

# Una revisión de prácticas educativas expandidas de la ciudad de Medellín\*

Alejandro Uribe Zapata<sup>1</sup>  
Universidad de Antioquia (Colombia)

*Recibido: noviembre 11 de 2016 – Revisado: febrero 15 de 2017 – Publicado: abril 23 de 2017*

---

Referencia norma APA: Uribe-Zapata, A. (2017) Una revisión de prácticas educativas expandidas de la ciudad de Medellín. *Rev. Guillermo de Ockham*, 15(1), 139-148. doi: <http://dx.doi.org/10.21500/22563202.2757>

---

## Resumen

Este artículo, dividido en cuatro apartados, sintetiza una serie de prácticas educativas expandidas de la ciudad de Medellín, Colombia. En el primer apartado se define el concepto de práctica educativa expandida. El segundo explora una serie de iniciativas locales que podrían entrar en esa categoría. En el tercero se introducen dos conceptos similares cercanos a estas prácticas, y en el cuarto se presentan las conclusiones de este recorrido.

**Palabras clave:** Educación expandida, cultura digital, laboratorios ciudadanos, prácticas artísticas colaborativas.

## A review of expanded educational practices of the Medellin city

### Abstract

This paper summarizes a series of extended education practices in the city of Medellín, Colombia. Four main issues are presented as follows: First, the concept of expanded education practice is defined. Secondly, we explore some local projects which might be considered as expanded education initiatives. Then, two other related concepts are introduced. Finally, we share some conclusions regarding this research path.

**Keywords:** Expanded education, digital culture, collaborative art practices, citizen labs.

---

\* Este artículo es una versión resumida y modificada de uno de los capítulos que forman parte del trabajo *El hilo de Ariadna: concepto y prácticas de educación expandida*, llevado a cabo en el marco de los estudios de Doctorado en Educación, línea de investigación Educación y TIC, en la Universidad de Antioquia.

1. Graduado de Filosofía y de la Maestría en Educación de la Universidad de Antioquia. Candidato a doctor en Educación de la misma institución. Miembro del grupo de investigación Didáctica y Nuevas Tecnologías.

## Introducción

La educación expandida es una noción poco posicionada en la academia y sin pretensiones normativas o prescriptivas. Es más una idea provocadora de origen festivo y una invitación a reflexionar sobre la educación en el contexto de la cultura digital, que un esquema ordenado o un modelo funcional que se pueda aplicar a rajatabla en diversos escenarios educativos. Por ello, las diversas definiciones que se han ofrecido al respecto son tentativas deliberadamente flexibles y siempre predispuestas a la reelaboración. Para la muestra, basta leer las propuestas por Freire (2012), Díaz, Gil y Jiménez (2010) y Fonseca-Díaz (2011) para ver la multiplicidad de matices al respecto.

Para efectos expositivos, nuestra postura, fruto de la mezcla de esas ideas y de la experiencia en campo, entiende que las prácticas expandidas se caracterizan por 1. considerar aspectos de la educación no formal e informal; 2. reciben un influjo marcado de la denominada cultura digital; 3. promueven dinámicas interdisciplinarias, particularmente del ámbito de las artes y las ciencias; 4. apuestan por iniciativas públicas abiertas a la ciudadanía; 5. tienen un carácter marginal, periférico y representan en diversas ocasiones la antípoda de la formal y reglado, y 6. abogan por lo participativo, lo procesual y lo experiencial, antes que por lo magistral, los productos y lo artificial (Uribe, 2015).

Por las expuestas al principio, los escasos ejercicios de revisión al respecto se han basado preferencialmente en la experticia de los autores antes que en una revisión de la literatura académica, ya que el concepto y las prácticas de educación expandida no tienen relevancia en una tradición universitaria fácilmente reconocible ni en un corpus teórico claramente delimitado. En suma, se trata de un concepto marginal sin posicionamiento en los círculos universitarios a pesar de ser acogido de manera implícita y explícita, por una serie de iniciativas variopintas.

Sin embargo, el problema que se deriva radica en que hay prácticas que no han aparecido en las diversas revisiones. Sin ser exhaustivos, a nivel internacional se puede

mencionar el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona (CCCB)<sup>2</sup> y su aparte específico en su página web dedicado a la educación expandida<sup>3</sup> o la red internacional de *Arts Collaboratory*,<sup>4</sup> que se enfoca en prácticas artísticas, procesos de cambio social y trabajo con comunidades más allá del campo del arte. A nivel latinoamericano, se podrían mencionar los proyectos presentes en tres intentos recientes de cartografía—algunos en marcha todavía— que ilustran por una parte, lo complejo que resulta identificar estas prácticas cada vez más recurrentes, y por la otra, el creciente interés que despierta este ejercicio de caracterización. Nos referimos a los mapeos colaborativos que se trataron de desarrollar hace poco en Brasil en el marco de un proyecto denominado *RedeLabs*,<sup>5</sup> por un grupo de personas cercanas al movimiento *maker* y *hacker* alrededor del mundo denominado *Grupo Ananse*<sup>6</sup> y el ejercicio liderado en la actualidad en diversas ciudades iberoamericanas por el Vivero de Iniciativas Ciudadanas (VIC)<sup>7</sup> con la Secretaría General Iberoamericana (Segib)<sup>8</sup> en convenio con diversas entidades locales.

En todos los casos se emplearon categorías que si bien coincidían en algunos puntos diferían en otros. Redelabs se enfocaba en laboratorios experimentales de cultura digital ubicados en Brasil. El grupo Ananse discrimina en categorías amplias y abarcadoras, tales como espacios tecnológicos alternativos, *biohacklabs*, clústeres de innovación, festivales o eventos, *fab labs*, galerías, *hubs*, espacios de incubación, *makerspaces/hackerspaces* y lugares ecológicamente sostenibles, mientras el mapeo voluntario y autogestionado del VIC incluye temáticas que van desde el arte urbano y la cultura libre, pasan por la economía colaborativa y la movilidad sostenible y llegan al punto que nos interesa, a saber, la educación expandida. En cualquier caso, lo precedente ilustra que hablamos de cientos de iniciativas ausentes en revisiones previas que no tendrían sentido copiar y pegar acá.

Este marco conduce a una aporía: se acepta la importancia de reconocer diversas prácticas educativas expandidas no inscritas en la literatura académica, pero en simultánea se reconoce la imposibilidad de caracterizarlas sin margen de error debido a que no hay una matriz de valoración rígida para ellas. Como bien decía Freire (2012), este tipo de iniciativas ya se dan, así reciban otro nombre

2. Véase <http://www.cccb.org/es/>

3. Véase <http://blogs.cccb.org/lab/es/category/tema/educacio-expandida/>

4. Como dato complementario, a esta red pertenece Platohedro, uno de los colectivos de la ciudad mencionados. Véase <http://www.artscollaboratory.org/>

5. Véase <http://redelabs.org/>

6. Véase <http://www.anansegroupp.com/mapping.html>

7. Véase <http://viveroiniciativasciudadanas.net/>

8. Véase <http://segib.org/>

y quizás la única utilidad de un ejercicio de identificación de prácticas y estrategias de este corte sea el de ponerlas como contraejemplos de lo que pasa en la esfera educativa formal, en el sentido de que hay fuentes de aprendizaje más allá de la escolaridad y formatos pedagógicos que se alejan de lo habitual.

En nuestro caso, muchísimas prácticas educativas—incluso en ámbitos formales escolarizados—cumplirían con varios de los requisitos mínimos mencionados (hibridez entre lo no formal e informal; *ethos* de la cultura digital; conexión con otras disciplinas; carácter público y contestatario; naturaleza satelital y periférica; concepción participativa, experiencial y política de lo educativo). Empero, al no haber una categoría unívoca inmune a la polémica, tales iniciativas resultan difíciles de rastrear por ubicarse en los márgenes, tener una naturaleza esporádica y excesivamente contextual y ser catalogadas de múltiples maneras (laboratorios, colectivos, talleres, iniciativas ciudadanas y *makerspace/hackerspaces*, entre otros).

El ejercicio que sigue adolece de ese, si se quiere, problema: será contextual, circunscrito a la ciudad de Medellín y atado a esta temporalidad, digamos año 2016. Aunque esto último puede sonar banal, es preciso recordar que muchas de estas iniciativas, dada su propia naturaleza, podrían estar inactivas o mutar en el futuro cercano. De hecho, eso fue lo que pasó con las reseñadas en otras revisiones (Díaz & Freire, 2012; Fonseca, 2011).

## Prácticas

Como se ha insinuado, el proyecto de la aquí denominada educación expandida, no está en la escolaridad en general ni en las admiradas, necesarias y crecientes iniciativas de esa inmensa minoría que algunos autores denominan profesores *INprendedores* (Lara, 2011); esto es, actores de cambio inscritos en el sistema, pero con deseos de poner en tensión las bases históricas, metodológicas y organizativas sobre las que se erige la lógica escolar. Más bien, esta denominación de expandida aplica mejor para enmarcar iniciativas que tienen una filia con lo que Lafuente y Lara (2013) llaman aprendizajes y prácticas procomunales; laboratorios ciudadanos (Ballon, Pierson, & Delaere, 2005; Westerlund & Leminen,

2011); prácticas de activismo cultural y resistencia desde la perspectiva de los movimientos del *software* libre y de código abierto (Ballon, Pierson, & Delaere, 2005; Westerlund & Leminen, 2011) y nosotros prácticas educativas expandidas.

Dos publicaciones en Medellín han recogido varias iniciativas ciudadanas e institucionales que se están llevando a cabo en la ciudad, al tiempo que reflexionan sobre diversas temáticas asociadas a la cultura digital, el arte y el activismo, entre otros. Tales publicaciones no nacieron en la academia y son prácticamente invisibles en los espacios de consulta paradigmáticos de la escolaridad universitaria formal. Así, tales publicaciones, que tienen un marcado espíritu *fanzine*, entrarían en el terreno de la literatura gris; esto es, referentes que circulan preferiblemente por internet pero no por canales comerciales tradicionales (librerías, por ejemplo) o académicos en un sentido universitario (bases de datos, por ejemplo). Para un externo a cualquier campo del saber, como es nuestro caso, esta literatura presenta serios problemas de acceso, ya que su producción es limitada, está dirigida a un público específico y no siempre se ciñe a las normas de control bibliográfico.

La primera publicación es *labSurlab + Cooperaciones*<sup>9</sup> (Jaramillo Vélez & Duque, 2012). Allí se habló sobre *labSurlab*, un encuentro que se hizo primero en la ciudad de Medellín en el 2011 en el Museo de Arte Moderno (Mamm) y un año después en el Centro de Arte Contemporáneo de Quito,<sup>10</sup> en Ecuador. El objetivo era crear una red de laboratorios de medios (*medialabs*), pero con sabor e identidad iberoamericanos, poner en tensión esos términos inicialmente extranjeros (léase *labs*, *medialabs*, entre otros), rescatar formas de nombrar más cercanas al sur, consolidar lazos entre personas y colectivos que trabajan temáticas similares alrededor del arte, la tecnología y la comunidad y reflexionar sobre la tecnología y sus usos mediante procesos de experimentación contextualizados y focalizados. Para ello participaron artistas, activistas sociales, diseñadores, entre otros; se creó un mapa<sup>11</sup> de América del Sur y Centroamérica con iniciativas asociadas a asuntos de tecnología, arte, diseño, entre otros, y se generó a nivel de ciudad un grupo de trabajo denominado *Cooperaciones*. Aunque asistieron personas y colectivos

9. Hay dos fuentes adicionales que vale la pena revisar. Primero, la universidad Eafit hizo un video documental del evento que está disponible en el siguiente enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=I7RRU75BniU>. Segundo, en la página web [archive.org](http://archive.org) se encuentran varios archivos sonoros alrededor del mismo. Por ejemplo, es interesante escuchar esta reunión de preparación realizada un año antes [https://archive.org/details/LabSurlab\\_2001\\_mitin1](https://archive.org/details/LabSurlab_2001_mitin1)

10. Véase <http://www.centrodeartecontemporaneo.gob.ec/>

11. Véase <https://mapasur.wordpress.com/>

de diversas partes de Iberoamérica e incluso de Europa y Estados Unidos,<sup>12</sup> se pondrá el acento en los actores locales no institucionales, en concreto *Platohedro*,<sup>13</sup> *Un/Loquer*,<sup>14</sup> *ConVerGentes*,<sup>15</sup> *Telecentro Amigos Unidos*,<sup>16</sup> *MAMM*,<sup>17</sup> *Museo de Antioquia*<sup>18</sup> y Centro Cultural de Moravia.<sup>19</sup> En las notas al pie se sintetiza cada iniciativa y se subrayan las inactivas.

La historia de cómo nace este encuentro es llamativa. En Madrid, en el 2010, se estaba llevando a cabo *LAB-ToLAB*,<sup>20</sup> un encuentro que alberga cuatro organizaciones europeas<sup>21</sup> que se consideran a sí mismas laboratorios de medios o *medialabs*. Entre los invitados estaban dos colombianos, Alejo Duque y Alejandro Araque, que decidieron tomar riendas en el asunto cuando en el evento se empezó a hablar de precarización, una idea que entraba en conflicto con lo que se estaba viviendo en el propio evento (espacios cómodos, comidas, cervezas e incluso un cocinero particular), lo que ellos veían por sus

experiencias de vida en Europa y la realidad opuesta que viven miles de iniciativas en contextos latinoamericanos. En concreto, sobre todo en el caso de Colombia, la ausencia de lugares físicos estables para la celebración de reuniones y la necesidad de buscar alternativas económicas de comunicación apoyadas en la red, tales como canales de *chat* soportados en protocolos IRC y listas de correo. Opciones estas que incluso son accesibles para una capa reducida y relativamente privilegiada de la población en nuestro continente. Por ello, esa misma noche decidieron crear una red social en *N-1*<sup>22</sup> (Apprich, Berry Slater, Iles, & Lerone Schultz, 2013) un servicio actualmente inactivo y que tuvo su apogeo durante el movimiento ciudadano #15M en España.

La segunda publicación es en cierta forma una continuación del anterior, pero con énfasis más local: *MedeLab*<sup>23</sup> (Rojas & Bejarano, 2014). Allí se rescatan las prácticas recopiladas a finales del año 2013 en el marco

12. Entre los activos, vale mencionar por ejemplo, *PiNG* de Francia: <http://www.pingbase.net/>. *Medialab* de España: <http://medialab-prado.es/>. *Eyebeam* de los Estados Unidos: <http://eyebeam.org/>. *Hipertropico*, un grupo de investigación de la Universidad de Antioquia (Medellín) que explora la convergencia entre arte y tecnología: <http://hipertropico.webnode.es/>. La Universidad de los Niños, un programa de la universidad Eafit (Medellín) que acerca a los niños los saberes producidos en contextos universitarios a través de juegos, conversaciones y experimentaciones: <http://www.eafit.edu.co/ninos/Paginas/inicio.aspx>. Entre los inactivos, finalizados o sin ninguna información actualizada al momento de escribir estas líneas, *addsensor* de España: <http://www.addsensor.com/>. *Escuelab*, de Perú. Como su página está caída al momento de escribir esta nota al pie, comparto esta entrada que contiene información sobre el proyecto: <http://arellanojuan.com/escuelab-una-comunidad-tecnologica-en-lima/>. *DreamAddictive Lab*, de Tijuana: <http://dalab.ws/>. De Colombia, *Antena Mutante*, *GeoMalla* y *la Direkta*, al menos con los integrantes originales que asistieron al evento.
13. En la actualidad, se presentan como una plataforma creativa colaborativa que se dedica a la investigación, experimentación y la autoformación particularmente de los jóvenes, pero sin reducirse a ellos. Se inspiran en la filosofía del buen vivir y el buen conocer; asumen, en lo posible, una postura de escucha hacia otros colectivos y personas; documentan sus procesos de manera abierta y apelan a licencias libres; apuestan por dinámicas comunicativas horizontales ajenas al clásico estilo *broadcasting*; defienden las prácticas glociales; abogan por la participación y la democracia de código abierto; y promueven las tecnologías libres para la creación, publicación y distribución de contenidos. Para mayor información, véase <http://platohedro.org>
14. Si bien en su página web se presentan como un *hackerspace*, en otros espacios se han presentado como un grupo de curiosos que experimentan/juegan con las tecnologías, el arte, el reciclaje, entre otras. Los proyectos en los que participan sirven de excusa para explorar ideas emergentes, ensayar tecnologías y aprender sobre diversas temáticas. Fieles a la ética *hacker*, se inspiran en la cultura libre, estimulan el trabajo en red en línea y de manera presencial, defienden el ensayo y error de forma vigorosa, aprenden de los procesos fallidos y procuran ser transparentes con los procesos de sus proyectos. Su lista de correo es un espacio de discusión e intercambio de ideas permanente. Para mayor información, véase <http://unloquer.org/>
15. Se definen como una comunidad de práctica independiente que busca resolver problemáticas locales puntuales al tiempo que promueve el rescate de la memoria histórica y cultural de la vereda La Loma y el corregimiento de San Cristóbal en la ciudad de Medellín. Para sus proyectos, se inspiran entre otros en la cultura libre, el periodismo ciudadano y comunitario, las huertas comunitarias, los laboratorios ciudadanos, el trabajo en red y la cartografía social. Véase <https://comunidadconvergentes.wordpress.com/>
16. Parecen estar inactivos. O al menos esa lectura surge a partir de los nulos movimientos que reportan su página web y sus medios sociales. Véase <http://corporacionamigosunidos.es.tl/>
17. Esta es la primera de las tres excepciones. Si bien es una institución no formal y reglada, este museo cuenta con un área de Educación que es sensible a estos temas ya que ha participado en eventos como el *labSurlab*, el *MedeLab* y otros proyectos similares. Por ejemplo, uno de los más recientes se realizó en el 2016 y se llamó Laboratorios Experimentales. Véase: <http://elmammm.org/espacios/detalle/ModuleID/595/ItemID/755/mctl/EventDetails>
18. Esta es la segunda de las tres excepciones. Este museo hace desde el 2007, y cada cuatro años, los Encuentros Internacionales de Arte de Medellín (MDE), un espacio configurado como una plataforma de trabajo, creación y visibilización para múltiples colectivos, artistas, académicos y líderes comunitarios de diversas partes del mundo, que reconocen el valor de las prácticas artísticas para fortalecer el tejido social, la participación ciudadana y la apropiación del espacio público de diversas comunidades de la ciudad de Medellín. Por ejemplo, el último encuentro, el MDE15, que se hizo desde finales del 2015 hasta inicios del 2016, tiene el siguiente tema: Historias locales/Prácticas globales. Con la figura de Espacios anfitriones, se establecieron puentes con diversos espacios autogestionados de la ciudad (colectivos, fundaciones, centros de arte o plataformas) que han dinamizado la escena cultural, artística e incluso educativa de la ciudad. Son once y son los siguientes: Campos de Gutiérrez, Casa de Las Estrategias-Casa Morada, CasaTresPacios, Corporación Cultural Nuestra Gente, El puente\_lab, Platohedro, PorEstosDías, Proyecto NN, Rizoma Ultravioleta, Taller 7 y Un/loquer. Sin duda, aquí aplica el tópico: son todos los que están pero no están todos los que son. Véase <https://www.museodeantioquia.co/los-mde/>
19. Este espacio híbrido entre lo público y lo privado, inaugurado en el 2008, busca la convergencia entre la cultura, el arte y la educación. Su foco está puesto no sólo en los habitantes de la comuna en la que está inscrita en términos arquitectónicos sino de toda la ciudad. Véase <http://centroculturalmoravia.org/>
20. Véase <http://www.labtolab.org/>
21. *Constant*, de Bruselas (Bélgica): <http://www.constantvzw.org/>. *Medialab-Prado*, de Madrid (España): <http://medialab-prado.es/>. *Kitchen Budapest*, de Budapest (Hungría): <http://kitchenbudapest.hu/>. *PiNG*, de Nantes (Francia).
22. Véase <http://www.mecambio.net/blog/n-1-cc-red-social-de-lorea/>
23. Para ver el documento en línea, véase <https://issuu.com/elpuertomammpublicaciones/docs/medelab2013>

del evento que lleva el mismo nombre y cuyo subtítulo era Laboratorios creativos en red. En general, se sintetizan una serie de iniciativas, tanto institucionales, transversales o augestionadas, que entrecruzan el arte, lo comunicativo, la tecnología, lo colaborativo, lo social y lo comunitario. Estas prácticas emergentes, que enfatizan el papel de lo ciudadano y la innovación de base social, se erigen como alternativas frente los discursos imperantes de la economía, la educación, la política y la cultura digital de corte capitalista. A nivel de ciudad, basta con ver la cantidad de iniciativas ciudadanas que se han creado, fortalecido y consolidado con el paso de los años: redes de todo tipo (bibliotecas, música, literatura, jóvenes, etc.), colectivos ciudadanos de diversa índole, nuevos espacios para la música juvenil, programas institucionales e independientes que promueven la apropiación tecnológica desde diversas aristas, centros culturales en puntos variados y periféricos de la ciudad, museos con agendas ciudadanas activas, movimientos urbanos que promueven el uso de la bicicleta, los huertos ciudadanos y otras formas de relacionarnos más allá del mercado, medios de comunicación alternativos, residencias artísticas, iniciativas barriales de memoria y derechos humanos, entre otros.

Algunas de las iniciativas de ese evento participaron también del *LabSurlab*, otras están discontinuadas o ya finalizadas y otras siguen activas. Quiero rescatar aquellas que se alejan de la institucionalidad formal tradicional si bien varias de las que siguen presentan una hibridez porosa difícil de categorizar. Resalto Casa Tres Patios,<sup>24</sup> Epicentro,<sup>25</sup> Invisible Valley,<sup>26</sup> Parque Explora,<sup>27</sup> Lo doy porque quiero,<sup>28</sup> Morada Casa de las Estrategias,<sup>29</sup> Monofónicos,<sup>30</sup> Por Estos Días,<sup>31</sup> Proyecto NN,<sup>32</sup> Series Media,<sup>33</sup> y Tricilab.<sup>34</sup> De nuevo, en las notas al pie se sintetizan los proyectos mencionados y se indica cuáles están inactivos.

En la actualidad, como era de esperarse, están emergiendo otros actores. Unos se configuran como colectivos con aire más informal y episódico, otros van adquiriendo una mayor estabilidad al tiempo que van desplegando su presencia en diferentes eventos de ciudad o por fuera de esta y otras son iniciativas individuales. Subrayo dos: las crecientes intervenciones de Juan Cañola,<sup>35</sup> un joven artista digital que tiene un proyecto llamativo denominado “Una película al Azar”,<sup>36</sup> esto es, un dispositivo que decide en tiempo real y de manera aleatoria el montaje de las piezas con lo que se pone en tensión tanto el orden temporal de las secuencias de imágenes como la ruta estándar al momento de elaborar un relato cinematográfico

24. Es un espacio artístico alternativo que desde el 2006 entrecruza la investigación, la pedagogía y las prácticas artísticas tanto a nivel local como internacional. En el 2012, aprovechando un trabajo de formación conjunto con la alcaldía de Medellín, precisaron su enfoque pedagógico el cual se vio materializado en una metodología denominada Laboratorios Comunes de Creación y en un programa que llaman Instituto para el Desarrollo de la Incertidumbre. Entre otros referentes, conjugan el arte, la experimentación, el error y la expresión corporal. Para mayor información, véase <http://www.casatrespacios.org>
25. Este lugar, que inició operaciones en el 2013, sigue los principios del trabajo en equipo (*coworking*) y busca, entre otros, facilitar un espacio en el que sea posible el intercambio de ideas entre emprendedores y la creación de redes y alianzas estratégicas entre diversos actores. Véase <http://www.epicentro.com.co>
26. Proyecto intermitente de exploración sonora del Valle de Aburrá (Antioquia). Vienen ejecutando acciones desde el 2011 y fue creado por el colectivo ÉTER. Véase <http://valleinvisible.eter-lab.net/>
27. Esta es la tercera de las tres excepciones. A pesar de su formalidad en términos de organización, en los últimos años ha liderado diversos proyectos educativos que apuestan por entrar en diálogo con otros colectivos, abogan por la idea de expandido y que tienen una relación estrecha entre ellos. Por ejemplo, el Exploratorio, que se inaugura a finales del 2016: <http://www.parqueexplora.org/exploratorio>; Territorio Expandido (finalizado): <http://www.parqueexplora.org/territorioexpandido>; y el CISC + Laboratorio de ideas (en marcha): <https://cisclaboratoriodeideas.wordpress.com/>.
28. Iniciativa que se viene desarrollando desde el año 2011 y cuyo propósito es favorecer un espacio en el que se pueda compartir, de manera altruista, informal y voluntaria, conocimientos, saberes, habilidades, gustos y aficiones de diversa índole. Para ello, las sesiones se hacen en un bar, con entrada gratuita y una regularidad de al menos dos veces por semana, en el que se promueve no solo una escucha atenta sino también una retroalimentación permanente y respetuosa entre el expositor y los asistentes. Todas las sesiones se emiten en directo a través de internet, sin ningún tipo de restricción para su visualización y se multiplican por las redes sociales que tiene esta iniciativa. Por ejemplo, en su página de Facebook <https://www.facebook.com/loodyporquequiero/?fref=ts>
29. Trabaja desde el 2011 con jóvenes y diversos colectivos en aras de promover el arte, la disminución de la violencia, explorar modelos alternativos de sostenibilidad y adelantar procesos de formación. Véase <http://casadelasestrategias.com/>
30. Es un colectivo que usa la tecnología para producir, publicar, difundir y experimentar con la música según el paradigma de la cultura libre. Véase <http://monofonicos.net/info/>
31. Es un espacio alternativo artístico que funciona desde el 2012. Hace exposiciones, cineclubes, cenas, residencias artísticas, charlas, talleres, entre otros. Véase <http://porestosdias.org/>
32. Activos desde el 2009, es un grupo ciudadano interesado por la apropiación del espacio público desde la perspectiva de la arquitectura y el diseño. Véase <http://www.proyectonn.com/>
33. Este *netlabel* funciona desde hace diez años. Es un proyecto independiente de difusión sonora y musical en línea. Aunque su página web está caída a la fecha de escribir esto, hay un documental alojado en YouTube sobre ellos. Véase <https://www.youtube.com/watch?v=BCjSCD8pVCY>
34. Se presenta como un dispositivo cultural nómada alrededor de temáticas asociadas a las prácticas artísticas contemporáneas, el uso de las tecnologías por parte de las comunidades y el análisis de los procesos sociales realizados en la comuna 4 de la ciudad de Medellín. Inició en el 2012 gracias al trabajo conjunto entre el Centro de Desarrollo Cultural de Moravia, el colectivo no2somos+ y otras personas de la comunidad. Aunque no tiene una página web oficial, parece seguir activo según su canal en YouTube. Véase <https://www.youtube.com/channel/UCHyy6Q6y3gVI7AX08GyHgAg>
35. Véase <http://www.juancanola.com/>
36. Para mayor información sobre esta ruta azarosa de videos, véase <http://www.juancanola.com/una-pelicula-al-azar/>

tradicional; y Algo~Ritmos,<sup>37</sup> un colectivo creado en el 2014 que trabaja la intersección entre música, códigos computacionales y programación en vivo. O sea, hacer música, aleatoria casi siempre, mientras se programa, una dinámica que en inglés recibe el nombre *Live coding*.<sup>38</sup> Con esos ejercicios prácticos, que entrecruzan lo artístico y lo tecnológico, este colectivo de jóvenes músicos, aficionados a la tecnología y simples curiosos, invita a la reflexión sobre la programación, investiga e impulsa el uso de *software* libre, motiva procesos de formación alternativos en contextos de escuela y universitarios y promueve acercamientos menos artificiales hacia lo tecnológico.

## Conceptos

Alejados de la comarca pedagógica,<sup>39</sup> en los últimos años han surgido una serie de términos que buscan recoger y explicar el *zeitgeist* de estas prácticas. En particular, provienen del mundo de las artes y la ciencia.<sup>40</sup> En el primer caso, está la noción de prácticas artísticas colaborativas y en el segundo el de laboratorios ciudadanos.

## Prácticas artísticas colaborativas

Estas prácticas se mueven entre el activismo, el arte y la educación (Rodrigo Montero & Collados Alcaide, 2015). Ante todo, buscan una mayor implicación con el contexto en el que se inscriben e incluso prestar atención a las necesidades concretas que allí se presentan en aras de conseguir una mejora social bien sea a través de un cambio o transformación de las personas, una mayor sensibilidad en el terreno o incluso una solución temporal a las necesidades del contexto. Históricamente, estas prácticas tienen conexión con iniciativas como las artes comunitarias; el desarrollo cultural comunitario o el desarrollo comunitario basado en artes (Kasat, & Drew, 2002), el arte comprometido socialmente o la nueva terminología de origen anglosajón que lo abarca y es más concisa, a saber, prácticas sociales (Tuomela, 2002) y el arte público de nuevo género (Lacy, 1995). En términos más teóricos, con las estéticas relacionales (Bourriaud, 2006) y dialógicas (Kester, 2011).

Con sus matices, estas ideas y propuestas teóricas rescatan la experimentación social/política basada en el diálogo al tiempo que defienden prácticas artísticas y disidentes en comunidades concretas (barrios, sitios de resistencia, lugares marginales, etc.), alejadas de las bienales, galerías o museos, con el fin de generar, en la mayoría de los casos, algún tipo de cambio social y donde predominen, antes que los productos o la obra artística entendida en un sentido clásico, los procesos, el diálogo, las relaciones con el contexto, la participación activa y política. En síntesis, estas prácticas rescatan el formato de lo colaborativo y la negociación alrededor de un eje común que articula actores individuales y colectivos diversos durante un tiempo y espacio determinados. Durante ese lapso, se generan procesos sociales apelando generalmente a la dinámica de talleres y se establecen negociaciones, tensiones, capitales sociales y simbólicos, roles, conflictos, entre otros, que es menester entender.

## Laboratorios ciudadanos

Los laboratorios, tanto los tradicionales como los ciudadanos, son espacios en los cuales se practica la cultura experimental, se trabaja en conjunto con otros grupos, se documenta con cierto rigor, se valida según criterios científicos y económicos, se promueven prácticas públicas y abiertas y se estimula el ensayo y error como paradigma de trabajo (Lafuente, 2016). En particular, en los laboratorios tradicionales se busca crear y visibilizar hechos, controlar todas las variables posibles, evitar el azar, depurar lo aleatorio y reducir –y en cierta forma simplificar– la realidad, para de esta manera gestionar fenómenos complejos. No obstante, estos laboratorios están alejados del control y la participación del público (Sangüesa, 2013).

En la actualidad, han surgido formas alternativas de la idea de laboratorio que intentan democratizar su acceso y configuración en un contexto de cultura digital. Nos referimos a los *Living Labs*, los *hacklabs* y los laboratorios ciudadanos. Antes de discutir acerca de este último, digamos algo de los dos primeros.

37. No tienen página web, pero sí un grupo en Facebook. Véase <https://www.facebook.com/groups/587205188056447/?fref=ts>

38. En Wikipedia hay una entrada en inglés al respecto: [https://en.wikipedia.org/wiki/Live\\_coding](https://en.wikipedia.org/wiki/Live_coding)

39. Desde el ámbito educativo, hay una serie de conceptos que presentan algunas semejanzas con lo desarrollado en este escrito en la medida que defienden una concepción ampliada frente la educación y la pedagogía; diferencian entre escolarización y educación; aceptan que los lugares y los tiempos para el aprendizaje se están ensanchando y difuminando; rescatan la dimensión social de la educación; y en suma que las reflexiones educativas ya no se circunscriben exclusivamente al ámbito formal. Sin embargo, se diferencian en que sus reflexiones surgen casi siempre desde el seno de la institucionalidad escolar; en muchos casos hablan de estudiantes que tienen otras alternativas formativas y no de aprendices que simplemente desean saber algo; el referente de la formalidad está muy presente y en el fondo parece evidenciar un vínculo, fuerte o débil, pero vínculo al fin y al cabo, con la educación reglada. Aunque cada término merece un desarrollo más elocuente que los límites de estos artículos no permiten, escribí lo anterior pensando en el aprendizaje sin fisuras.

40. Hay dos conceptos relativamente cercanos que no se desarrollan en detalle acá. Uno es el Net-Art y el otro es el de movimientos de innovación de base (*Grassroots innovation movements*).

Los *Living Labs* son un tipo de laboratorio enfocado en la democratización de la innovación y de la tecnología digital. En general, la literatura estándar asocia este laboratorio con la idea de innovación abierta y estos a su vez presentan varias similitudes con los usuales laboratorios de diseño en lo que respecta a las dinámicas de trabajo que se promueven con los usuarios. Se debe subrayar que esta idea ha ido evolucionando desde un entorno en el que se observan las acciones del público o los usuarios, pasa por un proceso que involucra su participación activa y termina en un cierto tipo de sistema de innovación (Sangüesa, 2013). Con todo, a pesar de la retórica entusiasta alrededor de esta terminología, muchas veces lo que se ve son espacios en los que predominan los participantes subyugados, sin incidencia alguna en los diseños finales y con poca o nula claridad sobre los mecanismos de reconocimiento de los participantes, tanto en la fase preliminar como cuando se finaliza el proyecto.

Los *hacklabs*, también conocidos en la terminología anglo como *hackspace* o *hackerspace*, son espacios donde se encuentran personas con intereses comunes en la tecnología para hacer proyectos conjuntos o individuales. Se rescata que diversos componentes del aprendizaje constructivista toman forma en estos espacios, ya que allí las personas aprenden mientras se construyen o desarmen artefactos, dispositivos o programas. Si bien en sus inicios estas esferas tenían una raíz crítica y política ya que asumían una postura contestataria frente a la democratización de la tecnología, en los últimos años han privilegiado las mencionadas dinámicas constructivistas frente al aprendizaje y en algunos casos cierta explotación económica del conocimiento enraizada con la retórica del emprendimiento, al menos en lo que se puede observar en algunas derivas actuales asociadas al denominado movimiento *maker*. Pero no hay que generalizar. Aunque el papel de agencia es fuerte, los *labs* oscilan entre los que se inspiran en los presupuestos de la cultura abierta, tratan de crear procomunes tecnológicos y asumen un activismo desde sus prácticas, y los que se dedican de manera exclusiva a la fabricación de objetos digitales y físicos, se amparan en la narrativa del emprendimiento y buscan ante todo el lucro personal.

Por su parte, de acuerdo con Lafuente (2016), los laboratorios ciudadanos presentan algunos matices. Para empezar, se hacen ciudadanos cuando se abren a la calle y aceptan trabajar con un material tan polémico como la experiencia, ya que se le reprocha su carácter ocurrente, caprichoso, improvisado, subjetivo, parcial y fluido. No obstante, acá se rescata esta idea puesto que es: 1. común y por tanto todos somos expertos en aquello que nos pasa;

2. contrastable y un camino para la generación de conocimientos nuevos, colectivos y anónimos, y 3. impulsa la innovación social, ya que los excluidos, los marginales y los periféricos, en suma, todos aquellos ausentes o alejados del relato oficial, sienten y saben que están por fuera de esas narrativas y se ven impelidos a combatir esa invisibilidad. De ahí que estos laboratorios tiendan a ser lugares en los que predomina una comunidad no identitaria, pero no por ello menos cohesionada y dispuesta a sacar sus iniciativas adelante, precisamente, a partir de esa divergencia (Lafuente, 2016).

Otro matiz aparte de ese énfasis en la experiencia antes que en lo experimental, consiste en que un laboratorio ciudadano es un entorno de propuestas y no solo de protestas. Antes que quedarse en el mero alegato, en la diatriba elocuente o en un quehacer panfletario sin correlato en la práctica, buscan en muchos casos soluciones efímeras ancladas a contextos específicos. En otros, visibilizar problemas, escuchar a la comunidad, evitar cualquier tipo de proscricción y acompañar a los que saben, esos expertos no formales, pero que apelan a otras formas de nombrar y hacer.

Para cerrar, los laboratorios ciudadanos tienen una estrecha conexión con la idea de los *amateur* o aficionados, ya que los ciudadanos devienen en científicos no profesionales; esto es, en personas que hacen algo porque les gusta o les nace y no porque deban o tengan que hacerlo. Aunque históricamente se ha tendido a ver el término *amateur* de manera peyorativa como aquello que le falta calidad, es de rescatar esa raíz etimológica que subraya el *amar*, hacer algo, en contraposición del profesional, que *profesa* sobre ese algo (Lafuente, Alonso, & Rodríguez, 2013). A diferencia de los tecnocidanos que complejizan la relación entre ciencia y sociedad y por tanto buscan poner la ciencia bajo la lupa del control público mientras adoptan una postura crítica hacia las prácticas sociales que rodea el quehacer científico, los *amateur* son personas dispuestas a dejarse sorprender, atentas a escuchar lo que digan los expertos y gustosas de emular las prácticas formalizadas que encuentren más pertinentes. En cualquier caso, ambas denominaciones, *amateur* y tecnocidano, que no entran en principio en el campo semántico de los expertos, ilustran la capacidad de la ciudadanía en su conjunto para apropiarse del conocimiento, los saberes circulantes y la tecnología más allá de su vinculación formal a una entidad pública o privada (Lafuente *et al.*, 2013). Como bien sintetizan García y Fenández (2011):

En estos laboratorios se pone en acción por tanto un tipo de público que ya no solo quiere participar como espectador, sino que también quiere implicarse en los procesos de

producción. Y este público no solo se preocupa por la producción de los proyectos en sí, sino que también se preocupa por los aspectos técnicos, jurídicos, prácticos y conceptuales de los laboratorios y por su mantenimiento material (s/p).

## Conclusiones

Más allá del término puntual, que difícilmente podrá recoger por completo la complejidad y singularidad de tales prácticas y seguramente sufrirá variaciones de acuerdo con el contexto y la época, nos interesan esos movimientos, iniciativas o colectivos minoritarios y resistentes que se organizan según un paradigma en red; naturalizan diversos elementos usualmente asociados a la denominada cultura digital; avalan nuevas prácticas educativas de la mano de otros actores educativos que van más allá de la figura singular del maestro; dinamitan de entrada las fronteras disciplinares; consideran inocuas las diferencias entre el afuera y el adentro, y evitan entrar en el juego de las categorías jerárquicas entre expertos acreditados y novatos.

Se había insistido que los intentos de revisión han sido, hasta ahora, ejercicios contextuales muy vinculados al momento histórico de sus autores. Este trabajo no será ajeno a ese destino. Es altamente probable que muchas de las iniciativas activas que se mencionan en este artículo no superen el paso del tiempo por razones que comprenden la fragilidad institucional, la falta de financiación y el simple deseo de parte de sus promotores de hacer otra cosa. Y si persisten, probablemente tendrán otro matiz.

De cualquier manera, a pesar de que estos ejercicios derivan en fotografías temporales que pronto perderán su validez y no recogen todo el panorama, ya que tienen un carácter sesgado porque las fuentes académicas (bases de datos) dejan por fuera muchísimas iniciativas llamativas, la experticia de cada autor lleva por rutas singulares y la literatura gris es esquivada por naturaleza. Sigue siendo un ejercicio válido visibilizar esas prácticas educativas alternativas y resistentes desde el prisma externo de alguien que no pertenece a ningún colectivo pero está interesado en esas configuraciones emergentes desde lo pedagógico y lo tecnológico.

Varios conceptos de raíz no pedagógica, han buscado acercarse al núcleo de estas prácticas desde la perspectiva de las artes y la ciencia. En el primer caso, las prácticas artísticas colaborativas aspiran a reforzar procesos antes que productos y ponen en primer plano iniciativas que fomentan lo colaborativo, lo artístico, la innovación social y el diálogo en comunidades concretas alejadas de las esferas museísticas, en aras de promover algún tipo de

cambio social. En el segundo caso, los laboratorios ciudadanos funcionan como incubadoras de comunidades y son un ejercicio abierto en el cual aprendemos a vivir juntos en un marco de diferencia. Antes que fomentar otras representaciones y objetos epistemológicos de vieja data (hechos, conceptos, cosas, protocolos, etc.), estos laboratorios promueven sutilmente otras maneras de componer lo anterior y de estar juntos. Con todo, esta idea es relativamente nueva y todavía en evolución. Desde una postura negativa, algunos autodenominados laboratorios ciudadanos pueden resultar ser meros telecentros o espacios de acceso digital y no de creación conjunta, espacios en los que la voz experta opaque por completo las de los demás o bien ser ámbitos explotados por las empresas. O apelando al optimismo, muchos espacios pueden cumplir varios de los rasgos señalados, aunque no se nombren de esa manera e incluso tengan una resistencia al término por la posible carga semántica que conlleva.

Sin duda, los conceptos similares reseñados (las prácticas artísticas colaborativas y laboratorios ciudadanos) presentan algunas semejanzas con las prácticas que se han tratado de realzar acá. Pero también algunas diferencias. Entre las semejanzas se tiene ese énfasis común hacia lo colaborativo, lo participativo, lo procesual, lo performático, lo contextual, lo experiencial, lo comunitario y lo dialógico en el diseño de las prácticas. La principal diferencia radica en que muchas iniciativas no se reconocen a sí mismas como artísticas ni como científicas así sea en un sentido amplio y difuminado de los términos. Si bien algunas iniciativas tienen una relación más que evidente con el mundo de las artes (por ejemplo, el MAMM, el Museo de Antioquia o la Casa Tres Patios) y las ciencias (por ejemplo, el Parque Explora), si mucho se podría afirmar que varias de ellas lo que hacen es coquetear con lo artístico (por ejemplo, Morada Casa de las Estrategias y PorEstosDías) y lo científico (por ejemplo, Un/Loquer), antes que ser lugares que se dediquen de manera exclusiva a lo uno o a lo otro. Con todo, dada la naturaleza híbrida y cambiante de estos espacios, sí se acercan a las formas de trabajo de ambas áreas, invitan a personas y colectivos de las ciencias y el arte y abogan por escenarios multidisciplinares en los que, precisamente, esa categoría disciplinar o por áreas pierde sentido.

En cualquier caso, este breve recorrido ilustra por una parte, que el exponencial ensanchamiento del acto educativo es un hecho que podría explorarse con mayor vigor y consistencia en espacios formativos como las facultades de educación, ya que al fin y al cabo la reflexión pedagógica no se circunscribe ni se reduce a la praxis educativa escolar. Por la otra, por su complejidad y heterogeneidad



este tipo de iniciativas ciudadanas demandan miradas interdisciplinarias ya que son muchas los factores en juego.

## Referencias

- Apprich, C., Berry Slater, J., Iles, A., & Lerone Schultz, O. (Eds.). (2013). *Provocative alloys: a post-media anthology*. London: Post-Media Lab & Mute Books.
- Ballon, P., Pierson, J., & Delaere, S. (2005). Test and Experimentation Platforms for Broadband Innovation: Examining European Practice. *SSRN Electronic Journal*. <https://doi.org/10.2139/ssrn.1331557>
- Bourriaud, N. (2006). *Estética relacional*. (C. Beceyro & S. Delgado, Trads.). Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.
- Díaz, R., & Freire, J. (Eds.). (2012). *Educación Expandida*. Barcelona: ZEMOS98.
- Díaz, R., Gil, F. G., & Jiménez, P. (2010). Liberar el código fuente. *Razón y Palabra. Cultura digital y vida cotidiana en Iberoamérica. Una revisión crítica más allá de la Comunicación*, 15(73). Recuperado a partir de <http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3266317>
- Fonseca-Díaz, A. D. (2011). Educación expandida y cultura digital. Una exploración de proyectos tecnosociales en Colombia. *Hallazgos*, 8(15), 71–90. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.15332/s1794-3841.2011.0015.04>
- Freire, J. (2012). Educación expandida y nuevas instituciones: ¿es posible la transformación? En R. Díaz & J. Freire (Eds.), *Educación Expandida* (pp. 67–85). Barcelona: ZEMOS98.
- García, M., & Fernández, L. (2011). Laboratorios de Innovación. Prototipos colaborativos en la era digital. *Telos: Cuadernos de comunicación e innovación*, 88.
- Jaramillo Vélez, A. M., & Duque, A. (Eds.). (2012). *labSurlab + Co•operaciones*. Medellín: La Especial.
- Kester, G. H. (2011). *The one and the many: contemporary collaborative art in a global context*. Durham: Duke University Press.
- Lacy, S. (Ed.). (1995). *Mapping the terrain: new genre public art*. Seattle, Wash: Bay Press.
- Lafuente, A. (2016). Los imaginarios del Laboratorio (ciudadano). Recuperado a partir de [https://www.academia.edu/29114688/Los\\_imaginarios\\_del\\_Laboratorio\\_ciudadano\\_](https://www.academia.edu/29114688/Los_imaginarios_del_Laboratorio_ciudadano_)
- Lafuente, A., Alonso, A., & Rodríguez, J. (2013). *¿Todos sabios!: ciencia ciudadana y conocimiento expandido* (Versión de Kindle). Madrid: Cátedra. Recuperado a partir de <https://www.amazon.es/>
- Lafuente, A., & Lara, T. (2013). Aprendizajes situados y prácticas procomunales. *RASE: Revista de la Asociación de Sociología de la Educación*, 6(2), 168–177.
- Rodrigo Montero, J., & Collados Alcaide, A. (2015). Retos y complejidades de las prácticas artísticas colaborativas y las pedagogías colectivas. *Pulso. Revista de educación*, (38), 57–72.
- Rojas, A., & Bejarano, J. (Eds.). (2014). *MedeLab, laboratorios creativos en red*. Medellín: El Puerto.
- Sangüesa, R. (2013). La tecnocultura y su democratización: ruido, límites y oportunidades de los labs. *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad*, 8(23), 259–282.
- Tuomela, R. (2002). *The philosophy of social practices: a collective acceptance view*. Cambridge ; New York: Cambridge University Press.
- Uribe, A. (2015). Liberando el código: del monopolio cognitivo a la educación expandida. *Revista de investigaciones UCM*, 15(26), 180–190. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.22383/ri.v15i2.54>
- Westerlund, M., & Leminen, S. (2011). Managing the Challenge of Becoming an Open Innovation Company: Experiences from Living Labs. *Technology Innovation Management Review*, 1(1), 19–25. Recuperado a partir de <http://timreview.ca/article/489>