

# Metodologías abiertas, creación colectiva y transdisciplinariedad\*

Andrés Fonseca Díaz\*\*

**Resumen.** Este documento se propone comprender la pertinencia social de la construcción de metodologías participativas y de creación de acontecimientos transdisciplinarios para el trabajo comunitario con jóvenes en el ámbito del arte, la ciencia y la tecnología. A partir de este objetivo, se busca compartir dispositivos relacionales de intervención social, estrategias de pensamiento situado ante problemáticas tan complejas como son las de la convivencia entre jóvenes. El artículo expone el proceso de construcción de rutas metodológicas y pedagógicas en la perspectiva de prácticas generadoras de creatividad social que se desarrollaron en el proyecto clubes juveniles de arte, ciencia y tecnología para la convivencia que coordinó Maloka y la Secretaría de Gobierno Distrital en Bogotá (2010).

- 
- \* Este artículo se desprende del proyecto de investigación-acción *Clubes de arte, ciencia y tecnología para la convivencia*, que se desarrolló en el primer semestre de 2010 con jóvenes de cinco localidades (Fontibón, Usaquén, Engativá, Usme y Kennedy) de Bogotá con la coordinación de Maloka y la subvención de la Secretaría Distrital de Gobierno.
  - \*\* Profesor investigador. Universidad de San Buenaventura. Maestría en Ciencias de la Educación. fosaorbital1@gmail.com

**Palabras clave.** Creatividad social, arte, ciencia y tecnología, comunidad, rutas metodológicas, educación expandida.

**Abstract.** This paper aims to understand the social relevance of the construction of participatory methodologies and the creation of Tran's events for community work with young people in the field of art, science and technology. From this goal, we seek to share devices relational social intervention, strategies of thought placed before problems are as complex as the coexistence of youth. The article describes the process of building roads in the methodological and pedagogical practices generating perspective of social creativity that developed in the youth club project of art, science and technology for living that coordinated Maloka and Secretaría de Gobierno Distrital in Bogota (2010).

**Keywords.** Social creativity, art, science and technology, community, methodological routes, expanded education.

## Rediseñando los entornos sociales y los aprendizajes

*Los clubes de arte, ciencia y tecnología para la convivencia* fueron un proyecto de investigación-acción y una iniciativa piloto de innovación social propuesta por Maloka y subvencionada por la Secretaría de Gobierno Distrital que tuvo como pregunta-problema *cómo se generan prácticas colectivas de convivencia creativa con jóvenes en contextos de conflicto en cinco localidades de Bogotá a partir de la experimentación y apropiación de experiencias desde el arte, la ciencia y la tecnología*. Esta experiencia se propuso desarrollar un prototipo social y pedagógico que permitiera construir una propuesta metodológica de intervención social para el fortalecimiento de actitudes frente al uso del tiempo libre, la convivencia, el reconocimiento de conflictos y oportunidades urbanas

para la creación colectiva y el aprendizaje social de los jóvenes en sus entornos culturales.

El proyecto estuvo conformado por un equipo creativo e interdisciplinario de asesores y tutores. Los asesores lo constituyeron un grupo de profesionales e investigadores del campo de la sociología, la pedagogía, las ciencias, la comunicación y el arte. Estos últimos se encargaban de apoyar el trabajo de los tutores a partir de una serie de talleres creativos en relación a temas y competencias mediáticas, herramientas de investigación social como son las cartografías participativas, la etnografía multilocal y metodologías de trabajo en comunidad. Los tutores, 15 en su totalidad, lo conformaban profesionales con experiencia en trabajos creativos con comunidades juveniles, provenientes de ámbitos diversos como la música, el teatro, las ingenierías, la biología, la realización audiovisual, las ciencias sociales y la educación.

El propósito de este laboratorio de creatividad social y juvenil, además de ensayar el desarrollo de un prototipo local y educativo para el trabajo con/para/desde los jóvenes y crear estrategias innovadoras de convivencia, se propuso indagar tres niveles de análisis que tenían la característica particular de ser también objetos de transformación social. El primer nivel, aportaba a la problematización del sujeto joven mediante la exploración colectiva de sus identidades, sus biografías y expectativas frente al mundo. El segundo, a la relación que tiene los jóvenes frente a la construcción social del conocimiento, y el último nivel concernía a indagar las prácticas de convivencia, es decir, cómo opera la subjetividad juvenil en relación consigo mismo, con los otros y con el mundo. Estas tres dimensiones propuestas en el estudio, llevaron a articular de maneras novedosas, la experiencia, la subjetividad del joven, incorporar diálogos de saberes (las artes, ciencias y tecnologías que constituyen a los jóvenes) y estructurar territorios de confianza, contextos sociales de escucha y de producción de subjetividad.

La triangulación en el proyecto de las nociones de subjetividad, saber y espacialidad, constituyeron el escenario idóneo para cuestionar los procesos de convivencia y a la par, la plataforma para: a) *disponer* las potencias imaginativas de los jóvenes petrificadas de cierta manera por la rutina, el cansancio y el desinterés; b) *exponer* los saberes, los afectos y preceptos que tenían acerca del mundo social y vital y c) *componer* espacios fértiles, de confianza y de escucha. Las relaciones entre estas nociones –saber, subjetividad y espacialidad– entoncaban con estrategias para la producción de prácticas sociales en donde los jóvenes generaban a través de sus saberes y potencias, espacios para la creatividad.

En el proceso de investigación se planteó una ruta metodológica y unos productos finales. Frente a la ruta, se diseñaron unos talleres de creación colectiva con dos propósitos: generar confianza con el equipo e incorporar una perspectiva transdisciplinaria que fortaleciera las competencias para el trabajo de campo. Paralelamente se fueron diseñando las herramientas de participación para promover la creatividad, se esbozaron tentativas de trabajo que entusiasmaran a los jóvenes y se construyeron cajas de herramientas para el análisis de las categorías fundantes del proyecto. Respecto a los productos finales se propuso un documento colectivo que recogiera toda la experiencia de investigación-acción; un documento que presentara la ruta metodológica<sup>1</sup>; un multimedia y una exposición colectiva –una fiesta del conocimiento– de los trabajos de los jóvenes que participaron en el proyecto.

Asumiendo con coraje y entusiasmo el reto al que se enfrentaba el proyecto y a los desafíos ante la complejidad de producir

1 Ver documento. Fonseca, A. (2010). *Estrategias metodológicas para la creación social* Recuperado [12 marzo de 2011] <http://ciberciudadanias.blogspot.com/2010/11/estrategias-metodologicas-para-la.html>

acontecimientos transdisciplinarios en la experiencia viva de los jóvenes; siendo sensibles a que a nuestra contemporaneidad no le falta un proyecto político, no le faltan nuevas ideologías, ni tampoco teorías, sino que espera urgentemente diseños de prototipos experimentales, rediseño de dispositivos relacionales y de subjetividades e iniciativas y proyectos de innovación social susceptibles de encarnar nuevas posibilidades de existencia y de vida en comunidad, en lo que sigue de este artículo, se expondrán algunas perspectivas referentes a la subjetividad juvenil, la perspectiva transdisciplinaria, en el ámbito del arte, la ciencia y la tecnología y las metodologías participativas materializadas en los talleres implementados.

## Subjetividad expandida

La subjetividad es imposible de teorizar, lo que la mueve, la propulsa, la contorsiona, se da en el ritmo de la experiencia compartida. Si algo viene en ella, no es del orden de un concepto terminado, sino del trayecto. Esto es muy importante si queremos tanto entender la subjetividad contemporánea, como sus devenires y malestares. Hemos estado muy acostumbrados a que la subjetividad es algo interior, que es dado, una propiedad de alguien. Sabemos muy bien que si ésta, es del orden del trayecto, lo más interesante sería acoger los trayectos vitales, los tatuajes existenciales, para así reconocer y experimentar con los hilos que constituyen a la subjetividad.

Así, la pregunta por quiénes somos, es un interrogante difícil de responder. Quizá toda la vida no la pasemos jugando a hallar algunas correspondencias entre lo que somos y lo que queremos y nunca terminemos por saberlo. Lo inquietante de la subjetividad es lo que ponemos en ella en juego, los gestos creativos que intentan remezclar eso diverso que experimentamos, al tiempo que nos constituye. Es por tal razón, que más

que querer definir en qué se está transformando la subjetividad hoy, lo que nos interesa es un gesto más delicado, más intuitivo, que pasa por abrir ese espectro musical a la multiplicidad de tonalidades que se expresan en el compartir y en creaciones colectivas.

Ahora bien, reconociendo por un lado, la importancia de comprender e interactuar tanto con las situaciones problemáticas que viven los jóvenes en contextos violentos (en relación a los conflictos familiares y escolares; la carencia de contextos sociales de escucha y creación y pérdida de referentes posibles de vida y de esperanza) y por otro, reconociendo la pertinencia de proporcionar espacio para la remezcla de las subjetividades, este proyecto se vio abocado a trabajar no sólo en la realización de un trabajo de indagación y comprensión de las expresiones culturales de los jóvenes, sino que su apuesta residió en potenciar la creatividad social desde los aportes del arte, la ciencia y la tecnología para mejorar las condiciones de vida y en configurar contextos gozosos para la invención de espacios de aprendizaje sociales y significativos en donde se expresaran narrativas juveniles locales, ciudadanías creativas y ecosistemas para la imaginación.

Se entiende entonces por subjetividad expandida, el proceso compartido y la experiencia de formación en el que los jóvenes se abren a posibilidades inéditas en el trabajo compartido en sus localidades. Es expandida por lo que la subjetividad se compone en la remezcla de horizontes de vida y cuando se implica en la intervención social y existencial respecto a sus malestares y sus afecciones. Al expandirse la subjetividad, al enriquecerse el espacio de la experiencia del joven y explorar sus potencialidades, todo aquello que en la cotidianidad constreñía al joven se ve sujeto a un ensayo abierto de composición de nuevas realidades.

## **Arte, ciencia y tecnología: una interfaz para crear mundos posibles**

*La tecnología (como el arte) comienza en tu cabeza.*

*Con esto quiero decir: tecnología es  
también la imaginación  
que depositamos en la máquina,  
siendo la imaginación misma una tecnología insuperable.*

Rafael Cippolini

El arte, la ciencia y la tecnología son creaciones histórico-culturales, formas de percibir, explorar y comprender tanto las realidades instituidas como las emergentes; estos tres dominios de conocimiento, son prácticas sociales y culturales que buscan articular visiones de futuro y comprensiones de la vida, de los hábitos y los hábitats, así como exploraciones de lo humano y del universo. Como invenciones, estas prácticas tienen sus métodos, sus lógicas, sus formaciones conceptuales y una larga historia que nos muestra cómo el ser humano ha necesitado construir teorías, ficciones y artificios para habitar de maneras singulares el planeta Tierra y para descubrir nuevas soluciones a los problemas de su tiempo.

La intersección de estos ámbitos de conocimiento, nos ofrece planteamientos metodológicos para el trabajo educativo con jóvenes en contextos comunitarios, dado que rompe con esa suerte de epistemología tradicional en donde hay una distancia radical entre el sujeto y los objetos de conocimiento, entre alguien que sabe, el experto y otros que no, los ignorantes. Sus combinaciones, a la par, permiten generar acontecimientos transdisciplinarios, problematizar las formas de construir conocimiento, en donde existe un determinismo social y tecnológico, objetos de conocimiento autónomos, neutralidad valorativa en la comprensión de mundo y una brecha inmensa y una distancia gnoseológica entre la cultura científico-tecnológica y la cultura artística y humanística.

De cara a las culturas políticas, la intersección del arte, ciencia y tecnología, a través de sus operaciones y modelizaciones sociales, potencia la esfera pública mediante el desarrollo de herramientas de visualización creativa y trabajo cooperativo en donde al generarse una cultura de uso de los medios sociales se favorecen estructuras más participativas, conversacionales y nuevas posibilidades para el ejercicio ciudadano.

Ahora bien, indagar por los encuentros fortuitos entre estos dominios de conocimiento, permite acentuar también la percepción de las grietas de la sociedad, formular nuevas preguntas, mapear y visualizar conflictos sociales y descubrir los umbrales y los intersticios donde lo interdisciplinario y el erguimiento creativo de la subjetividad puede tener un lugar de experimentación y un escenario de visibilización más atractivo y potente.

Creemos que en los contextos híbridos en los que actualmente vivimos, frente a las transiciones epocales que estamos asistiendo hoy y de acuerdo a la urgencia de comprensión y apertura lingüística de mundo, las disciplinas de formas aisladas no aportan la potencia comprensiva suficiente para activar zonas de la realidad, inmunizadas por la naturalización de los fenómenos sociales y por la perniciosa formación instrumental que aún es hegemónica en la escuela, que se instala sin preguntas y con un coeficiente mínimo de creatividad y de participación en los contextos sociales.

Somos conscientes de que el arte es una fuerza productora de subjetividad y que ejerce de modos insospechados una reinención de las relaciones humanas, donde se gesta una elaboración compartida del sentido del mundo y un reformateo del mundo de los sentidos; es en la producción creativa donde se proporcionan espacios para una ampliación de la percepción y un lugar de producción de una sociabilidad específica (Bourriaud, 2006), (Laddaga, 2006). Somos sensibles que las

ciencias humanas aportan a la comprensión y conocimiento de las culturas, a la genealogía de los malestares y transformaciones sociales y humanas; y la ciencia, el diseño y la tecnología contribuyen con sus experimentos y prototipos a la resolución y comprensión de los fenómenos naturales y sociales. Es sensato reconocer y repensar las relaciones entre el arte, la ciencia y la tecnología, para así vislumbrar la reinención de la humanidad, de la existencia compartida y la prospección del mundo que queremos habitar.

Ante la necesidad de articular un discurso interdependiente, transdisciplinar y solidario con las problemáticas humanas y planetarias (Morin, 2003), ante la urgencia de saber cómo orientarnos en este paisaje que vivimos de incertidumbre, el arte, la ciencia y la tecnología nos permiten observar no sólo las potencialidades que se generan por los usos que algunos proyectos de arte utilizan los conocimientos científicos y tecnológicos, sino también cómo se articulan para producir efectos concretos en la realidad social. La fertilidad de estos encuentros cada día adquieren mayor potencia y el impacto que se puede producir en comunidades concretas para el despliegue de las subjetividades juveniles locales es hoy una fecunda oportunidad.

Para concluir este apartado, somos sensibles a que los grandes afluentes de información que circulan en la actualidad, la hiperespecialización y el saber experto y por ende el desprestigio del saber que no es directamente productivo e instrumental, el saber del sabio y de aquellos mal llamados mano de obra no calificada, artesanos (Sennett, 2009), generada por lo que se ha llamado sociedad del conocimiento, (Brey, Innerarity & Mayos, 2009), nos ha de llevar a replantear la función social del conocimiento y a repensar, por una parte, el lugar del saber situado, del aprendizaje vital y de los espacios de vida, así como también nos ha de interpelar en lo que concierne al lugar de la innovación cultural y el ejercicio ciudadano de los saberes compartidos.

## Rutas metodológicas: dispositivos para intervenir lo real

*El arte contemporáneo modeliza  
más de lo que representa,  
en lugar de inspirarse en la trama  
social se inserta en ella.*

Bourriaud

La estrategia metodológica inicial propuesta con el conjunto de tutores supuso las siguientes fases: la primera, tuvo como objetivo identificar los intereses y motivaciones de los tutores frente al proyecto; la segunda, residió en explorar metodologías para el mapeo de la relaciones de los jóvenes con sus entornos conflictivos y en relación con su identidad, sus estéticas y sus saberes, intereses y experiencias de mundo; y la tercera gravitó en el desarrollo creativo conjunto de una ruta metodológica-pedagógica para el trabajo de intervención social con jóvenes.

Frente a la primera fase, los tutores en el taller *Metáforas de la subjetividad*, plasmaron su visión acerca de sí mismos y de sus relaciones con su barrio y localidad, generando un clima propicio para la emergencia de su subjetividad. En el *workshop*, se propuso una presentación abierta y poética de lo que venían siendo/haciendo, compartiendo los sentidos de sus trayectos existenciales, es decir, lo que les afectaba y les motivaba, y a partir de esto, se indagó colectivamente posibles articulaciones con el proyecto en curso. En este sentido, una actividad que se ensayó en el trabajo colectivo con todos los tutores y que contribuyó a una implicación más efectiva de su trabajo y que también enriqueció las perspectivas de intervención y sensibilizó frente a la memoria viva de las subjetividades, fue la de ligar los trayectos, es decir los recorridos vitales que de maneras muy caóticas conforman nuestro rostro actual, con los horizontes del proyecto de los clubes.

Esta estrategia permitió no sólo vecindades entre las geografías sensibles de cada tutor, sino que también fue un ejercicio de remix de la subjetividad desde una perspectiva integral, acogiendo al ser singular y abriendo los oídos al lugar que cada uno ocupa en el mundo. Otro hallazgo relevante de este taller consistió en activar y compartir la exposición de los trayectos en clave de lo vivido, del presente y del porvenir y crear un mecanismo de socialización de las inclinaciones frente a un proyecto interdisciplinario que desafiaba los repertorios de comprensión y las competencias profesionales que a cada uno le acompañaban. En la segunda fase, exploramos metodologías y pedagogías innovadoras para el mapeo de las relaciones de los jóvenes con sus entornos conflictivos, en relación con su identidad, sus estéticas, intereses y saberes de la experiencia cotidiana y contextual. De acuerdo a los cinco grupos por localidad conformados, se propuso en este taller el desarrollo de una estrategia desde el arte, la ciencia y la tecnología para abordar una problemática de los jóvenes y se les propuso que construyeran colectivamente una estrategia creativa para resolverla.

En la conversación del taller, se detectaron diversas problemáticas sociales (familiares, escolares, barriales, existenciales) y se descubrió el potencial que representa para los jóvenes la cuestión de los espacios-tiempos para la expresión y la libertad. Frente a esto se habló de la pertinencia para mapear realidades problemáticas y emergentes desde las herramientas de la cartografía social, de la construcción de narrativas locales y de una opción muy estimulante que se planteó, pero que no se llevó a cabo y fue la de construcción de dispositivos etnográficos móviles<sup>2</sup>; también

---

2 Entendemos un dispositivo etnográfico como una interface creativa que se materializa en un artefacto u objeto y que tiene como objetivo recoger información oral, textual y audiovisual de un espacio. Este dispositivo tiene una doble función, ya que al tiempo que capta información, es capaz de exponer y visualizar información en su itinerancia por determinado lugar.

se discutió acerca de la alternativa de realizar recorridos y derivas explorando con todos los sentidos los lugares representativos del barrio, de tal manera que se pudiera descifrar junto con los jóvenes los espacios de interacción, los lugares de encuentro y de juego, las instituciones locales y también aquellos no-lugares en donde se desencadenan en muchas ocasiones los conflictos.

En este taller se descubrió que mediante el recorrido y las cartografías creativas que se construyeran de estos escenarios públicos, se hacía viable realizar lecturas y composiciones de la realidad local y barrial más cercana, susceptibles de convertirse en una posibilidad de comprensión y en donde se pudiesen desprender un sinnúmero de soluciones a la convivencia desde la estrategia de construcción de dispositivos de saber, de arte, juego y experimentación.

La tercera fase respecto a las metodologías y pedagogías propuestas, consistió en la construcción de una ruta metodológica-pedagógica por localidad. Pero antes de describir el proceso de construcción, creemos necesario realizar una explicación acerca de qué significa tal noción, qué implicaciones posee en el trabajo en/con comunidades y abordar algunas de sus múltiples dimensiones: cognitiva, política, pedagógica e investigativa.

## **¿Qué es una ruta metodológica?**

Una ruta metodológica es una estrategia que se materializa en un diagrama, un artefacto-mapa o un objeto, que tiene como propósito brindarnos posibilidades de orientación en un lugar desconocido, alternativas de navegación ante lo indeterminado y también ofrecernos la opción de abordar un problema denso y complejo, el cual por su carácter intrínseco y constitutivo, posee muchas variables y escalas. Crear una ruta, implica la configuración de una forma o una imagen donde se fecunden relaciones inéditas frente a lo que queremos comprender o analizar. Una

ruta, dicho en otras palabras, es el diseño visual, el mapa creativo que opera como el basamento que subyace a determinada acción o a la resolución de un problema.

Una ruta metodológica se compone con el propósito de abordar una problemática, una temática, un asunto de interés donde se intersectan las motivaciones de quien diseña la acción con las necesidades y aspiraciones de determinada comunidad o grupo poblacional. Una ruta, a su vez permite complejizar y conjugar las nociones y conceptos que tendrían que interactuar para cumplir con el objetivo u horizonte que se propone determinado proyecto.

En la concepción de la ruta metodológica que nos interesa, subyacen ciertos rasgos y exigencias que han de tenerse en cuenta en función de la articulación de las apuestas pedagógicas y los modos estratégicos de investigación-acción que se quieran implementar. Estas exigencias, que más adelante se exponen, se enmarcan dentro de la perspectiva epistémica de la educación expandida<sup>3</sup> y las expresiones del pensamiento de diseño<sup>4</sup> (Freire, 2009; Brown, 2009) y tienen lugar como una especie de redimensionamiento del trabajo abierto, creativo y colaborativo;

3 La expresión educación expandida, surgió en la decimaprimer edición del Festival Internacional Zemos 98 (2009) en Sevilla (España), en donde se dieron cita diversos proyectos de innovación social y educativa en relación con usos creativos de repertorios tecnológicos. Recuperado de [www.zemos98.org/simposio/spip.php?article7](http://www.zemos98.org/simposio/spip.php?article7). [Consultado: 01.02.10].

4 El modelo metodológico del pensamiento de diseño contaría con estas características básicas: colaborativo; basado en ciclos sucesivos de divergencia (en que se idean diferentes soluciones alternativas) y convergencia (en que se integran puntos de vista diversos y soluciones divergentes); experimental (dado que se basa en un proceso recurrente de elaboración de hipótesis y construcción de prototipos que son contrastados o probados para su mejora continua); centrado en el usuario; e integrador (dado que aborda un problema desde diversas perspectivas y marcos de referencia que integra en las soluciones que diseña). Juan Freire. Recuperado de <http://bit.ly/d3V15g>. [consultado, 03. 04. 2010].

además, son rasgos que operan como una especie de bisagras que posibilitan una mayor contemporaneidad en las prácticas y un conexión entre los diversos espacios vitales y sociales donde habita la comunidad a la que va dirigida la acción<sup>5</sup>.

Cuando aludimos a los rasgos que componen la ruta metodológica, pensamos como primero en las cuestiones que son interdependientes y transversales a las acciones e intervenciones que diseñan los implicados en desarrollar las acciones, es decir, la ruta es una suerte de telón de fondo conceptual que sirve como horizonte frente a las actuaciones colectivas que se emprenden; y como segundo, pensamos en los elementos que ofrecen un horizonte enriquecido que anuda con los objetivos que se propone el proyecto. Estos rasgos son exigencias de humanidad, de lo posible, de la esperanza; son estos una especie de nociones fundamentales que nos ayudan a que el proyecto evite el reduccionismo causa-efecto, el asistencialismo, las epistemes insulares positivistas, y una mirada empobrecida como el de la vulnerabilidad que es aún hegemónica en el trabajo con comunidades.

Dentro del proyecto *Clubes de arte, ciencia y tecnología para la convivencia*, se definieron siete rasgos para la ruta metodológica, a) apuestas interdisciplinarias entre el arte, la ciencia y la tecnología; b) prácticas intergeneracionales y usos de la memoria individual y colectiva; d) apropiación creativa de espacios públicos; e) dinámicas de aprendizaje colaborativo; f) modos alternativos para la expresión de la convivencia y por último, g) interacciones con las estéticas juveniles.

5 Es menester señalar que una ruta metodológica se interroga no sólo por el horizonte de la acción, por el proyecto, lo que está por-venir, el hacia donde ir, sino como nos enseña Michel Serres (1995), indaga a profundidad por el dónde estamos, frente a los trayectos que constituyen a la comunidad, las particularidades de quienes se encuentran inmersos en la acción, las tensiones y pugnas que las atraviesan.

## Apuestas interdisciplinarias entre el arte, la ciencia y la tecnología

Interdisciplinarietà en este proyecto opera como un vector de complejidad en el territorio estrat\u00e9gico de arte, ciencia y tecnolog\u00eda. Es asumido este rasgo, con el fin de vislumbrar frente a una situaci\u00f3n o una problem\u00e1tica social espec\u00edfica, conexiones entre la creaci\u00f3n y la expresi\u00f3n, la compresi\u00f3n de un fen\u00f3meno f\u00edsico, ecol\u00f3gico, organizacional, ambiental y cultural. Las relaciones aqu\u00ed no son meramente entre disciplinas instituidas, ni menos conexiones forzadas a priori. Lo que nos interrogamos inicialmente fue c\u00f3mo usufructuar la diversidad disciplinaria que hay en los tutores que trabajan en cada localidad, la heterogeneidad de sus subjetividades a prop\u00f3sito de las problem\u00e1ticas comunes al mundo de los j\u00f3venes.

Al preguntarnos acerca de c\u00f3mo trabajar efectivamente lo interdisciplinario, nos dimos cuenta de que esta expresi\u00f3n –tan de moda hoy en el argot acad\u00e9mico– no es s\u00f3lo una relaci\u00f3n entre disciplinas, sino que comparece como una actitud, una \u00e9tica ante la complejidad de los problemas sociales y vitales a los que nos vemos afrontados. Asumimos este rasgo dentro del proyecto, en clave para nuevas alfabetizaciones sociales que no se agotan en el paradigma memor\u00edstico y lecto-escrito, que es hegem\u00f3nico en procesos mec\u00e1nicos de aprendizaje y que a\u00fan guarda fuerte presencia en las instituciones escolares.

Entre algunas actividades interdisciplinarias desarrolladas en los clubes podemos mencionar la construcci\u00f3n del zootropo que se realiz\u00f3 en el Club la Casona en la Localidad de Usme. Este taller se denomin\u00f3 *Las im\u00e1genes congeladas en movimiento*. En un Club de la Localidad Engativ\u00e1 se construyeron narrativas visuales con c\u00e1maras estenopeicas. Un taller denominado narrativas interactivas, tuvo como objetivo aproximar a los j\u00f3venes a los conceptos b\u00e1sicos sobre la imagen, la fotograf\u00eda, a partir de la composici\u00f3n

colectiva. Y un último workshop, generó la relación entre la construcción de circuitos electrónicos y la de circuitos sociales a través de una experiencia performativa.

## **Prácticas intergeneracionales: memoria individual y colectiva**

El rasgo intergeneracional insinúa a propósito del proyecto, los siguientes elementos: a) una pertinencia histórica en relación a la construcción de conocimiento de los jóvenes, b) una relación con los testimonios de las generaciones, sus lenguajes y sus modos de percepción de la realidad, así como también frente a la relación de los jóvenes con la memoria individual c) una necesidad de comprender en el tiempo, las transformaciones de sus contextos. La integración de lo intergeneracional y de los usos de la memoria, fue sumamente importante, dado que el mundo del joven, cada vez se agota en la instantaneidad y la presencia y para ellos el tiempo pasado opera diferente, quizá, fruto de la velocidad vertiginosa que viene aparejada con las transformaciones tecnológicas en curso. Es entonces donde entronca este rasgo con una noción sustancial en el trabajo de intervención social con comunidades: la memoria<sup>6</sup>.

La memoria, para definirlo de un modo muy ligero, es la huella subjetiva, histórica, la marca simbólica en un sujeto, un espacio, en una comunidad. Hacer una memoria de los espacios, de la localidad, del barrio, de la subjetividad, de la historia familiar, de los objetos entrañables, de las formas culturales, del cuerpo, a través de las mediabiografías (Villaplana, 2009), fue un ejercicio bastante

---

6 Algunos proyectos nacionales en donde se vincula la memoria en un contexto artístico social-comunitario son: Hiperbarrio; Narratopedia; No2somos+; la Bienal de Venecia; Cartografías Sonoras; Geomalla; Ex Situ/ In-Situ Moravia, prácticas artísticas en comunidad; Las magdalenas del Cauca y La piel de la memoria, entre otros.

fructífero para el proyecto, en la cual fue abordada la memoria individual y la memoria colectiva con el fin de comprender realidades que afectan la convivencia y cotidianidad de los jóvenes.

Entre algunos de los talleres que se desarrollaron, se invitaba a que los jóvenes entrevistaran a los habitantes del barrio sobre las problemáticas que hay en el territorio, suscitando una reflexión sobre las vivencias en el barrio. Otros talleres similares aprovecharon las técnicas de la deriva urbana y la exploración de imaginarios urbanos, mediante el cual los jóvenes realizaron un recorrido perceptual por el barrio y reconstruyeron historias y memorias subterráneas de los lugares, los flujos y de la subjetividad en diversos formatos como el audiovisual, el performativo y el literario.

## **Apropiación de espacios públicos**

Durante el proceso con el equipo asesor y en el trabajo de campo, nos alertamos de la necesidad de otorgar un lugar relevante a la cuestión de los espacios públicos, no sólo para la itinerancia y movilidad de posibles actividades, sino como oportunidad para plantear alternativas a la convivencia. Reflexionamos, que muchas veces la carencia de espacios de encuentro para los jóvenes, o el miedo para tomarlo, está en desmedro de la expresión de los conflictos y por ende el repliegue de la subjetividad.

Es por esto que la apropiación de espacios públicos se convirtió en un rasgo operativo y conceptual que tuvo dos aristas. La primera fue la de enriquecer las relaciones de los jóvenes con su contextos más próximos y así descubrir el potencial para nuevos aprendizajes en la ciudad. La segunda residió en convertir los espacios en escenarios para visibilizar la creatividad e inventiva ante la comunidad y así de esta manera, dismantelar la estigmatización que se hace del joven, como un ser en conflicto permanente, un ser cargado de connotaciones perversas como vándalo, pandillero, drogadicto, inmaduro e improductivo, etc.

Por espacios públicos para la convivencia, comprendemos en este estudio como aquellos contextos relacionales, ecosistemas para la imaginación, en donde se configuran acciones, se vehiculizan símbolos, se tramitan imaginarios, se generan narrativas, se conspira y se infiltra la alegría. Son espacios de lo diverso, de lo múltiple, del carnaval (Bajtín, 1974) donde pueden suceder acontecimientos imprevisibles. La calle, la esquina, la cuadra, la localidad, la nación, el planeta y el ciberespacio, son espacios públicos para la convivencia, en la medida en que se convierten para los jóvenes en objeto de actuación, de pensamiento y de experiencia.

Poco a poco reconocimos que hablar de las formas creativas de morar el espacio es tan importante como hablar de los usos del tiempo libre. De lo que se trata en el proyecto clubes de arte, ciencia y tecnología para la convivencia consistió en crear espacios-tiempos en donde acontezcan otras humanidades, lenguajes, sentidos, valoraciones frente al otro y la realidad. Por lo tanto, volver la localidad en un espacio para la imaginación, funda la idea de ampliar el espacio, es decir, de espaciarlo, en un momento en donde los espacios de encuentro son cada vez más privatizados, bajo las argucias e imperativos de seguridad democrática y que en muchas ciudades de nuestro país, se han convertido en zonas de excepción, fruto de la regulación y control a partir de medidas como los toques de queda y los totalitarismos en que se sustentan las prácticas de higiene y ortopedia social.

En la localidad de Usme, se realizó un taller llamado *Un viaje natural*, que consistió en el reconocimiento y resignificación del espacio a través de la recolección de datos científicos, fotografías y vídeos. Otro ejemplo de creación en otra localidad, fue una deriva de los jóvenes por la localidad en la que crearon una sátira de tal modo que fuera una estrategia en donde se percibieran distintos los lugares cotidianos. Un último *workshop*, fue un «círculo de observación» en donde los jóvenes realizaron un reconocimiento

de los lugares del barrio, la riqueza de los entornos y sus problemáticas y los fueron poetizando a través de escritos.

## **Dinámicas de aprendizaje colaborativo**

Cuando hablamos de aprendizaje colaborativo, estamos conectando con uno de los rasgos que más necesarios y exigentes se tornan en un proyecto que tiene como fondo mejorar las relaciones de convivencia y uno de los aspectos que más poco peso han tenido en la formación de los jóvenes, debido a lógicas imperantes individualistas muy instaladas en el espacio social como son la competencia, la propiedad y el éxito. Además, se torna apremiante formular el aprendizaje colaborativo y la creación colectiva (Casacuberta, 2003) como un rasgo metodológico para propuestas de innovación social, porque por un lado, lo que sabemos lo sabemos entre todos y por el otro, porque es compartiendo y haciendo-pensando cosas juntos donde vislumbramos potencialidades para resolver problemáticas urbanas y sociales.

Entendemos el aprendizaje colaborativo como una de las fuentes para la construcción de riqueza social y ha de estar fundado en la recombinación de habilidades y afectos y bajo el presupuesto de una igualdad en las inteligencias (Ranciere, 2003). Su traducción operativa se manifestó en el proyecto en la construcción de grupos de trabajo y la creación de arquitecturas abiertas a la participación. Reconociendo que nadie es poseedor de una verdad, que nadie lo sabe todo, y por decirlo de modos más enfáticos, que colectivamente los efectos de las prácticas sociales se pueden ver enriquecidos por la presencia de múltiples subjetividades, es donde llega el aprendizaje colaborativo a consolidar estrategias en donde todo puede ser más cuando es compartido.

La semántica del aprendizaje colaborativo está sustentado por las lógicas del don, del compartir todo aquello común, todo aquello que se desborda y que en su eclosión, genera riqueza en una de-

terminada comunidad. Se colabora teniendo como premisa que en el otro existe un repositorio amplio de creatividad; se colabora para generar gestos de hospitalidad, en donde no soy sin el otro, en donde se hace evidente que en todo sujeto se encuentra un paisaje desconocido. El aprendizaje colaborativo al tiempo que desestabiliza las prácticas convencionales educativas, inaugura nuevas formas de ser con el otro, nuevas ecologías de la participación y facilita procesos de innovación social.

En un taller denominado *Circuitos interactivos*, los jóvenes se relacionaron con los componentes de un circuito a través de experimentos musicales y su relación con instrumentos electrónicos como cables, motores, fuentes, resistor, capacitor, inductor, procesador, interruptor, etc. Otro ejemplo fue generar un proceso de creación colaborativa en torno a la identidad y las problemáticas locales a través de la composición musical y audiovisual en donde interactuaran las estéticas de los jóvenes con las problemáticas locales y sus posibles soluciones. Retomando los textos finales desarrollados una de las derivas por el barrio los tutores diseñaron un experiencia colaborativa. Se conformaron tres grupos. El primero, un grupo de MC, cantantes y bailarines de break dance. Ellos se encargaron de editar y componer las líricas que más adelante se vieron reflejadas en un trabajo de fusión entre el hip-hop y las músicas tradicionales del folklor del Atlántico. El segundo, se concentró en el diseño con material reciclaje de la imagen y la carátula del disco. Y el último se centró en la construcción del video-clip que acompañaría la producción musical.

## **Modos alternativos para la expresión de la convivencia**

Pensar en la convivencia, no es sólo pensar en las expresiones del conflicto que emanan de los jóvenes, esto resultaría muy reduccionista. Pensar en la convivencia en tanto relación consigo mismo, con los otros y con el mundo, exige hacer entre otras:

una lectura de conjunto de lo que significa ser joven en determinado contexto; interrogarse por los efectos de los mecanismos jerarquizantes, disciplinares y de control de las instituciones, como la familia, la escuela y el Estado y cómo estos afectan al joven; en la visión y estereotipos que surgen y en las opciones de posibilidad que ofrece el medio social donde se desenvuelven los jóvenes.

Es así que para la ruta metodológica, la convivencia debe pasar de esa dimensión negativa que la envuelve, que se expresa y legitima muchas veces en mecanismos de control como la coerción y en la privación frente a algo, en la invención de normas y reglamentaciones, hacia una positiva, que implica inevitablemente la resolución creativa de los conflictos, es decir, el hacer de los afectos una obra de arte y de los malestares sociales ocasiones para la politización singular y creativa de la subjetividad. Esta nueva perspectiva del conflicto, nos hace trabajar de la mano de la comunidad, para comprender la relevancia de la problemática social y así tejer esfuerzos en donde se distribuyan y esclarezcan los papeles y mediaciones que cada individuo, colectivo e institución debe desempeñar frente a las coresponsabilidades que debe adquirir para la resolución de sus problemáticas.

Una táctica clave que fue apareciendo en el proceso de los clubes en relación con la convivencia, consistió en generar el clima adecuado para una escucha atenta, el acoger la excepcionalidad del joven, algo que dentro del estudio denominamos una suerte de jurídica auditiva, que pasa en nuestro concepto por la legitimidad ante la voz, el susurro y el afecto del otro. Ahora bien, si los jóvenes cargan con una suerte de estigma social y pocas veces se los escucha con apertura, las prácticas de convivencia creativa intentan crear las condiciones de posibilidad para activar esa escucha tan necesaria para que el otro aparezca, cobre existencia y poco a poco vaya transformando esa desconfianza, ese temor y esa condena de ser un problema para la sociedad.

Algunas de las estrategias para la convivencia creativa, se tradujeron en ejercicios de inmersión, en táctica de «zigzag», en desprendimiento del rol y del supuesto poder de aquel en mayoría de edad, de aquel que sabe. Es decir, existió una inmersión sin miedo a los afectos y preceptos de los jóvenes. Otro punto a favor que se descubrió en el proceso, fue escuchar sus músicas, sus estéticas, sus relatos de vida y biografías afectadas por múltiples circunstancias. Esto de la jurídica auditiva, es reflejado en el relato de uno de los jóvenes que señalaba que «cuando ustedes están todos tenemos los mismos derechos».

Esto que llamamos jurídica auditiva, tiene su correlato en contextos sociales de escucha, los cuales los clubes fueron arte y parte de esta configuración. Es importante decir que no escuchamos al otro para entenderlo, ni para solucionarle los problemas, sino con la intención sutil de tocarlo, de hacer presencia activa con todos los sentidos. Una intuición que arroja el trabajo con jóvenes, es que a ellos les cuesta prestar su atención en algo, en ciertas ocasiones por el poco interés de contenidos predeterminados, en otros casos su dispersión obedece a que ellos están acostumbrados a encontrar muchos oídos sordos en su camino, muchos anatemas frente a sus modos de ser, nadie les escucha y cuando esto sucede es muy improbable que ellos estimen importante hacerlo.

Un taller que ejemplifica prácticas creativas de convivencia fue la actividad desarrollada en la localidad de Usme, *me conozco en la oscuridad*, en la cual tuvo como objetivo, evidenciar a nivel personal los problemas y circunstancias que afligen a los jóvenes en su entorno social más inmediato por medio de un mural de sensaciones. Una experiencia admirable en cuanto a la convivencia y procesos de autogestión fue la que se desarrolló entre los jóvenes de la Casona en Usme. Esta consistió en un proceso de creación colaborativa y de apropiación de una casa abandonada en la que jóvenes con diversas estéticas y percepciones de mundo, deciden

con el apoyo de un psicólogo y con los tutores del proyecto reconfigurar y reconstruir.

## Interacciones con las estéticas juveniles

Como último rasgo de la ruta metodológica tenemos a las estéticas y/o culturas juveniles que, «se refieren a la manera en que las experiencias sociales de los jóvenes son expresadas colectivamente mediante la construcción de estilos de vida distintivos, localizados fundamentalmente en el tiempo libre, o en espacios intersticiales de la vida institucional» (Feixa, 1999, p. 84). Este rasgo nos coloca ante el interrogante de comprender los modos de vida y de socialización de los jóvenes, sus afinidades, inconformismos y esperanzas, sus obras, estilos, subjetividades, redes, conflictos y metáforas. Hablar de culturas juveniles nos permite también pensar en categorías como subalterno y contracultura que hacen parte de una suerte de rebeldía, de no integración con lo instituido, una forma de fuga con la excesiva racionalidad de la sociedad.

De acuerdo a los planteamientos del investigador Carles Feixa (1999), la mayoría de estas culturas juveniles comparten, así no sean de formas permanentes, determinadas estéticas, estilos musicales, accesorios de vestir, lenguajes, una ornamentación corporal, posesión de objetos, y creación de símbolos. Microculturas que comparten rituales, frecuentan lugares y poseen determinadas rutas de ocio y construyen sus propios ídolos y héroes. Está también la producción de medios de expresión y objetos culturales como el hip-hop, el fanzine, la revista, el *graffiti*, los tatuajes y los murales, etc.

Los jóvenes en un club de la localidad de Engativá tuvieron la oportunidad de acercarse a la técnica de *stencil*, expresión muy utilizada por el arte urbano para dar a conocer lo que piensan y sienten los jóvenes. En casi todas las localidades un eje de interés fue la música, en especial, el hip-hop, la cultura rap y el *break*

*dance*, asunto que se vió reflejado en la muestra colectiva que se hizo como cierre del proyecto en las instalaciones de Maloka.

## Conclusiones

El arte, la ciencia y la tecnología mediados en el trabajo de los clubes por la construcción de prototipos experimentales para el rediseño de procesos organizacionales, formas de encuentro y de convivencia, dinámicas de apropiación de espacios públicos, generación de alternativas para la relación con el saber y los conocimientos situados, es una potente ocasión para dotar de consistencia los procesos emergentes de educación expandida y las prácticas de formación de la subjetividad.

La invención de rutas metodológicas ofrece posibilidades para activar procesos de formación interdisciplinarios, generar formas de pensamiento y de abstracción frente a lo que se piensa y se hace. La ruta facilita abrir un espacio para componer determinados usos sociales y políticos del saber, del pensamiento y de la imaginación.

La educación expandida se torna una actitud y un ejercicio contextualizado de pensamiento social que invita a reformatear los paradigmas de enseñanza y aprendizaje, a suscitar la creación de procesos de innovación social que dialoguen con la subjetividad, los espacios públicos y las narrativas que surgen de las experiencias en las localidades.

El prototipo construido para el trabajo social interdisciplinario que se desarrolló en los clubes de arte, ciencia y tecnología, no es una alternativa a los usos del tiempo libre, ni tiene su potencia en cuanto a la realización de talleres para llenar el tiempo vital de los jóvenes. Los clubes desde la perspectiva metodológica y pedagógica, son una posibilidad formativa para los jóvenes, en la medida que se constituyen como referentes socializadores de

experimentación colectiva, como contextos sociales de confianza y de escucha y lugares donde se reconfiguran las relaciones con el territorio y el saber.

Los clubes se constituyen como espacios para la creatividad social y donde se desarrollan prácticas creativas de convivencia. Son un ejemplo importante de escenarios educativos donde se articulan los afectos, las necesidades y los intereses de los jóvenes a partir de proyectos creativos. En los clubes, se le sigue la huella a los jóvenes, se le abren rutas de la potencia para el aprendizaje, para mediar sus conflictos y para un reconocimiento de su singularidad y su alteridad.

Algunas estrategias creativas de relevancia para la convivencia en este estudio, son: a) la construcción de dispositivos de provocación; b) creación colaborativamente de conocimiento; c) ejemplificación de hacerle creer al otro que puede y no explicarle los conceptos de formas descontextualizadas, secas y frías; d) generación de estrategias en donde a partir de dinámicas de juego intervinieran situaciones de colaboración, e) creación de tácticas de ensayo y error para acercarse a determinados conocimientos y así atenuar el miedo a ser ridiculizado por los otros compañeros al equivocarse, f) implementación de actividades donde los jóvenes fueran los maestros, y por último g) consolidación de acuerdos comunes para una armónica convivencia.

## Referencias

- Bajtín, Mijail. (1974). *La cultura popular en la Edad Media*. Barcelona: Alianza.
- Brey, A.; Innerarity, D. & Mayos, G. (2009). *La sociedad de la ignorancia*. Infonomía.
- Bourriaud, Nicolás. (2006). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.

- Brown, Tim. (2009). *Change by Design: How Design Thinking Transforms Organizations and Inspires Innovation*. New York: Harpercollins.
- Casacuberta, David. (2003). *Creación colectiva*. Barcelona: Gedisa.
- Feixa, Carles. (1999). *De jóvenes, bandas y tribus. Antropología de la juventud*. Barcelona: Ariel.
- Laddaga, Reinaldo. (2006). *Estética de la emergencia*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Morin, Edgar. (2003). *Educación en la era planetaria*. Barcelona: Gedisa.
- Piscitelli, Alejandro. (2002). *Ciberculturas 2.0 en la era de las máquinas inteligentes*. Buenos Aires: Paidós.
- Rancière, Jacques. (2003). *El maestro ignorante*. Barcelona: Laertes.
- Sennet, Richard. (2009). *Los artesanos*. Barcelona: Anagrama.
- Serres, Michel. (1995). *Atlas*. Madrid: Cátedra.
- Villaplana, Virginia. (2009). Mediabiografía. Tecnologías de la memoria. En: VVAA. (2009). (10.<sup>a</sup> Ed.). Código Fuente: *La Remezcla*. Sevilla: Festival Zemos 98..

### Webgrafía

- <http://ciberciudadanias.blogspot.com/>
- <http://www.zemos98.org/>
- <http://hiperbarrio.org/>
- <http://cartografiassonoras.org/>
- [www.geomalla.net/](http://www.geomalla.net/)
- [www.juanfreire.net/](http://www.juanfreire.net/)
- <http://cippodromo.blogspot.com/>
- <http://narratopedia.net/>

- [www.bienal-venecia-bogota.blogspot.com/](http://www.bienal-venecia-bogota.blogspot.com/)
- [www.alejandroraque.com/aablog/](http://www.alejandroraque.com/aablog/)