

# Artefactuar: Holones, alquimia, intersticios y otras metáforas para pensar, (re)diseñar, transformar y/o potenciar dinámicas culturales con artefactos digitales, entre otros

Offray Vladimir Luna Cárdenas

[offray@riseup.net](mailto:offray@riseup.net)

En este escrito propongo una agenda de investigación personal para ser realizada en el doctorado en diseño y creación de la Universidad de Caldas durante mis estudios en el mismo. Apelo para esto a varias metáforas: la de holones, para apreciar la complejidad, la de la alquimia, como el proceso en el cual el alquimista intentando cambiar otro objeto se cambia a sí mismo y también propongo la idea de lo fronterizo, el camino y lo intermedio, como un lugares de exploración, en sí mismos, para pensar en el discurso sobre los caminos en lugar de aquel sobre los destinos. Esto lo coloco en la perspectiva de las líneas de investigación del doctorado y mi investigación dentro de las mismas.

La conocida historia del alquimista, que intentando transmutar el plomo en oro, en realidad buscaba como fin último la transmutación de sí mismo, nos ha pasado a todos en alguna medida. Pudo haber sido después de que reparamos la bicicleta o el auto donde aprendimos a manejar, o con un proyecto del colegio cuando una comprensión que el mismo nos dió, nos transformó, o simplemente cuando cambiamos una receta, luego de que ellas nos enseñaron a cocinar. El hecho es que, como la escuela de la cognición distribuida sostiene, los artefactos nos cambian y poder cambiar los artefactos que nos cambian es, entonces, un acto de alquimia, una forma de decidir sobre nuestro destino, de transmutarnos a nosotros mismos. Llamaré a este proceso artefactuar.

Un “material” del que están hechos los artefactos, que se prestarían particularmente para aquel proceso de transformarnos a través de la transformación los mismos, sería el digital, pues así como las propiedades del acero evocan nobleza, las propiedades maleables, abundantes e interconectables de lo digital evocan un ethos de reconfiguración, generosidad<sup>1</sup> e interrelación, que propiciarían la transformación y el *bootstrapping*<sup>2</sup> de nosotros mismos como individuos y de nuestras dinámicas culturales y colectivas. Esta alquimia individual y colectiva, a pesar de sus posibilidades, está aún por liberar su promesa, pero creo que estamos ante una convergencia única para que lo haga.

La exploración y diseño de otras realidades es algo que, como indicaba Wolfgang Schäffner en su texto *Desing turn*, ya está ocurriendo en las ciencias naturales y en la ingeniería, por supuesto, en el diseño. Y las ciencias sociales se quieren sumar pronto a este viraje, para no sólo analizar lo que fue, sino sintetizar lo que podría ser. Sin embargo, debido a la intensión de estudiar la relación entre el creador y lo creado, entre el autor y la obra y sus impactos en los colectivos, el arte es también una forma de exploración necesaria. Es decir que el tetraedro modificado constituido por la ciencia (natural y social), el arte, la ingeniería y el diseño, nos da un mirador y un lugar de acción para nuestra metáfora de la alquimia individual y colectiva, para el artefactuar, que incluye y pone a dialogar, entre otros, las teorías como la de los sistemas multiagente, los desarrollos postvigotskianos (Gavriel Salomon et al), las comunidades de práctica (Etienne Wenger et al), los artefactos frontera y colectivos híbridos (Susan Leigh Star) y el arte desde su perspectiva de *performancia* social comunitaria. Desde allí podemos entender, (re)diseñar, transformar y/o

---

1 La generosidad no es único correlato de la abundancia, sino que ésta se manifiesta en su diversidad de muchas maneras que traerían consigo otros ethos como el de la inclusión, sin embargo a fin de no hacer este escrito muy largo se hizo un recuento no exhaustivo de las características de lo digital y sus correlatos.

2 Un proceso por el cual un sistema “carga” a otro de mayor complejidad que lo reemplaza.

potenciar dinámicas culturales con artefactos digitales, gracias a las propiedades ya mencionadas de los mismos, pero no exclusivamente con ellos.

Otros factores se suman a esta convergencia. En particular los referidos a las dinámicas entre pares (p2p), que configuran otras formas de producción o creación de valor, de gobernanza o toma de decisiones y de propiedad (Michael Bawens et al). Este fenómeno global se origina, desde los comienzos de nuestra historia, en lo análogo, pero es potenciado ahora por lo digital, de modos exponenciales, al punto tal que entran en confrontación con los sistemas hegemónicos de gobernanza, producción y propiedad conocidos. Las dinámicas p2p están en la librecultura, que se inicia en el software libre, pero luego se extiende a los contenidos abiertos y tiene correlatos<sup>3</sup> en prácticas educativas y tecnosociales potenciadas desde ésta, pero también se evidencian dichas dinámicas en iniciativas de diseño comunitario y participativo, que pueden producir desde portales de narrativa digital<sup>4</sup> hasta carros (más) ecológicos<sup>5</sup>.

Tenemos, entonces, un escenario diverso, multifocal e interconectado, donde hacer nuestras exploraciones alquimistas, desde nuestro tetraedro modificado. Y entonces nos enfrentamos a la pregunta por cómo realizar esta exploración. Para esto quisiera proponer otro viraje, un cambio de foco, de un discurso sobre los destinos a un discurso sobre los caminos. En complemento a los lugares proféticos (la web “2.0”, la web semántica, el paradigma objetual), propongo recorridos eclécticos, que se encarguen de explorar los intersticios, los lugares intermedios, los objetos frontera y los colectivos híbridos y sus mezclas. En este cambio de énfasis se da una especie de serendipia, que toma cuerpo en la propuesta *el proceso como producto*. Se busca entonces indagar y auspiciar detonantes del artefactuar, para preguntarnos sobre el mismo, tanto en los individuos como en colectivos, y crear memorias orgánicas y vivas de éste. Esta memoria está entendida desde la dualidad de Wenger de cosificar y participar de la práctica (en este caso la del artefactuar) y por tanto son cosificaciones del mismo, no forzosamente referidas al pasado.

Creo que ya hay algunos detonantes del artefactuar ubicados en la construcción de nuestro discurso sobre los caminos, los lugares intermedios y las fronteras, pero también hay otros que se pueden presentar a través de otras metáforas. Para esto quisiera apelar al concepto de holón<sup>6</sup>, algo que es un todo, funcional en sí mismo, y también una parte, a la vez, de un todo mayor. Es una forma en que el universo lidia con la complejidad. Hay, entonces, una jerarquía de holones que va desde los átomos, a la molécula, a la célula, al tejido, al órgano, al organismo, al colectivo. Y es la interacción de varios holones en su propio nivel lo que configura holones en el siguiente nivel de complejidad. Indagando por la interacción de los átomos podemos construir comprensiones sobre las moléculas, pero sabemos que los holones del nivel superior no pueden ser reducidos a simples agregaciones en el nivel anterior. Lo emergente nos lo impide y la complejidad se revela en su propio nivel, con epifenómenos originados en el nivel anterior, que frustran cualquier intento reduccionista.

Podríamos usar el *zoom* para preguntarnos por los cambios de escala en nuestro artefactuar. ¿Qué ocurre con el individuo, con el colectivo al que pertenece, con el supra-colectivo al que éste último pertenece?, pero también ¿qué ocurre con las interacciones en cada nivel: entre individuos, entre colectivos? Para esto tendremos que preguntarnos por la parte y el todo, desde las prácticas que establecen los cambios de escala y los lugares intermedios entre un holón y otro en el mismo nivel de complejidad. Para el caso de lo socio-cultural, estos lugares intermedios pueden ser holones en sí mismos o, a falta de un mejor nombre, interacciones, condiciones de campo (en el sentido de la

---

3 Los correlatos de la libre cultura ahondan también en un discurso político. Al hacer el código disponible y usar el copyright para, desde el marco legal de este, proponer el copyleft, se está estableciendo una postura política que deconstruye las relaciones de poder. Este discurso continúa con movimientos como Libre Society y CopySouth y aunque no es este escrito el lugar para adentrarnos en esta trama, sí vale la pena resaltar el discurso político de la misma y que estamos sólo considerando la punta del iceberg.

4 [www.narratopedia.net](http://www.narratopedia.net)

5 <http://ecars-now.wikidot.com/>

6 del griego ὅλον, *holon* forma neutra de ὅλος, *holos* “todo”

física): la edumática, como interdisciplina, por ejemplo, es un lugar en sí mismo, pero también un lugar de tránsito entre la informática y la educación y mientras algunos la habitaran como frontera, otros la usarán como lugar de paso, y a su vez, la edumática como espacio interdisciplinar, está determinada por interacciones entre los actuantes, por las condiciones de campo.

Propongo, entonces una serie de lugares de encuentro, de caminos, de objetos frontera y de colectivos híbridos concretos dónde hacer esta indagación por el artefactuar, durante el curso de mi doctorado. Por su naturaleza, allí se mezclan lo digital y lo análogo y lo cercano y lo distante, entre otras hibridaciones y nodos. Entre ellos están: La Universidad de Caldas, La Universidad de Berlin y el Instituto Tecnológico de Illinois, como instituciones donde co-construir este relato, en virtud de sus convenios interinstitucionales, pero sobre todo sus preocupaciones compartidas, desde la academia, por el diseño como transdisciplina; Narratopedia, Gnoosférica y holOnica como lugares digitales y colectivos, que comparten personas, preocupaciones e infraestructuras y de las cuáles he participado en el diseño y construcción de sus dinámicas; El Medialab El Prado (España), V2, Waag Society (Holanda) para entender y apreciar la relación entre arte y tecnología (digital) desde la idea de *performancia* social; Maloka y la Universidad Javeriana, en Bogotá, pueden estar también en esta lista, en la medida en que se exploran infraestructuras y dinámicas para artefactuar y tienen intensiones de realizarlas de manera más sostenida. Esta lista no es exhaustiva, ni inmutable. Pueden haber nuevos cruces, lugares y colectivos incluidos o excluidos. Pero da cuenta de mis intensiones investigativas durante el doctorado. La metodología propuesta es la de investigación acción participativa<sup>7</sup>, a partir de experiencias nuevas que puedan surgir, o las que ya están en curso, como los portales digitales mencionados o el doctorado mismo, con estadías en el extranjero itinerantes que pueden ir entre medio año o año y medio. La intensión es indagar por el artefactuar, caracterizarlo, diseñarlo y se pretende que el tetraedro propuesto nos de el mirador y lugar de acción para esto. Las caracterizaciones pueden dar lugar, entre otros, a teorías, modelos y/o diseños con correlatos culturales y artefactuales (por ejemplo en mi tesis de maestría propuse un modelo computacional cognitivo de resolución colectiva de problemas, con correlatos en prácticas y diseños educativos, que mezclaba teorías cognitivas postvigotskianas y sistemas multiagentes). Se espera que la investigación tenga impactos al interior de las instituciones y colectivos donde se realiza, en el transcurso de esta y no sólo hasta el final con la entrega de resultados, pero también que lo haga en el grueso de la sociedad, a partir de la experimentación, caracterización diseño y propuesta misma del artefactuar, propiciando nuevos colectivos híbridos, artefactos frontera, fortaleciendo los existentes, donde halla lugar y las comprensiones sobre los mismos, para así facilitar el acto de alquimia concertada, dialógica y colectiva sobre este mundo compartido.

---

7 Como la transformación en la interrelación entre individuos, artefactos y colectivos es clave en esta indagación se espera tomar algunas “instantáneas” de los lugares, artefactos y colectivos durante la investigación para apreciar cómo se dió esta transformación y los estados por los que pasó.