



## LA CULTURA COMO ANDAMIO DE LA AGENCIA HUMANA

### *Culture as scaffolding of the human agency*

Alvaro David Monterroza Rios

ITM

Olga Novikova

TA

**Resumen:** Se presenta un argumento en favor del papel activo de la cultura en el desarrollo de las capacidades agentes de los seres humanos. Esto se hace a través de una revisión del concepto tradicional de cultura, haciendo referencia a las críticas de algunos antropólogos de no concederle al entorno técnico material un papel central para el mantenimiento y la durabilidad de las prácticas culturales. Para el argumento se utilizan las ideas de la cognición extendida, embebida, extendida y enactiva (4E) con el fin de justificar por qué la agencia humana no es simple acción causal, sino que está relacionada con la experiencia de logro y libertad. Creemos que esto se debe, en parte, a que está apoyada en un entorno enriquecido de andamios culturales. En este sentido, la cultura se puede entender como un «nicho ecológico» en el cual los grupos humanos desarrollamos nuestras prácticas y capacidades más distintivas.

**Palabras claves:** Cultura, Cultura material, Enactivismo, Agencia, Mente extendida, Filosofía de la tecnología

**Abstract:** In this paper, an argument is presented to support the active role of culture in the development of the agent capacities of human beings. This is done through a revision of the traditional concept of culture as well as the criticisms of some anthropologists who do not grant a leading role to the material-technical environment for the maintenance and durability of cultural practices. For the argument, the ideas of extended, embedded, extended, and enactive (4E) cognition are used to justify why human agency is not a simple causal action, but rather related to the experience of achievement and freedom. We believe this is due, in part, to the fact that it is supported by an environment enriched with cultural scaffolding. In this sense, culture can be interpreted as an "ecological niche" where human groups develop their most distinctive practices and capacities.

**Keywords:** Culture, Material culture, Enactivism, Agency, Extended mind, Philosophy of technology

### 1. Introducción

El concepto de cultura y la manera de cómo estudiarla ha sido un tema de discusión recurrente dentro de la antropología. Fue debate de discusión en las facultades de antropología durante buena parte del siglo XX, especialmente en la tradición anglosajona (Geertz 1973) (Kroeber, Kluckhohn y Untereiner 1957) (Harris 1968) (Dawkins 1976) (Boyd y Richerson 1985) (D'Andrade 1995) (Prinz 2011). De esta discusión, un grupo de antropólogos empezaron a notar que había cierto prejuicio a los estudios de cultura material pues se consideraban a los objetos materiales eran simples recipientes de la verdadera cultura (Schiffer 1999) (Ingold 2000) (Olsen 2003). Por otro lado, en la filosofía de la técnica y en las ciencias cognitivas empezó a tomar fuerza la idea de que las acciones y la cognición estaban fuertemente relacionadas y que era difícil separar las facultades cognitivas del cerebro con el cuerpo y con las acciones prácticas en el entorno (Merleau-Ponty 1962) (Varela, Rosch y Thompson 1991) (Clark 1997) (Clark y Chalmers 1998) (Latour

2005) (Broncano 2009) (Sterelny 2010). Observamos que estas discusiones sobre la cognición y la acción podrían justificar el reclamo de los estudiosos de la cultura material sobre el papel activo de los artefactos como repositorios y andamios de la cultura. Por ello, proponemos un análisis del concepto de «agencia», discutida en la filosofía de la acción, para aclarar de qué manera en particular el entorno de artefactos transforma las capacidades agentes de los seres humanos.

## 2. ¿Cómo se ha entendido tradicionalmente la cultura?

El estudio del concepto de cultura se ha transformado a lo largo de la historia. En su origen etimológico, desciende del latín *cultus* cuyo significado es «cultivo» o «cultivado». Este término ha sido utilizado como el participio pasado de la palabra *colere* que significa cultivar. El pueblo Romano empleaba este término para referirse al cultivo de las cosas tanto de las entidades corporales como incorporeales que permiten diferenciar al mundo propio de los seres humanos (Sobrevilla 1998). Una de las primeras definiciones académicas fue presentada en el siglo XIX por el antropólogo inglés Edward B. Tylor (1832-1917): «Culture ... is that complex whole which includes knowledge, belief, art, law, morals, custom, and any other capabilities and habits acquired by man as a member of society». (Kroeber, Kluckhohn y Untereiner 1957) En la actualidad se acepta la existencia de diferentes grupos sociales que adoptan tradiciones representadas en los hábitos, las creencias, lenguajes entre otros aspectos diferenciados por su región geográfica y temporalidad; sin embargo, esta acepción de Tylor carece en la actualidad de exactitud ya que involucra tanto aspectos psicológicos, tales como creencias y valores, como aspectos externos, tales como el arte y las leyes. Acorde con esto, en el siglo XX se concibieron diferentes enfoques para abarcar tanto los aspectos internos y externos de la proposición de Tylor (Prinz 2011).

A mediados del siglo XX, el investigador norteamericano Clifford Geertz (1926-2006) en su libro *La Interpretación de las Culturas* (1973), estableció una relación de referencia que permite comprender el comportamiento social a través de la utilización de los símbolos. En este sentido, presenta a los seres humanos como un animal simbólico con la cual pretende, con su mirada semántica, finalizar la dualidad interna y externa que involucra la definición de cultura de Tylor (Geertz 1973, 24). El autor define la cultura como patrones de transmisión de símbolos que pueden ser leídos e interpretados mediante métodos hermenéuticos, de esta manera, un investigador interpreta el legado de una simbología de un grupo. Tales interpretaciones que se dan en las prácticas y se deben auscultar en detalle a través del proceso que denomina *thick descriptions*. De esta manera, un investigador de la cultura establece descripciones para trazar asociaciones inferenciales de las prácticas observadas. Para Geertz, la actividad antropológica no es una ciencia experimental sino una actividad interpretativa para dar cuenta de las significaciones (Geertz 1973, 19). No obstante, esta no es la única manera en que se podrían estudiar las prácticas culturales, pues antropólogos como Marvin Harris, consideran las *thick descriptions* de Geertz poco fidedignas, ya que, al ponerlas en práctica, no considera ciertos factores que determinan fuertemente las prácticas culturales (Prinz 2011).

En el libro, *The Rise of Anthropological Theory* (1968), el antropólogo Marvin Harris dirige su interés a los aspectos que influyen una cultura, tales como la economía, la tecnología, la ecología o la demografía. En este sentido, realiza una crítica sobre las diferentes corrientes antropológicas y propone una disciplina sustentada en el materialismo marxista, la evolución cultural y la ecología de la cultura, con el propósito de establecer una teoría general «nomotética» soportada en los principios que definen la evolución sociocultural de lo que el autor denominó *materialismo cultural*. Para Harris la conducta del ser humano plantea dos perspectivas diferentes, que incluyen, por un lado, la conducta y por otro los pensamientos y las emociones. Las que definen la perspectiva interna de las personas son integradas por la cultura y se denominan *emic* mientras las que refieren a un punto de vista externo se denominan *etic*, estas últimas se utilizan para

hacer similitudes y diferencias entre culturas. El enfoque a través del *etic* conlleva a un esquema tripartito de conductas que se designan como: (1) la «infraestructura» que define las realidades materiales de la cultura en relación con el esquema tecnológico, económico y demográfico, (2) la «estructura» que define el aspecto organizacional basado en la economía doméstica y política, y finalmente, la (3) «superestructura» que integra los aspectos ideológicos y simbólicos de la sociedad tales como la religión y las creencias. Los materialistas culturales consideran que en la conformación de una sociedad los componentes primigenios y más importantes deben ser el tecnológico y el económico ya que a partir de estos, se determinan los demás aspectos de la cultura de los propios participantes *emic* y la del observador *etic* lo que plantea dos caminos de investigación (Buzney y Marcoux 2009) (Harris 1968, 2-3).

Otro importante enfoque para comprender y estudiar la cultura es la que la considera como conocimiento transmitido de generación en generación. Entre diferentes representantes de este enfoque se encuentra el antropólogo norteamericano Roy D'Andrade quien describe a la cultura como un conjunto de reglas que determinan la interacción de la sociedad y su pensamiento. «Cognitive anthropology investigates cultural knowledge, knowledge which is embedded in words, in stories, and artifacts, and which is learned from and shared with other humans» (D'Andrade 1995, xiv). Al incluir aspectos más allá de las palabras en una cultura particular, tales como historias y artefactos, configuran un enfoque que comulga con otros investigadores, como Dan Sperber quienes hacen investigaciones de carácter epidemiológico, proponiendo modelos matemáticos de divulgación del conocimiento cultural de la misma manera que los propuestos en el estudio de la disipación de una enfermedad contagiosa. El análisis de modelos de simulación permite comprender cómo el conocimiento cultural (creencias, cuentos populares e incluso algunas consideraciones científicas) se disgregan a través de un mismo grupo social (Sperber 1998). Estos modelos inspiraron la idea de concebir la cultura como información. Por ejemplo, el científico evolutivo Richard Dawkins (1976) introdujo el concepto de «meme», el cual es una unidad de información cultural que se transmite y evoluciona a través de distintas generaciones, es un concepto análogo a los «genes» en la reproducción biológica.

Toda esta diversidad de enfoques nos muestra que lo que se entiende por cultura está lejos de llegar a un acuerdo inequívoco, no hay consenso completo ni en la manera de definirla ni en la manera adecuada de estudiarla. No obstante, a pesar de estas divergencias, si hay algunos acuerdos tácitos que nos llevan a decir que la cultura proporciona y soporta los rasgos humanos más característicos. Por ejemplo, la cultura es algo que se aprende, se aprende a través de la interacción social de manera consciente o inconsciente, por lo mismo, se comparte, los elementos culturales son compartidos porque son públicos. Además, son componentes heterogéneos, pues algunos son intangibles (creencias, valores, normas, etc.) mientras otros son concretos (útiles, vestimentas, edificaciones, textos escritos, imágenes, etc.); además de que no existe la cultura como una sola, sino que precisamente existe una gran diversidad entre distintos grupos humanos y diversidad dentro de esos mismos grupos. No todos los elementos culturales son apropiados uniformemente por cada miembro de un colectivo. Sin embargo, esos elementos culturales son los que proporcionan los rasgos de identidad más sobresalientes, ya sean grupales o individuales. (Scupin 2012)

### 3. No hay cultura sin un entorno material

Si bien buena parte de la cultura se estudia como redes de significación (Geertz 1973) esas redes sólo se establecen en el tiempo con las prácticas (Wittgenstein 1988). Sin embargo, tales prácticas no están compuestas sólo por seres humanos, sino que requieren necesariamente de las transformaciones causales y materiales del entorno para que sean posibles y durables en el tiempo (Broncano 2009) (Latour 2005). Son las transformaciones

materiales entonces, las que hacen posibles y durable las culturas humanas. Esta es la idea que defenderemos a continuación.

No presentamos quejas de que ciertas aproximaciones del estudio de la cultura se centren en las significaciones (Geertz 1973), el conocimiento cultural (D'Andrade 1995) o la información (Dawkins 1976), lo cual ha contribuido significativamente a la comprensión de los colectivos culturales, sin embargo, muchas veces subestiman el papel de la materialidad en el soporte y composición de la cultura, que no es algo periférico sino central. Estudios como los de (Schiffer 1999) (Ingold 2000) (Olsen 2003) nos muestran que buena parte de los enfoques tradicionales de la cultura ha existido una subestimación, olvido o desprecio por los dispositivos artificiales que conforman nuestro entorno y esto se debe, en nuestro concepto, a la separación conceptual entre los elementos simbólicos y los elementos materiales. El problema que observamos es que separan la relación entre los artefactos y los símbolos en las prácticas culturales y no tienen en cuenta las continuidades en las redes de relaciones que se establecen en los nichos culturales. Una posible solución sería entender el problema de forma distinta, a través del problema del anclaje de los símbolos que se da en la interacción permanente de los individuos con sus pares en un entorno principalmente de artefactos materiales. (Wittgenstein) Esto es, más que significaciones o información, la cultura debería entenderse como un conjunto de prácticas en nichos de cultura material en los cuáles se da un continuo entre mente-cuerpo-entorno. La cultura tiene una doble condición, por una parte, es un conjunto de elementos que los seres humanos aprendemos e internalizamos en forma de conocimientos, habilidades y valores. Entonces, los elementos y contenidos culturales son, en un sentido externos pues tenemos repositorios materiales para ello, pero en otro sentido, también son internos una vez han sido apropiados por los individuos de un colectivo.

Esto nos recuerda las visiones «enactivas» de la cognición en la cual es un error separar los procesos mentales de las acciones prácticas, pues hay cierta continuidad entre la cognición y la acción. Estas son las ideas que están tomando fuerza en las ciencias cognitivas y que tienen la etiqueta de cognición 4E, que sostiene la idea de que la mente está (1) encarnada, (2) embebida, (3) extendida y (4) es enactiva (Wilson y Foglia 2017). Los defensores de este enfoque sostienen que la cognición va más allá del cerebro y se distribuye en conjunto con el cuerpo a través de la interacción con el entorno. (Clark 1997) (Clark y Chalmers 1998) En efecto, al examinar la manera en que se está entendiendo la cognición humana se podría replantear la importancia de los entornos artificiales en la constitución y mantenimiento de los rasgos humanos más particulares.

Por mucho tiempo, se entendió que los procesos mentales estaban separados de los procesos corporales y en principio estos enfoques prevalecieron en las ciencias cognitivas. Bajo el enfoque tradicional, la cognición es primordialmente procesamiento de información por parte del cerebro en el que las entradas (la percepción) y las salidas (la acción) sólo son periféricas. Esta idea, de que el cerebro se podría estudiarse en un recipiente con sus entradas y salidas, empezó a ser cuestionado por algunos críticos al enfoque tradicional cognitivo revisando los trabajos en fenomenología de Maurice Merleau-Ponty (1962) quien argumentaba que la percepción y la interacción son esenciales, pues el cuerpo es una fuente primordial para conocer el mundo. Sin duda, la obra de Merleau-Ponty influyó en el enfoque enactivo de la cognición, en especial en el trabajo de Francisco Varela y sus colegas quienes afirman que la cognición surge de la constante interacción de un agente y su entorno pues todo proceso cognitivo es imposible separar de la acción. (Varela, Rosch y Thompson 1991) Esto quiere decir que, aunque el conocimiento representacional es abstracto, la mayoría de las funciones cognitivas dependen de un acoplamiento estrecho entre los organismos con su entorno. Por supuesto, el acoplamiento no es estático por lo que se debe estabilizar con la acción constante. De acuerdo con Varela y colegas, un organismo vivo enactúa el mundo en que vive, pues su acción, embebida en su entorno, configura su percepción y ancla su cognición. Según el enactivismo, el conocimiento es construido por un agente por medio de sus interacciones sensoriomotoras con su entorno y construido en conjunto con las interacciones con otros agentes. Ahora, lo particular de

entender el enactivismo es que, en el caso de los seres humanos, esos entornos son principalmente artificiales (la cultura), es decir, son el resultado de la creación y reconfiguración constante de nichos diseñados intencionalmente con fines y propósitos que encausan ciertas acciones en particular. Así entonces, la cultura es ese entorno artificial en la cual hay una serie de elementos materiales que direccionan intencionalmente flujos causales y provocan el anclaje de símbolos. (Clark 1997)

Según el filósofo español Fernando Broncano, la cultura no sólo es el producto de las mentes colectivas en la historia de ciertas sociedades, sino que se ha establecido como *un conjunto de accesos y ensambles materiales y simbólicos* que permiten la particular forma de vida de los distintos grupos humanos. Estos accesos son durables en el tiempo debido a que son materiales (2009) (2012). Es una visión de cultura como nicho ecológico en la que los elementos materiales y simbólicos co-evolucionan con los humanos. Aunque los símbolos y los artefactos humanos tengan diferencias estructurales obvias, no parece haber mucha diferencia en los efectos que causan sobre las personas. Por ejemplo, el efecto que causa en las personas un semáforo en rojo (principalmente simbólico, aunque con soporte material) y un listón de madera para detener el tráfico ante el paso de los trenes. Evidentemente la barrera sólida tiene el efecto físico de detener el paso de automóviles, no obstante, en una sociedad con sus normas y reglas apropiadas por sus individuos, la luz roja de un semáforo causa el mismo efecto que una barrera física. No siempre (quizá sólo al principio) es necesaria una constricción física para que un símbolo produzca un efecto en las personas en un nicho de cultura material. (Monterroza Rios 2018) En consecuencia, según Broncano, no hay cultura sin artefactos, pues, más que símbolos o información, la cultura es un conjunto de «arreglos causales» materiales y simbólicos que crean los espacios de posibilidad para las prácticas humanas. (Broncano 2009) Esos arreglos causales conforman un sistema de andamios con los cuáles desarrollamos capacidades que no podrían hacerse sin tales andamios. (Sterelny 2010)

Ahora, ¿cómo vamos a justificar esta afirmación? nuestro argumento es que podemos tomar el concepto de «agencia», desarrollado en la tradición de la filosofía de la acción, e interpretarlo a la luz de las ideas del enactivismo y la cognición 4E que señalamos líneas arriba. Si somos consecuentes, tenemos que aceptar que las acciones de un agente humano se encuentran apoyadas en un conjunto de andamios culturales, por ello, la agencia de los seres humanos es una agencia apoyada en el entorno.

#### 4. Una agencia andamiada

En términos muy generales, un agente es un ser con la capacidad de actuar, y «agencia» denota el ejercicio o manifestación de esa capacidad, es decir, es la capacidad que posee un agente para actuar en el mundo. (Schlosser 2015) Como observamos, es una definición bastante generalista que ha dado lugar a posiciones bastante disímiles de lo que es la agencia. Es necesario entonces definir qué vamos a entender por agencia para que tenga utilidad heurística y nos de luces a preguntas tales como: ¿hasta qué punto se puede delegar agencia a las redes de artefactos? ¿de qué manera las redes de artefactos sostienen la cultura en el tiempo? ¿es válido aceptar que los artefactos tienen agencia?

Al revisar la bibliografía más citada en la filosofía de la acción, encontramos que predomina la agencia asociada a la acción intencional en autores como Elizabeth Anscombe (1957), Donald Davidson (1980) y John Searle (1983) con la noción de conocimiento para la evaluación de logro de resultados de Fernando Broncano (2006). En este sentido, lo que consideramos agencia para que tenga un poder explicativo tiene los siguientes elementos:

<p>¿Qué es «agencia» para la filosofía de la acción?</p>	1. Es la capacidad de actuar intencionalmente respondiendo a razones. (Anscombe 1957)
	2. En el ejercicio de agencia existe una relación causal entre la intención y la conducta para la obtención de un resultado. (Davidson 1980)
	3. Para el ejercicio de agencia existe una representación previa de los objetivos (intenciones) que guían la acción. (Searle 1983)
	4. Además de la acción en la dirección sujeto-mundo existe un conocimiento en la dirección de ajuste mundo-mente sobre el logro de los objetivos. (Broncano 2006)
	5. Para la evaluación de resultados hace falta la facultad del «sentido de agencia» para evaluar que es el agente el que está a cargo de las acciones.

Tabla 1. Elementos para definir las capacidades de «agencia» de una entidad. Basada en (Monterroza Rios 2018, 200)

Notamos entonces que «agente» sólo pueden considerarse a aquellos seres que tienen la capacidad de actuar intencionalmente; contando con las habilidades y los valores para ajustar su conducta a los objetivos; actuando con un «sentido de agencia» para identificar quién está a cargo de las acciones y que; puedan evaluar sus logros. En este sentido seres tales como humanos y muchos animales tienen auténtica capacidad agente, pues son capaces de transformar intencionalmente su entorno cercano y responder inteligentemente a las acciones de otros agentes. El punto interesante es que precisamente el entorno de cultura material (como sustrato de todos los elementos de una cultura) es lo que distingue las capacidades agentes humanas de las de otros animales. De cierta manera, los seres humanos somos simios con cultura. De allí viene la idea de agencia apoyada en andamios, pues nuestras capacidades agentes están soportadas y son retroalimentadas por el entorno artificial que ha sido creado y reconfigurado constantemente en nuestra historia cultural. (Clark 2003)

La noción de agencia andamiada afirma que el entorno de artefactos (y sus símbolos, conocimientos y habilidades asociadas) es un nicho que transforma, amplía o constriñe las capacidades agentes de los sujetos, esto es, no sólo hay una agencia transformadora en la dirección sujeto-mundo, sino que dicho entorno revierte parte de esas acciones (experiencias) a los sujetos, transformando así sus propias capacidades agentes. Esos nichos de artefactos pueden tener las propiedades de transformación causal si y sólo si son materiales. Como afirma Diego Lawler, los artefactos «...son logros de las acciones humanas intencionales de transformación de la realidad bajo ciertas condiciones de control; [...] resultan de la materialización de un diseño, producto de procesos colectivos de toma de decisiones, donde ocurren ajustes racionales en dinámicas de ensayo y error entre posibles respuestas y la solución de un problema [...] En su condición de logros poseen realidad objetiva, conformando los ladrillos del mundo artificial.» (Lawler 2020, 28)

Algunos de estos artefactos, y sus símbolos asociados, son apropiados e «incorporados» íntimamente a los sujetos para convertirse en prótesis, por ello, los artefactos y sus símbolos inscritos pasan a ser constitutivos de la subjetividad. Las instrumentarias, herramientas, lenguajes, técnicas de caminar, habilidades cognitivas, conocimientos, valores y normas constituyen prótesis mentales y técnicas que definen las identidades de individuos y grupos humanos. Como es evidente, todos estos elementos no son innatos, sino que son aprendidos y apropiados por los individuos de un grupo social, grupo que mantiene su cohesión e identidades en un nicho de cultura material.

Por un lado, encontramos elementos culturales para la mente tales como el lenguaje, las matemáticas o la ciencia (construcciones simbólicas colectivas) que nos hacen desarrollar habilidades cognitivas que operan y transforman a los individuos. Así, estas construcciones simbólicas al ser apropiadas por un individuo se convierten en prótesis que transforman sus capacidades de pensar, de sentir y de imaginar. Por otro lado, hay elementos culturales para el cuerpo (instrumentarias, adornos, medicamentos, lentes, objetos de uso, habitáculos, bicicletas, automóviles etc.) con los que desarrollamos

habilidades y destrezas que amplían el alcance de nuestras acciones que constituyen y estabilizan nuestras identidades y prácticas. Como se ha defendido anteriormente, tanto los elementos culturales para la mente como para el cuerpo tienen soporte material.

Desde este punto de vista, el conjunto de artefactos son elementos exógenos que apoyan la cognición y amplían las capacidades agentes. La agencia es la facultad de actuar intencionalmente y llevar a cabo lo decidido, suponiendo la representación previa de los objetivos, de los valores y las normas que guían la acción, así como una deliberación de la propia capacidad para llevar a cabo esos objetivos (Broncano 2006, 114). De esta manera, la agencia humana está relacionada con la experiencia de libertad que está compuesta de dos dimensiones: la primera es la del logro de lo que una agente se propone por encima de los que las «causas» le reservan, así como las capacidades de control de su entorno; la segunda dimensión es la de abrir posibilidades que solo existen cuando un agente interviene. (Broncano 2005, 103) Por esto, la agencia humana no es posible con un individuo desnudo y aislado del mundo, sino de una persona con ciertas prótesis incorporadas interactuando con otros agentes en un entorno material diseñado intencionalmente que posibilitan todas las prácticas culturales.

La idea de agencia andamiada es una forma de negociar entre dos polos de tensión que entienden de manera diferente esta capacidad humana. Por un lado, están las posiciones clásicas (1) en la que el agente es el sujeto humano «desnudo», que centraliza la subjetividad en las capacidades agenciales pero ignora las constricciones, ampliaciones o respuestas del entorno material sobre dicho sujeto y, por otro lado, (2) está la simetría generalizada de la Teoría del Actor-Red (*Actor Network Theory - ANT*) en la cual las entidades externas como objetos materiales, textos o cualquier entidad tienen capacidades agentes simétricas a las de un ser humano. (Latour 2005) Para la ANT, si el entorno tiene la capacidad de empezar una cadena causal de acciones, entonces tienen capacidad agente. Esto es cierto si reducimos la definición de agencia a mera «acción causal», pero, como vimos en la tabla 1, lo que vamos a entender por agencia está relacionada con la experiencia de logro y libertad. En ese sentido, descartamos la idea de agencia simple (acción causal) de la Teoría del Actor-Red, pues si bien puede dar cuenta de las formas de transferencia de la acción, no da cuenta de la imaginación ni la creación de nuevos significados (Monterroza 2017, 60). Como consecuencia, «los artefactos no son agentes», pues no tienen capacidades de acción evaluativa con márgenes de libertad. No obstante, sí tienen un papel fundamental en la agencia humana: generan «experiencias» que transforman las capacidades cognitivas y prácticas, así como la imaginación: «Cada artefacto es una fuente de imaginación para el diseño de nuevos artefactos y planes de acción. En este sentido constituyen el suelo básico de las formas de la imaginación técnica, fuente que inspira los deseos de creación de cosas nuevas, todavía no existentes» (Lawler 2020, 28) . Aunque no son agentes por sí mismos, los artefactos sí transforman profundamente las capacidades agentes de los seres humanos. De acuerdo con Broncano, esto sucede por una asimetría entre humanos y artefactos: mientras la «agencia» va en la dirección «agente-mundo» a las redes de actantes (otros humanos y artefactos); en la dirección contraria los artefactos de la red generan «experiencias» sobre los agentes humanos. Estas «experiencias» son las que transforman las capacidades e imaginación de los sujetos. (Broncano 2012)

En la figura 1 se muestra una descripción de la asimetría que se presenta en las redes de artefactos de un nicho de cultura material. Los humanos son seres con prótesis que se han apropiado de artefactos y símbolos para establecer sus identidades en y con los grupos sociales. Además, Las interacciones con los artefactos transforman dichas redes y se revierte parte de estas acciones en forma de «experiencias». Observemos que las capacidades agentes son las que permiten la reproducción y el mantenimiento de los artefactos y sus funciones, pero la vez, las respuestas en forma de experiencias reconfiguran la identidad de los agentes y sus prótesis. Estas redes conforman relaciones complejas de la misma forma que un ecosistema.

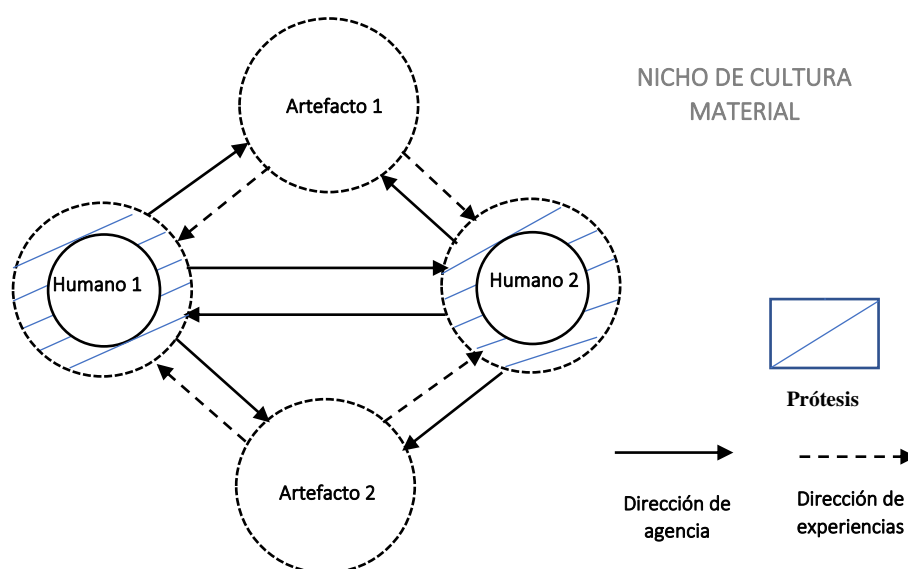


Figura 1 Noción de agencia andamiada, en un nicho de cultura material conformado por redes de humanos y artefactos. Basado en (Monterroza Rios 2018, 208)

Pongamos un ejemplo, imaginemos una persona (agente 1) que quiere aprender a cocinar aprovechando que tiene su propia cocina y la ayuda de otra persona que ya sabe cocinar (agente 2). A medida que interactúa con la otra persona (agente 2) esta le enseña distintos procedimientos para cocinar: utilizar la estufa, las ollas, los utensilios, manipular la comida, cortar ingredientes, etc. El agente 1 empieza a aprender nuevos conocimientos (recetas, procedimientos, etc.), habilidades (cómo encender la estufa, cómo lavar los utensilios, como revolver, cómo cortar, etc.) y a saber evaluar cómo quedó un platillo (con valores técnicos y culinarios que va aprendiendo). El proceso de aprendizaje con el agente 2 es fundamental al principio, pero con el tiempo el agente 1 empieza a interactuar de manera más autónoma de forma directa con el entorno de artefactos de su cocina para hacer de manera independiente las transformaciones causales que están en sus objetivos (hacer comida deliciosa). Con un proceso de ensayo y error, el agente 1 poco a poco va ganando habilidades, conocimientos y valores para cocinar. Después de un tiempo logra elaborar un conjunto de recetas aprendidas, pero también a hacer variaciones en las recetas como producto de la creatividad apoyada en las posibilidades que le ofrece su cocina. Vemos entonces que las capacidades de cocinar del agente 1 son muy diferentes a cuando empezó el aprendizaje. La cognición y las capacidades agentes de la persona en cuestión se han transformado profundamente al punto de empezar él mismo un proceso creativo que no sólo reproduce lo aprendido, sino que innova sobre lo aprendido. A medida que son usados el conjunto de objetos de la cocina produce experiencias al agente (*affordances*). El agente 1 acomoda sus acciones para que el nuevo ensamble de él con su utensilio logre sus fines y propósitos. Así, si el agente está cortando una zanahoria, va ganando habilidades de corte con el cuchillo con el ejercicio mismo de cortar. De esta manera un nuevo conjunto de destrezas asociadas al cuerpo es aprendida, aunque no haya un conocimiento explícito ¿no es esta una manera de aprendizaje cultural? Las capacidades del agente 1 no son transformadas solamente por la interacción con otros sino también por la interacción con el conjunto de objetos a su disposición, pues le ofrece un nuevo horizonte de posibilidades que puede explotar de mejor o peor manera. La agencia humana es una agencia apoyada en y con el entorno artificial, un entorno construido colectivamente y producto de una larga historia.



## 5. Consideraciones finales

En los nichos de cultura material, los seres humanos desarrollamos nuestra agencia. La cultura son las prácticas en un «ecosistema» de dispositivos materiales y simbólicos que generan efectos causales sobre sus individuos, dicha cultura es recreada continuamente por la agencia «andamiada» de los seres humanos. Si bien los arreglos de la cultura son creados por la capacidad agente de humanos, el entorno de artefactos y símbolos se revierten sobre la agencia y la configuran nuevamente, por esto hablamos de una agencia mediada por artefactos y reconfigurada continuamente con la interacción con los demás agentes humanos y el entorno artefactual. De esta manera, la interacción con los otros mediada por símbolos y artefactos (ambos plasmados en sustratos materiales) es capaz de activar la mente y el cuerpo e iniciar una nueva cadena causal de acciones. El entorno de artefactos y símbolos abre posibilidades que antes no eran viables, transmite experiencias e invitan a interactuar, pero también transforman en el tiempo la capacidad de actuar intencionalmente.

La cultura no es simplemente un conjunto de información colectiva transmitida por aprendizaje ni el conjunto de ideas y conocimientos de las mentes humanas, pero tampoco es sólo el frío conjunto de objetos, es todo eso en conjunto y más. Es el conjunto de prácticas colectivas emergentes que llevan a cabo personas en un entorno enriquecido de accesos físicos y simbólicos por medio de transformaciones materiales y causales del entorno (artefactos), esos accesos son los posibilitadores de tales prácticas culturales. En ese sentido, los «nichos ecológicos» culturales los heredamos al nacer y se transforman continuamente con las acciones agentes colectivas. Estos hábitats permiten prácticas cotidianas que nos vuelven lo que somos, en los cuales podemos instaurar proyectos de vida y construir nuestras identidades, individuales y colectivas. La cultura es el andamio de la agencia humana.

## Referencias

- ANSCOMBE, Gertrude Elizabeth Margaret. *Intention*. London: Harvard University Press, 1957.
- BOYD, Robert, y Peter RICHERSON. *Culture and the Evolutionary Process*. Chicago: The University of Chicago Press, 1985.
- BRONCANO, Fernando. «Consideraciones epistemológicas acerca del «sentido de agencia».» *Logos. Anales del Seminario de Metafísica* 39 (2006): 7-27.
- . *Entre ingenieros y ciudadanos: filosofía de la técnica para días de democracia*. Madrid: Montesinos Ensayo, 2006.
- BRONCANO, Fernando. «La agencia técnica.» *Revista CTS*, 2005: 95-105.
- . *La estrategia del simbiote. Cultural material para nuevas humanidades*. Salamanca: Delirio, 2012.
- . *La melancolía del ciborg*. Barcelona: Herder, 2009.
- BUZNEY, Catherine, y Jon MARCOUX. *Cultural Materialism*. 2009. <http://anthropology.ua.edu/cultures/cultures.php?culture=Cultural%20Materialism> (último acceso: Febrero de 2013).
- CLARK, Andy. *Being There: Putting Brain, Body and World Together Again*. London: The MIT Press, 1997.

—. *Natural-Born Ciborgs. Minds, Technologies and the Future of Human Intelligence*. Oxford: Oxford University Press, 2003.

CLARK, Andy, y David J CHALMERS. «The Extended Mind.» *Analysis*, nº 58 (1998): 10-23.

D'ANDRADE, Roy. *The development of cognitive anthropology*. Cambridge: Cambridge University Press, 1995.

DAVIDSON, Donald. «Actions, Reasons, and Causes.» En *Essays on Actions and Events*, de Donald Davidson, 3-20. Oxford: Clarendon Press, 1980.

DAWKINS, Richard. *The Selfish Gene*. London: Oxford University Press, 1976.

GEERTZ, Clifford James. *The Interpretation of Cultures: Selected Essays*. New York: Basic Books, 1973.

HARRIS, Marvin. *The Rise of Anthropological Theory. A History of Theories of Culture*. New York: Thomas Y. Crowell Company, 1968.

INGOLD, Tim. *The Perception of the Environment. Essays on livelihood, dwelling and skill*. London: Routledge, 2000.

KROEBER, A L, Clyde KLUCKHOHN, y Wayner UNTEREINER. *Culture: A Critical Review of Concepts and Definitions*. New York: Vintage Books, 1957.

LATOUR, Bruno. *Reassembling the Social. An Introduction to Actor-Network-Theory*. Oxford: Oxford University Press, 2005.

LAWLER, Diego. «Los estándares como artefactos.» *Unisinos Journal of Philosophy* 21, nº 1 (2020): 24-35.

MERLEAU-PONTY, Maurice. *Phenomenology of Perception*. London: Routledge, 1962.

MONTERROZA RIOS, Alvaro David. *La naturaleza heterogénea de los artefactos. Un análisis ontológico*. Medellín: Fondo Editorial ITM, 2018.

—. «Una revisión crítica a la teoría del actor-red para el estudio de los artefactos.» *Trilogía Ciencia Tecnología y Sociedad* 9, nº 17 (2017): 49-62.

OLSEN, Bjørnar. «Material Culture after Text: Re-Membering Things.» *Norwegian Archaeological Review* 36, nº 2 (2003): 87-104.

PRINZ, Jesse. «Culture and Cognitive Science.» *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. 2011. <http://plato.stanford.edu/archives/win2011/entries/culture-cogsci/> (último acceso: 12 de Febrero de 2013).

SCHIFFER, Michael Brian. *The Material Life of Human Beings. Artifacts, behavior and communication*. New York: Routledge, 1999.

SCHLOSSER, Markus. «Agency.» Vers. Fall 2015. *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. 2015. <http://plato.stanford.edu/archives/fall2015/entries/agency>.

SCUPIN, Raymond. *Cultural anthropology: A global perspective*. Prentice Hall, 2012.

SEARLE, John Rogers. *Intentionality: An Essay in the Philosophy of Mind*. Cambridge: Cambridge University Press, 1983.

SOBREVILLA, David. «Idea e historia de la filosofía de la cultura.» En *Filosofía de la Cultura*, de David Sobrevilla, 11-36. Madrid: Trotta, 1998.

SPERBER, Dan. *Explaining culture: a naturalistic approach*. Oxford: Blackwell, 1998.

STERELNY, Kim. «Minds: extended of scaffolded.» *Phenomenology and the Cognitive Sciences*, 2010: 465–481 .

VARELA, Francisco Javier, Eleanor ROSCH, y Evan THOMPSON. *The Embodied Mind. Cognitive Science and Human Experience*. Cambridge, MA: The MIT Press, 1991.

WILSON, Robert A, y Lucia FOGLIA. «Embodied Cognition.» Vers. Spring 2017. *The Stanford Encyclopedia of Philosophy*. Editado por Edward N Zalta. 2017. <https://plato.stanford.edu/archives/spr2017/entries/embodied-cognition> (último acceso: 26 de june de 2020).

WITTGENSTEIN, Ludwig. *Investigaciones filosóficas*. Traducido por Alfonso García Suárez y Ulises Moulines. Barcelona: Crítica, 1988.

---

Doutor em Filosofia (Universidad de Antioquia, 2012)  
Profesor Titular do Instituto Tecnológico Metropolitano de Medellín (Colombia)  
E-mail: [alvaromonterroza@itm.edu.co](mailto:alvaromonterroza@itm.edu.co)

Doutoranda em Educação  
Professora do Tecnológico de Antioquia (Colombia)  
E-mail: [idiomas@tdea.edu.co](mailto:idiomas@tdea.edu.co)