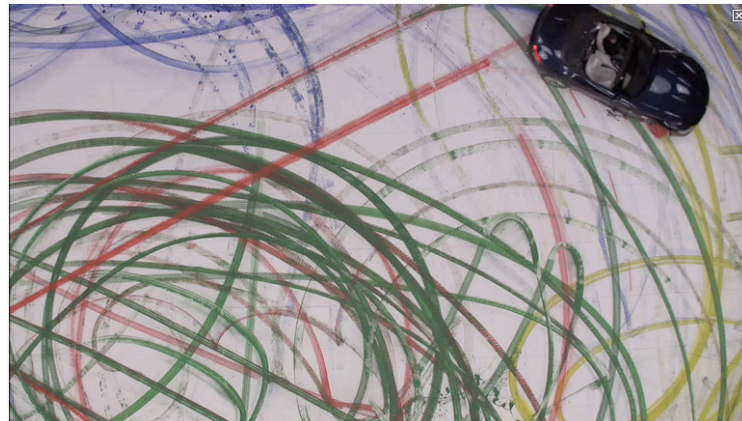


Imagen 15: [“300 Expressions of Joy” de Robin Rhode en 2009]

Fuente: [<http://www.expressionofjoy.com/#>]

En este punto cabe preguntarse por el “*estar en*” y contemplar cómo, desde la misma conciencia por el ocupar un “*espacio*” se empieza a configurar la gran pregunta por sí mismo. Si se piensa un poco en las configuraciones estéticas que materializaron el pensamiento de cada uno de estos “*artistas del tiempo*”, inspirados bajo la cultura que se manifiesta y se oculta al mismo tiempo en un referente icónico de la industria del

automovilismo mundial como BMW <sup>32</sup>, podría desentrañarse la idea de que más allá de una pregunta por el espacio y el tiempo, nos encontramos en frente de esa búsqueda de sensibilidad que termina aclarando el rol de *ser-es* humanos. Un cuestionamiento por lo interno y lo externo que termina por manifestarse en los modelos de expresión que se configuran en el arte a través de su reflexión estética.

Pensar en “*el habitar*” que está detrás de cada uno de los “*artistas del tiempo*”, ellos plasmaron su obra en el exterior de los autos que tomaron como lienzos y hay que pensar igualmente que pertenecen a un mismo tiempo cronológico. Un espacio, que se distingue del otro por la disposición de los objetos mismos, pero que siempre está colmado, está lleno. Sin embargo si se ubica a cada uno de ellos en su momento histórico se asiste a lo que los historiadores han denominado “*Cultura material*” que “*constituye en realidad un espacio característico, diferenciable de otros espacios y definible como suma o serie de objetos*” (Pardo, 1992. p.16), creando un referente, dejando huella. Es ese mismo espacio quien se delinea a través de la constante de “estar en” y crea la posibilidad de la existencia de esas “*formas de espacializar*”, que en otras palabras, posibilitan la construcción de esos lugares en donde se manifiesta el hombre, su territorio. Una forma de marcar límites desde sus ocupantes a través del despliegue de todo aquello que llena de sentido como los ritos, los sabores, los colores, los olores y los gestos.

En este punto los artistas inspirados en la marca BMW comparten un espacio, el arte, “*su arte*” esa estética tañida por la memoria heredada en la resignificación se enfrenta ahora a la necesidad de reflexionar sobre la exterioridad. Si se piensa ese espacio como el lugar en que ya se ha estado desde antes, se puede configurar de nuevo la pregunta y se debe hacer desde un extrañamiento ¿Por qué se es ajeno si ya se ha estado? La respuesta no puede ser igualmente ajena, es una especie de neutralidad que empieza a develar ese camino hacia una objetividad o “*concepción físico técnica del universo*” traducida en la

---

<sup>32</sup> BMW se fundó en el norte de Munich en 1917 con el nombre de Bayerische Motoren Werke (Fábrica de motores de Baviera) y fue el resultado de la fusión de dos empresas pioneras en el mundo de la aviación. El hecho de comenzar trabajando para la industria aeronáutica no es algo puramente anecdótico; hay que tener en cuenta que a principios del siglo XX dicha industria se encontraba en pleno auge y atraía a los mejores ingenieros del mundo, a quienes aportaba un estímulo a su espíritu inventor. Fue, además, dicho origen el que creó el emblema de la marca, un círculo con dos cuadrantes blancos y otros dos azules que representan una hélice que gira. (Fernández-Simal, 2011).

igualación: espacio = exterioridad como una antítesis preliminar de esas vivencias del ser humano que dan lugar a la creación de ese espacio subjetivo.

Para este momento de la reflexión, Heidegger en “*Ser y Tiempo*” fundamenta, al tiempo mismo, como el horizonte necesario del ser, un espacio propicio para que en contexto de Kant se piense el espacio como forma de la sensibilidad humana, que dista mucho de una lectura objetiva, limitando su expresión a una idealización naturalista, racionalista, mecánica y matemática, allí, el espacio representaría la exterioridad desde la configuración de “*un orden de las cosas*”, de esa “*res extensa*” programática que proponen las ciencias de la naturaleza en el mundo moderno como antítesis de una concepción de tiempo desde esa subjetividad consciente y que se plantea en el territorio que comprenden el espíritu de la vida, la moral la historia, la mente y el espíritu; la “*res cognitants*”.

Con este panorama quizá un poco más claro desde las coherencias del tiempo y el espacio es necesario volver a “*Moravia*” como se resumirá por lo pronto la referencia al objeto de estudio como *laboratorio vivo* para el Centro de Desarrollo Cultural Moravia. Sin duda el *encuentro* configura uno de los despliegues estéticos más fuertes que se viven en *Moravia* y es sobre esta base que se practican las relaciones espacio temporales que viven los habitantes del sector:

No había un espacio donde se pudieran encontrar todos. Estaba la junta de acción comunal de allí, el salón de allí, la caseta, pero no un sitio donde se pudieran articular todos. Porque la idea no era encontrarnos por encontrarnos, no era reunirnos por reunirnos, sino en torno a un objetivo que era la diversidad cultural, y el objetivo era que se desarrollara y se diera a conocer, (Holguín, 2014).

Es tal vez en esta comprensión del tiempo, vista como la trascendencia de la manifestación del ser, propuesta por Heidegger, en donde se empieza a visualizar esa conexión existente entre los tres “*artistas del tiempo*”, una vinculación directa del ser y el tiempo representada en la igualdad propuesta por la presencia = presente. Un momento de la historia en donde la filosofía ha planteado de lleno su postura crítica contra la noción de espacio y se ha privilegiado la interioridad como la mínima expresión del exterior.

Cabría pensar, entonces, ¿Qué ha prevalecido más en la obra de cada uno de los artistas?, a quienes sin duda se ha conectado con la noción de tiempo desde un principio, como esa búsqueda de sensibilidad manifiesta en sus estéticas y que por consonancia de un tiempo asincrónico, se ha marcado como una época que igualmente les individualiza. Espacios diversos que son eco de esa realidad heredada o transmitida a través de sus obras con amplio reflejo de exterioridad aparente nuevamente disfrazada de tiempo, de interioridad; de ser. Los tres artistas, esos hombres que se han conectado a través del origen de los fenómenos de espacio y tiempo, experimentan ser ejemplo de la pregunta por lo sensible en donde lo fenoménico, es decir, lo que aparece, lo que se presenta, lo que se da en la experiencia, se contrapone al hecho metafísico que está fuera de cualquier posibilidad, fuera de alcance.

Leibniz y Hume bajo la idea de los fenómenos sucesivos y simultáneos pactarían sus diferencias evaluando la misma correlación de tiempo que existiría si se plantea que la secuencia lógica de los tres artistas no es Warhol, Hockney, Rhode y por el contrario se ubicara a Warhol en el final de línea, es decir en el presente, en el año 2009 que es cuando Rhode resignifica la estética de Warhol inspirándose en su obra. Diría Leibnitz: “...*siempre hay una buena razón para que una percepción aparezca antes o después de otra*” desde una visión metafísica de reabsorción de lo fenoménico (Pardo, 1992, p. 30), hacia una lógica experimental de la pasión en Hume: “...*lo único que despierta nuestra sorpresa ante la pared que resurge de los añicos es el hecho de que no estamos habituados a esa sucesión. Y como nosotros hacemos de nuestros hábitos la ley de las cosas, efectivamente nos da la impresión de que ahí se han trasgredido las leyes de las cosas mismas*” (1992, p. 30).

Tejer las relaciones de la experiencia a través de los órdenes espacial y temporal significará dejarse caer en la idea de la incompreensión de que ellos mismos existan y es por esta razón que la sensibilidad se configura como la posibilidad de mediar entre ambas instancias y por consiguiente de ser afectados. Un espacio que llena de sentido cuando las experiencias adquieren igualmente esa cualidad, el sentido. Un tiempo que configura la interioridad y por consiguiente da forma al alma. Tiempo y espacio, dos fenómenos que no pueden ponerse al mismo nivel, incluso sabiendo que al sumarse (tiempo+espacio) configuran el reino de la estética.

Una estética en *Moravia* que no está dada por sí sola y que en cambio convoca el despliegue de la colectividad, permite llevarnos a un siguiente plano de la reflexión en donde tres artistas como los mencionados podrían ser tres personas de cualquier latitud del mundo que visitan regularmente a Moravia y encuentran en él un laboratorio como estado del arte para su sensibilidad con eco importante, sus propias vidas y la red que han tejido por años. Las posibilidades de esa sensibilidad estética que incluso traspasa las mismas fronteras de la formación tienen aún un reto y es conquistar a sus habitantes, en palabras de Cielo Holguín:

En general la comunidad le da mucha importancia a la formación académica, no a la formación artística y cultural, porque no nos han acostumbrado a verlo como ese complemento de la formación integral del ser humano. Entonces para nosotros, en esa parte pedagógica y de educación, nos ha dado gran dificultad. Hemos tenido deserciones de los niños, (Holguín, 2014)

Entendiendo que la sensibilidad necesaria es ese pliegue entre la interioridad y el afuera, es decir entre tiempo y espacio, podemos configurar esa idea de pensamiento y espacio contemporáneo representado en nuestro espacio habitado en donde la mirada sobre la cosas reviste todo asomo de poder sobre nuestro pensamiento.

(...) La mirada es lo único a lo que permanecemos necesariamente ciegos en todo paisaje, en todo espacio, lo que no podemos ver ni tampoco suprimir. Ese punctum caecum de todo cuadro es el punto a partir del cual podemos intentar pensar el espacio como lugar de deconstrucción de la subjetividad y de la temporalidad (Pardo, 1992, p. 37)

Más allá de lo sensible y lo sentido en las obras de los “*artistas del tiempo*” (Warhol, Hockney, Rhode) se configura la “*experiencia sensible*” como ese eje trasversal que debemos curvar hacia una reinterpretación y resignificación de los modelos de transmisión que cada uno de ellos propone en su espacio y en su tiempo, esa forma de visualizar y expresar su interior y exterior hacia esa búsqueda del “*ser*” sensible. El mismo ser sensible que se espera habite en la *Moravia* que busca de nuevo el anonimato que le arrebató tener









Con LabSurLab el MAMM reafirma su voluntad de ser más que un museo, un conector, un organismo descentralizado, en movimiento, diseminado por todos lados; una entidad dinámica que participa simultáneamente en diversos proyectos de colaboración con colectivos independientes, instituciones, grupos e individuos comprometidos con aportar, desde una perspectiva crítica, en la producción cultural de nuestros tiempos (Barco, 2014).

### 3.8.2. *Los saberes libres en la ciudad contemporánea.*

Pensar las ciudades y sus lugares sigue siendo un gran reto para quienes las habitan. De esta forma la etnografía, la arquitectura, el urbanismo, la sociología, la psicología, la semiología, la estética y hasta la innata observación como disciplinas inherentes a cada uno de los seres que la piensan, la usan, la desusan, la destruyen, la construyen, la trasladan, la unen a otra y la hacen particular, mueven los sentimientos de la ciudad. Ese hombre, esa mujer, ese ser humano que hay en cada uno de los actos físicos de concreto, hierro, madera, caucho, plástico y vidrio, permiten decir que el fenómeno urbano, lejos de ser una neutralización y un exilio de la naturaleza, es un nuevo estado de la materia humana en busca de sus modos de ser; en búsqueda de su espacio. Este momento del hombre fue pensado por Heidegger en su *“Carta Sobre el humanismo”* (1960) cuando advirtió: *“La falta de morada es el destino del mundo. Por esto es necesario pensar este destino en términos de historia del Ser... La tecnología es en su esencia un destino dentro de la historia del Ser [seinsgeschichtliches Geschick]... Como forma de verdad, la tecnología está fundada en la historia de la metafísica.”*, (Reyna, 1960) .

Medellín ha sido escenario de cómo esa tecnología se inserta en el destino de las personas y así como una iniciativa que en principio se muestra como el *lab de los lab* y se autodenomina LabSurLab. Un proceso que surge, como lo llama el equipo pionero, desde una idea del año 2003 llamada *Laboratorio General*, un espacio para el diálogo entre lo institucional y lo marginal, un espacio para quienes vienen trabajando desde el anonimato y estructuran oportunidades para *hacer algo* al operar con tecnologías contemporáneas y/o antiguas, en donde quizá en principio la intención ha sido el juntarse y hacer que pasen cosas. La pregunta en este instante sigue siendo por las ciudades, sus habitantes y esa

inminente necesidad de estetizar su accionar, de hacer que pasen cosas, de preguntarse: “*Nos reunimos artistas, activistas, hackers... como una suerte de mitin, y justo lo hacemos en el MAMM. Además de reunirnos, ocupamos el museo y realizamos conferencias, talleres, actividades... temas que no se tocaban mucho en este espacio*” (Cantor, 2014)

Con la desintegración del feudalismo europeo en el siglo XVI, cuando oficialmente existían unas seis o siete ciudades con unos 100.000 habitantes, los siguientes siglos hasta el XVIII no mostraron mayor incremento demográfico en ellas. Sólo hasta Edo, la actual Tokio, con un millón y medio de habitantes para la época, evaluaba el producto de la civilización comercial del periodo Tokugawua (Dinastía Sogún 1603 – 1837). Oriente y la historia de cada una de sus dinastías puede ofrecernos múltiples referentes acerca del desarrollo de las ciudades premodernas, sin embargo, las conductas humanas y los patrones de organización política y social heredados de la historia son, sin duda, el gran referente de cualquier organización con el concepto ciudad – estado de la antigua Grecia, en donde el núcleo urbano y los alrededores inmediatos configuraban su alcance.

Platón le abre paso a al pensamiento occidental sobre la ciudad en uno de sus diálogos, *El Critias* (Platón, 2000), que ahora se lee como un escrito político, enfrentaba una visión dicotómica de la ciudad como *Polis*, como obra inconclusa, al igual que su escrito, en donde la principal preocupación siempre fue la racionalización expresada en ese tránsito de las monarquías hacia distintos tipos de gobierno. Los siglos IV, V y VI a.C hablan de un pensamiento político, ético y cosmológico que estructuran en esencia el orden de los discursos sobre los cuales el mítico y el filosófico se distancian creando los referentes de concreto versus abstracto, el tiempo cíclico versus el tiempo continuo y la idea de fantasía e imaginación que no lo explica todo frente una lectura única y totalizante que pretende explicarlo todo: la filosofía.

Cuando la propia ciudad, esa que ha configurado nuestras distintas esferas, se muestra como un espacio de actualización necesario de su *virtualización*,<sup>34</sup> nos permite reflexionar sobre sus costumbres y su devenir para percatarnos de la manera en que se ha construido su

---

<sup>34</sup> “...lo virtual viene a ser el conjunto problemático, el nudo de tendencias o de fuerzas que acompaña a una situación, un acontecimiento, un objeto o cualquier entidad y que reclama un proceso de resolución: la actualización” (Lévy,1999, p.11)

historia. Un espacio para hablar en términos de Barthes, hacia una “*aproximación semántica*” de la misma (Barthes, 1993). Historias que configuran perfectamente esa función pedagógica del *Mythos* como relevo del discurso filosófico cuando desde *Platón* se le usa como modelo de seducción y persuasión en el ámbito ético y político para no caer en la violencia.

La interpretación de la ciudad que hacemos desde esa mirada desinteresada y más bien práctica del fenómeno postmoderno, es posible sólo a través de la lectura que se haga de la historia en contraste con el actual momento del espacio propio y aquel que se reconoce como ajeno. Para este instante del pensamiento humano, los conceptos de desigualdad, exclusión, racismo, xenofobia e incluso la misma equidad de género, comparten junto con sus consecuencias, el desarraigo, el crimen, la pobreza y el subdesarrollo, las posibilidades de hablar de esa(s) ciudad(es) global(es) configurando así el fenómeno que llamaremos para efectos del presente capítulo de tesis *contemporánea*, la ciudad de los saberes libres.

En un diálogo fortuito entre oficialidad y no oficialidad por nombrar así a las prácticas colaborativas que se configuran como laboratorios, comunidades, grupos, encuentros, redes, cofradías o como se autodenominen, para nuestro objeto de estudio, los *Laboratorios Vivos*, siempre ha sido importante poner al individuo en medio de la discusión y como ser colaborador de una sincera actividad ligada al disfrute, a la pasión, “*Labsurlab logró condensar a una gran cantidad de colectivos y crear lazos, movimientos que generaron procesos, que permitieron el nacimiento de nuevas iniciativas*” - “*Labsurlab une diferentes proyectos y permite un contacto real de quienes hasta ahora solo estaban en la red*” (Cantor, 2014)

Cuando los procesos simbólicos y espontáneos de la ciudad emergen como nuevas opciones para el ciudadano, comienza a vivirse un fenómeno en donde el sentir del hombre y su entorno intentan demostrar que el espacio y el ser humano conviven y crecen juntos. Sobre este concepto de orden y caos, en donde la cultura y el arte emprenden un proceso de adaptación al entorno, emerge una interacción de saberes que el ser humano traduce como una clara reacción de la imaginación frente al pensamiento de los espacios que sueña, disfruta y crea; la urbe.

Impresionarse con una crónica periodística, disfrutar de una pintura, llorar con una obra de teatro, reírse con una película, inspirarse con una escultura, no estar a gusto con un

mural, reflexionar con un graffiti, tomar fotografías, son formas de ser y hacer, es traducir los dispositivos ciudadanos a la práctica de quienes habitan la ciudad y encuentran en ella fragmentos iconográficos que dejan avanzar y retroceder en el tiempo a su amaño, considerando *la experiencia* como un constructo urbano: “*Nos preguntábamos cómo podíamos empoderarnos y crear tecnología y así conocimos mucha gente a través de internet. Gracias a la red nos dimos cuenta que había muchos con las mismas inquietudes. Reuniéndonos es que nace Labsurlab*” (Cantor, 2014).

Para construir ese referente utópico de *la ciudad de los saberes libres*, es necesario un rescate del pensamiento utopista del renacimiento (Siglo XV y XVI) en donde el tríptico Moro – Campanella – Bacon presenta ese modelo de ciudad perfecta, inalcanzable y “cierta” sólo en el corazón de su escritura, en donde el detalle encriptado en medio de la decepción frente a la realidad, permitía la imposición de ese tiempo lineal sobre el pensamiento griego, sobre la concepción de un tiempo cíclico configurando así la tensión necesaria para darle un sentido metafísico al relato como una expresión de los conflictos no resueltos.

Los rasgos que con más frecuencia se han considerado para caracterizar el hecho urbano han sido, fundamentalmente, el tamaño y la densidad, el aspecto del núcleo, la actividad no agrícola y el modo de vida, así como ciertas características sociales, tales como la heterogeneidad, la cultura urbana y el grado de interacción social. El fenómeno rural, excluido de alguna forma en el proceso de adaptación humana al medio ambiente, se muestra como la despensa de ese núcleo urbanizado, masificado y artificial que caracteriza el fenómeno de la ciudad. Para mediados del siglo XVIII Rousseau (Rinessi, 1996), configuraba una batalla de palabras contra la visión enciclopedista que *D’Alambert* planteaba acerca de los espectáculos de la ciudad, un momento histórico en donde se reivindica la no imitación que posiblemente hacían los espectáculos de la ciudad, en donde la representación se muestra como un vínculo directo entre ciudad y espectáculo desde una sensibilidad estética soportada por la técnica en donde la teatralización presenta un modelo mecanicista y autómatas que plantea una relación directa y estrecha con el público desde un primer modelo histórico de interacción. En este punto y gracias a la dramaturgia que plantea el teatro se empieza a hablar de tiempo, espacio y acción como las unidades esenciales de esa teatralización de la vida. Por su parte *Rousseau* hace una invitación hacia

una concepción de lo público como una conexión entre lo natural y lo privado en medio de su diatriba nostálgica a *D’Alambert* para un momento histórico que plantea la muerte de la polis y el nacimiento de la metrópolis. En medio de las disoluciones metafísicas del dieciocho se configura una visión cristiana de la ciudad en donde “*esa ciudad moderna*” es prostituta y ramera. El modelo de ostentación se acentúa hacia la discreción y la industrialización configura las formas del saber interpretado en las revoluciones burguesas.

El siglo XIX configuró un modelo particular de las relaciones de las personas que habitaban los grandes centros urbanos europeos, la aristocracia, por ejemplo, se encargó de potencializar un modelo de relaciones basado en las buenas maneras, la conciencia de la finitud y la pregunta por la vida en una contundente interpretación desde la literatura. Es aquí en donde proyectos inconclusos como el del *Tratado de la Vida Elegante de Honoré de Balzac* se ven reducidos a publicaciones de revistas de la época planteando cuatro ensayos en donde la pasión escópica es evidente; una teoría del andar, un tratado de los excitantes modernos, la fisiología del vestir y la fisiología de la gastronomía, que años más tarde serían compilados en un sugestivo libro que revela con detalles el comportamiento de la sociedad de la época llamado “*Dime cómo andas, te drogas, vistes y comes...y te diré quién eres*” (1980) (Balzac, 1980). Un momento en que la humanidad presenta para la posteridad esos descubrimientos que redundaron en los nuevos comportamientos de las urbes de ese entonces, en donde París era protagonista con su exotismo como centro de Europa que le impregnaba la pluma de Balzac. Invenciones como la inducción electromagnética, la lámpara incandescente, la cinematografía, los rayos X y las revelaciones en las cuevas de Altamira, marcaron el modelo de ciencia y tecnología en los mismos años en que Arthur Conan Doyle, a través de su personaje Sherlock Holmes fabricaba los mitos de esa urbe oscura que empezaba a iluminarse con bombillas.

*LabSurLab* despliega en las ciudades que son convocantes, experiencias como *hackercocina*, una forma de hacer varias recetas con los mismos ingredientes, fabricación de impresoras 3D, talleres de mapeo y georreferenciación de datos e información, arduinos, robótica, música en ocho bits, video *projection mapping* entre otras formas de ver el mundo y apropiarse *fuera de la caja*, como una forma de referirse a hecho de ser creador e innovador. Un encuentro con la filosofía de un laboratorio vivo, que sin querer, desplegó sus bases para ser itinerante y nómada, no solo en sus integrantes y líderes sino también en

su contexto como *hacedor*. Camilo Cantor como gestor de *LabSurLab* cree que “*Este es un encuentro para repensar la tecnología. ¿Cómo hacer más con menos? Tenemos otra mirada frente lo tecnológico. Miramos esto como una libertad política para hacer: la tecnología como una oportunidad crítica para hacer*” (Cantor, 2014).

El siglo de la hermenéutica como se le ha denominado al XX, configura esa desustancialización que deviene de una concepción estructural en red, de una lucha entre el tiempo analógico y el tiempo digital, en donde el sentido de la vida nos lleva a un cambio de la noción de sujeto hacia un “sujeto problema” e inconsciente. Un tiempo en donde la mecanicidad del tren configura los estados nacionales y así mismo crea una nueva concepción de ciudad. Una visión tecnonatural que obliga a la pregunta por esa *tecné* en la que se está implicado a la hora de producir información y regularla como sistema de control que afecta la noción de sujeto. Para ese entonces, se configura una imagen *tele* como proyecto de futuro para ese hombre que se ve afectado desde su concepción de sujeto. En este punto la aparición de una novela como *Heliópolis* de *Ernst Jünger* (1981) presenta una “*utopía perversa*” o distopía en donde esa sociedad ficticia es llevada a extremos apocalípticos configurando esa visión de poner en duda el progreso como rasgo característico de la literatura de la época.

Con el quiebre absoluto de cualquier posibilidad de una metafísica de la ciudad y el afán por acelerarse a las condiciones de vida del sujeto, el siglo XX ha traído consigo un frenetismo ligado a la idea de futuro desde un manifiesto un tanto revelador que abrazó por completo el siglo desde 1909. El *Manifiesto Futurista de Filippo Tommaso Marinetti* es una oda a la euforia, a la irracionalidad, a la originalidad, al encanto por la velocidad en donde se exalta a la tecnología como esa forma de alcanzar el ideal de futuro. “*¡Nos encontramos sobre el promontorio más elevado de los siglos!... ¿Por qué deberíamos cuidarnos las espaldas, si queremos derribar las misteriosas puertas de lo imposible? El Tiempo y el Espacio murieron ayer. Nosotros vivimos ya en el absoluto, porque hemos creado ya la eterna velocidad omnipresente.*”, (Marinetti, 2007).

Es en este punto es en donde se vuelve a indagar a indagar por *contemporánea*, la *ciudad de los saberes libres*. Un modelo artificioso de ciudad que se ha creado como referente para la pregunta ¿Cuál es la idea que tenemos de las ciudades cuando inicia el siglo XXI? ¿Qué deviene de un siglo netamente hermenéutico? Es posible que las respuesta





## PARTE IV

# HALLAZGOS Y CONCLUSIONES

#### 4. HALLAZGOS Y CONCLUSIONES

Teniendo como objetivo general para la presente tesis: *“Mapear y georreferenciar la génesis de un comportamiento estético implicado en las acciones de innovación abierta y co-creación de ocho experiencias comunitarias que se configuran como ejemplo de laboratorios vivos en Medellín – Colombia”* se puede hallar que:

- El mapeo y georreferenciación de los laboratorios vivos se logró en dos versiones:
  - Desde lo técnico, es decir ubicando espacialmente y con coordenadas polares el lugar físico desde donde cada uno de los laboratorios vivos ha logrado un impacto en la ciudad. No sin antes reconocer varios tienen una vocación nómada y por consiguiente se mueven en varios sectores de la ciudad.
  - Desde una estética semántica, es decir, desde una representación en palabras claves, metadatos y nubes de conceptos que permitirán llevar a la presente investigación a formular nuevas preguntas como: ¿cuáles conceptos son análogos a cada colectivo? ¿qué puntos de encuentro trazan entre ellos desde su accionar en la comunidad? ¿cuál es el concepto de co-creación que interpretan? Entre otras muchas preguntas que puede responder el contenido creado por y para cada uno de los colectivos.
  
- La evidencia de un comportamiento estético importante y relevante en la búsqueda de ese ser digital que se propuso detallar en cada uno de los colectivos y que ha sido abordado en la construcción de cada componente que construye el desarrollo de la presente tesis.

En este sentido macro se pueden abordar los objetivos específicos trazados con el fin de identificar, a manera de conclusiones, no sin antes aclarar los intereses de continuidad de la presente tesis hacia mayores hallazgos futuros perfilándose como objeto de estudio en contextos doctorales. De esta manera podemos concluir que:

1. Al objetivo: *“Construir la memoria del impacto estético - social que han generado ocho laboratorios vivos como la génesis de una innovación abierta, durante los últimos catorce años en Medellín – Colombia”* se concluye que:

- a. Si bien existen una serie de documentos e iniciativas de publicación sobre las experiencias de tipo colectivo en la ciudad de Medellín, que fueron referenciadas en la presente tesis como parte del estado del arte, el presente trabajo se ubica como el único que aborda el fenómeno estético como tal y configura un génesis que no pretende ser única y menos un trabajo terminado. Considerando las bondades de declararse siempre en fase beta, la presente tesis pretende convertirse en un modelo vivo de investigación y por consiguiente, el abordar estos primeros ocho laboratorios vivos se plantea incluso como el inicio de una obra nunca terminada y con la inercia propia de hacerla pública y colaborativa.
  - b. La innovación abierta, sincronizada con una adecuada divulgación y el empoderamiento de público del proceso, serán las figuras de colaboración responsables de que la presente tesis continúe en el ejercicio de hacerse preguntas y tal vez sólo tal vez encuentre un camino de no retorno hacia ello, ya que se promueve desde la esencia del presente estudio, no buscar verdades absolutas y más siempre disponer de ese sistema operativo urbano, del cual concluiremos más adelante, como una base de referencia que conecte esos saberes libres que emergieron en la investigación.
2. Al objetivo: *“Identificar las expresiones de innovación abierta en ocho laboratorios vivos de la ciudad de Medellín partiendo de la premisa de trabajar desde un diseño centrado en el usuario”* se concluye que:
- a. La innovación abierta es el común denominador de cada uno de los colectivos abordados y por consiguiente, sus acciones, incluso sin pretensión de quererlo llamar como tal, despliegan este tipo de innovación naturalmente, reconociendo que se hace en términos de empoderamiento, participación, consulta popular y hasta escucha de la comunidad. Variables importantes para su interpretación y que configuran grandes preguntas estéticas desde Benjamin hasta Lanier orientadas a cómo, esas tecnologías con las que trabajan día a día, afectan de manera importante a las personas y por consiguiente afectan la creación y producción de sentido en sus localidades.

- b. Se identifica una forma de entender el diseño centrado en el usuario en cada uno de los colectivos, laboratorio vivo o iniciativa de co-creación como su propia filosofía incluso conectada con su propia visión. Una sincronía con conceptos como la innovación abierta y la planeación participativa que son análogos a todos los procesos y permiten leer modelos de trabajo comunitario horizontal en donde los líderes son relevados de su rol cuando adquieren un protagonismo con el fin de entregarle gobierno a los procesos y enfocarse más en el alma de los mismos que en la de sus líderes.
3. Al objetivo: *“Definir el modelo de interacción que desarrollan ocho laboratorios vivos de innovación social a través del uso y apropiación de las tecnologías de información y la comunicación en la ciudad de Medellín”* se concluye que:
  - a. Este modelo de interacción no queda expresado como hallazgo o conclusión de la presente tesis. Sin embargo sí se hace factible su elaboración a través de la matriz generadas desde la entrevista y correlacionadas con la Matriz de las necesidades humanas de Max Neef como instrumento que se abordará en el último objetivo. Así pues este modelo de interacción puede ser posible a través de la correlación de conceptos como interpretación de esa estética semántica generada en las nubes de conceptos elaboradas para laboratorio usando la herramienta wordle.
4. Al objetivo: *“Graficar en un mapa semántico de las bases estético - representativas del Sistema Operativo Urbano de los laboratorios vivos de la ciudad de Medellín y sus intereses específicos”* se concluye que:
  - a. Se logró consolidar un mapa semántico de cada uno de los laboratorios vivos abordados en la presente investigación a través de la consolidación de las entrevistas realizadas y que cada colectivo ubicó según criterio en la matriz de las necesidades humanas de Max Neef. De esta forma la consolidación de un único texto a través de la transcripción de las entrevistas para cada laboratorio, distinto al de su génesis, permitió la elaboración de una nube de conceptos a partir del uso de la herramienta wordle que permite representar e infovisualizar

los conceptos recurrentes en un texto a través de su protagonismo en tamaño frente a otro que se haya abordado en menos proporción. Así pues se objetiva este mapa semántico por laboratorio.

- b. El sistema operativo urbano queda enunciado como posibilidad y veta de estudio hacia el escalamiento de la presente investigación con pretensiones doctorales en una lógica de bases semánticas y correlacionales, entendiendo las posibilidades esbozadas en el estado del arte desde las lógicas de las distintas inteligencias y los factores que usan hoy los modelos de *smart cities* a nivel global y que deben mirarse críticamente para garantizar que la reflexión por el papel del hombre y su afectación estética, filosófica, política y ética sea objeto de estudio permanente.
5. Al objetivo: “Reconocer los referentes estéticos de los laboratorios vivos de Medellín a través de sus manifestaciones individuales” se concluye que:
- a. Cada uno de los laboratorios vivos, como se ha visto en el desarrollo del cuerpo de la presente tesis, es susceptible de abordarse desde muchas ópticas en el discurrir de los fenómenos estéticos, por consiguiente la presente tesis aborda 8 grandes referentes estéticos como soporte de su génesis y su configuración como laboratorio en la ciudad en o en el entorno que impacte actualmente. Así pues se considera que el objetivo se cumple a cabalidad dejando una propuesta única desde cada laboratorio vivo que se pretende sirva como disparador de acciones futuras desde cada uno de los colectivos en la medida en que la presente investigación sea devuelta a la comunidad en clave de su uso y pertinencia a través de una presentación pública que permita tangibilizar las acciones propuestas como objetivos en la presente tesis que requieren de un proceso más largo e incluso más productivo si se empodera al mismo objeto de estudio para lograrlo, hablamos de los mismos laboratorios vivos.
6. Al objetivo: “Evidenciar una estética semántica a través del uso de la matriz de las necesidades humanas de Max Neef para categorizar los distintos colectivos” se concluye que:

- a. Max Neef aporta para el objeto de estudio de la presente tesis no solo su matriz como herramienta investigativa sino también su postura frente al empoderamiento de las comunidades para iniciar procesos de reflexión que demanden acciones claras frente al papel de la tecnología en los nuevos modelos económicos que visualizan el futuro. Una forma de ver los aparentes efectos positivos, términos solo crecimiento de mercados, y no de impacto medioambiental por ejemplo o de deterioro de condiciones humanas que podrían plantear unas nuevas necesidades para el humano postdigital.
- b. Se ha creado una categorización desde la necesidades humanas de Max Neef en doble vía:
  - i. Una desde la propia disposición de los colectivos de su discurso al servicio de la matriz ontológica que propone Max Neef, es decir, cada colectivo objeto de estudio tiene ahora una especie de foto del alma del proyecto que permite:
    - 1. Verse y reconocerse desde sus necesidades.
    - 2. Plantear trabajo sobre categorías ontológicas posibles no abordadas o no reconocidas por ellos.
    - 3. Entender mejor el lugar presente, pasado y futuro.
    - 4. Continuar haciéndose preguntas desde lo que han hecho y tienen por hacer en la comunidad.
  - ii. Dos desde la interpretación simbólica de las categorías a las que se les dio referentes por colores con el fin de trazar una foto visual que sume a la semántica un componente nemotécnico a la hora de referirse las casillas llenas y vacías: Ejemplo: La casilla amarilla/azul o la casilla blanca/blanca ósea vacía.
- c. Se completa la investigación con una serie de anexos importantes que permiten la lectura de los laboratorios vivos en clave estética semántica y estética web a través del uso de herramientas metodológicas que pretenden explorar claramente a cada objeto de estudio y agregar la mínima subjetividad posible, aunque a veces pareciera una utopía, pero si con el rigor de método llevado de principio a fin.

#### **4.1 Hallazgos en la matriz aplicada de Max Neef a los laboratorios vivos objeto de estudio.**

La matriz que se presenta como anexo en el numeral 5.1.2 tuvo como objetivo durante todo el proceso investigativo servir de auto foto o *selfie* activa del proceso de reconocimiento de cómo se ven y se sienten cada uno de los laboratorios vivos objetos de estudio para la presente tesis. En este caso es importante reconocer los hallazgos durante su manejo y la forma como logró apoyar el proceso, reconociendo sus fortalezas y debilidades para procesos de este tipo:

- Las cuatro categorías existenciales presentan una oportunidad importante para ubicar las intenciones de accionar desde el ser y más aún en esa búsqueda de un ser digital que puede navegar y desplegar nuevos satisfactores en el tiempo.
- Las categorías axiológicas que plantea la columna izquierda permiten ubicar claramente las intenciones de cada uno de los actores como colectivo y como laboratorio vivo en contexto, identificando claramente el tipo de seres humanos que están detrás de la iniciativa y comprendiendo el gran alcance que hay detrás del proceso.
- Cómo aporte se evidencia la necesidad de la creación de una matriz que permita ver la foto de ese *ser digital*, que incluya y que comprenda su forma de verse y sentirse en el mundo de hoy en donde hablar de identidad quizá contenga otra serie de satisfactores, frente a los cuales evidentemente Max Neef en 1993 se quedó corto mientras el impacto desplegado por el surgimiento de internet, en cuanto a la configuración de un nuevo ser, no se veía venir o por lo menos no trazaba grandes preguntas que ahora podrían leerse como satisfactores actualizados y que deben evolucionar en el tiempo, por nombrar solo algunos:
  - Una presencia virtual o identidad en la red.
  - Una nueva configuración su intimidad.
  - Una protección de datos personales en la red.
  - Una certidumbre de capacidad de archivo y de memoria una vez que los modelos de almacenamiento local migran a al concepto nube o cloud.

- Un acceso a los datos abiertos que los gobiernos disponen para usos productivos o autoexpresivos.
- Una claridad de sus deberes y derechos como *surfer* y navegante de esa red.
- La matriz anexa del numeral **5.1.2** debe leerse en dos pasos, uno cómo parafraseo y satisfactor en voz de cada uno de los colectivos, ubicado en la casilla correspondiente y dos como evidencia visual, en colores arbitrarios, es decir, elegidos al azar, pero reconocibles y que cruzan lo existencial y lo axiológico siempre y cuando haya sido priorizado en el discurso que permitió citar la entrevista aplicada según el modelo anexo **5.1.1**. Así pues, se espera que la matriz aplicada bajo esta visión de satisfactores expresados en “voz alta” nutra modelos de investigación semántica que permita crear relaciones no evidentes entre objetos de estudio.



## 5. ANEXOS Y BIBLIOGRAFÍA

### 5.1. ANEXOS

#### 5.1.1. *Modelo de entrevista aplicada a los colectivos*

**Instrumento:**

**Entrevista para 8 laboratorios vivos de la Ciudad de Medellín**

Insumo para la Tesis de Maestría en Estética: Habitar en Co-creación: Impacto y relacionamiento estético - social de los laboratorios vivos en las comunas de Medellín

Elaborada por: Yan Camilo Vergara Gallo.

Aplicada por: Daniel Urrea y David Araque.

**Objetivo:** Construir la memoria del impacto estético - social que han generado ocho laboratorios vivos en sus comunidades; definir el modelo de interacción que desarrollan a través del uso y apropiación de las tecnologías de información y la comunicación e Identificar sus expresiones de *innovación abierta*.

**Indicaciones al encuestado:** Por favor responda las siguientes preguntas teniendo en cuenta la información solicitada, el qué hacer y la trayectoria del colectivo al que representa.

1. Información general - Ficha técnica:  
Describa por favor la siguiente información:

- Nombre del grupo o colectivo:
- Integrantes:
- Año de Fundación:
- Motivo de fundación:
- Objetivo del colectivo:
- Ubicación geográfica:
- Comunidad a la que impactan:

2. ¿Qué referentes conceptuales apropian como colectivo?.
3. Describa, por favor, su **Manifiesto** como colectivo. Su Filosofía.
4. ¿Cuáles son los procesos que han desarrollado? descríbalos brevemente.
5. ¿En qué consiste la Metodología de trabajo y los modelo de operación que desarrollan?
6. ¿Cómo describen el Impacto que han generado en la comunidad, orientado a la resolución de problemas, desde el qué hacer como colectivo?
7. Dentro su labor como colectivo, ¿Utilizan actividades artísticas, estéticas y culturales para el impacto en las comunidades? Si la respuesta es sí, por favor, nómbrelas y haga una pequeña reseña de ellas.
8. ¿Cuáles son los medios de Financiación y sostenibilidad del colectivo?
9. ¿Cómo describe el uso de las nuevas tecnologías en el desarrollo de la labor del colectivo y qué influencia tienen estas herramientas en su proceso de difusión?
10. El diseño centrado en el usuario se define como “La capacidad de planear y diseñar estratégicamente el impacto de las distintas acciones humanas sobre las mismas personas y desde las personas para lograr una apropiación natural de las acciones de cambio o puesta en marcha de distintos servicios, entendiendo las distintas interfaces en donde operan esos relacionamientos humanos. (Ejemplo: impactos comunicacionales sobre el territorio como interfaz de los transeúntes)”.  
¿Teniendo en cuenta la anterior definición, de qué manera considera que emplean el diseño centrado en el usuario para el trabajo con las comunidades?
11. ¿El colectivo cuenta con programas de capacitación y formación para la comunidad o para él mismo? Si la respuesta es sí, por favor, nómbrelas y haga una pequeña reseña de ellas.
12. ¿El colectivo cuenta con algún tipo de cooperación internacional? Si la respuesta es sí, por favor, nómbrelas y haga una descripción de los niveles de cooperación.
13. Proyección a corto plazo: ¿Qué van a hacer, como colectivo, en los próximos dos años? ¿Cómo se proyectan? ¿Qué proyectos tienen en marcha?
14. ¿Cómo sistematizan los procesos de las actividades que realizan como colectivo?
15. ¿Cómo gestionan el conocimiento, es decir, cómo documentan las buenas prácticas o casos de éxito?
- 16: ¿Cómo validan y resguardan la información sobre el impacto que generan en la comunidad?

17. Por favor, anote la información relevante que no esté contenida en el cuestionario y considere importante para el colectivo.

18. Escriba, por favor, los 10 conceptos con los que más se identifica (Libres). Se agruparán por asociación de conceptos para ser infovisualizados.

*5.1.2. Matriz de Necesidades Humanas de Max Neef – Colectivos.*

**\*Ver archivo anexo**

## Bibliografía

- “Brolín”, F. B. (28 de Octubre de 2014). Unloquer. (D. U. Araque, Entrevistador)
- Orbiotica* . (2014). Recuperado el 2014, de Orbiotica- Sobre nosotros: <http://www.urbiotica.com/sobre-nosotros/>
- Alonso, L. E. (1974). Estudio introductorio: La dictadura del signo o de la sociología del consumo del primer Baudrillard. En J. Baudrillard, *La Sociedad del Consumo, sus mitos y sus estructuras* (págs. 1-34). Madrid: SIGLO XXI DE ESPAÑA EDITORES, S. A. .
- Auster, P. (1992). Conversaciones de Paul Auster con S. Rodefer, J. Mallia, L. McCaffery y S. Gregory. Barcelona: Edhasa.
- Balzac, H. D. (1980). *Dime cómo andas, te drogas, vistas y comes...y te diré quién eres.* . Barcelona: Tusquets Editores.
- Barbero, J. (2009). Colombia: una agenda de país en comunicación, en Entre saberes desechables y saberes indispensables. . *Centro de competencia en comunicación para américa latina Friedrich Ebert Stiftung, Bogotá* , 18.
- Barthes, R. (1993). Semiología y Urbanismo. *La Aventura Semiológica, Paidós, Barcelona*, 257 - 267.
- Baudelaire, C. (1964). *El pintor de la vida moderna*. Nuva York: Da Capo press.
- Benjamin, W. ( (1939)). "Paris capital del siglo XIX" . *Libro de los pasajes. Ed.: Rolf Tiedemann. Trad. Luis Fernandez Castañeda, Isodoro Herrera y Fernando Guerrero. Madrid, Akal, 2005*, pág 40.
- Benjamin, W. (1972). DISCURSOS INTERRUMPIDOS” EN LA OBRA DE ARTE EN LA ÉPOCA DE SU REPRODUCTIBILIDAD TÉCNICA. *Escuela de Filosofía Universidad ARCIS*. (pág. 25). Escuela de Filosofía Universidad ARCIS.
- Benjamin, W. (noviembre de 2014). *DISCURSOS INTERRUMPIDOS” EN LA OBRA DE ARTE EN LA ÉPOCA DE SU REPRODUCTIBILIDAD TÉCNICA* . Obtenido de Escuela de filosofía de la Universidad ARCIS: <http://www.philosophia.cl/biblioteca/Benjamin/la%20obra%20de%20arte.pdf>
- Bense, M. (1978). *Breve estética abstracta* . Recuperado el octubre de 2014, de UNIVERSIDAD DE STUTTGART: [www.raco.cat/index.php/Convivium/article/download/76374/98579](http://www.raco.cat/index.php/Convivium/article/download/76374/98579)
- Campanelli, V. (9 de febrero de 2011). Vito Campanelli: “Con las redes sociales cambió el concepto clásico de la belleza”. (M. Mazzei, Entrevistador)
- Campanelli, V. (2011a). *Web Aesthetics*. Belginman: Publishers, Rotterdam.

- Cantor, C. (3 de Noviembre de 2014). LabSurLab. (D. U. Araque, Entrevistador)
- Castro, E. (2004). *El vocabulario de Michel Foucault: un recorrido alfabético por sus temas, conceptos y autores*. Universidad Nacional de Quilmes.
- Chesbrough, H. (2003). *Open Innovation. The new imperative for creating and profiting from technology*. Harvard Business School Publishing Corporation.
- Chesbrough, H. (2011). *Entrevista a Henry Chesbrough*. Obtenido de Revista InnoVaMas # 7 Pág. 8-10: [http://www.revistadeinnovacion.com/revistas/revistainnovamas\\_07.pdf](http://www.revistadeinnovacion.com/revistas/revistainnovamas_07.pdf)
- Collective, I. (Febrero de 2013). *ICT4D the sustainable use of ICTs to enable poor and marginalised communities to use the potential of ICT to transform their lives*. Recuperado el septiembre de 2014, de <http://www.gg.rhul.ac.uk/ict4d/Collective.html>
- Cuadra, A. (2007). "La obra de arte en la época de su hiperreproducibilidad digital". Disponible en el ARCHIVO del Observatorio para la CiberSociedad. Recuperado el 14 de Julio de 2014, de <http://www.cibersociedad.net/archivo/articulo.php?art=227>
- Daniel, R. (Noviembre de 2014). Unconvention . (D. u. Araque, Entrevistador)
- Dawkins, R. (1993). *El gen egoísta: Las bases biológicas de nuestra conducta*. Barcelona: SALVAT.
- Debray, R. (1995). "Maquinas de comunicar" Pierre Schaeffer. *Introducción a la Mediología, Paidós Comunicación 125.*, 17.
- Delgado, M. (1999). *El Animal Público*. Barcelona: Anagrama.
- Evanko, T. (22 de Octubre de 2014). Casa tres parios. (D. U. Araque, Entrevistador)
- Fernández-Simal, I. (2011). *BMW*. Recuperado el 2 de octubre de 2014, de BMW: [http://www.bmw.com.co/showroom\\_latin\\_america/es/newvehicles/mseries/m3seda n/2014/showroom/index.html](http://www.bmw.com.co/showroom_latin_america/es/newvehicles/mseries/m3seda n/2014/showroom/index.html)
- Gartner. (2012). *Gamificación. El negocio de la diversión* . BBVA.
- Gartner, H. (2001). *Estructuras de la Mente. La Teoría de Las Inteligencias Múltiples*. Cataluña: FONDO DE CULTURA ECONÓMICA.
- Gómez, J. J. (2010). *Paroxismos de las identidades amnesias de las memorias.*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia .
- Gómez, J. M. (2010). *Paroxismos de las identidades amnesias de las memorias*. Bogotá: Universidad Nacional de Colombia.
- Gumbrecht, H. U. (2014). ¿Una universidad futura sin humanidades? *Inmediaciones de la comunicación - ISSN 1510-5091 - vol. 9 - N° 9* , 117-141.

- Heidegger, M. (1994). Construir, habitar, pensar, Traducción de Eustaquio Barjau. *Conferencias y artículos, Ediciones del Serbal, Barcelona*, p.127-142.
- Heidegger, M. (1994a). La pregunta por la técnica. Traducción de Eustaquio Barjau. *Conferencias y artículos, Ediciones del Serbal, Barcelona*, pp. 9-37.
- Hincapié, G. (12 de Noviembre de 2014). Tecnoayudas. (D. U. Araque, Entrevistador)
- Holguín, C. (27 de OCTubre de 2014). Centro Cultural Moravia. (D. u. Araque, Entrevistador)
- Jameson, F. (1996). *Teoría de la postmodernidad*. Madrid: Editorial Trotta.
- Joseph, I. (2002). *El transeúnte y el espacio urbano*. Barcelona : Editorial Gedisa.
- JÜNGER, E. (1981). *Heliópolis: Visión retrospectiva de una ciudad* . Barcelona: Seix Barral Biblioteca Breve .
- Kacowicz, A. (1999). Regionalization, Globalization and Nationalism: Convergent, Divergent, or Overlapping? in *Alternatives*, vol. 24, n. 4, oct-dez, 527-555 .
- Kuklinski, H. P. (2010). *Geekonomía. Un radar para producir en el postdigitalismo*. Barcelona: Publicacions I Edicions.
- LabSurLab. (2011). *LabSurLab*. Recuperado el Septiembre de 2014, de LabSurLab: <http://www.ibermuseum.org/es/boas-praticas/labsurlab-encuentro-mundial-de-laboratorios-de-medios/>
- Lanier, J. (2010). Traducción: “Lo más importante de una tecnología es cómo ésta cambia a las personas”. . *You Are Not a Gadget. Penguin* .
- Leroi-Gourhan, A. (1943). *L'évolution des techniques, vol. 2:*. París: Millieu et technique.
- Leroi-Gourhan, A. (1977). *El gesto y la palabra*. Caracas: universidad Central.
- Leroi-Gourhan, A. (1977). Introducción a una paleontología de los Símbolos. El Gesto y la Palabra. Caracas, Venezuela: Universidad Central de Venezuela Caracas.
- Leroi-Gourhan, A. (1977a). Esbozo del Arte. *El Arte y el Hombre, Tomo 1. Fournier, S. A.*, 35.
- Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?* Barcelona: Paidós.
- Lévy, P. (2004). *Inteligencia colectiva: Por una antropología del ciberespacio* . Washington, DC.: Biblioteca virtual em saúde.
- M, N. (1997,2001). *El cultivo de la humanidad*. Santiago de Chile.
- Manovich, L. (2013). *Software Takes Command*. New York : Bloomsbury Academic.
- Marinetti, F. T. (2007). *El manifiesto Futurista*.

- Markowski, M. P. (2012). *Powszechna rozwiázlosc*. Polonia: Amazon.
- Maslow, A. (1943). *Una teoría sobre la motivación humana*.
- Maslow, A. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review*. vol 50 (4) julio., 370-393.
- Masuda, Y. (1980). *La Sociedad de la Información como sociedad post-industrial*. Tokio: Institute for the Information Society.
- Morada, C. (2013). *Colectivos: Creación y perseverancia*. Medellín.
- Moravec, J. W. (2011). *Desde la sociedad 1.0 a la sociedad 3.0 en Aprendizaje Invisible*. Barcelona: Universitat de Barcelona.
- Moravia, C. C. (2011). *Centro Cultural Moravia*. Recuperado el 3 de Julio de 2014, de Centro Cultural Moravia: <http://arqa.com/editorial/medellin-r/centro-de-desarrollo-cultural-moravia>
- Neef, M. M. (1993). *Desarrollo a Escala Humana*. Montevideo: Editorial Norban - Comunidad.
- Nietzsche, F. (1990). *Sobre verdad y mentira en sentido extramoral*. Madrid: Tecnos.
- Palau, L. A. (2004). Algunos aspectos intelectuales de la paleontología de Leroi-Gourhan. *Revista Coherencia número 1 julio- diciembre, Univesidad Eafit*, 9.
- Pardo, J. L. (1992). *En Introducción: El espacio del pensamiento. Las Formas de la exterioridad*. Valencia : Editorial Pre-Textos.
- patios, C. t. (2014). *Casa tres patios*. Obtenido de Casa tres patios: <http://casatrespacios.org/>
- Platón. (2000). “*Critias*”, Trad. Francisco Lisi y Carlos García Gual, en: *Diálogos VI*. Madrid: Gredos.
- Randall, J. H. (1926, 1940). *The Making of the Modern Mind: A Survey of the Intellectual Background of the Present Age*. Nueva York: Columbia University Press.
- Reyna, A. W. (1960). Jean-Paul Sartre, Martin Heidegger: Sobre el humanismo. *Über den Humanismus, Sur, Buenos Aires*, 93-94.
- Rinessi, E. (1996). *Carta d'Alambert*. Santiago de Chile: Libros Arcis Lom.
- Rocca, A. V. (2008). Sloterdijk: Antropología de las comunicaciones, concierto de transferencias e historia de la fascinación de proximidad. *La lámpara de Diógenes, revista de filosofía. Números 16 y 17*, pp. 119-135.
- Rocca, A. V. (2011). SLOTERDIJK: BIOPOLÍTICA, POSTHUMANISMO Y ARQUITECTURAS DE LA ESPUMA. *Filosofía 360 Goethe – Institut* (pág. 16). Madrid: Universidad Andrés Bello - Universidad Complutense de Madrid.
- Rozzo, G. (6 de Enero de 2015). Colegio Loyola. (D. U. Araque, Entrevistador)

- Schumacher, J. (2010). *Alcotra Innovation project: Living Labs. Definition, Harmonization Cube Indicators & Good Practices*. Alcotra.
- Sloterdijk, P. (2001). *Antroposmodernos*. Recuperado el 2 de Septiembre de 2014, de Antroposmodernos: [http://antroposmoderno.com/antro-version-imprimir.php?id\\_articulo=782](http://antroposmoderno.com/antro-version-imprimir.php?id_articulo=782)
- Sloterdijk, P. (2007). En *Poética del Comenzar, Venir al Mundo, Venir al Lenguaje*. . *Pre-textos*, 52.
- Sloterdijk, P. (2008). *Actio in distans*. Sobre los modos de formación teleracional del mundo. . *Revista Nómadas*. Número 28, 22-33.
- Unconvention. (2012). *Unconvention*. Recuperado el 3 de junio de 2014, de Unconvention: <http://unconventionhub.org/manifesto>
- UN-HABITAD, ACI, BID, MEDELLÍN OBRA CON AMOR. (2011). *Laboratorios Medellín, Catálogo de diez prácticas vivas*. Medellín: Mesa Editores.
- UN-HABITAT. (2004). *¿Qué es y cómo se hace el presupuesto participativo? 72 respuestas a Preguntas Frecuentes sobre presupuestos Participativos Municipales*. Quito: AH Editorial.
- Vanegas, G. (28 de Octubre de 2014). Bpp La Loma. (D. U. Araque, Entrevistador)
- Vargas, G. M. ( 2003). El Juego Ideal . *Revista El Orador*. Año 9, No 10, Octubre, 123-138
- Yusef Hassan Montero; Sergio Ortega Santamaría. (s.f.). *Informe APEI sobre Usabilidad*. Recuperado el Agosto de 2014, de <http://www.nosolousabilidad.com/manual/3.htm>