

**INVESTIGACIÓN TRANSVERSAL:
producción de conocimiento colectivo en
comunidades virtuales**

Anni Garza Lau

2012

Desde hace algunos años en el Centro Nacional de las Artes en México se ubicó la necesidad de tránsito entre distintas disciplinas en la experimentación y producción contemporánea de expresiones artísticas. Ya que dentro del Centro se encuentran las escuelas de danza, teatro, cine, música, artes plásticas y el centro multimedia, la intención ha sido que exista un intercambio activo entre sus integrantes. Para ofrecer una oferta académica que propiciara dicho intercambio se reunió un grupo conformado por pedagogos, profesores, artistas e investigadores de varias ciencias que pudieran en conjunto definir y explicar cómo sucederían los tránsitos entre distintos tipos de conocimiento a partir del término *transdisciplina*.

Al conformarse el grupo heterogéneo de investigación docente y creativa como seminario, surgieron de inmediato una serie de obstáculos y dudas que evidenciaron la dificultad del objetivo y la extensión del proceso que debía ser llevado a cabo. La manera de comunicarnos desde lenguajes disciplinares diferentes, las relaciones interpersonales y jerárquicas que se generaron a partir del manejo de la palabra, el registro de lo hablado durante las sesiones, la integración de nuevos participantes y sobre todo la descripción del concepto “transdisciplina”: cómo se transmite, cuándo sucede y en qué proyectos es evidente, son sólo algunas de las cuestiones que han intentado resolverse a lo largo de este seminario.

El presente texto es una propuesta desarrollada en colaboración José Luis García Nava, ingeniero, docente y artista visual que también participa en el seminario desde su comienzo. El proyecto aquí descrito propone un esquema colaborativo para el seminario y explica cómo se espera que se desarrolle el trabajo de investigación a través de una plataforma virtual, usando una visualización que funcione a manera de mapa, en la que se evidencie la posición de cada participante (en relación a sus intereses personales y experiencia) y permita aportar, de manera horizontal y objetiva, soluciones a problemas puntuales con nociones prácticas y conceptuales desde una perspectiva polifocal.

Comunidades Virtuales

La primer aproximación surgió a partir del hecho de que las reuniones en el seminario no se llevaban a cabo con la suficiente frecuencia y algunos de los integrantes se desplazaban continuamente a otras ciudades o países. De inmediato surgió la idea de utilizar plataformas gratuitas en Internet que permitieran la comunicación a distancia, sin embargo se comprobó que la gran cantidad de opiniones plasmadas en correos electrónicos o un blog eran difíciles de seguir y se requería mucho tiempo extraer algún tipo de conclusión tangible. Se utilizaron de

manera poco frecuente servicios como Google sites¹ y similares, que funcionaron mejor, pero no resultaron suficientes. El nuevo modelo que proponemos recolecta experiencias de comunidades virtuales funcionales y a continuación menciono algunas de las razones por las que considero casi indispensable el espacio de la Red para el trabajo colaborativo.

Cuando pienso en proyectos por entero desarrollados colectivamente en Internet a menudo recorro al ejemplo de programas *open source*, como vvvv² y Processing³, los cuales se generaron desde la investigación hecha por grupos pequeños e independientes que, al abrirse y publicarse en la Red, crecieron rápidamente hasta convertirse en plataformas de referencia para un gran número de artistas visuales y de medios. Las comunidades virtuales tienen características que, planteando un problema específico, atraen al mayor número de futuros beneficiados, quienes están más que dispuestos a invertir su tiempo a cambio de la solución que individualmente no podrían obtener.

Aunque hay varios tipos de comunidades virtuales (sociales, de entretenimiento, culturales, etc.), una comunidad virtual de investigación se basa en el hecho de que los participantes están interesados en compartir información e ideas en torno a un tema en común. Las reglas generalmente son simples y casi implícitas: quien tiene dudas, pregunta. Quien tiene soluciones, responde. De entre todas las respuestas las que mejor sirven a la comunidad en la práctica son las que prevalecen. Continuamente surgen propuestas nuevas que son compartidas y discutidas con los otros usuarios. Este esquema de intercambio es el que siguen sitios como Stack Overflow⁴.

Ya que los integrantes de la comunidad están conectados remotamente, un cierto perfil horizontal y anónimo se desarrolla en las relaciones interpersonales. No importa el sexo, ubicación, edad,

1 Google Sites es un wiki (página que permite a los usuarios modificar su contenido) estructurado y una herramienta de creación de sitios web ofrecida por Google como parte de la suite de Aplicaciones de Productividad de Google. El objetivo de Google Sites es que cualquiera pueda crear un sitio orientado al trabajo en equipo en el que varias personas puedan colaborar y compartir archivos.

<http://sites.google.com>

2 vvvv es una herramienta universal enfocada especialmente en la síntesis de video en tiempo real y para programar entornos complejos con interfaces físicas, así como generar gráficos en movimiento en tiempo real, audio y video. vvvv fue desarrollado inicialmente por el colectivo MESO en Frankfurt como una herramienta doméstica para sus propios proyectos, pero fue subido a internet y rápidamente creció como proyecto.

<http://vvvv.org>

3 Processing es un lenguaje de programación y un IDE (Entorno de Desarrollo Integrado) de licencia libre construido para las artes electrónicas y las comunidades de diseño visual con el propósito de enseñar los fundamentos de la programación en un contexto visual, así como servir de base para bocetos de electrónica. El proyecto fue iniciado en 2001 por Casey Reas y Benjamin Fry, ambos integrantes del Grupo de Cómputo y estética del MIT Media Lab.

<http://www.processing.org/>

4 Stack Overflow es un sitio gratuito de preguntas y respuestas sobre programación. Los usuarios pueden hacer preguntas, leer, y catalogar libremente. Sintetiza características de los Wikis, Blogs, Foros y similares de una forma organizada.

<http://stackoverflow.com>

títulos ni presencia de cada participante, se borran las jerarquías sociales y se imponen aquellas que únicamente tienen que ver con la aportación objetiva y eficaz que se hace en beneficio de los objetivos comunes. En este sentido la información, que en principio pareciera estar desmenuzada en montones de cuestionamientos y conceptos, evoluciona lentamente por decantación (lo más importante para la comunidad es lo que se resuelve e investiga primero) hacia un camino más claro entretejiéndose de manera orgánica en una inteligencia común.

El nivel en que cada integrante se involucra es directamente proporcional al interés y beneficios que éste encuentra en la comunidad, por lo que ninguna responsabilidad es impuesta, sino buscada. En las relaciones interpersonales los juegos de poder dejan de ser políticos y las tensiones producidas entre los participantes se reflejan más bien en los puntos de vista equidistantes que finalmente son resueltos a partir del trabajo de opinión y de revisión de experiencias entre los integrantes. El lenguaje empleado debe ser asequible y, de poderse prestar a confusiones, ampliamente explicado.

Es importante reflexionar en el hecho de que nadie asume un trabajo extenso e individual, sino que todos los integrantes se emplean en pequeñas labores de lectura, escritura de dudas, respuestas, opiniones y propuestas focalizándose en temas cada vez más específicos. Quien participa más simplemente se involucra en mayor número de estas microdiscusiones, y por lo tanto tiene una perspectiva más global de lo que está sucediendo al interior de la comunidad y un acceso más extendido a ella (comprende mejor cómo es que funciona).

Visualización de la red

Al asumirse como participante de una comunidad, cada involucrado puede leer toda la información que se ha desarrollado; ese espacio *online* sirve como una especie de biblioteca virtual en la que se han registrado los usuarios, sus intereses, sus aportaciones, sus referencias etc. Sin embargo hemos comprobado que es necesario visualizar esto de manera organizada y, en lo posible, lúdica para que la interfaz sea tanto atractiva como intuitiva. De esta manera es más fácil que la información pueda ser compartida con participantes nuevos o externos y también para poder tomar decisiones sobre los tránsitos que se van a realizar, qué intereses o personas están relacionadas, cuáles son posibles vías de solución o desarrollo temático, etc.

Crear un mapa visual de la red de relaciones del contenido de la comunidad tiene como principal objetivo fomentar el reconocimiento propio dentro del grupo y generar interés entre los participantes para interactuar dentro de la comunidad en una forma que les sea altamente satisfactoria y

esta manera todos los participantes podrán acceder, crear su perfil y dentro anotar su información profesional, escribir links y hacer comentarios en artículos propuestos por otros participantes.

Si bien esta estructura se plantea como una plataforma de intercambio y visualización, habrá que tomar en cuenta que los temas tratados en el seminario deberían entonces enfocarse mucho más a una dimensión práctica, en la que cada artículo hable de manera inmediata y ejemplificada de eventos y conceptos que puedan identificarse y relacionarse con la investigación colectiva de manera directa y evitar divagaciones conceptuales o personales sintetizando lo que se quiere decir, qué objetivo tiene y cómo se vincula con otros artículos y temas dentro de la red.

El objetivo de la solución planteada en este texto principalmente es que no sólo miembros presenciales del seminario participen en la investigación, sino que también se involucraran alumnos e investigadores interesados en el tema de la transdisciplina sin importar su ubicación geográfica. Se contempla que en este caso la red tendría un crecimiento exponencial, por lo que se implementaría un buscador en la visualización que permitiera acceder de manera sencilla a temas conocidos. La exploración visual será a la que se de más peso y mediante la cual se podrán apreciar los avances y posibilidades de la investigación grupal.

Conclusiones

Las herramientas digitales presentan opciones más que satisfactorias para el trabajo colaborativo por la horizontalidad en las relaciones interpersonales que generan, el enfoque objetivo en los temas de interés dentro de una comunidad de investigación, la capacidad de organización visual y permanente de la información plasmada, el poder realizar el trabajo a distancia y la construcción de un lenguaje común entre los participantes, entre otras.

En la contraparte se ha observado cierta resistencia por parte de algunos miembros acostumbrados a sistemas de investigación académica más ortodoxos, a utilizar medios digitales como espacios activos de investigación. Es verdad que se necesita aprender a utilizar la interfaz, sin embargo en este caso es tan intuitiva que se espera que la curva de aprendizaje sea realmente rápida y todo el equipo se integre al percatarse de la utilidad y beneficio personal que provocará su uso.

Los resultados generados a mediano plazo se verán plasmados en artículos más puntuales que los que se hayan generado en línea o en revisiones semanales, en donde se resuelvan varias cuestiones metodológicas y prácticas sobre la enseñanza y la producción artística que ya han sido puestas sobre la mesa pero que se han perdido de vista en ocasiones por la falta de una visualización tangible de los objetivos que como grupo estamos persiguiendo. Ya que el seminario

también genera los contenidos para un diplomado impartido por los participantes, se prevé que los nodos y talleres reflejen de manera consistente el trabajo colectivo llevado a cabo en la comunidad virtual.