




# Laboratorios de investigación-creación: una convergencia entre las humanidades digitales, la arqueología de los medios y las prácticas artísticas

Laura Correa-Montoya<sup>1</sup>  <sup>1</sup>Universidad Pontificia Bolivariana, ColombiaJuan Osorio-Villegas<sup>2</sup> <sup>2</sup>Universidad Pontificia Bolivariana, Colombia

## Resumo

El artículo analiza la convergencia entre las Humanidades Digitales, la arqueología de los medios y las prácticas artísticas en laboratorios de investigación-creación. A través de la sistematización de experiencias en dos laboratorios, se destaca su papel como espacios transdisciplinarios que fomentan la experimentación creativa y colaborativa. Estos entornos combinan tecnologías digitales y analógicas mediante metodologías híbridas, con énfasis en prácticas *offline* y herramientas de bajo costo, para resignificar los medios y sus contextos históricos. Además, subrayan la importancia de la materialidad al reconfigurar prácticas culturales y cuestionar narrativas lineales del progreso tecnológico. Enfoques como el *hacking*, el *circuit bending* y la reutilización de tecnologías obsoletas permiten reflexionar críticamente y explorar formas de memoria colectiva. Los resultados evidencian que estos laboratorios no solo producen soluciones creativas, sino que también generan debates sobre sostenibilidad, memoria y desigualdad digital, posicionándose como herramientas clave para enfrentar desafíos contemporáneos.

**Palabras claves:** humanidades digitales, arqueología de los medios, prácticas artísticas, laboratorios, investigación-creación.

## Historia del artículo / Article Info

### Recibido/Received

11 de octubre de 2024

### Aprobado/Accepted

27 de noviembre de 2024

### Publicado/Published online

14 de diciembre de 2024

### ✉ Correspondencia/Correspondence:

Dirección de correspondencia: Circular 1ª 70-01, barrio Laureles, Medellín (Antioquia, Colombia)  
[laura.correamo@upb.edu.co](mailto:laura.correamo@upb.edu.co)

### Citación/Citation:

Correa-Montoya, Laura, y Juan Osorio-Villegas. "Laboratorios de investigación-creación: una convergencia entre las humanidades digitales, la arqueología de los medios y las prácticas artísticas". *La Palabra*, núm. 48, 2024, e18323  
<https://doi.org/10.19053/uptc.01218530.n48.2024.18323>



# Research-Creation Laboratories: A Convergence of Media Archaeology, Digital Humanities, and Artistic Practices

## Abstract

This paper investigates the intersection of Digital Humanities, media archaeology, and experimental artistic practices within research-creation laboratories, focusing on their role as sites of methodological innovation, collaborative inquiry, and creative problem-solving. Through a systematic analysis of practical experiences, these laboratories emerge as invaluable pedagogical and methodological frameworks that cultivate transdisciplinarity and foster new forms of knowledge production. The results highlight how interactions among technology, art, and memory—particularly those encompassing both analog and digital devices—expand the discursive boundaries of Digital Humanities and engender novel narrative forms. Special attention is given to “offline” practices, underscoring the potential of these laboratories to challenge established modes of dissemination and mediation. Ultimately, this study identifies research-creation laboratories as pivotal spaces for critical reflection on the evolving relevance, scope, and communicative strategies of the Digital Humanities.

**Keywords:** Digital Humanities, Media Archaeology, Artistic Practices, Experimental Laboratories, Research-Creation

# Laboratórios de pesquisa-criação: uma convergência entre Humanidades Digitais, arqueologia midiática e práticas artísticas

## Resumo

Examina-se a interseção entre as Humanidades Digitais, a arqueologia mediática e as práticas artísticas experimentais no contexto dos laboratórios de pesquisa-criação. Por meio de uma sistematização de experiências, destaca-se o papel desses laboratórios como espaços propícios para a experimentação e a colaboração. Argumenta-se que são fundamentais como dispositivos didáticos e metodológicos, facilitando a resolução criativa de problemas e promovendo a transdisciplinaridade. Os resultados dessas experiências contribuem para uma conversa mais ampla sobre as Humanidades Digitais, enfatizando a criação de novos relatos por meio da interação entre tecnologia, arte e memória, com um foco especial nas práticas offline e no uso de dispositivos analógicos e digitais. Conclui-se que esses laboratórios são momentos chave para refletir sobre a pertinência das Humanidades Digitais e seus mecanismos de divulgação e mediação.

**Palavras-chave:** Humanidades Digitais, Arqueologia d das Mídias, Práticas Artísticas, Laboratórios Experimentais, Pesquisa-Criação

## Introducción

La intersección entre las humanidades digitales (HD)<sup>1</sup> y las prácticas artísticas se ha consolidado como un campo fértil para el desarrollo de nuevas perspectivas de investigación transdisciplinaria. Este enfoque permite articular tecnología, arte y sociedad, al integrar herramientas digitales y analógicas dentro de un marco conceptual y metodológico que denominamos investigación-creación y que sitúa la práctica artística como eje epistemológico. En este marco, el proceso creativo se convierte en un espacio para reflexionar sobre los modos de conocer y representar el mundo. A diferencia de otros enfoques que utilizan la creación como un medio instrumental, la investigación-creación posiciona la práctica artística como una fuente autónoma de conocimiento. Aquí, el proceso creativo es el núcleo del cuestionamiento y la reflexividad crítica (Daza Cuartas 90, Delgado et al. 19).

La investigación-creación converge en escenarios donde la creatividad actúa como herramienta de exploración crítica y reflexiva sobre el mundo, generando conocimiento situado y válido en disciplinas como las artes, las ciencias sociales y la tecnología (Delgado et al. 14). Asimismo, se caracteriza por metodologías flexibles que permiten la emergencia de “métodos vivos”. Estos métodos, como los que se desarrollan en los laboratorios de creación-invencción, integran lo creativo y lo experimental como ejes centrales del aprendizaje (Restrepo y Ospina 48).

En este sentido, los laboratorios deben entenderse como espacios performativos y transformadores, donde las prácticas artísticas adquieren un rol pedagógico, social y político. Esta perspectiva subraya su capacidad para movilizar imaginarios y generar nuevas narrativas colectivas (Romero 95), lo que resulta fundamental para el desarrollo de metodologías críticas dentro del marco de la investigación-creación.

A partir de estas ideas, el presente artículo tiene como objetivo analizar el papel de los laboratorios como espacios de investigación-creación, subrayando su potencial para consolidarse como entornos transdisciplinarios que fomentan la exploración crítica. A través de la sistematización de dos casos representativos, se busca evidenciar cómo estos laboratorios, además de generar productos creativos que resignifican narrativas, archivos y soportes tecnológicos, funcionan como entornos formativos que promueven la colaboración, el intercambio de conocimientos y la formación de comunidades de práctica que conectan a investigadores, artistas y públicos diversos (Pawlicka y Thomson 2-3, Earhart 394).

Los laboratorios sistematizados se conciben como entornos experimentales donde lo digital y lo analógico convergen, permitiendo la resignificación y reimaginación de tecnologías dentro de un marco de investigación-creación. Esta convergencia desafía la visión simplista que considera a los medios analógicos como anticuados y a los digitales como completamente novedosos. Tecnologías consideradas en desuso<sup>2</sup>, como los proyectores de acetatos y de opacos, que anteriormente se usaban en las aulas de clase para exponer diapositivas con información, o los proyectores de filminas, más propios de las clases de historia del arte (para proyectar imágenes) o destinados al uso doméstico (al exponer recuerdos fotográficos de viajes), encuentran nuevos usos y significados en estos espacios.

<sup>1</sup> De aquí en adelante se empleará la abreviatura (HD) para referirnos a las humanidades digitales.

<sup>2</sup> Un ejemplo interesante radica en lo que hace el semillero de investigación CINEVIVO, de la Facultad de Artes y Humanidades del Instituto Tecnológico Metropolitano de Medellín. Desde su propuesta de investigación/creación producen narrativas experimentales por medio del uso de tecnologías analógicas y digitales (combina medios obsoletos como proyectores de opacos, de acetatos y de filminas con proyectores de video y computadores) para crear narrativas experimentales en el marco de lo que se denomina postcine y cine expandido.

Ahora bien, la reutilización, un concepto que ha permeado diversas corrientes artísticas desde las vanguardias del siglo XX, introdujo prácticas como el ensamblaje, el bricolaje, el *ready-made* y el collage. Actualmente, estas estrategias siguen siendo relevantes, ya que ofrecen nuevas perspectivas para interpelar y reinterpretar medios, dispositivos y materialidades a lo largo del tiempo, desplazando nuestra percepción hacia nuevas posibilidades creativas, técnicas y conceptuales. En los laboratorios de investigación-creación, la reutilización emerge como una estrategia para resignificar medios y tecnologías, no como un ejercicio nostálgico, sino como una revisión crítica de los dispositivos y soportes, especialmente en el trabajo con imágenes y materiales de archivo. Este enfoque permite imaginar el futuro a través de la resignificación de lo obsoleto.

La reutilización de tecnologías obsoletas no solo facilita la creación artística, sino que también permite reflexionar de manera crítica sobre los desafíos de la obsolescencia programada y la sostenibilidad tecnológica. Estas ideas se integran en una exploración más cohesionada dentro de los laboratorios de investigación-creación, y se apoyan en la arqueología de los medios (AM)<sup>3</sup>, propuesta por Jussi Parikka y Wanda Strauven. Este enfoque permite comprender las tecnologías desde su materialidad y sus implicaciones históricas, lo que las convierte en campos emergentes para la experimentación y la creación, al ser reutilizadas y resignificadas en nuevos contextos culturales y educativos, revelando las capas temporales y materiales que conectan pasado y presente (Parikka et al. 79).

Prácticas como el *circuit bending* y el *hardware hacking* ejemplifican cómo los laboratorios resignifican tecnologías al transformar dispositivos electrónicos en herramientas con nuevos usos artísticos y sociales. Enraizadas en la cultura DIY (*do it yourself*), estas metodologías impulsan la manipulación creativa, democratizando el acceso al conocimiento tecnológico mientras preservan la memoria cultural y fomentan la sostenibilidad mediante la reducción de desechos tecnológicos (Hertz y Parikka 425, Martín y Luna 5).

Desde esta perspectiva, la hipótesis que se propone es que los laboratorios de investigación-creación, al integrar mediante metodologías híbridas tecnologías del pasado (como dispositivos analógicos de bajo costo) y al emplear soluciones tecnológicas *offline* como la Library Box<sup>4</sup>, junto con herramientas digitales, amplían significativamente el horizonte de las HD. Estas prácticas no solo resignifican a los medios y sus contextos históricos de producción, sino que también cuestionan las narrativas lineales del progreso tecnológico y democratizan la producción de conocimiento a través de enfoques creativos diversos. Además, subrayan la importancia de la materialidad al analizar cómo las tecnologías del pasado reconfiguran las prácticas y narrativas culturales actuales. Más allá de generar productos creativos, estos laboratorios propician reflexiones críticas situadas y abordan desafíos específicos. En este sentido, actúan como espacios para repensar los medios y las narrativas desde perspectivas contextualizadas.

## Metodología

Esta investigación adoptó un enfoque cualitativo de sistematización de experiencias, centrado en el análisis de los resultados de dos laboratorios de investigación-creación que se llevaron a cabo entre 2019 y 2023. Estos laboratorios articulan procesos teóricos y prácticos que resignifican tecnologías y

<sup>3</sup> De aquí en adelante se empleará la abreviatura (AM) para referirnos a la arqueología de los medios.

<sup>4</sup> La LibraryBox o PirateBox, constituye un sistema anónimo de intercambio de archivos y comunicación *offline* "DIY" construido con software libre y hardware estándar de bajo costo. Este dispositivo simplemente consta de un enrutador y una memoria USB.

narrativas mediante un marco transdisciplinario. Desde esta perspectiva, se analizaron las formas en que integraron herramientas digitales y analógicas para construir metodologías creativas que respondieran a los desafíos sociales y culturales del contexto actual, alineándose con conceptos clave como las HD, la AM y la investigación-creación. La sistematización consistió en observar y analizar dos iniciativas: “Lab-Humanidades digitales: entre historias, memorias y cartografías” (Lab-HD) y el “Laboratorio articulador de Prácticas Transdisciplinares, Sensibles y Ecológicas” (Lab a-PTSE).

La recolección de datos para la sistematización se llevó a cabo mediante técnicas de observación participativa, que permitieron registrar interacciones, discusiones y el proceso creativo de los participantes a través de notas de campo. Se realizaron diálogos individuales y grupales con los participantes con el propósito de recoger sus percepciones sobre la experiencia en los laboratorios y el impacto de las metodologías empleadas. Además, las actividades fueron documentadas mediante grabaciones de video<sup>5</sup> y fotografía, que se utilizaron para complementar el análisis de las interacciones y los productos finales.

El análisis de los datos se llevó a cabo mediante un enfoque hermenéutico-interpretativo, fundamentado en la premisa de que la sistematización implica la reconstrucción y reflexión analítica de una experiencia para interpretarla y comprenderla de manera profunda. Este enfoque no solo permite obtener conocimientos consistentes y sustentados, sino que también facilita la transformación y cualificación de la comprensión, la vivencia y la expresión de las propuestas desarrolladas (Jara 2018; Carvajal 2018).

El concepto de sistematización de experiencias, ampliamente desarrollado en América Latina, surge como un esfuerzo por construir marcos metodológicos propios adaptados a las condiciones particulares de nuestra realidad. Este proceso va más allá de la simple documentación, pues posibilita la reconstrucción analítica de lo vivido, lo que permite que se le interprete críticamente para extraer aprendizajes significativos. De esta manera, la sistematización es una herramienta metodológica capaz de analizar el pasado y orientar el futuro, integrando aprendizajes críticos y contextualmente pertinentes. Su propósito es descubrir la razón de ser de las experiencias mediante un riguroso proceso de abstracción que combina análisis y síntesis, fomentando la construcción de interpretaciones críticas sobre lo vivido.

A través de este enfoque, se logra una lectura colectiva y crítica de las experiencias, identificando los factores clave que han incidido en su desarrollo. Este proceso permitió reconocer patrones relevantes en el uso de dispositivos tecnológicos, tanto digitales como analógicos, así como en la creación de narrativas. Los productos generados en los laboratorios ejemplifican cómo los participantes resignificaron archivos y tecnologías previamente consideradas obsoletas. Este análisis no solo evidencia la capacidad transformadora de los laboratorios, sino también su potencial para enriquecer las prácticas artísticas y reflexivas en contextos contemporáneos.

Los laboratorios son concebidos como dispositivos didácticos y metodológicos orientados a la experimentación y la creación colectiva. Por esa ruta, se destaca su contribución al desarrollo de metodologías híbridas que integran tecnologías digitales y analógicas. Este enfoque facilita el intercambio de conocimientos entre los participantes. En este contexto, el proceso de experimentación se ha sido organizado en torno a dos ejes fundamentales. El primer eje se centra en la interacción con tecnologías: se permite que los participantes exploren y utilicen herramientas contemporáneas que complementan

<sup>5</sup> Para más detalles y experiencias de este laboratorio, visite: <https://www.youtube.com/watch?v=CuParPlosjA>

las técnicas tradicionales. Esta dinámica no solo promueve la alfabetización digital, sino que también impulsa la reflexión crítica sobre el uso y el impacto de estas tecnologías en el proceso creativo.

El segundo eje, relativo al desarrollo de metodologías creativas y experimentales, se manifiesta a través de diversas dinámicas grupales y ejercicios prácticos que estimulan la imaginación y la colaboración. Los participantes se involucran en la construcción conjunta de conocimientos, experimentando con enfoques narrativos y visuales que les permiten resignificar su entorno y abordar problemáticas contemporáneas de manera innovadora. Así, además de actuar como espacios de aprendizaje, los laboratorios se convierten en plataformas de reflexión acerca de las implicaciones sociales, culturales y ambientales de las prácticas creativas. La combinación de estos ejes fomenta un ambiente propicio para la cocreación, donde cada voz y cada perspectiva aportan al enriquecimiento del proceso colectivo.

Finalmente, ambos laboratorios incluyeron una muestra heterogénea de participantes, seleccionados mediante convocatoria cerrada. Los perfiles de los participantes incluyeron estudiantes de humanidades y artes, docentes universitarios y de colegios, y profesionales de diversas disciplinas como la historia, la filosofía, la comunicación y las ciencias sociales. En total, los laboratorios involucraron alrededor de treinta participantes, quienes fueron agrupados de manera transdisciplinaria para fomentar la colaboración entre conocimientos y habilidades diversas.

### **Laboratorio de humanidades digitales (Lab-HD)**

El Lab-HD fue organizado como parte del proyecto de investigación “Narrativas del yo: Memoria, afecto y lugar”<sup>6</sup>, entre la Universidad Pontificia Bolivariana (UPB) y el Museo Casa de la Memoria, de Medellín, con apoyo de la Red Colombiana de Humanidades Digitales. El evento tuvo lugar del 24 al 26 de julio de 2019 en el LinkLab<sup>7</sup> de la UPB. El Lab-HD se estructuró en dos etapas: una hackatón y un conversatorio. La hackatón consistió en dos sesiones teórico-prácticas. En los segmentos teóricos, se introdujeron conceptos clave sobre las HD y su uso en entornos museográficos y académicos. Luego, durante los segmentos prácticos, los participantes apropiaron estos conceptos a través de dinámicas colaborativas, donde, apoyándose en sus habilidades y experiencias, trabajaron en conjunto para desarrollar soluciones a problemas identificados y crear narrativas digitales colectivas a partir de archivos. Este enfoque responde a las narrativas colaborativas, donde el trabajo en conjunto, basado en habilidades y experiencias de los participantes, permitió la construcción compartida de historias y soluciones adaptadas a las necesidades grupales. Para ello, utilizaron tecnologías de bajo costo, como la LibraryBox, que permite almacenar y distribuir archivos sin conexión a internet, con el objetivo de democratizar el acceso a la información, y reforzando la capacidad de las HD para combinar creatividad, tecnología y trabajo colectivo en la creación de historias significativas.

Durante la primera sesión de la hackatón, se llevó a cabo una reflexión crítica sobre los usos y desusos de la LibraryBox. Tras comprender las potencialidades y limitaciones de esta tecnología, los grupos

<sup>6</sup> El proyecto fue liderado por la profesora Laura Correa-Montoya, en compañía de los profesores Juan José Osorio-Villegas, del programa de Comunicación Social-Periodismo, y Catalina Castrillón Gallego, del programa de Historia. El proyecto estuvo adscrito al grupo de investigación Epimeleia, de la Escuela de Teología, Filosofía y Humanidades, con código de radicado 800B-06/17-42 ante el CIDI de la Universidad Pontificia Bolivariana.

<sup>7</sup> El LinkLab es un laboratorio creativo y centro de información digital que apoya procesos formativos, investigativos, culturales y de documentación, a través de la ideación, la experimentación y el trabajo colaborativo, adscrito al Sistema de Bibliotecas y a la Escuela de Arquitectura y Diseño de la UPB. Para obtener más información, puede visitar el siguiente enlace: <https://www.upb.edu.co/es/linklab>



diseñaron arquitecturas de información y maquetaron interfaces adaptadas a sus propuestas. Las iniciativas de los participantes incluyeron: una caravana cultural, destinada a visibilizar productos culturales de Envigado; un proyecto de cartografías arbóreas en Medellín, que investiga la relación entre árboles y memoria colectiva; una propuesta de rutas e historias de Medellín, con una plataforma que recoge historias ciudadanas enmarcadas en temáticas temporales; y un montaje-libro sobre relatos del olvido y las emociones, dirigido a usuarios de transporte público.

Verónica Mejía Acevedo, curadora del Museo Casa de la Memoria, resaltó el potencial transformador de esta experiencia. Según Mejía, esta iniciativa invita a replantear el uso de los dispositivos tecnológicos, promoviendo su adaptación hacia fines más colaborativos que permitan compartir contenidos dentro de una comunidad. De este modo, se abren posibilidades para abordar problemáticas sociales y responder a las expectativas de las comunidades mediante la integración creativa de la tecnología.

**Figura 1.** Discusión y desarrollo de propuestas para LibraryBox



La segunda sesión del laboratorio se centró en la creación de cartografías expandidas, basadas en el concepto de montaje y resignificación de archivos. Esta práctica se enmarca en lo que Antonio Weinrichter, retomando a Wees, denomina *poéticas de la compilación*, un proceso creativo compuesto por tres momentos fundamentales: apropiación, montaje y recontextualización. De estos, el montaje ocupa un lugar central, ya que no solo organiza los archivos, sino que actúa como el principio esencial para la construcción de sentido. La apropiación, en tanto, implica extraer los materiales de su contexto original, despojarlos de su función inicial y vaciar su significado<sup>8</sup>.

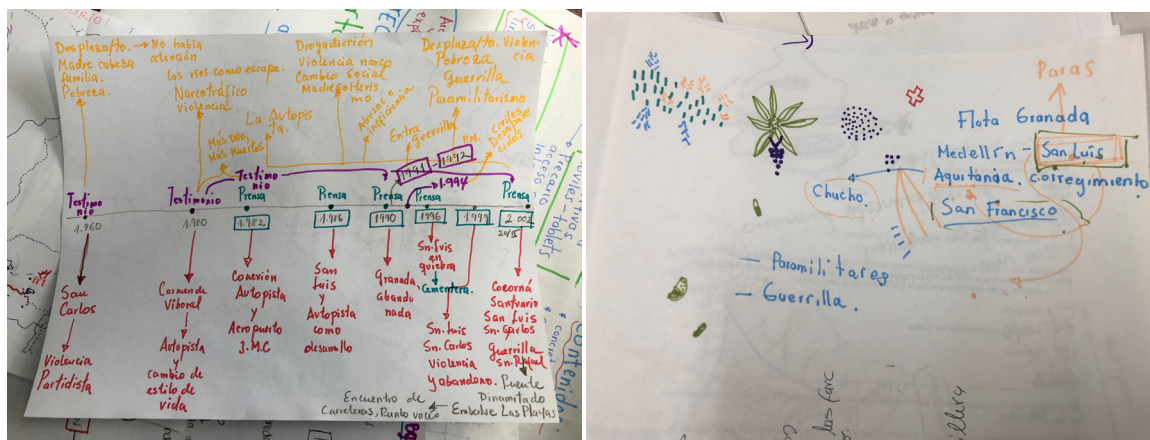
En esta sesión, los participantes trabajaron con entrevistas e imágenes extraídas del documental *Ruta 60*, descontextualizando estos materiales de su entorno original para reubicarlos en nuevos contextos narrativos que conectaban memoria, historia y reflexión crítica. Así, en la recontextualización, los materiales apropiados adquirieron un nuevo sentido, conservando su referencia histórica, pero resignificados a través de un ejercicio de contemplación crítica que aprovecha la distancia temporal para despojar a los archivos de su función semántica original y convertirlos en objetos de reflexión sobre el pasado.

<sup>8</sup> Para ampliar estas ideas ver Correa-Montoya y Osorio-Villegas.

El documental *Ruta 60*<sup>9</sup>, producido por el Museo Casa de la Memoria, de Medellín, fue el eje central de reflexión y creación durante esta sesión. Este producto audiovisual, que aborda la recuperación militar de la ruta que conecta a Medellín y Bogotá, fue visionado por los grupos, quienes analizaron sus implicaciones desde diversas perspectivas. Las discusiones generadas permitieron a los participantes desarrollar narrativas alternativas, reorganizando los materiales de archivo relacionados con la Ruta 60 y explorando otras formas de representación. Estas nuevas narrativas, elaboradas a partir de las inquietudes y reflexiones del grupo, fueron diseñadas para ser alojadas en las LibraryBox, ampliando las posibilidades de acceso y reconfiguración de los archivos mediante dispositivos *hackeados*. Así, la sesión combinó un análisis crítico del pasado con el potencial creativo de las tecnologías obsoletas, fortaleciendo el vínculo entre memoria, historia y experimentación narrativa, y explorando nuevas formas de mediación de contenidos *offline* mediante tecnologías de bajo costo.

Tras reflexionar sobre los lugares de la memoria y las aplicaciones digitales que favorecen su existencia y difusión, los grupos desarrollaron diversas propuestas creativas. Las ideas incluyeron una línea de tiempo que ilustraba el impacto social y cultural de la carretera; un mapa que integraba capas sonoras y geográficas, contrastando la cotidianidad de la región con sus episodios de violencia; el diseño de una interfaz rotativa con una rosa de los vientos, que permitía acceder aleatoriamente a diferentes archivos de la Ruta 60, simulando procesos de rememoración; y una narrativa basada en el testimonio de Alirio, un conductor que, sin saberlo, transportaba armas, utilizando imágenes de archivo y convenciones cartográficas innovadoras.

Figura 2. Ideación de cartografías Ruta 60



De esta manera, el laboratorio fomentó la discusión sobre la memoria y su representación, investigando cómo las narrativas digitales, de acceso libre, pero localizado y sin necesidad de conexiones a internet, pueden transformar los archivos tradicionales en herramientas para la preservación y visualización de la memoria afectiva y colectiva en locaciones específicas, permitiendo la itinerancia de comunidades que tienen bajos índices de conectividad. A través de una combinación de teoría y práctica, los participantes examinaron cómo las narrativas pueden resignificar el pasado y la historia local, abriendo nuevas vías

<sup>9</sup> Para explorar la página interactiva del documental *Ruta 60*, visite el sitio web del Museo Casa de la Memoria: <https://www.museocasadelamemoria.gov.co/ruta60/>



para la reconfiguración de la memoria. Las propuestas evidenciaron cómo los archivos, tanto oficiales como personales, pueden ser reinterpretados para visualizar y conservar la memoria.

Como parte esencial de la metodología, se llevó a cabo un conversatorio, diseñado como espacio de intercambio para reflexionar sobre el estado actual de las HD en Medellín. Este espacio tuvo como propósito compartir experiencias y propuestas, al tiempo que se buscó identificar los retos específicos que enfrenta su desarrollo en la ciudad. Además, el conversatorio sirvió como punto de encuentro para fomentar redes de trabajo y colaboración entre instituciones culturales, educativas y académicas, ampliando el alcance e impacto de las iniciativas.

El conversatorio contó con la participación de actores clave de instituciones y sectores relacionados con las HD. Entre ellos destacaron Gloria Bedoya, de la Biblioteca de la Universidad Pontificia Bolivariana; Marta Cecilia García Franco, en nombre del Archivo Histórico de Medellín; María Isabel Duarte y Mauricio Vásquez, de la Biblioteca Luis Echavarría Villegas de la Universidad EAFIT; Julián Giraldo, del Colectivo Un/loquer Hackerspace; y Santiago Villegas, consultor senior en transformación digital para el sector de la cultura.

### **Laboratorio articulador de Prácticas Transdisciplinarias, Sensibles y Ecológicas (Lab a-PTSE)**

El Lab a-PTSE se configura como un espacio de convergencia para diversos investigadores de Latinoamérica vinculados al Nodo de Investigación-Creación y Ecología de Prácticas de la Red de Estudios Visuales Abya Yala. Este laboratorio adopta un enfoque basado en las Humanidades Ambientales (HA) y las artes, concebidas como campos sensibles capaces de inventar, especular y fabular nuevas formas de resistencia en el contexto del Antropoceno. El arte, en este marco, es considerada una metadisciplina que aborda problemas complejos relacionados con las materialidades del mundo desde el espacio de la investigación-creación. Al integrar prácticas como el *circuit bending* y el *hardware hacking*, el laboratorio exploró cómo resignificar materiales y narrativas desde una perspectiva que conecta los retos del Antropoceno con la memoria cultural y territorial.

En 2023, en el marco del II Encuentro del Lab a-PTSE, desarrollamos el workshop Imaginación+Territorio, enfocado en explorar cómo la imaginación puede actuar como puente entre el territorio, los silencios presentes en los archivos y las narrativas que emergen de ellos. La metodología del taller integró prácticas de sensibilidad ecológica y experimentación artística, invitando a los participantes a realizar una revisión crítica de materiales de archivo y relatos preexistentes para reflexionar sobre su impacto en la percepción del territorio. A través de ejercicios de montaje, se trabajó con archivos en filmas, resignificándolos y generando nuevas narrativas que cuestionaran los vacíos y silencios históricos desde una perspectiva creativa.

El propósito fue cuestionar cómo estos materiales afectan nuestra percepción del territorio y cómo la imaginación puede operar como herramienta para revelar lo oculto en los archivos. Inspirados en el cine documental especulativo, que combina imaginación y especulación para construir futuros posibles a partir de huellas del pasado, los participantes llenaron vacíos y ausencias presentes en archivos mediante reinterpretaciones creativas.

De acuerdo con Josep María Català, el silencio en las imágenes se manifiesta en lo que él denomina zonas vacías: espacios de la representación que “callan”, como la representación de los no-lugares, los fondos, lo vacío, lo oscuro o lo nocturno en las imágenes. Estas zonas, afirma, operan en un nivel distinto de significación y necesitan de la imaginación para completar las ausencias de sentido. En ellas se generan conexiones poéticas, siendo la metáfora un recurso clave para crear un efecto de extrañamiento que abre nuevas posibilidades en el mundo visual. Estos silencios son espacios donde se susurran verdades latentes que solo pueden ser percibidas mediante la imaginación, una potencia humana que Català describe como la más apartada de la empiricidad y capaz de crear significados y contextos a partir de estos vacíos (102-120).

El trabajo con archivos visuales en este taller se alinea con la perspectiva de Català sobre el cine de metraje encontrado que supone reconsiderar el concepto de archivo en sintonía con las transformaciones sociotecnológicas que modifican la concepción de lo real, su percepción y representación. Bajo esta óptica, el archivo pasa de ser una memoria inerte, entendida como un repositorio pasivo de recuerdos clasificados, a ser una memoria viva, activada por el creador y conectada con su imaginario. En este proceso, el archivo se convierte en un yacimiento arqueológico, donde las capas de tiempo, fragmentadas, hechas trizas y dispersas, revelan el potencial que se ocultaba cuando estaban completas. Al descontextualizar imágenes y materiales de archivo, el creador expone su reverso, aquello que antes estaba relegado al fondo; así, exhibe emociones inéditas que enriquecen las narrativas visuales (Català 258).

El taller se estructuró a través de una secuencia de actividades interconectadas, organizadas en dos fases, diseñadas para explorar la percepción del territorio y la imaginación como herramientas de creación e investigación. Estas fases permitieron combinar la reflexión conceptual con la experimentación práctica, en una dinámica que buscó activar la sensibilidad crítica y la exploración creativa en torno a los archivos y sus implicaciones simbólicas.

En la primera fase se efectuó una reflexión conceptual que abarcó temas como territorio, espacio, percepción, especulación e imaginación, además de abordar problemáticas contemporáneas como gentrificación, turistificación, movilidad y formas de habitar el territorio, estableciendo un marco crítico para el análisis. Esta discusión se amplió hacia una reflexión sobre la AM y las HD, que sirvió para profundizar en cómo las tecnologías y los archivos históricos se intersecan con nuestras formas de interpretar el territorio y su memoria.

La segunda fase se centró en la práctica creativa. Los participantes se organizaron en grupos y exploraron diversos materiales de archivo, incluyendo filminas<sup>10</sup> de Medellín de principios del siglo XXI, obras de arte canónicas y fotografías históricas. Estos materiales se revisaron con el propósito de experimentar con tecnologías consideradas obsoletas, como proyectores de filminas y de acetatos. El ejercicio inicial introdujo a los participantes en la observación e interpelación de los soportes y materiales, los cuales ofrecieron un punto de partida para la resignificación narrativa.

<sup>10</sup> Las filminas o diapositivas fueron empleadas como medio artístico, sin embargo, se mantuvieron en el límite de la percepción como “arte” hasta las décadas de 1960 y 1970, donde un número creciente de artistas comenzó a explorar con estos soportes, a través de la creación de obras que iban desde secuencias de imágenes simples hasta obras multimedia más complejas, utilizando en su mayoría proyectores carrusel. Un evento relevante en esta evolución ha sido el surgimiento de la proyección digital, que ha dejado obsoleta la proyección analógica para la mayoría de los propósitos. Hoy en día, la mayoría de las presentaciones de diapositivas se realizan de manera digital, por lo que son mucho más comunes que sus predecesoras analógicas (Peiffer).

**Figura 3.** Revisión de materiales

A partir de esta interacción, reflexionaron sobre los temas y soportes propuestos, iniciando una fase de creación que integró elementos de la naturaleza, recortes, imágenes y sonidos para construir narrativas híbridas fragmentarias y colaborativas. La metodología diseñada fomentó la manipulación y resignificación de dispositivos ópticos y electrónicos en desuso (*hardware hacking*). Esto permitió generar nuevas interpretaciones sobre los materiales de archivo y abrir una reflexión crítica sobre la obsolescencia y la saturación informativa de la cultura digital contemporánea. Finalmente, cada grupo presentó sus creaciones en un espacio de discusión donde compartieron cómo sus percepciones y experiencias enriquecieron el proceso creativo, y cómo estas nuevas interpretaciones ofrecieron formas alternativas de resignificar los territorios y las narrativas históricas.

**Figura 4.** Proyección relatos multimodales

## Resultados y discusión

Los resultados obtenidos en esta investigación subrayan el papel de los laboratorios de investigación-creación como espacios para la resignificación y reimaginación de tecnologías digitales y analógicas. Estos espacios permiten reinterpretar herramientas y narrativas, y se consolidan como plataformas clave para la innovación metodológica en contextos específicos.

Los laboratorios Lab-HD y a-PTSE ejemplifican las dinámicas de investigación-creación. El Lab-HD se destacó por su enfoque en la democratización del acceso a narrativas digitales mediante tecnologías de bajo costo, como la LibraryBox. Este dispositivo facilitó el almacenamiento y distribución de archivos *offline* y se utilizó como una herramienta pedagógica con la que se logró incrementar el acceso a archivos, promoviendo la apropiación tecnológica y la creación de redes colaborativas para la conservación y difusión de la memoria colectiva. En contraste, el Lab a-PTSE abordó problemáticas contemporáneas como el cambio climático y la gentrificación mediante prácticas especulativas y ecológicas, integrando una perspectiva ambiental con la resignificación cultural.

Un hallazgo central es el papel de la transdisciplinariedad y la colaboración en el éxito de los proyectos de HD, aspectos que se alinean directamente con las dinámicas de cocreación exploradas en las prácticas artísticas y los laboratorios de investigación-creación. Estas dinámicas potencian la resignificación cultural mediante metodologías híbridas y colaborativas. El Lab-HD demostró cómo la integración de diversas disciplinas —historia, literatura, comunicación audiovisual, museografía, geografía, programación y electrónica— fomentó un intercambio favorable de saberes y metodologías. Este enfoque potenció el proceso creativo y permitió abordar problemas complejos desde múltiples perspectivas, fomentando la circulación de saberes y creando un espacio donde las ideas evolucionaron y se resignificaron colectivamente. Así, se identificó el potencial de estas prácticas para democratizar el acceso a los conocimientos y archivos en diversas comunidades.

Además de la transdisciplinariedad, en el Lab a-PTSE se promovió la diversidad de participantes —incluyendo colegiales, docentes universitarios y residentes locales y extranjeros— lo que favoreció una fusión de perspectivas generacionales y culturales. Esta diversidad amplió el alcance y la profundidad de las experiencias y aprendizajes generados, potenciando la creatividad y las formas de narrar. Sin embargo, también reveló un desafío persistente: la falta de roles especializados en tecnología, desarrollo web y programación, así como la desconexión entre agentes e instituciones. Esto refleja, a su vez, los obstáculos estructurales que agravan y limitan el acceso equitativo a herramientas tecnológicas y recursos para la creación colectiva.

Lo anterior subraya la necesidad de establecer redes de colaboración más robustas entre instituciones, artistas y programadores para desarrollar proyectos integrales en el ámbito de las HD. Precisamente, este fue el propósito del conversatorio del Lab-HD: facilitar la creación de vínculos entre organizaciones e instituciones de Medellín que avanzan en procesos de digitalización de materiales bibliográficos o que trabajan en la creación de contenidos a partir de archivos digitalizados, promoviendo la colaboración con creadores y académicos locales.

Durante el conversatorio, se destacó que la digitalización de archivos es clave para facilitar su acceso y circulación, pero se subrayó la necesidad de metodologías que los conecten directamente con las comunidades. Esto resalta la importancia de usar tecnologías digitales y analógicas para vincular la memoria histórica con experiencias significativas.

Las iniciativas del Museo Casa de la Memoria (de Medellín), el Archivo Histórico de Medellín y la Biblioteca UPB mostraron avances en la digitalización de materiales históricos y culturales. Sin embargo, se concluyó que este proceso debe ir acompañado de estrategias que contextualicen los archivos y los integren en las dinámicas locales. Los laboratorios evidenciaron que no basta con digitalizar: es

necesario crear espacios de cocreación que permitan a las comunidades apropiarse de estos contenidos de manera significativa.

Este aspecto se alinea con los proyectos multimediales liderados por la Universidad EAFIT, que cuestionan las formas tradicionales de archivo y proponen su activación mediante prácticas creativas y narrativas. El conversatorio subrayó la importancia de considerar a los usuarios y sus contextos en el diseño de experiencias digitales, fomentando estrategias que acerquen a las comunidades a los archivos de manera significativa.

Los labora6, las limitaciones de tiempo y la falta de participantes especializados en desarrollo web y programación impidieron que estas propuestas avanzaran más allá de la fase de ideación. A pesar de ello, la experimentación con dispositivos tecnológicos y formatos narrativos divergentes logró sensibilizar a los participantes sobre el potencial de las HD como base de una estrategia metodológica para visibilizar y resignificar la memoria y los archivos.

Estas prácticas, enmarcadas dentro de la AM, permitieron cuestionar la obsolescencia programada y activar nuevas narrativas críticas sobre el territorio y las tecnologías que lo configuran. En este contexto, el hackeo (Strauven 25) se entiende como la manipulación creativa y el uso no convencional de tecnologías para producir resultados novedosos, cumpliendo un rol clave en la resistencia a la obsolescencia programada de las tecnologías, un concepto introducido en el campo de la AM por Hertz y Parikka, quienes consideran el *hacking* y otros ejercicios hacktivistas como métodos artísticos contemporáneos para resistir la obsolescencia.

El uso del *hacking* y el *circuit bending* en el taller ayudó a resignificar dispositivos analógicos en desuso y abrió posibilidades para repensar los límites entre tecnología, creatividad y acceso. Estas prácticas, al desarmar y reconfigurar las funciones originales de los dispositivos, facilitaron procesos de cocreación donde los participantes, más allá de observar, se involucraron activamente en la construcción de nuevas narrativas visuales y sonoras. Este enfoque refuerza la importancia de metodologías que combinan experimentación técnica con reflexión crítica, permitiendo a las comunidades desarrollar habilidades mientras cuestionan las dinámicas de consumo y obsolescencia tecnológica.

A través de este proceso, la imaginación se empleó tanto como herramienta de análisis visual como estrategia para identificar y establecer posibles vínculos entre distintos materiales, integrándolos en un relato multimodal. Estas propuestas creativas permitieron explorar y construir futuros posibles a partir del pasado y de las huellas materiales del presente, resignificando las representaciones visuales de Medellín y generando nuevos relatos que exploran sus transformaciones urbanas y sociales. La noción de silencio guio estas prácticas; se utilizaron filminas para explorar cómo estos materiales pueden reinterpretarse a través de la observación y la imaginación. Este uso de la imaginación fomentó reinterpretaciones especulativas y creativas del territorio, sin necesidad de que se siguiera una narrativa estructurada.

Motivados por el *hacking* y el *circuit bending*, ambos laboratorios llevaron a cabo procesos de resignificación en los que se descompusieron archivos y narrativas para reapropiarlos estéticamente. Este proceso se transformó en una práctica artística que desafía y transgrede las imágenes de archivo, fomentando una reinterpretación crítica y creativa de los territorios y la memoria.



De manera similar, el colectivo Un/Loquer Hackerspace<sup>11</sup>, que participó en el Lab-HD, demostró cómo las prácticas que denominan “investigación de garaje” pueden ser herramientas poderosas para la experimentación creativa y la generación de narrativas que resuenan con las necesidades sociales de las comunidades. Las metodologías experimentales y creativas emergen, entonces, como recursos valiosos para reimaginar la relación entre archivos, narrativas y comunidades.

Así, se confirma que los laboratorios de investigación-creación se constituyen como espacios fundamentales para la experimentación con la imaginación, la especulación, el archivo y los medios, facilitando la creación de relatos que permiten a las comunidades no solo acceder a los archivos, sino también reinterpretarlos desde sus realidades. En este sentido, la activación y el reciclaje de imágenes, junto con la especulación sobre futuros posibles, son estrategias clave para resignificar representaciones territoriales y culturales. Estas experiencias se relacionan con el enfoque práctico de la AM, que, como explica Strauven (2015), permite crear narrativas que trascienden las estructuras tradicionales, ofreciendo nuevas perspectivas sobre el pasado.

La introducción de métodos de *hacking* creativo en estos laboratorios permitió una interacción física y directa con archivos y dispositivos de tecnologías pasadas, ampliando nuestra comprensión sobre su funcionamiento y significado. Estas prácticas reafirman una postura de resistencia ante la obsolescencia tecnológica, a partir de los actos de revivir y reutilizar tecnologías consideradas obsoletas y del desafío a algunas posturas dominantes de la industria. Como señala Strauven, la AM no solo es un gesto de resistencia, sino también un método artístico y una estrategia política (25).

El trabajo con dispositivos analógicos y las prácticas de *hacking* en los laboratorios trascendieron la mera resistencia a la obsolescencia, convirtiéndose en herramientas activas para la generación de conocimiento. Al intervenir y reconfigurar tecnologías obsoletas, los participantes ampliaron su funcionalidad y reconstruyeron narrativas del territorio y la memoria, proponiendo nuevas maneras de representar y comprender a Medellín y su transformación social.

Desde una perspectiva de sostenibilidad, estas prácticas artísticas y educativas ofrecen alternativas al modelo lineal de producción y consumo. El enfoque no se limita a la recuperación de dispositivos antiguos, sino que plantea un sistema más circular, donde tecnologías desechadas son reimaginadas como herramientas para la creación y la reflexión crítica. Esto extiende la vida útil de los dispositivos y fomenta una comprensión más profunda de las implicaciones éticas y sociales de la tecnología, abriendo espacios para debates sobre su impacto cultural y ambiental.

Un logro significativo del taller fue precisamente la combinación de medios analógicos y digitales, que propició un enfoque alternativo para crear experiencias visuales en múltiples formatos y canales de proyección, demostrando que los proyectos de bajo presupuesto pueden aplicar estrategias de HD sin depender de soportes en línea. En el caso del taller, los productos permitieron resignificar visualmente a una Medellín en constante cambio, ampliando y cuestionando la narrativa histórica de la ciudad.

<sup>11</sup> Para conocer sobre los proyectos de este colectivo, visitar: <https://wiki.unloquer.org/start>

Uno de los aportes más relevantes de las metodologías experimentales implementadas en los laboratorios fue su potencial para abordar y reducir la brecha tecnológica en el territorio<sup>12</sup>. Al promover formas de divulgación y circulación *offline* mediante tecnologías de bajo costo, se reforzó el principio de democratización del conocimiento, facilitando el acceso a recursos y narrativas para comunidades marginadas tecnológicamente. Estos laboratorios exploraron otras formas de divulgación y circulación de materiales digitalizados mediante el uso de tecnologías de bajo costo, lo que demuestra que las HD no requieren necesariamente altos presupuestos. Estas tecnologías permitieron vehicular información sin depender de internet, contribuyendo a democratizar los recursos digitales y facilitando el acceso a narrativas y archivos que, de otro modo, estarían fuera del alcance de muchas comunidades.

Sin embargo, la brecha digital sigue siendo un desafío estructural clave en el desarrollo de las HD en la región, agravada por la falta de equipos adecuados y la limitada conectividad. Este hallazgo subraya la necesidad de estrategias que promuevan un acceso equitativo a herramientas tecnológicas y recursos digitales, así como la formulación de propuestas accesibles para la digitalización y mediación *offline*. A pesar de los retos de conectividad y la brecha digital, los laboratorios mostraron cómo las prácticas *offline*, utilizando tecnologías de bajo costo y dispositivos reciclados, pueden democratizar el acceso a los archivos digitalizados, promoviendo una distribución de saberes que trasciende las limitaciones tecnológicas y facilita la inclusión de comunidades que tradicionalmente quedan al margen de los beneficios de la digitalización.

Los laboratorios no solo cumplieron con su propósito inicial, sino que lograron una rica articulación entre teoría y práctica mediante la integración de formas *offline* de las HD. Este enfoque híbrido permitió resignificar tanto las representaciones culturales como las narrativas territoriales, demostrando la capacidad transformadora de los laboratorios de investigación-creación para abrir nuevos horizontes en la intersección entre arte, tecnología y sociedad.

## Conclusiones

Esta sistematización evidenció que los laboratorios de investigación-creación, a través de metodologías híbridas, se posicionan como herramientas esenciales para el avance de las HD y la AM en contextos transdisciplinarios. En particular, estas metodologías han demostrado su capacidad para generar procesos creativos y críticos que conectan tecnología y arte de manera efectiva, como se observa en las iniciativas que resignificaron el uso de dispositivos obsoletos en narrativas culturales. Más allá de la generación de productos creativos, estos laboratorios demostraron su capacidad para dinamizar procesos colaborativos y participativos que articulan tecnología y arte, trascendiendo el rol tradicional del arte como mediador y explorando nuevas formas de agencia en la apropiación social de la tecnología.

Un aporte distintivo de los laboratorios fue su capacidad para generar espacios de diálogo crítico y reflexión contextualizada sobre las implicaciones éticas, sociales y culturales de las tecnologías, atendiendo a las particularidades de las comunidades involucradas. Prácticas como el *circuit bending* y el *hardware hacking* resignificaron la materialidad de los medios, habilitando nuevas formas de representación narrativa. Por ejemplo, en comunidades locales se han utilizado estas técnicas para crear proyectos artísticos que exploran y revitalizan archivos históricos, con lo cual se genera un impacto

<sup>12</sup> Para ampliar sobre este aspecto se sugiere revisar (Lombana).

significativo en la manera como las comunidades interactúan con su patrimonio cultural. Además, estas prácticas promovieron la exploración de nuevas formas de divulgación y circulación de materiales de archivo, ampliando el acceso mediante soluciones tecnológicas de bajo costo.

Asimismo, los laboratorios destacaron por su capacidad de evidenciar problemas estructurales como la brecha tecnológica y proponer soluciones concretas desde herramientas de bajo costo como las LibraryBox. Este enfoque demostró que es posible implementar estrategias sostenibles y escalables en comunidades con baja conectividad, habilitando la circulación de conocimiento y la resignificación de referentes culturales en contextos con acceso limitado a recursos digitales. Las estrategias *offline* desarrolladas no solo ampliaron el acceso a información y materiales, sino que también fomentaron la apropiación tecnológica mediante la exploración creativa de dispositivos obsoletos.

Otro aspecto clave fue el potencial de los laboratorios para repensar el modelo tradicional de consumo y obsolescencia tecnológica. Al integrar prácticas de reciclaje de imágenes y reutilización de dispositivos, se promovieron enfoques más circulares y sostenibles, que no solo prolongan la vida útil de las tecnologías, sino que abren nuevas vías para la creación de narrativas críticas y especulativas. Estas narrativas no se limitaron a recuperar el pasado, sino que también proyectaron futuros posibles, reimaginando la relación entre tecnología, territorio y memoria en América Latina. Por ejemplo, la construcción de narrativas ciudadanas basadas en archivos tecnológicos revivió historias locales, facilitando la reflexión sobre transformaciones sociales y territoriales en Medellín, con implicaciones tangibles en la construcción de identidad y memoria urbana.

A largo plazo, estos hallazgos subrayan la importancia de consolidar los laboratorios como espacios críticos y transformadores. Esto implica la creación de estrategias sostenibles que promuevan tanto la inclusión digital como la participación activa de las comunidades en la generación de conocimiento, conectando archivos digitalizados con sus contextos culturales. Su rol debe trascender la producción creativa para convertirse en entornos de impacto social que conecten los archivos digitalizados con las comunidades, así fomentarían un diálogo constante entre tradición y modernidad. Al integrar estrategias *offline* con narrativas digitales, los laboratorios pueden amplificar su alcance, integrándose de manera sostenible en el entorno digital global sin perder su enfoque comunitario.

Para garantizar la continuidad de estas estrategias y contribuir al avance de las HD en la región, es fundamental incentivar la reactivación de materiales de archivo y tecnologías obsoletas como un medio para contrarrestar las tendencias de consumo tecnológico que aceleran la saturación de información y el aumento de desechos derivados de la obsolescencia programada. Esta reactivación debe ir acompañada de prácticas de reciclaje y transgresión que fomenten nuevas formas de narración capaces de conectar el pasado con futuros posibles, creando líneas narrativas que respondan a las necesidades de las comunidades y faciliten la resignificación de territorios y referentes culturales mediante enfoques especulativos e imaginativos.

En última instancia, estas acciones consolidarán la idea de que los laboratorios son espacios idóneos para experimentar y desarrollar estrategias innovadoras en HD. Al establecer vínculos entre archivos digitalizados y sus comunidades, generarán un impacto positivo en las instituciones que ya implementan estrategias de digitalización con fines de divulgación. Dependiendo de cada institución y su contexto, será esencial reforzar el uso de tecnologías de bajo costo y fomentar la exploración de estrategias *offline*,

especialmente en territorios con baja conectividad. Aunque estas estrategias son esencialmente experimentales, planificar su desarrollo como productos de narrativa digital permitirá su integración efectiva en el ámbito global.

## Agradecimientos

Extendemos nuestro más sincero agradecimiento a Catalina Castrillón Gallego, quien colaboró como coinvestigadora en el proyecto “Narrativas del yo: Memoria, afecto y lugar”, y contribuyó de manera significativa al diseño del Lab-HD. Asimismo, agradecemos al Museo Casa de la Memoria por su invaluable apoyo y recordamos a María Cristina Paton, cuyos aportes también fueron indispensables para el desarrollo del Lab-HD. También agradecemos a Anthony Picón, en nombre de la Red de Humanidades Digitales. Nuestro reconocimiento también va dirigido a Sebastián Wiedemann y a los miembros del Nodo de Investigación-Creación y Ecología de Prácticas de la Red Abya Yala de Estudios de la Cultura Visual. A todos los participantes de los laboratorios, y en especial a nuestros estudiantes, quienes han sido un pilar fundamental y una estímulo constante para imaginar y cocrear juntos.

## Declaraciones finales

**Financiación:** El artículo se desarrolló parcialmente gracias a la financiación del proyecto “Narrativas de yo: Memoria, afecto y lugar”, con código de radicado 800B-06/17-42 ante el CIDI de la Universidad Pontificia Bolivariana.

**Contribución del autor:** Laura Correa-Montoya: conceptualización, análisis, investigación, escritura (borrador original), escritura (revisión del borrador y revisión/corrección); Juan Osorio-Villagas: conceptualización, análisis, investigación, escritura (borrador original), escritura (revisión del borrador y revisión/corrección).

**Implicaciones éticas:** Para el desarrollo de esta investigación se siguieron los principios éticos de consentimiento informado. Todos los participantes fueron conscientes de los objetivos del estudio y dieron su consentimiento para la grabación y el análisis de sus producciones creativas. Además, se garantizó la confidencialidad de los datos personales de los participantes en todo el proceso de investigación.

**Conflictos de intereses:** Ninguno.

## Referencias

- Carvajal Burbano, Arizaldo. *Teoría y práctica de la sistematización de experiencias*. Universidad del Valle, 2018. Impreso.
- Català Domènech, Josep. *El murmullo de las imágenes: imaginación, documental y silencio*. Shangrila, 2015. Impreso.

- Correa-Montoya, Laura, y Juan Osorio-Villegas. “El Desplazamiento de la Mirada en 19° Sur 65° Oeste, Oslo, 2012 y Parábola del Retorno, de Juan Soto”. *Territorio y memorias sin fronteras: nuevas estrategias para pensar lo real*, editado por María Luna Rassa y Daniela Samper, Pontificia Universidad Javeriana, 2021, pp. 167-193. Impreso.
- Daza Cuartas, Sandra. “Investigación-creación: un acercamiento a la investigación en las artes”. *Horizontes Pedagógicos*, vol. 11, núm. 1, 2009, pp. 87-92. Web. 12 de diciembre de 2024. <https://doi.org/10.30554/plumillaedu.6.560.2009>
- Delgado, Tania, et al. “La Investigación-creación como escenario de convergencia entre modos de generación de conocimiento”. *Iconofacto*, vol. 11, núm. 17, 2015, pp. 10-28. Web. 12 de diciembre de 2024. <https://doi.org/10.18566/iconofac.v11n17.a01>
- Earhart, Amy. “The Digital Humanities as a Laboratory.” *Between Humanities and the Digital*, editado por Patrik Svensson y David Theo Goldberg, MIT Press, 2015, pp. 391-400. Web. 20 de octubre de 2024. <https://doi.org/10.7551/mitpress/9465.001.0001>
- Hertz, Garnet, y Jussi Parikka. “Zombie Media: Circuit Bending Media Archaeology into an Art Method”. *Leonardo*, vol. 45, núm. 5, 2012, pp. 424-430. Web. 20 de octubre de 2024. [https://doi.org/10.1162/LEON\\_a\\_00438](https://doi.org/10.1162/LEON_a_00438)
- Jara Holliday, Oscar. *La sistematización de experiencias: práctica y teoría para otros mundos políticos*. Primera edición, Centro Internacional de Educación y Desarrollo Humano - CINDE, 2018, PDF
- Lombana, Andrés. “La evolución de las brechas digitales y el auge de la Inteligencia Artificial (IA)”. *Revista Mexicana de Bachillerato a Distancia*, vol. 10, núm. 20, 2018, pp. 1725. Web. 12 de diciembre de 2024. <https://doi.org/10.22201/cuaed.20074751e.2018.20.65884>
- Martín Martínez, José, y Sergio Luna Lozano. “El circuit bending y el hardware hacking como prácticas artísticas en el contexto de la estética de la obsolescencia y el activismo DIY y bricoleur”. *Artnodes*, núm. 33, 2024. Web. 20 de octubre de 2024. <https://doi.org/10.7238/artnodes.v0i33.417835>
- Mejía Acevedo, Verónica. Entrevista personal. 25 de julio de 2019.
- Parikka, Jussi, et al. “Lab Apparatus”. *The Lab Book: Situated Practices in Media Studies*. University of Minnesota Press, 2022. Web. 20 de octubre de 2024. <https://muse.jhu.edu/book/94667>
- Pawlicka-Deger, Urszula, y Christopher Thomson. *Digital Humanities and Laboratories: Perspectives on Knowledge, Infrastructure and Culture*. Routledge, 2023. Web. 20 de octubre de 2024. <https://doi.org/10.4324/9781003185932>
- Peiffer, Prudence. “Ad Reinhardt Slides”. *The Brooklyn Rail*, 2014. Web. 20 de octubre de 2024. <https://brooklynrail.org/2014/01/ads-thoughts-and-practices/ad-reinhardt-slides/>



- Restrepo Arteaga, Ana María, y Teresita Ospina Álvarez. “Laboratorio de creación-inención: una manera de proceder en la investigación con artes”. *Estesis*, vol. 9, 2020, pp. 44-55. Web. 20 de octubre de 2024. <https://doi.org/10.37127/25393995.87>
- Romero Sánchez, Mónica. “Habitar los laboratorios de investigación-creación: apuntes desde la experiencia”. *Praxis & Saber*, vol. 3, núm. 6, 2012, pp. 89-103. Web. 20 de octubre de 2024. <https://doi.org/10.19053/22160159.2004>
- Strauven, Wanda. “The (Noisy) Praxis of Media Archaeology.” *At the Borders of (Film) History: Temporality, Archaeology, Theories*, editado por Alberto Beltrame, Giuseppe Fidotta y Andrea Mariani. Forum, 2015, pp. 33-41. Impreso.
- Wees, William. *Recycled Images: The Art and Politics of Found Footage Films*. Anthology Film Archives, 1993. Impreso.
- Weinrichter, Antonio. “Jugando en los archivos de lo real: apropiación y remontaje en el cine de no ficción”. *Documental y Vanguardia*, editado por Casimiro Torreiro y Josetxo Cerdán. Cátedra, 2005, pp. 43-64. Impreso.