

## Laboratorios ciudadanos y humanidades digitales

### Citizen Laboratories and Digital Humanities

Paola Ricaurte Quijano <pricaurt\_at\_itesm\_dot\_mx>, Tecnológico de Monterrey  
Translation: Alex Gil <colibri\_dot\_alex\_at\_gmail\_dot\_com>, Columbia University

#### Abstract

Ante la creciente popularidad de los laboratorios como espacios de innovación, presentamos un marco de referencia sobre los fundamentos que los caracterizan y exploramos sus posibilidades de incorporación al ámbito académico, en particular al campo de las humanidades digitales. Partimos de la hipótesis de que las humanidades digitales en Iberoamérica pueden recuperar algunas de las aportaciones de los laboratorios ciudadanos para expandir sus alcances a través de la incorporación de nuevos actores y metodologías; establecer una posición crítica frente al sistema dominante de producción de conocimiento y de las humanidades en el escenario geopolítico; y diseñar, hacer visibles y reconocer modelos y *locus* alternativos de producción, circulación y consumo del conocimiento. Por ello, este texto tiene como propósito caracterizar la cultura del laboratorio y analizar las posibilidades de su apropiación para promover procesos de producción de conocimiento abierto en el ámbito universitario y en particular en el campo de las humanidades digitales iberoamericanas.

La condición para que un laboratorio sea operativo es que sus miembros nunca salgan fuera, lo que significa que deben asumir el reto de hacer que el exterior sea abducido en su totalidad. [Lafuente 2016]

#### Introducción

El paradigma dominante de producción de conocimiento privilegia aún los sistemas cerrados, especializados y disciplinares. La generación de conocimiento en la ciencia responde a indicadores cuantitativos de productividad al servicio del capitalismo cognitivo. El conocimiento colectivo, la tradición cultural o los saberes comunes son excluidos de estos sistemas, del discurso académico y científico, que no los reconoce como válidos [Foucault 2002]. De este modo se fortalece el control sobre el conocimiento que se traduce en mayores desequilibrios de poder entre sujetos y entre sociedades [Ricaurte 2012].

Por otra parte, el actual sistema de producción científica se encuentra en crisis. La producción académica, cuyos índices de productividad se basan principalmente en artículos publicados en revistas de alto impacto, es ignorada incluso por la misma comunidad científica [Biswas y Kirchner 2015]. Sin embargo, los sistemas de evaluación de la productividad científica siguen privilegiando este modelo que promueve la producción individual, la privatización del conocimiento a través de distintos mecanismos y una perspectiva eminentemente cuantitativa, que no evalúa su impacto a nivel cualitativo, en las políticas públicas o en el bienestar de la ciudadanía.

Como contrapeso a esta tendencia, existe un movimiento que considera el conocimiento como bien común [Hess y Ostrom 2011], promueve procesos de producción entre pares [Bauwens 2005], defiende el acceso a la información y propone modelos alternativos de construcción del discurso académico. Este movimiento parte de la premisa de que el conocimiento que se genera como resultado de una acción colectiva debe ser protegido de la privatización para garantizar que todas las personas puedan acceder a él y que la sociedad pueda beneficiarse en su conjunto. El acceso al conocimiento no solamente constituye una condición básica para los procesos creativos y de innovación, sino también un derecho, que al ser vulnerado incrementa la desigualdad económica y social. Así, la producción de conocimiento desde una perspectiva ciudadana constituye un paradigma emergente y opuesto al modelo dominante de la producción científica.

Destacar la naturaleza colectiva en la producción de conocimiento [Lévy 2004] implica reconocer que todos los actores son valiosos en la generación de saber [Hafkesbrink y Schroll 2011]. Para ello, debe cumplirse la condición de la apertura y la inclusión. Lo abierto, asumido como la posibilidad de que todos los actores y mecanismos de participación se pongan en juego para la producción y la colaboración, funciona como eje para amplificar la capacidad de creación colectiva y garantiza su reproducibilidad. Desde esta perspectiva, es necesario generar espacios flexibles, dispositivos, plataformas o interfaces, en los que puedan colaborar un grupo heterogéneo de personas, con diversos grados de implicación, con variados perfiles (artístico, científico, técnico), oficios, grados de especialización (expertas y principiantes) [Medialab Prado 2016], edades, culturas, orígenes étnicos o niveles socioeconómicos.

Por su naturaleza, los laboratorios ciudadanos pueden constituir este espacio híbrido y liminal en el que sea posible incorporar los procesos experimentales, abiertos y colaborativos para generar conocimiento, como una apuesta disruptiva y crítica. Dentro del actual paisaje tecnocultural [Appadurai 1990] los laboratorios ciudadanos se conciben como plataformas abiertas y colaborativas que articulan las capacidades de la comunidad, las infraestructuras socio-técnicas, metodologías participativas y un marco de principios asociados a la defensa de los bienes comunes para producir conocimiento colectivo como respuesta a problemas sociales complejos.

Nuestra hipótesis de trabajo es que la plataforma conceptual, metodológica y experimental de los laboratorios ciudadanos puede contribuir a un cambio de paradigma en la producción de conocimiento y constituye una interfaz valiosa para impulsar la transformación institucional en la universidad, la práctica académica en general y las humanidades digitales en particular. En este sentido, este texto se propone a) caracterizar los laboratorios ciudadanos, a partir de los principios que los rigen, sus distintos formatos y metodologías; b) presentar una propuesta que permita incorporar la cultura del laboratorio en la producción de conocimiento abierto en la academia y en particular en el campo de las humanidades digitales.

#### La vuelta a lo experimental: la idea del laboratorio

El significado de laboratorio (del latín *labōrātōrium* = *labōrā* (re) + *-tōrium*), un espacio para trabajar) ha sido incorporado en el imaginario social como un lugar restringido a la experimentación exclusivamente científica. Sangüesa se refiere a este tipo de laboratorio como el laboratorio pre-digital [Sangüesa 2013]. Sin embargo, en las últimas décadas, ante la emergencia de nuevos paisajes tecnoculturales [Appadurai 1990] [Sangüesa 2013] y de iniciativas de diversa índole (públicas y privadas; nacionales y supranacionales; académicas y ciudadanas) se ha comenzado a consolidar la cultura y el concepto de laboratorio en un sentido amplio: el laboratorio como un espacio abierto a cualquier tipo de experimentación, volcado particularmente en el hacer colaborativo y en la posibilidad de generar prototipos que ofrezcan miradas alternativas ante un desafío social, cultural, científico o técnico. En años recientes hemos atestiguado una súbita proliferación de laboratorios, la “revolución de los *labs*” [Hassan 2014] y que probablemente responde al ahondamiento de la crisis social e

institucional y a la necesidad de ampliar los repertorios de generación de conocimiento ante la creciente complejidad de los problemas que nos afectan y también, hay que mencionarlo, a las limitaciones de los repertorios de producción de conocimiento en sistemas cerrados.

## El universo de los laboratorios: hacia una tipología

La revolución de los laboratorios ha traído consigo una proliferación de iniciativas y formatos que se asocian de diversas maneras a la definición de laboratorio. A partir de Sangüesa revisaremos y ampliaremos las características de algunos de los laboratorios más populares de la era digital: *living labs*, *citylabs*, *medialabs*, *hackerspaces*, *makerspaces*, *fablabs*, *gov labs*, *world wide labs* [Sangüesa 2013]. Además, es posible incorporar al espectro laboratorios enfocados en el abordaje de distintas temáticas (arte, educación, salud, energía, economía, movilidad, etc).

*Living labs* son laboratorios que integran los procesos de investigación, desarrollo y producción orientados a disminuir los costos del diseño de productos a través del testeado de prototipos y la evaluación de los usuarios en contextos situados. La participación ciudadana suele estar delimitada a ciertos momentos del proceso de innovación. En últimos años han incorporado mayor participación a través de procesos de co-creación y un enfoque multidisciplinario. La *Red Europea de Living Labs*, ENoLL, reportaba 150 laboratorios activos en 2016.

*Citylabs*: los laboratorios de la ciudad son creados bajo estructuras institucionales de gobiernos locales (municipalidades, ayuntamientos) que buscan impulsar las iniciativas socio-tecnológicas asociadas a los problemas urbanos y promover un ecosistema de innovación ciudadana. Suelen funcionar bajo un modelo cuádruple hélice (instituciones públicas, empresa, academia y ciudadanía) [Arnkil et al. 2010]. Un ejemplo es el CitiLab Cornellà.

*Medialabs* son espacios de producción digital asociados a la investigación y desarrollo de la cultura y el arte digital. Suelen estar asociados a proyectos que promueven fortalecen la cultura ciudadana y la cultura libre. Un ejemplo es el Medialab-Prado de Madrid.

*Gov labs*: son espacios experimentales creados dentro de las estructuras gubernamentales con el fin de abrir el diálogo con la ciudadanía tanto para la el abordaje de problemas sociales como para la innovación en la gestión institucional. Un ejemplo es el Santa Lab, de la provincia de Santa Fe, en Argentina.

*Hackerspaces*: son espacios de autogestión comunitaria en los que se dan procesos de formación, producción e investigación entre pares en torno a las infraestructuras sociotécnicas. Son lugares en los que se promueve la apropiación y la reflexión colectiva sobre las tecnologías a través de comunidades de práctica. Los *hackerspaces* asumen una postura crítica estricta con respecto a los sistemas de producción de conocimiento y el lugar de las infraestructuras tecnológicas en ellos, son muchos los que asumen estos espacios como lugares de resistencia apegados a la ética hacker. Un ejemplo es el Rancho Electrónico en la Ciudad de México.

*Makerspaces* son espacios de invención y producción colectiva en los que se busca la recuperación de la cultura del hacer a través de la fabricación o producción de objetos. Un ejemplo es el *Makespace* Madrid que basa su modelo en la integración de la cultura científica, el arte y la tecnología.

*Fablabs* o laboratorios de fabricación son talleres especializados en la fabricación digital. Estos espacios promueven la democratización de los procesos de manufactura y producción industrial. Están equipados con herramientas de producción digital como impresoras 3D, escáner digital, fresas, cortadoras láser y computadoras para el prototipado de proyectos a distintas escalas y materiales diversos: madera, metal, silicona, etc. Algunos surgen en espacios académicos Un ejemplo es *Asiri Labs*, en Guayaquil.

*World wide labs* o laboratorios a escala planetaria [Latour 2003] propios del desarrollo de instrumentos, la interconexión y la complejidad creciente de los fenómenos. La experimentación es posible en cada espacio de la cotidianidad y se rompe la hegemonía del experto. Se hace posible la creación de espacios híbridos entre el campo científico y el político, la participación global y en tiempo real para la solución de un problema. En la Tabla 1 se presenta de manera sintética esta tipología a partir de una revisión de [Sangüesa 2013] y [Troxler y Wolf 2010].

Tipo	Institucionalidad	Proyectos	Enfoque	Ámbitos	Participación ciudadana	Caso
Living labs	Múltiple ( <i>multistakeholder</i> )	Investigación, desarrollo y testeo, comercialización de prototipos	Digital y no digital	Generalmente urbano	Baja	imec iLab.o, Bélgica; CatLabs, Cataluña
Citylabs	Pública (gobiernos locales)	Iniciativas socio-tecnológicas	Digital y no digital	Urbano	Media	Citilab Cornellá, Barcelona; MvdLab, Montevideo
Gov labs	Públicas (gobiernos regionales, estatales, federales)	Innovación social, Innovación gubernamental	Digital y no digital	Urbano	Variable	Santa Lab, Provincia de Santa Fe; Hacker Lab, Cámara de Diputados, Brasil; MindLab, Dinamarca
Medialabs	Pública; Privada; Academia; Ciudadana	Producción digital, cultura digital, arte y tecnología	Digital y no digital	Urbano/rural	Alta	Medialab-Prado, Madrid; Lab Santista, Brasil; Nuvem, Brasil
Hackerspaces	Ciudadana (colectivos y comunidades de práctica)	Apropiación y reflexión colectiva de las tecnologías	Digital	Generalmente urbano	Alta	Rancho Electrónico, Ciudad de México; MariaLab, Brasil
Makerspaces	Privada; Pública; Academia; Ciudadana	Producción digital, fabricación	Digital y no digital	Urbano	Variable (participación del público usualmente con costo)	MakeSpace, Madrid; Hacedores, México
Fablabs	Privada; Pública; Academia; Ciudadana	Fabricación digital	Digital	Variable	Bajo (estudiantes, academia, empresas, público con costo)	Asiri Labs, Guayaquil; Fab Labs, Barcelona
World wide labs	Privada; Academia; Ciudadana	Proyectos globales en tiempo real para la solución de problemáticas específicas	Digital y no digital	Global	Alto	Folding@Home, Stanford

**Table 1.** Tipología de laboratorios de la era digital. Fuente: Adaptado de [Troxler y Wolf 2010] y [Sangüesa 2013]

## Laboratorios ciudadanos: fundamentos

En el universo de posibilidades de los laboratorios, existe un movimiento que agrupa un conjunto de propuestas asociadas a la defensa de los bienes comunes [Ostrom 1990], la innovación, la cultura libre [Lessig 2004], la producción entre pares [Bauwens 2005], inspiradas en los movimientos *hacker* y *maker*, y que se organizan de manera autogestionada. Aunque no existe un consenso acerca de esta caracterización, a este conjunto de iniciativas que operan bajo los principios mencionados, las agruparemos bajo la etiqueta de laboratorios ciudadanos [Serra 2013] [Sangüesa 2013]. De acuerdo con la definición de Lafuente:

Un laboratorio ciudadano es un espacio hospitalario capaz de convocar la diversidad y que metaboliza malentendidos y desencuentros para construir nuevas formas de crítica. Un laboratorio ciudadano es un entorno experimental donde se someten a escrutinio público, abierto y horizontal la pluralidad de experiencias y conocimientos. Un laboratorio ciudadano es un lugar de producción de nuevas formas de visualizar, mapear, representar los problemas. Un laboratorio ciudadano no es una asamblea legislativa, ni una plataforma para movilizar ideas afines a un partido, un colectivo o un movimiento. Un laboratorio es un espacio de trabajo orientado a la producción de prototipos y no una sala de exposiciones. Un laboratorio ciudadano es un espacio para aprender a vivir juntos y en consecuencia, el lugar por antonomasia para la política experimental. [Lafuente 2016]

Para que una experiencia pueda ser caracterizada como laboratorio ciudadano y, de esta manera sea posible distinguirla de otras iniciativas y otros laboratorios, es esencial que se asocie con ciertos valores y cumpla ciertas condiciones, que no se circunscriben al actor o la institución que los impulse, sino con la naturaleza de los procesos y los principios que los rigen. En primer lugar, la defensa de los bienes comunes [Ostrom 1990] [Bollier 2007] y del bien común y no un beneficio económico como fundamento. En segundo lugar, un grado profundo de experimentación, que permita la emergencia de la innovación, en este caso concebida como capacidad creativa de la ciudadanía. En tercer lugar, la apertura, en todos los procesos, es decir, que se garantice la posibilidad de replicación y la transferencia de los aprendizajes a través de la documentación, la divulgación y el licenciamiento libre. En quinto lugar, la participación ciudadana amplia, de manera incluyente y sin restricciones, la incorporación de públicos diversos sin importar su grado de especialización. Y por último, la democratización: la posibilidad de tomar decisiones en todos los procesos y la capacidad de autogestión ciudadana. Sangüesa se refiere a la vocación deliberada de generar capacidades entre los usuarios de los laboratorios como un incremento en la agencia democratizadora de la ciudadanía: “la capacidad de entender y diseñar los sistemas sociotécnicos propios de la tecnocultura” [Sangüesa 2013]. Es decir, una política fundacional que defiende y promueve la agencia de los sujetos para diseñar y construir los sistemas tecnoculturales. En este sentido, y desde esta perspectiva, los living labs y los laboratorios ciudadanos no son necesariamente equivalentes o sinónimos como se maneja en ocasiones en la literatura existente [Schiavo et al. 2013].

Para que un laboratorio pueda convertirse una plataforma que favorezca la agencia del sujeto y se convierta en dispositivo de escucha, debe funcionar como una organización porosa que permita el intercambio entre el dentro y el afuera. Esta forma de organización “exitucional” aspira a transformar las estructuras institucionales rígidas y cerradas de tal manera que sea posible operar en los intersticios para dar cabida a la gestión ciudadana: “Si las instituciones son sistemas organizacionales basados en un esquema dentro-fuera, las exituciones se proponen como superficies en las que pueden ensamblarse, eventualmente, multitud de agentes” [VIC 2014]. Es importante destacar que la existencia de un laboratorio, no implica que se asocie a los principios que mencionamos. Es decir, para que un laboratorio sea considerado ciudadano deben cumplirse las condiciones básicas de defensa de los bienes comunes, participación ciudadana, apertura y experimentación orientados a generar un incremento en la capacidad de agencia de los sujetos [Sangüesa 2013].

Es importante distinguir que el ensamblaje de actores, territorialidad, propósitos, infraestructuras, financiamiento, temporalidad, entre otros

elementos, convierten a los laboratorios ciudadanos en dispositivos sumamente heterogéneos entre sí. Los laboratorios ciudadanos pueden surgir bajo distintos escenarios: en marcos institucionales o no; con diverso alcance territorial; con infraestructuras físicas, digitales o móviles (como el Ónibus hacker); variedad de fuentes de financiamiento; con procesos permanentes (a través del desarrollo de líneas o grupos de trabajo) o eventuales (a través de la convocatoria para el prototipado de proyectos); distinto grado de participación ciudadana (con mayor capacidad de toma de decisión en todos los procesos o restringida a algunos: gestión, producción, evaluación, acceso). En la Tabla 2 se presentan los escenarios que pueden dar cuenta de la diversidad de estos espacios a partir de una revisión de la propuesta de Schiavo, dos Santos & Vera [Schiavo et al. 2013].

<b>Actores</b>	Públicos
	Privados
	Academia
	Ciudadanos
	No humanos
<b>Marco</b>	Institucional
	No institucional
<b>Territorio</b>	Urbano/rural
	Provincial/estatal
	Nacional
	Regional
	Internacional
<b>Objetivos</b>	Impulsar la innovación ciudadana
	Defender los bienes comunes
	Promover una cultura digital crítica
	Fomentar la democratización institucional
<b>Financiamiento</b>	Público
	Privado
	Ciudadano
	Mixto
<b>Infraestructura</b>	Física
	Digital
	Móvil
<b>Temporalidad</b>	Permanentes
	Eventuales
<b>Participación ciudadana</b>	Gestión
	Producción
	Evaluación
	Acceso

**Table 2.** Escenarios de los laboratorios ciudadanos. Fuente: Adaptado de [Schiavo et al. 2013]

## Laboratorios ciudadanos: características

A lo largo del texto hemos querido destacar la naturaleza abierta y experimental de los laboratorios. A partir de la revisión de los fundamentos que sustentan los laboratorios ciudadanos, de la literatura existente [Sangüesa 2013], [Schiavo et al. 2013], [Innovación Ciudadana 2014], [Lafuente 2016], [Brussa 2016] y de las diversas experiencias de laboratorios en distintos contextos geográficos, podemos caracterizar los laboratorios ciudadanos como plataformas:

- **Abiertas:** apuestan por crear infraestructuras de conocimiento abierto. La apertura se hace manifiesta a través de la participación, los procesos de producción, los códigos y los prototipos, que se desarrollan, documentan y difunden en plataformas libres bajo licencias *copyleft* para garantizar la apropiación comunitaria y su reproducibilidad.
- **Ciudadanas:** cualquier persona puede integrarse, proponer ideas y trabajar con otras en una propuesta común. El laboratorio es accesible y no restringe la participación bajo ningún criterio. Considera la inclusión una política.
- **Heterogéneas:** habilitan la confluencia de saberes transdisciplinarios [Magro y García 2012] u oficios, la diversidad étnica, de género, etaria, social, los distintos grados de especialización (expertos, novatos) en igualdad de condiciones. Aprovechan las distintas trayectorias y experiencias de vida, de los oficios, los quehaceres, la sensibilidad humana [Lafuente 2015]. Incorporan la diversidad como rasgo constitutivo. El encuentro entre los diferentes constituye un valor deseable.
- **Colaborativas:** se promueven los procesos horizontales, la escucha, la cultura de los cuidados, se trazan objetivos abiertos y compartidos [Lafuente 2015]. Incorporan la toma de decisión de los participantes en todos los momentos, no únicamente de producción, sino de concepción y gestión. Es decir, en el co-diseño del propio laboratorio, los espacios, la gobernanza, la programación, las formas de participación, la evaluación. El proceso es de co-creación, de construcción conjunta.
- **Experimentales:** se trabaja desde la cultura del prototipo, el error como constitutivo del aprendizaje, y la prueba, la curiosidad, el descubrimiento como principio, la creación y la innovación como resultado. Se promueve la cultura del hacer: son espacios en los que se recupera la tradición de la tierra, el territorio, los recursos, las manos, los cuerpos, el movimiento, el trabajo con la cultura material.
- **Comunitarias:** son arquitecturas sociales, espacios para compartir la vida en comunidad. Las propuestas provienen de la comunidad, se gestionan y resuelven por la comunidad. Se impulsa la autogestión.
- **Flexibles:** dinámicos, lúdicos, ajustables a los diversos contextos de participación, con múltiples vías de entrada y salida. Pueden ser permanentes o temporales; institucionales o no institucionales; móviles o fijos; locales o globales, urbanos o rurales.
- **Post-digitales:** utilizan las tecnologías duras como pretextos para *hackear* los sistemas productivos y tecnologías blandas de colaboración, mediación y apertura para resignificarlos en común.
- **Sostenibles:** en armonía con el entorno, orientadas a la defensa de los bienes comunes y la consecución del buen vivir.

Si bien estas características definen idealmente un laboratorio, los repertorios se articulan de maneras variadas dependiendo de los factores mencionados. A estas características es necesario agregar el desarrollo de una cultura del encuentro, la escucha, los cuidados y los afectos que se traduce en la generación de dispositivos que permitan su despliegue y que posibiliten el manejo de conflictos y tensiones.

Los laboratorios como plataformas de innovación ciudadana no representan una panacea ni están libres de contradicciones. Sin embargo, algunas de sus prácticas y metodologías pueden resultar una aportación para los procesos de producción de conocimiento en el ámbito académico.

23

## El paisaje de las Humanidades Digitales en Iberoamérica

El campo de las humanidades digitales en Iberoamérica es un espacio de enorme efervescencia. En algunos países se encuentra más consolidado a través de asociaciones, redes, espacios formativos o de trabajo institucionales, y en otros existe un gran impulso para su consolidación. Entre las iniciativas podemos mencionar la asociación de Humanidades Digitales Hispánicas [<http://www.humanidadesdigitales.org/>], la Asociación Argentina de Humanidades Digitales [<http://aahd.com.ar/>], la Red de Humanidades Digitales [<http://www.humanidadesdigitales.net/>], la Red Colombiana de Humanidades Digitales [<http://rehdi.co/>], la Associação das Humanidades Digitais [<https://ahdig.org/>] y el grupo Humanidades Digitais Brasil [<https://humanidadesdigitais.org/>].

24

Otras valiosas iniciativas para ganar espacios institucionales son el curso de pregrado en Humanidades Digitales impartido en la UNAM, el curso de posgrado en Métodos Digitales impartido en el Tecnológico de Monterrey, la Cátedra de Datos de la Universidad de Buenos Aires [<http://catedradatos.com.ar/>], la maestría en Humanidades Digitales de la UNIANDÉS [<https://posgradofacartes.uniandes.edu.co/humanidadesdigitales/>], el Laboratorio de Cartografía Histórica e Historia Digital en la Universidad Nacional de Colombia. Se han organizado también numerosos seminarios, cursos, talleres, encuentros y congresos que hablan de la creciente comunidad interesada en este campo.

25

Además de las iniciativas mencionadas, destacamos también la emergencia de proyectos que buscan crear espacios en los que tengan cabida las humanidades digitales y que articulan, a través de distintas propuestas, la dimensión tecnológica y la innovación con las humanidades. Retomamos aquí cinco propuestas de laboratorios surgidas en el mundo hispanohablante en el marco de instituciones universitarias como casos que ilustran la posibilidad de dar impulso a las humanidades digitales a través de este esquema: LINHD, Medialab UGR, CIM y Openlabs.

26

### Laboratorio de Innovación de Humanidades Digitales, Universidad Nacional de Educación a Distancia, España

Una iniciativa con mucho reconocimiento en Hispanoamérica, pero que a la vez ha conformado sólidas redes de colaboración con el mundo anglosajón, es el laboratorio LINHD [<http://linhd.uned.es/linhd/>] coordinado por Elena González-Blanco e inaugurado en 2014. Este laboratorio, declara en su visión constituir un “centro de investigación en Humanidades Digitales de la UNED que funciona como marco de innovación, investigación, asesoría y formación a investigadores y proyectos en español” y en su misión “redefinir la forma de trabajar en humanidades desde la innovación y las tecnologías en el marco de la nueva sociedad de la información”. Entre sus objetivos están la información, la formación y la innovación. En su planteamiento justifica la necesidad de la existencia de estos laboratorios por la creciente demanda de formación, infraestructuras y generación de redes interdisciplinarias de colaboración. Ha formalizado sus redes de colaboración con América Latina a través de la creación de LINHD-Argentina a cargo de Gimena del Río. LINDH se ha convertido en un espacio relevante para la formación de humanistas, para la promoción de las humanidades digitales en español y para el desarrollo de plataformas que faciliten las labores de investigación de los humanistas digitales.

27

### GrinUGR y Medialab UGR, Universidad de Granada, España

GrinUGR es una iniciativa de la Universidad de Granada liderada por Esteban Romero, que se define como un “colaboratorio sobre culturas digitales en ciencias sociales y humanidades”. Esta iniciativa “se configura como una infraestructura abierta para el desarrollo de proyectos vinculados a la cultura digital abierta y conectada, la cultura del prototipado y el conocimiento abierto”. GrinUGR ha significado un espacio importante para hacer visible la comunidad de humanistas digitales hispanoamericanos y difundir sus proyectos. Otra iniciativa lanzada a fines de 2015 también por Esteban Romero y que recupera parte de la experiencia del colaboratorio Grin UGR, es el Medialab UGR. El Medialab UGR se declara como un Laboratorio de Investigación en Cultura y Sociedad Digital [<http://medialab.ugr.es/>]. Entre sus líneas de trabajo están la sociedad digital, las humanidades digitales y la ciencia digital. Se define como un espacio de aprendizaje de encuentro, abierto y de creación de comunidad, que busca salir del entorno universitario.

28

### +DATALAB Centro de Investigaciones en Mediatizaciones, Universidad Nacional de Rosario, Argentina

El +DataLab del Centro de Investigaciones en Mediatizaciones (CIM) [<http://www.cim.unr.edu.ar/>] es una iniciativa de la Facultad de Ciencia Política y Relaciones Internacionales de la Universidad Nacional de Rosario en Argentina. Se enfoca en el análisis de las mediatizaciones desde una perspectiva interdisciplinaria. El centro desarrolla diversos proyectos nacionales e internacionales, trabaja en la formación de grado y posgrado, el desarrollo de proyectos de extensión y diversas actividades como eventos académicos y no académicos para fortalecer la discusión sobre este campo. El CIM desarrolla un proyecto sobre Humanidades y Ciencias Sociales Digitales.

29

### Openlabs, Tecnológico de Monterrey, México

Openlabs [<http://www.openlabs.mx/>] es una iniciativa de la Escuela de Humanidades y Educación de Tecnológico de Monterrey. Se define como “un laboratorio ciudadano que tiene como propósito impulsar la innovación social”. Los cuatro ejes de trabajo son la innovación ciudadana, la innovación educativa, el conocimiento abierto y la cultura digital, en la que se hace explícita la intención de “explorar desde un enfoque histórico y crítico el entramado de relaciones complejas entre las infraestructuras sociotécnicas y la subjetividad humana”. Este laboratorio se plantea como propósito “acortar la distancia entre la ciudadanía y las instituciones” haciendo énfasis en la necesidad de que la universidad y en particular las humanidades, se conecten con los procesos sociales.

30

Este escenario da cuenta del enorme dinamismo y el potencial de las Humanidades Digitales en la región, que con seguridad continuará su proceso de expansión y consolidación en próximos años, sobre todo si se logran articular y potenciar estos esfuerzos a través de redes y proyectos de colaboración.

31

## Laboratorios ciudadanos y humanidades digitales

Las Humanidades Digitales ocupan un lugar transfronterizo desde su origen. Han surgido precisamente como un espacio híbrido entre disciplinas y métodos. Su lugar en la academia aún está en disputa. La apertura y la colaboración han sido su vocación. Sin embargo, su práctica se encuentra mayormente circunscrita a espacios académicos y ante la adversidad de la actual coyuntura histórica y las crecientes restricciones económicas, enfrenta múltiples desafíos.

32

Planteamos que los laboratorios como plataformas de producción ciudadana pueden contribuir a potenciar la colaboración transdisciplinaria; la incorporación de públicos más amplios para disminuir la distancia entre academia y sociedad; encontrar alternativas para el desarrollo y la sustentabilidad de los proyectos; abonar a la perspectiva crítica sobre la tecnología y al papel de las humanidades en la producción de conocimiento. Las humanidades digitales pueden convertirse en un puente y traductor entre múltiples culturas al incorporar la cultura

33

experimental y abierta del laboratorio. La flexibilidad de los laboratorios ciudadanos facilita la confluencia de saberes, públicos, metodologías y objetivos. La integración de diversos actores constituye una respuesta posible para dar cabida a la innovación ante la creciente complejidad social.

Por esa razón, nos planteamos que por su propia naturaleza, las humanidades digitales pueden enarbolar una transformación no solamente disciplinar, sino institucional, social y de los sistemas de producción de conocimiento. Con esto buscamos colocar el lugar de las humanidades digitales en el eje de la discusión sobre la epistemología del conocimiento, la geopolítica, la transformación de las instituciones académicas y el lugar de la academia en el escenario social.

Algunos de los cuestionamiento que nos planteamos para las humanidades digitales en la región [Ricaurte y Brussa 2017] tienen que ver con habilitar infraestructuras comunes entre humanidades digitales, ciencia abierta y cultura libre; buscar la confluencia con colectivos, movimientos u otros actores que compartan los valores del procomún; considerar a la ciudadanía como agente partícipe de la producción de conocimiento; incorporar el prototipado como instancia creativa, democrática y de co-producción en el marco de problemas sociales complejos; habilitar plataformas para potenciar métodos, campos transdisciplinarios y espacios de confluencia con la ciencia ciudadana, la ciencia de datos, la ciencia abierta; y la posibilidad de generar innovación en la solución de problemas, en el desarrollo de herramientas, métodos, espacios, prácticas que trasciendan la academia.

## Conclusión

El recorrido en torno al tema de los laboratorios pretende justificar la necesidad de repensar la universidad y en especial las humanidades digitales en Iberoamérica, como espacios idóneos para la experimentación y articulación de distintos actores, disciplinas, metodologías de trabajo e infraestructuras tecnológicas con el fin de impulsar la producción de conocimiento abierto, innovador y de vanguardia en la región. Nuestras universidades suelen ajustarse a los modelos y las infraestructuras de producción de conocimiento del capitalismo cognitivo [Moulier 2012] y resultan insuficientes para abordar la complejidad de lo social. Los centros tradicionales de producción de saber deben explorar mecanismos alternativos de generación de conocimiento que trasciendan los formatos académicos y la compartimentación disciplinaria. A esto se suma que nos insertamos en contextos que poseen infraestructuras y recursos limitados que requieren de aproximaciones creativas de los humanistas digitales para superarlos.

Proponemos que los laboratorios ciudadanos pueden servir como dispositivos o plataformas exitacionales o liminales para transformar los procesos de producción de conocimiento en las instituciones académicas y en particular en el campo de las humanidades. Los laboratorios ciudadanos son plataformas abiertas, que articulan las capacidades de la comunidad, las infraestructuras socio-técnicas, los procesos de mediación y un marco de principios asociados a la defensa de los bienes comunes para construir conocimiento de manera colectiva. Los laboratorios ciudadanos, a través de la cultura del hacer expandida por la experiencia colectiva, sacan el mayor provecho de la pasión por aprender del *amateur*, la inteligencia distribuida en la comunidad, la flexibilidad de lo marginal y las lógicas de autogestión y acción colectiva de los movimientos sociales y se conciben como un lugar de ocupación desde el cuerpo, el género, el territorio, la cultura, lo tecnológico. Los laboratorios ciudadanos hackean las instituciones, las mentalidades, las reglas y hacen comunidad que se define y se piensa en rizoma. Las comunidades generan innovación desde los márgenes, en los límites y los pliegues entre el dentro y el afuera. La máxima apertura permite la máxima innovación. Los laboratorios prototipan proyectos para resolver problemas en común y así consiguen que la comunidad se conciba como una comunidad de aprendizaje viva, en constante dinamismo y reinención.

A lo largo de este texto hemos explorado que estas plataformas y los principios que las fundamentan pueden contribuir a expandir las posibilidades de las humanidades digitales y ofrecer vías alternativas a la producción de conocimiento en nuestra región.

### Abstract

Given the growing popularity of laboratories as spaces for innovation, we present a framework of reference on the fundamentals that characterize them and explore their possibilities of incorporation into the academy, particularly in the field of digital humanities. We start from the hypothesis that the digital humanities in Spanish-speaking Latin America can recover some of the contributions of citizen laboratories to expand their reach through the incorporation of new actors and methodologies; establish a critical position against the dominant systems of knowledge production in the humanities on our current geopolitical scenarios; and design, make visible and recognize models and alternative loci of production, circulation and consumption of knowledge. Therefore, this article aims to characterize the culture of the laboratory and analyze the possibilities of its appropriation to promote processes of production of open knowledge in university environments, and in particular in the field of Ibero-American digital humanities.

## Note on Translation

For articles in languages other than English, DHQ provides an English-language abstract to support searching and discovery, and to enable those not fluent in the article's original language to get a basic understanding of its contents. In many cases, machine translation may be helpful for those seeking more detailed access. While DHQ does not typically have the resources to translate articles in full, we welcome contributions of effort from readers. If you are interested in translating any article into another language, please contact us at [editors@digitalhumanities.org](mailto:editors@digitalhumanities.org) and we will be happy to work with you.

## Works Cited

- Appadurai 1990** Appadurai, A. "Disjuncture and difference in the global cultural economy." *Theory, Culture & Society* 7(2) (1990): 295-310.
- Arnkil et al. 2010** Arnkil, R., Järvensivu A., Koski P. & Piirainen, T. "Exploring Quadruple Helix. Outlining user-oriented innovation models". *Työraportteja 85/2010 Working Papers*. Tampere, University of Tampere, Institute for Social Research, Work Research Centre (2010). [http://www.cliqproject.eu/en/products/research/quadruple\\_helix\\_research/?id=127](http://www.cliqproject.eu/en/products/research/quadruple_helix_research/?id=127) Consultado el 22 de enero de 2016.
- Bauwens 2005** Bauwens, M. "The political economy of peer production", *CTheory*, 1 (2005).
- Biswas y Kirchner 2015** Biswas, A. & Kirchner, J. "Prof, no one is reading you", *The Straits Times* (2015) <http://www.straitstimes.com/opinion/prof-no-one-is-reading-you>
- Bollier 2007** Bollier, D. "The growth of the commons paradigm". En Hess, C. y Ostrom, E. *Understanding Knowledge as a Commons*, MIT Press, Cambridge, MA (2007).
- Brussa 2016** Brussa, V. "Otros laboratorios: discutiendo la extitución y democratización tecnocultural en los laboratorios de humanidades digitales iberoamericanos", *Virtualis*, 7(13) (2016): 38-59. <http://aplicaciones.ccm.itesm.mx/virtualis/index.php/virtualis/article/view/124>
- Foucault 2002** Foucault, M. *El orden del discurso*. Barcelona, Tusquets (2002).

- Hafkesbrink y Schroll 2011** Hafkesbrink, J., & Schroll, M. "Innovation 3.0: embedding into community knowledge-collaborative organizational learning beyond open innovation", *Journal of Innovation Economics & Management*, 7,1 (2011): 55-92. DOI 10.3917/jie.007.0055
- Hassan 2014** Hassan, Z. *The Social Labs Revolution: A New Approach to Solving our Most Complex Challenges*. Berrett-Koehler Publishers, San Francisco, CA (2014).
- Hess y Ostrom 2011** Hess, C. y Ostrom, E. *Understanding Knowledge as a Commons: From Theory to Practice*. Cambridge, MA: MIT Press (2011).
- Innovación Ciudadana 2014** Innovación Ciudadana "Laboratorios ciudadanos". Documento de Trabajo (2014). [http://www.ciudadania20.org/wp-content/uploads/2014/12/Documento-Colaborativo\\_LabsCiudadanos.pdf](http://www.ciudadania20.org/wp-content/uploads/2014/12/Documento-Colaborativo_LabsCiudadanos.pdf) Consultado el 15 de diciembre de 2015.
- Lafuente 2015** Lafuente, A. "Laboratorio de aprendizajes comunes" (2015) [http://www.academia.edu/29063379/Laboratorio\\_de\\_aprendizajes\\_comunes](http://www.academia.edu/29063379/Laboratorio_de_aprendizajes_comunes) Consultado el 19 de enero de 2016.
- Lafuente 2016** Lafuente, A. "Laboratorios ciudadanos: ciencia ciudadana y ciencia común." CCCD. Página web. (2016) <http://cccd.es/wp/laboratorios-ciudadanos-ciencia-ciudadana-y-ciencia-comun/> Consultado el 21 de enero de 2016.
- Latour 2003** Latour, B. "The World Wide Lab". *Wired*. [2003] <http://www.wired.com/2003/06/research-spc/> Consultado el 16 de enero de 2016.
- Lessig 2004** Lessig, L. *Free culture: How big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity*. Penguin, New York (2004).
- Lévy 2004** Lévy, P. *Inteligencia colectiva. Por una antropología del ciberespacio*. Organización Panamericana de la Salud, Washington, DC (2004).
- Magro y García 2012** Magro, C. & García, C. "Lugares de la transdisciplinariedad. Lugares para la transdisciplinariedad". Revista Errata. Página web (2012). <http://revistaerrata.com/ediciones/errata-8-intertransdisciplinariedad/lugares-de-la-transdisciplinariedad-lugares-para-la-transdisciplinariedad/> Consultado el 20 de enero de 2016.
- Medialab Prado 2016** Medialab Prado. Página web. (2016) <http://medialab-prado.es/?lang=en> Consultado el 16 de enero de 2016.
- Moulier 2012** Moulier, Y. *Cognitive Capitalism*. Cambridge, UK: Polity Press.
- Openlabs 2016** Openlabs. Página web. (2016). <http://www.openlabs.mx/> Consultado el 22 de enero de 2016.
- Ostrom 1990** Ostrom, E. *Governing the commons: The evolution of institutions for collective action*. Cambridge University Press, Cambridge (1990).
- Ricaurte 2012** Ricaurte, P. "Cultura libre y la ética del procomún", *Humanidades Digitales*. Blog. (2012). <http://humanidadesdigitales.net/blog/?p=517> Consultado el 21 de enero de 2016.
- Ricaurte y Brussa 2017** Ricaurte, P. & Brussa, V. "Laboratorios ciudadanos, laboratorios comunes: repertorios para la pensar la universidad y las Humanidades Digitales", *Liinc em Revista*, 13 (1) (2017). <http://revista.ibict.br/liinc/article/view/3758> Consultado el 17 de agosto de 2017.
- Sangüesa 2013** Sangüesa, R. "La tecnocultura y su democratización: ruido, límites y oportunidades de los labs" *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad*, 8(5) (2013): 259-282.
- Schiavo et al. 2013** Schiavo, E. C. dos Santos, & Vera, P. "Entre la divulgación de la cultura digital y el surgimiento de los laboratorios ciudadanos: El caso argentino en el contexto latinoamericano". *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad* 8(23) (2013): 179-199.
- Serra 2013** Serra, A. "Tres problemas sobre los laboratorios ciudadanos. Una mirada desde Europa". *Revista Iberoamericana de Ciencia, Tecnología y Sociedad*, 8(23) (2013): 283-298.
- Troxler y Wolf 2010** Troxler, P. & Wolf, P. "Bending the rules: The Fablab Innovation Ecology", 11<sup>º</sup> *International CINet Conference*, (2010).
- VIC 2014** Vivero de Iniciativas Ciudadanas. "Extituciones: nuevas instituciones ciudadanas", El País. Blogs. Altermundismo (2014). <http://blogs.elpais.com/alterconsumismo/2014/05/extituciones-nuevas-instituciones-ciudadanas.html> Consultado el 20 de enero de 2016.