



FACULTAD DE
ARTES Y
HUMANIDADES



CODISEÑAR AUTONOMÍAS: ARTEFACTOS DIGITALES AMOLDABLES, HACKTIVISMO Y CIUDADANÍAS

Doctor Offray Vladimir Luna Cárdenas

Director de tesis: Doctor Adolfo León Grisales Valencia

Línea de investigación: Interrelación diseño, arte, ciencia y tecnología

Introducción: Artefactos híbridos, discursos cenagosos y lugares propios

¿Cómo cambiamos los artefactos digitales que nos cambian? Esta es la pregunta que inspiró la investigación que este escrito presenta y para abordarla se creó y jalonó una dinámica de modificación recíproca entre una joven comunidad de práctica, en el hackerspace HackBo¹, en Bogotá Colombia, y un artefacto digital amoldable y versátil, llamado Grafoscopio² (en el cual fueron escritas varias borradores del presente texto y varias de sus visualizaciones), a través de un conjunto de encuentros recurrentes, con formato de taller-hackatón, llamado Data Week³ y unos encuentros más ágiles, llamados Data Rodas, entre otros momentos y espacio de encuentros análogos y digitales.

Obsérvese que la pregunta no supone una independencia entre la tecnología digital y el ser humano, sino que, por el contrario, reconoce que tecnología y humanidad se encuentran ampliamente enmarañadas y entrecruzadas. Nacemos a un mundo preexistente en el que la

¹ <http://www.hackbo.co>

² <http://mutabit.com/grafoscopio/>

³ <http://mutabit.com/dataweek/>



FACULTAD DE
ARTES Y
HUMANIDADES



tecnología nos es dada y configura mucho de nuestro cotidiano y maneras de pensar alrededor del mismo, pero también en uno donde podemos cambiar la tecnología. En dicha posibilidad de reconfiguración mutua subyacen relaciones de poder que vale la pena deconstruir y repensar, particularmente frente a medios blandos como los digitales y específicamente sus infraestructuras de software, que permean cada vez nuestros hábitos e invisibilizan las relaciones de poder existentes y reconfigurables⁴

La investigación da cuenta de esta dinámica de modificación recíproca entre artefacto y comunidad, de los enfoques teóricos para apreciarla y jalarla (investigación desde el diseño, sistemas autopoieticos), del hábitat de dicho problema y su contexto (la contracultura hacker y sus recontextualizaciones en un lugar del Sur Global) y de cómo se llegó a dicha dinámica, en una aproximación informada etnográficamente, que rastrea en las huellas dejadas en y por la comunidad, las primeras intuiciones y los diálogos entre tradiciones y prácticas computacionales en dicho contexto (software libre y de código abierto, el Dynabook y sus encarnaciones en Smalltalk y Pharo, la investigación abierta y reproducible, la escritura y documentación interactiva, la visualización y el activismo de datos).

Esta tesis es un artefacto híbrido con distintos niveles de coacción y diversas presentaciones. Por una parte es textual, por otra parte es visual. Unos elementos son software, habitando un “mar de objetos”, como dirían en la comunidad de Pharo, otros recurren a la naturaleza lineal del texto escrito y otros se conectan con sitios web, repositorios de código y narrativas de comunidades que habitan, tanto espacios analógicos y cara a cara, como digitales y virtuales. Es un artefacto que intenta favorecer un mejor el metabolismo cognitivo, no sólo desde lo visual, como diría Bonsiepe [2000], sino desde la comprensión de los ingredientes y cómo están articulados. Pero es sobre todo una provocación para el lector, a intentar con sus propios

⁴ La primera parte de la tesis hablará de la dualidad estructura-agencia, que precisamente da cuenta de esa interdependencia entre un mundo que humano al que nacemos y nos humaniza de alguna manera, con estructuras y patrones preexistentes y perdurables, pero que también es modificable por nosotros.



FACULTAD DE
ARTES Y
HUMANIDADES



DOCTORADO EN
DISEÑO
y creación

objetos no hegemónicos de conocimiento, sus propios artefactos impuros o acompañarnos en la (de)construcción de los que estamos (des)armando.

Este texto, y los artefactos digitales y prácticas asociadas constituyen así de un lugar ecléctico, que se configura como nodo, nudo y puente, con importantes consecuencias prácticas: si podemos cambiar los artefactos que nos cambian, podemos decidir sobre nuestros cambios futuros, agenciando autonomía y autodeterminación y posibilitando la construcción más plural de un mundo compartido.

Espero que el lector/explorador encuentre múltiples lugares de ingreso y diálogo para construir juntos. Con suerte elegirá varios de ellos, en este texto, en el software y visualizaciones que se crearon para esta investigación, en los espacios hackers y los talleres y encuentros cara a cara que acompañan la experiencia y se siguen realizando al momento de este escrito, en los espacios de participación y memoria virtual que le son complementarios. Un lector/explorador ideal no sólo se conformará con este texto, sino que combinará esas múltiples formas de ingreso y diálogo y con algo de suerte nos encontraremos en ellas.

La invitación queda abierta.