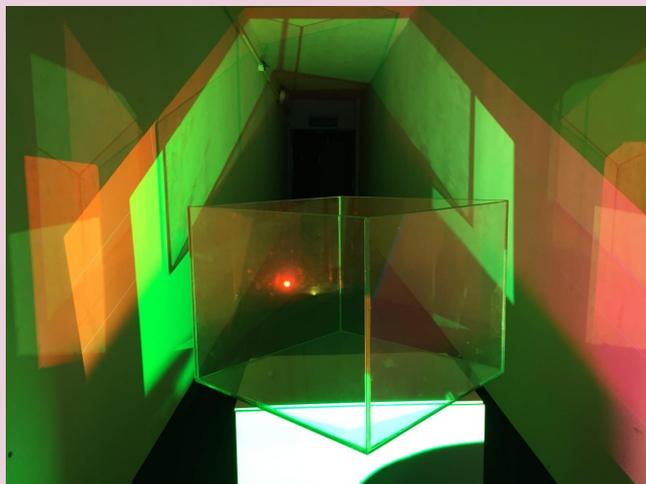


Transdisciplina en Intercambios Transorgánicos



Muchas veces nos preguntamos cómo simplificar las descripciones de los saltos paradigmáticos en torno a los enfoques disciplinares en el desarrollo de conocimiento. Solemos ver confusiones en relación a las diferencias entre inter y transdisciplina. Para que sea sencillo de ordenar y de transmitir, Gala, nuestra directora, usa la técnica del “anillo de las disciplinas”. Este es un pequeño documento dedicado a mostrar esta sencilla forma de presentar las diferencias entre Uni, Inter y Transdisciplina.

“La transdisciplinariedad concierne, como el prefijo “trans” lo indica, lo que está a través de las diferentes disciplinas y más allá de toda disciplina. Su finalidad es la comprensión del mundo presente en el cual uno de los imperativos es la unidad del conocimiento.

Este cruce posibilita a un campo disciplinar específico ser mirado e intervenido con herramientas y gestos muy diferentes de los propios sin abandonar sus estructuras fundamentales.

La atención en la acción transdisciplinaria está tanto más ubicada sobre acoples que produzcan nuevos resultados, que a la desintegración de las herramientas, ideas y técnicas propias de cada disciplina.”

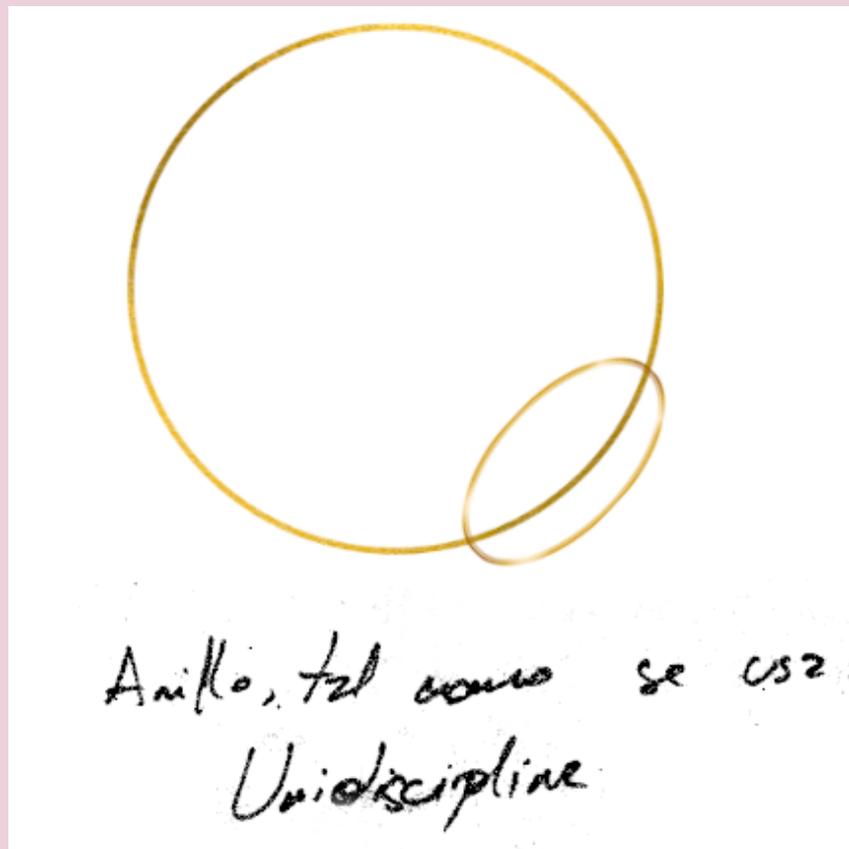
Nicolscu, Basarab (1996) La transdisciplinariedad. Manifiesto. Ediciones Du Rocher

El anillo de las disciplinas

Por Gala Lucía Gonzalez Barrios

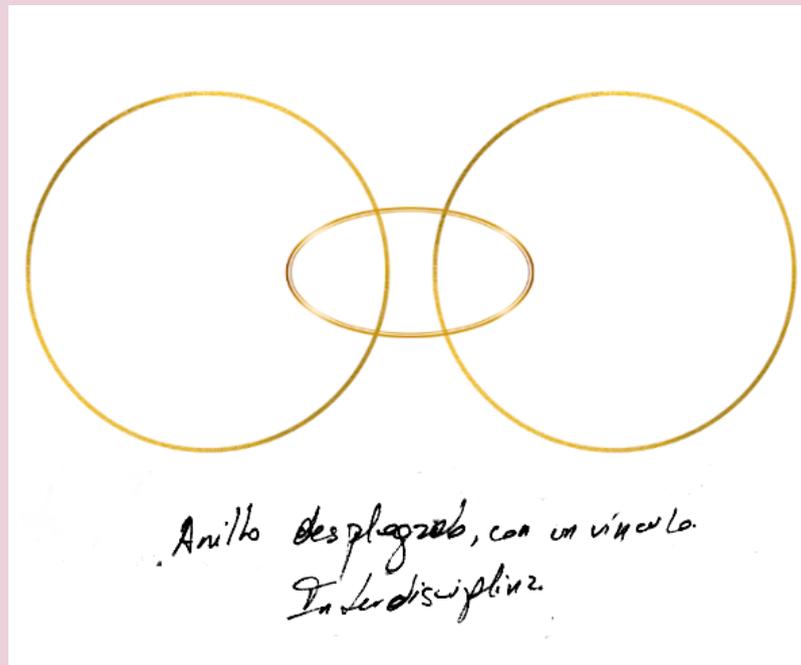
Aunque siempre lo llamé así, debería llamarse más como el anillo de los paradigmas y las metodologías. Por supuesto, al ser un anillo, suelo usarlo en conversaciones para que el concepto de transdisciplina no le robe demasiado tiempo a la conversación, al tema central, para el cual la transdisciplina sería un enfoque, una filosofía de abordaje.

Anillo, tal como se usa. Unidisciplina.



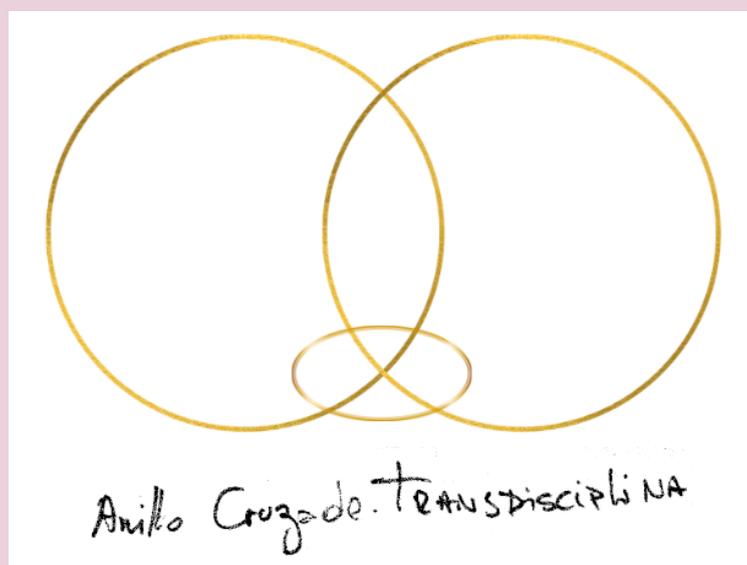
Esta es la unidisciplina. Es el profesional hiper-especializado, que solo ve una mano, una parte del sistema respiratorio o el pie, no ve a su objeto como un holos y no comparte demasiado con otros abordajes.

Anillo desplegado, con un vínculo. Interdisciplina.

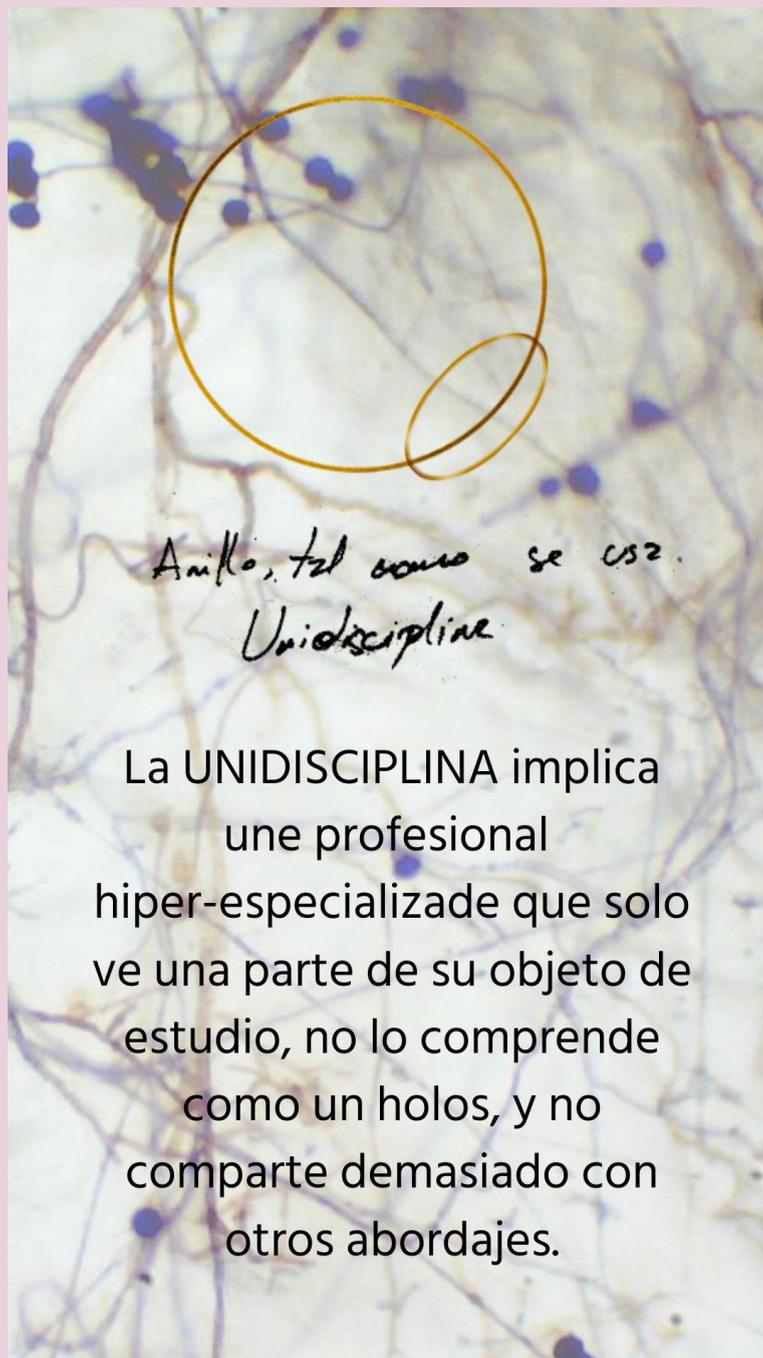


Esta es la interdisciplina, donde dos o más se reúnen, sabiendo que comparten el objeto de su trabajo, un mismo problema. Aquí se mantiene "qué parte" del problema le corresponde a cada disciplina. Se escuchan y toman en consideración, por ejemplo, para tratar el pie del paciente, qué le pasa en la mano, pero en su práctica y análisis ejercen su formación disciplinar.

Anillo cruzado. Transdisciplina.



Esta es la transdisciplina. Esto podría representar el enfoque de un solo profesional que ha ampliado su enfoque. Cuando trata un paciente ya no opera y analiza sólo desde una disciplina. Por eso hay "Sujetos Transdisciplinarios", que se forman en más de una disciplina. Realmente no es lo mismo hacer muchos cursos cortos de distintas cosas que formarse en más de una disciplina de interés, quitando las jerarquías de que hay una principal y otras son hobbies.



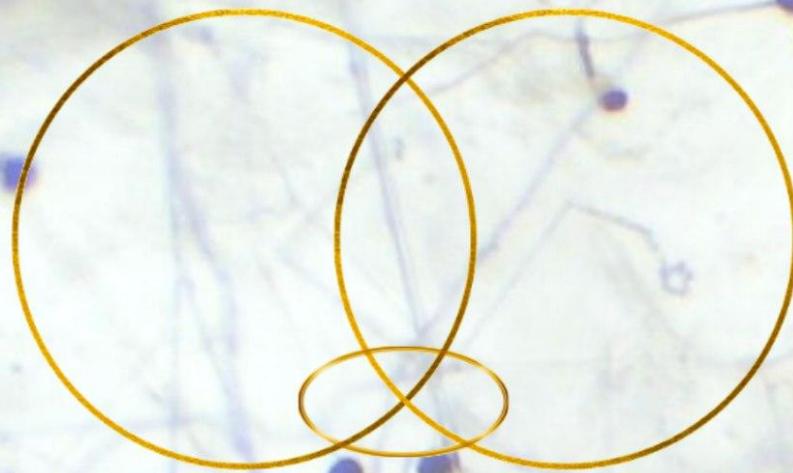
Anillo, tal como se usó.
Unidiscipline

La UNIDISCIPLINA implica
un profesional
hiper-especializado que solo
ve una parte de su objeto de
estudio, no lo comprende
como un todo, y no
comparte demasiado con
otros abordajes.



*Anillo de plagio, con un vínculo.
Interdisciplina*

La INTERDISCIPLINA es
donde dos o más
enfoques se reúnen,
sabiendo que comparten
el objeto de su trabajo,
pero manteniendo "qué
parte" le corresponde a
cada disciplina.



Anillo Cruzado. TRANSDISCIPLINA

La TRANSDISCIPLINA es un enfoque ampliado de unx solx profesional, que no opera y analiza desde una sola disciplina, sino que se forma en más de una disciplina de interés, quitando las jerarquías de que hay una principal y otras son hobbies.

El sujeto transdisciplinario no tiende a operar en soledad, equipos y actualizaciones constantes de la formación y la experiencia son parte de la dieta.

En el Manifiesto de La Transdisciplinariedad, Nicolescu explica el término “transdisciplina” envolviéndolo en optimismo y ubicándolo en la promesa de un futuro para una humanidad que parece estar haciéndolo todo para asegurar su extinción:

“Aparecido hace tres décadas, casi simultáneamente, en los trabajos de investigadores tan diversos como Jean Piaget, Edgar Morin, Eric Jantsch y algunos otros, ese término fue inventado en su momento para expresar, sobretodo en el campo de la enseñanza, la necesidad de una feliz transgresión de las fronteras entre las disciplinas, de una superación de la pluri y de la interdisciplinariedad.

Hoy día, la perspectiva transdisciplinaria es re descubierta, develada, utilizada, a una velocidad fulminante, como consecuencia de un acuerdo de necesidad con los desafíos sin precedentes del mundo problematizado en que vivimos y que es el nuestro.

No hace mucho tiempo, se proclamaba la muerte del hombre y el fin de la Historia. La teoría transdisciplinaria nos hace descubrir la resurrección del sujeto y el comienzo de una nueva etapa en nuestra historia. Los investigadores transdisciplinarios aparecen cada vez más como encauzadores de la esperanza.” (NICOLESCU, 1998)

El proyecto de investigación (IT) comenzó a partir de una visión de quien escribe este trabajo, en el que nuevas tecnologías podían ser fabricadas, a partir de la producción de un tipo de conocimiento que cruzara las artes con la salud en términos amplios, para atender problemáticas que parecen no encontrar soluciones integrales en el ámbito de la salud.

La radicación de este proyecto en el MUNTREF Centro de Arte y Ciencia fue en el año 2015, estableciendo como aspiración máxima la de generar aportes a los saltos cualitativos que el sistema de salud debe hacer. El complejo sistema de salud occidental, y más aún, el complejo sistema de salud local afecta a todas las personas de uno u otro modo, tanto en la construcción del concepto de salud, hasta las internaciones hospitalarias pasando por un enorme abanico de relaciones con la población. Este proyecto está destinado a adentrarse en ese sistema, y establecer estrategias y objetivos, diversos, inesperados y colaborativos.

Desde este punto de partida se comenzaron a desarrollar una serie de interfaces que pertenecieron a un primer período de este proyecto, con dos objetivos: aumentar la

motivación de las y los pacientes que transitan por áreas específicas en clínica como parte de tratamientos de neurorehabilitación y promover tanto su desarrollo creativo como la estructuración de sus rasgos identitarios. La meta fue colaborar con grupos de profesionales en los procesos de rehabilitación centrándonos en una hipótesis acerca del rol del arte en el desarrollo del potencial humano; lo que podría resultar un gesto y trabajo por una cultura menos centrada en la funcionalidad y la partición, quizás más integrada y hacia una cultura más comprensiva de la diversidad.

Nuestras hipótesis eran tan genuinas como idealistas y complejas. Realizar interfaces para el trabajo clínico de diferentes disciplinas, pacientes e instituciones resultaba demasiado fijado para un momento inicial de exploración, previo a la definición de un desarrollo particular, a la vez que extremadamente delicado, considerando que en la salud, el objeto de estudio es la persona, y, en general, la persona atravesando situaciones personales dolorosas o difíciles, en las que el cuerpo cambia de modo integral y con él, la vida. Debemos considerar, que por tratarse de un campo que aborda a las personas está duramente regulado. Suele haber una gran distancia entre un producto creado para solucionar un problema y un producto aprobado, validado y regulado, capaz de circular en el campo específico como una solución posible. Esto quizás merece un nuevo trabajo de tesis.

El concepto de interfaz se tomó, desde el inicio, en términos de interfaces físicas o virtuales, de relación humano máquina, y también, en términos de sistema que puede involucrar una tecnología de experiencias humanas, sin que medien interfaces interactivas.

Junto con interfaces físicas se diseñaron interfaces educativas. En ese ámbito se organizaron diversas instancias exploratorias de las interfaces físicas que hacíamos, que incluían desafíos matemáticos, espaciales, de estimulación cognitiva, de exploración corporal a partir del sonido, etc. con niños, niñas y adolescentes. Nuestra primera meta fue la de construir junto a ellos un aprendizaje alternativo que integrará cuerpo, arte y tecnología de un modo desafiante y exploratorio.

Entonces, tuvimos que encontrar definiciones de interfaz que incluyeran las del ámbito puramente tecnocientífico, y las del ámbito social.

La definición de interfaz, más generosa para un proyecto de estas características, se encontró en el ámbito de la comunicación. Carlos Scolari propone:

“Una interfaz es una red de actores humanos y tecnológicos que interactúan y mantienen diferentes tipos de relaciones entre sí. Los actores humanos pueden ser individuales (un usuario, un

diseñador, un gestor, etc.) o institucionales (una empresa, una ley, el Estado, una organización de usuarios, etc.).

De las interfaces pueden extraerse leyes.

Estas leyes -entendidas como una serie de principios básicos que parecen repetirse en diferentes períodos, escalas, dominios y sociedades– pertenecen a la esfera del saber pero también están pensadas para el hacer. En otras palabras, estas leyes también fueron pensadas para activar procesos de cambio.”

¿Cuáles son las leyes de la interfaz?

- *La interfaz es el lugar de la interacción.*
- *Las interfaces no son transparentes.*
- *Las interfaces conforman un ecosistema.*
- *Las interfaces evolucionan.*
- *Las interfaces coevolucionan con sus usuarios.*
- *Las interfaces no se extinguen, se transforman.*
- *Si una interfaz no puede hacer algo, lo simulará.*
- *Las interfaces están sometidas a las leyes de la complejidad.*
- *El diseño y uso de una interfaz son prácticas políticas.*
- *“La interfaz es el lugar de la innovación.” (SCOLARI, 2019)*

Existen otros modos de definir o conceptualizar una interfaz, de acuerdo al lugar desde el cual se la está pensando. Por ejemplo, una diseñadora de UX¹ precisa leyes de las interfaces, para su trabajo de diseño, que pueden -o no- estar distantes de las que precise, por ejemplo, un docente de primaria para el diseño de interfaces de abordaje pedagógico sobre una currícula nueva o, por ejemplo, sobre un método que prescindiera de la transferencia de contenidos específicos para la experiencia de aprendizaje.

La definición de Escolari, es lo suficientemente amplia, como para no caer en las trampas del sesgo disciplinar, creyendo que para diseñar y realizar una interfaz se requiere la condición de uso de un tipo de tecnología, o de un tipo de técnica. Las técnicas y las tecnologías cambiarán, y las interfaces continuarán estabilizándose y actualizándose. Puesto que digitales, analógicas o de vivencia carente de toda maquinaria, una interfaz es un objeto técnico.

¹ El User Experience es un área de desarrollo de productos en empresas dedicadas a la industria digital que se volvió masiva en los últimos años de auge en la conversión digital de la mayoría de los servicios y productos.

Si se estableciera una línea de tiempo, antes de comenzar la investigación en Muntref Centro de Arte y Ciencia ocurrió una historia clave para la gestación del proyecto en sí. IT surgió de mi experiencia de trabajo en clínica, como Arteterapeuta. Se trató de un recorrido como profesional de planta de una de las clínicas modelo nacionales y regionales en Neurorehabilitación Transdisciplinaria. AlunCo se convirtió en un referente internacional de un estilo de trabajo en salud innovador, que implica el compromiso de parte de su equipo de profesionales, puesto que, como veremos, la transdisciplina en términos prácticos implica trabajo “extra” que se traduce en actualizaciones y especialización en la disciplina propia, formación en las otras disciplinas que intervienen sobre un objeto en común, y un trabajo personal intenso de transformación en el modo en que cada actor concibe su propio ejercicio profesional.

En esta clínica en particular, además de atender pacientes y realizar reuniones de equipo con frecuencia semanal, es obligatorio y, en la mayoría de los casos rentado o becado, el tiempo de formación y actualización profesional, así como espacios de desarrollo del equipo de planta, como retiros anuales, y se alienta a los miembros a investigar y propagar este estilo de trabajo, sea dentro de la institución o fuera de ella.

Del mismo modo, es común que profesionales de planta y coordinaciones cuenten con espacios terapéuticos personales que colaboren con la elaboración de las escenas complejas que se viven en este tipo de dispositivos de trabajo, en los que el compromiso humano y la implicancia en el hacer son ejes filosóficos que estructuran a la organización toda.

El abordaje arte-terapéutico en una clínica de estas características implica un diseño de abordaje personal del profesional. Puesto que tanto la disciplina Arteterapia, como el modelo institucional, configuran prácticas que se apoyan en la dimensión transformadora del compromiso personal, el intercambio y el desarrollo de estrategias, que como vimos: es diferente de un programa e implica dejar espacios liberados y hacer supervisiones y rediseños constantes.

*“El consultorio *memoria personal”*

Todos los días, con cada paciente, se hace presente el límite de la disciplina. La disciplina cuenta con una serie de herramientas, modos de aproximarse al objeto, a la parte de la persona sobre la que trabaja. Sin embargo, la identidad y el sujeto se manifiestan como un todo que supera lo que la persona registra y lo que no registra de su forma de estar, y que incluye lo que yo registro y lo que no registro de lo que está sucediendo y de

cómo yo estoy actuando. Las herramientas del arte son muy beneficiosas para los pacientes y para el equipo terapéutico, porque colaboran en integrar lo que el sistema fragmenta, en la experiencia creativa se da lugar a la persona, a su expresión y la persona: aparece.

La tarea más relevante de acompañamiento que puedo hacer es la de sostener un material, un soporte, un marco, un borde. No puedo evaluar los resultados de las manifestaciones creativas, su valor no es estético sino experiencial. Lo que se evalúa es el clima propiciado por la persona, en la que se vuelve protagonista. Yo ingreso a esa escena, en la que el otro es percibido como una persona e intento sostener ese sentido, sin mutilar a partir de mirarlo, en principio, desde su diagnóstico.

Esta memoria se vuelve relevante en el marco del paradigma de la complejidad, en el que la transformación personal y la identificación con las prácticas profesionales son aspectos esenciales.

La idea de objetividad ha establecido un sistema de producción de conocimiento en el que no solemos dar relevancia a las condiciones que produjeron a los sujetos que producen conocimiento, parte del arraigo del paradigma positivista.

El desarrollo de una metodología de la investigación específica y reglada ha facilitado las tareas de la ciencia y la producción de conocimiento, pero es tarea de esta tesis enfocarse en otro paradigma, que ya no es el positivista y que, sin negarlo propone otro modelo.

Cuando leemos historia de la ciencia o sobre la biografía de pensadoras y pensadores que transformaron sus disciplinas, estamos intentando conocer cómo fue que se produjo una situación en particular. ¿Cómo llegó ahí? ¿Quiénes estaban involucrados y cómo eran esas personas? ¿Con qué instituciones tuvieron vínculos y cuál era la calidad del mismo? ¿Cuál era el contexto, cómo acompañaba la historia del sujeto? ¿Qué hitos personales y profesionales dieron lugar a esos saltos cualitativos?

Es probable que para conocer cómo suceden ciertos avances y procesos sea necesario tener más datos que los que se pueden obtener de artículos académicos respecto al desarrollo teórico o experimental de un determinado objeto de estudio. Este es otro modo de arribar a la pregunta de este trabajo:

¿De qué se trata el concepto de: producción particular de conocimiento desde el campo ACyT y la transdisciplina?

En este sentido, es relevante el ejemplo de IT, como un grupo de trabajo que, apoyándose en la formación en artes electrónicas produce interfaces destinadas al campo de la salud y en relación disciplinar con el ámbito del arte, la ciencia y la tecnología.

Sin embargo, también debe considerarse que la posibilidad de generar estos grupos de trabajo puede sustentarse con perfiles de liderazgo en los que sus directores se formaron en más de una disciplina. No sólo interesarse por distintas áreas o temas de pensamiento sino aceptar el desafío de la formación en las disciplinas claves.

IT se erige sobre mi formación híbrida entre un entrenamiento formal en Música, Arteterapia, Neurorehabilitación Transdisciplinaria y Artes Electrónicas; también en el trabajo con especialistas de la salud, y la incorporación al equipo de estudiantes de la licenciatura en psicomotricidad, computación, estadística, historia, ingeniería en sonido de la UNTREF.