

Derroteros del Trabajo Social contemporáneo.

Sobre la construcción de saberes. Tomo I

Editor : Víctor R. Yáñez Pereira



VÍCTOR RODRIGO YÁÑEZ PEREIRA
(EDITOR)

DERROTOS DEL TRABAJO SOCIAL CONTEMPORÁNEO:
Sobre la construcción de saberes

Tomo I

2023

**DERROTOS del Trabajo Social Contemporáneo : sobre la construcción de saberes / Víctor Rodrigo Yáñez Pereira, editor. - 1a edición. - Mar Chiquita : Editorial BEATRIX, 2023. - 264 p.
Libro digital, eBook.**

Archivo Digital: descarga
ISBN 978-987-47911-4-6

1. Trabajo Social. I. Yáñez Pereira, Víctor Rodrigo, editor. II. Título.
CDD 361.307

ISBN 978-987-47911-4-6



Diseño de tapa: Sofía Puertas

Ilustración de cubierta: grabado en madera de Jorge Vega

Correctora editorial: Claudia B. Bazán

Queda hecho el depósito establecido por la ley 11.723

Comité de Referato externo:

Dra. Claudia Sandra Krmpotic (Argentina)

Dra. María Gladys Olivo Viana (Chile)

ÍNDICE

[Semblanza de los/as autores/as](#) (4)

[Palabras preliminares](#) (10)

[Preámbulo](#) (12)

[Lo contemporáneo como derrotero en Trabajo Social](#) (13)

Víctor R. Yáñez Pereira y Ronald Zurita Castillo

[I.Saberes en el trabajo social contemporáneo: Diálogos y aperturas](#) (52)

[Entre el saber disciplinar y el saber cotidiano. El Trabajo Social como trabajo de intermediación](#) (53)

Juan Jiménez Albornoz

[Jaque mate a la perspectiva contemporánea. Des-ajustes de saberes epistemológicos, teóricos y prácticos en la relación disciplina y profesión de Trabajo Social bajo contexto de sindemia](#) (77)

Sonia Brito Rodríguez, Andrea Comelin Fornés y Paola Rojas Marín

[II. Documentalidad: En ruta para la construcción de objetos sociales](#) (97)

[La sistematización y la construcción de conocimiento en Trabajo Social](#) (98)

María Rocío Cifuentes Patiño

[III. Saberes y aprendizajes. Trabajo Social e intervención, saber en movimiento](#) (135)

[Saber ciudadano y saber democrático. Discusión desde el Trabajo Social Contemporáneo, a partir de las reflexiones](#)

[de Jacques Rancière](#) (136)

Alex Retamal Muñoz

[Tramas éticas en Trabajo Social](#) (149)

Ruth Lizana Ibaceta

[Desafíos actuales al saber de Trabajo Social. Miradas hacia la intervención con familias](#) (163)

Viviana Beatriz Ibañez

[El juego como construcción de saberes intergeneracionales. Dimensiones bio-psico-sociales en el curso de la vida, según niño/as, adolescentes, adultos/as y mayores de Talca](#) (180)

Berta A. Sepúlveda Gálvez

[IV. Trabajo Social, mapeos y cartografías. Disonancias, consonancias y distribuciones en lo social](#) (190)

[Cartografía/s para comprender los territorios desde un trabajo social contemporáneo](#) (199)

Rodrigo Cortés Mancilla

[Mapeos de la multirealidad. La escala social cartográfica en mapeos a distancia](#) (230)

Juan Manuel Diez Tetamanti

[La expresión espacial a través del mapeo de servicios ecosistémicos: una herramienta para la valorización social del medio físico en un contexto de cambio global](#) (250)

Carlos Esse Herrera

Mapeos de la multirealidad

La escala social cartográfica en mapeos a distancia

Juan Manuel Diez Tetamanti

Resumen

Las discusiones entre mapas tradicionales y alternativos, mapeos hegemónicos y contrahegemónicos y los diferentes mecanismos de representación social del espacio, constituyen hoy un tema potente dentro de las ciencias sociales. Mapeos, iconografías, cartografías y territorios, son conceptos que se enmarcan en el denominado giro espacial, atravesado por quienes trabajamos problematizando la cuestión social. Actualmente los viejos mapas o planos han sido reemplazados por plataformas digitales privadas, que contienen información más cuantiosa de la que disponen los propios Estados. Hay una permanente reproducción y escritura de las formas y contenidos geográficos, una reescritura toponímica y una readecuación de los límites, que se articula además con las redes sociales y los sistemas de monitoreo y control biométrico y social. Al mismo tiempo, la experiencia territorial del cuerpo se ha visto modificada, y con mayor intensidad a partir del arremetimiento global del Covid 19. Nos preguntamos desde este contexto cómo abordar cartografías sociales sensibles, en un contexto donde la distancia social se impone y los sistemas de edición colaborativa se presentan como la solución. Qué modificaciones en las herramientas podemos labrar, para abordar enfoques colectivos, cómo la cartografía social que presenta soluciones al dibujo colectivizado, que puede situarnos en el lugar de productores de multirealidades. El mapa, para acercarnos al cuerpo, el bienestar y, por sobre todo, a los otros y sus inmensos mundos. En este texto recorreremos un camino de problematiza las nociones de cartografía colectiva, territorio, dibujo colectivo, escala y abordaje, y presenta una propuesta de práctica para trabajar con cartografía social en contextos de distancia social.

Palabras clave: *Mapeos, Cartografías, Escala social, Multirrealidad*

Presentación. Tomar distancia para acercarnos

La noción de mapa-texto es abordada con fuerza en el hemisferio norte desde enfoques decostruccionistas y posestructuralistas como Harley; B (2001), Mina O'Dowd (2009); Paulston (1996); al tiempo que en América Latina Wagner, A. y E. de Almeida (2013); Montoya Arango (2007); Risler y Ares (2013) y Diez Tetamanti (2018) adopta caminos de escrituras alternativas y propias de orientaciones contra-hegemónicas que cooperan en la organización de resistencias sociales. Podríamos profundizar en los matices que implica cada modo de producir cartografía social, cartografías subversivas o cartografías alternativa o bajo cualquiera de los nombres que éstas adopten, pero definitivamente en lo que que todos estos modos de construir mapeos coinciden; es en otorgar relevancia a lo singular, el acontecimiento y la proposición de alternativas a las producidas por las instancias institucionalizadas de mapeo.

Para ir internándonos en este texto los voy a invitar a realizar un doble movimiento, uno de *alejamiento* y otro de *acercamiento*. Estos dos movimientos apuntan a que podamos abordar la noción de mapeo, como dibujo creativo, pero además en un marco dialógico y de ruptura, a partir del acontecimiento del encuentro con las cosas y con los otros. Concretamente, con el encuentro *con las cosas de los otros*. (Bedín, L. 2014).

Mapas

Un mapa tradicional acabado, es un texto completo que pone voz a un tipo de orden de las cosas. Una representación gráfica a escala de la realidad, organizada en convenciones multilaterales que simplifican el encuentro con las cosas, a partir de la enunciación u omisión de las existencias en un plano de dos dimensiones. El mapa, además, no propone un

camino a seguir, sino que quiebra la lectura lineal de la escritura de izquierda a derecha (Derridá; J. 1981), para interpelar rizomáticamente el camino a seguir (Deleuze y Guattari, 1992 – Rizoma). No obstante, el problema del mapa tradicional, su aparente objetividad, deja en las tinieblas las tensiones de selección, omisión y propuestas políticas, bajo el velo de la técnica y el técnico – político que lo propone (Harley, 1988).

Alejamientos-Acercamientos

La técnica funciona en el mapa como configurador inequívoco de una realidad inescrutable sino por instrumentos que sólo algunos pueden manipular. Al modo de microscopio de la macroscopía, es decir de lo humanamente inabarcable, el mapa muestra aquello que, por su inmensidad a la proporción humana, es imposible de observar a simple vista desde el suelo. Así, el mapa activa el *alejamiento* para acercar los objetos que están en virtud desconectados por una traza visible gráfica. Cuanto más lejos está situado el ojo-tácito del cartógrafo, más cerca están los objetos en su representación gráfica, en el dibujo.

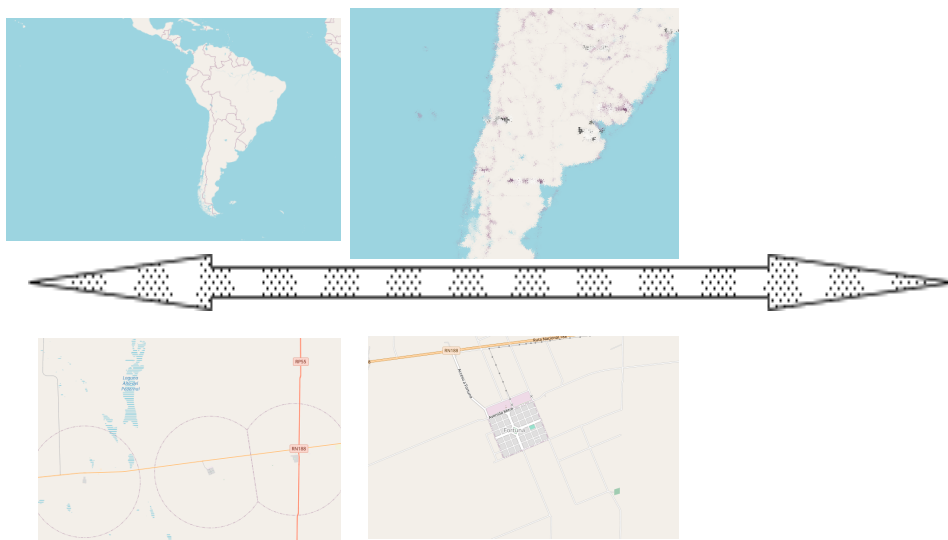


Tabla 1: Movimiento de alejamiento-acercamiento-alejamiento en el cambio de escala tradicional

Esta dinámica gráfica abre y cierra, dependiendo del movimiento de acercamiento o alejamiento, las posibles tensiones a colocar entre las cosas que en el mapa están o no. Suely Rolnik (2006) en Geopolítica da cafetinagem, dice que:

“Existe una relación paradójica entre el “cuerpo vibrante” y su capacidad de percepción, ya que son formas de aprehender la realidad que obedecen a lógicas totalmente diferentes e irreductibles. Es la tensión de esta paradoja la que moviliza e impulsa el poder del pensamiento/creación, en la medida en que las nuevas sensaciones que se incorporan a nuestra textura sensible son intransferibles a través de las representaciones que tenemos. Por eso, ponen en crisis nuestros referentes e imponen la urgencia de inventar formas de expresión” (Rolnik, S. 2006:6).

Las texturas de lo sensible se ven permanentemente interpeladas por la preexistencia de la representación. Rolnik (2006), agrega que:

“Integramos en nuestro cuerpo los signos que el mundo nos llama y, a través de su expresión, los incorporamos a nuestros territorios existenciales. En esta operación se restablece un mapa de referencia compartido, con nuevos contornos. Impulsados por esta paradoja, nos vemos continuamente obligados a pensar/crear, como ya se sugirió de antemano” (Rolnik, S. 2006:7).

Así, la propuesta del mapa tradicional es siempre de *alejamiento*, mientras que la del cuerpo sensible apuesta al movimiento de *acercamiento*. Cuando busco en el mapa, procuro alejarme de las cosas para producir un esquema que el cuerpo aún no concibe, no abarca. Este juego no se reduce a

un problema de escala de representación, sino que se contextualiza en una ausencia. En el mapa está aquello que no se puede abrazar. La ausencia, como espacio en blanco, es un campo para completar que el cuerpo no titubea en poner en acción. El movimiento de *acercamiento* es un espacio en escritura con acción, adición, discriminación, incorporación y experiencia. El mapa tradicional como foco que se aleja, se completa con el movimiento de acercamiento que es definitivamente el acontecimiento que da sentido al mapa. Ese sentido es siempre cuerpo, tiempo y experiencia. El mapa, de este modo, se establece como un texto siempre a completar y reescribir en lo efímero de la experiencia, en ambos movimientos de *alejamiento* y *acercamiento* puesto que el contexto se reescribe para cualquiera de los dos sentidos.

Mapeos alternativos. De lo virtual y la multirrealidad a la multirepresentación de lo sensible

Mientras veo como mis hijos juegan *Minecraft*⁴⁶, afuera de *mi casa* el viento supera los cien kilómetros por hora. En el juego mis hijos podrían atravesar el plano de la casa para revisar el estado de las cosas afuera, cuando todo parece estar a punto de quebrarse en miles de pedazos. En *Minecraft*[®], no hay un objetivo prefijado y el mapa es al mismo tiempo cosa, representación, acción. La producción de objetos, escenarios o definitivamente mundos, aparentemente infinitos, se extienden en un esquema rizomático que claramente está delimitado por el marco de la pantalla visible.

El viento sigue soplando y advierto que el juego que mis hijos juegan procrea una práctica pendular entre *alejamiento* y *acercamiento* que resuelve en la acción y la producción, la proposición de cosas en un mundo virtual, que por supuesto excede las dos dimensiones de la pantalla y se extiende más allá de lo visible. Mientras mapean, mis hijos modifican ese mundo virtual que se propone de antemano. Los objetos pueden manipularse con enorme facilidad y un pico de minero se alza y cae quebrando minerales binarios, casi sin más

⁴⁶ Se sugiere revisar la página web de Minecraft <https://www.minecraft.net/e-s-es>

fuerza que el de oprimir un botón; integrando fuera de la pantalla los signos que el mapa propone, a través de la ofrenda que mis hijos hacen de sus cuerpos al juego.

El viento no baja de intensidad, sopla y rechina toda la casa. El único modo de acceder a una inspección del estado del techo es también ofrendando mi cuerpo a la furia que vomita el viento del Sudoeste. Mis hijos me invitan a jugar con ellos, pero no me lo permito, el viento sopla. Ellos siguen jugando.

Es así como emergen dos posibles ofrendas, una ante los objetos tangibles, la naturaleza, el viento y los trozos de mi techo que pueden desprenderse; y una ofrenda al tiempo, la magnitud digital y la experiencia de deriva entre ese mundo binario. Si todo va bien, mis hijos habrán construido un mundo paralelo y pixelado, y yo, habré ido a revisar el techo.

Pero claramente, como mencioné antes, ambos eventos de producción de realidades funcionan bajo el mismo plano de consistencia y de exterioridad, que en este caso es *la casa*. ¿Cómo podríamos mapear el movimiento de apertura y cierre ondulante de ese agenciamiento? ¿Cómo *la casa* podría contener el contexto inconstante de esos dos pliegues, juego por un lado y catástrofe, por otro?

El viento sopla, el evento sigue desenvolviéndose: mi temor por el techo que puede volarse en cualquier momento y el juego. Los cubos en *Minecraft*® se siguen acumulando y cada vez el mundo virtual se complejiza más, recreando un laberinto (donde yo me perdería, pero mis hijos no) que mantiene una calma que, dentro de la pantalla, excluye contexto en donde se proyecta, y el texto que lo permite escriturar: *la casa*.

¿Qué tipo de mapa podría funcionar como texto para relatar este evento? Cómo el tiempo, la disposición, la nominación de las cosas y la experiencia pueden amalgamarse en un relato que incorpore todas esas dimensiones en características no sólo de contenido de lo que pasa o no pasa (juego o viento), de lo que hay o no hay (calma y miedo), sino también de lo

que se expresa como cuerpo en el juego y como cuerpo en el miedo al viento, ante las cosas, la casa, mis hijos y el propio juego que no cesa.

Definitivamente, en este caso, bajo la nominación de *casa*, acontecen una multiplicidad de realidades sensibles que se interrelacionan y en apariencia no podrían ser graficadas por el mapeo tradicional, que simplemente coloca a las cosas en su lugar, y no en otro; es decir que constituyen lo que se denomina un mapeo extensivo.

Con certeza, al día siguiente conversaremos con mis hijos sobre el acontecimiento del día anterior, afectados con diferentes intensidades y múltiples realidades a cartografiar sobre las mismas cosas. En esa posibilidad y en el mapa tradicional, el dibujo sería algo así: podríamos ponderar una de esas experiencias: la *casa viento*, sobre la *casa juego*. En la casa, podríamos enmarcar al juego en el viento y no al revés, pero como afectación de lo sensible esto no sucede así: ordenada y jerárquicamente; sino yuxtapuesto, entramado, sincrónico y con variables intensidades.

Ambos escenarios podrían mapearse. Dos casas (la de mis hijos y la mía), aunque una sola como cosa. Nuestro desafío es cómo mapear en un solo plano ambas experiencias para ponerlas en diálogo e inter-afectar ambas experiencias vividas.

Multiproducciones. Yuxtaposiciones de lo sensible

El relato de la casa – juego – viento no se superpone una cosa a otra. Por un lado, mi relato adultocéntrico funcionaría como pivote que anularía la experiencia de los cuerpos de mis hijos en el juego y en la *casa*; como una otra experiencia en la casa menos importante. Por eso la superposición no es un dispositivo para el mapeo social, como tampoco lo puede ser el *calco*. No hay una cosa sobre la otra como en la superposición, sino un entramado. Tampoco hay una realidad a representar como en el *calco*, sino un entramado.

El acontecimiento para cartografiar en cartografía social es la *yuxtaposición*, dado que mantiene todas las instancias de lo sensible sobre la

experiencia, como productoras de mapeos coexistentes y en un mismo plano posible de intensidades: el espacio donde producimos, la hoja, el muro, la pantalla, etc. Los acontecimientos experimentados, transitan los mismos objetos: viento, casa y juego, pero con diferentes expresiones de lo sensible. Mis hijos moviéndose en el juego; yo inquieto ante el temor de la voladura del techo, todos en la casa, pero cada cosa allí implica que conformemos un territorio diferente. Un territorio del juego y otro del miedo y la preocupación. Aparentes planos heterogéneos.

Los movimientos de *acercamiento* y *alejamiento* nos permiten acceder a una condición de yuxtaposición de escalas. Son estas escalas de lo sensible, magnitudes y proyecciones sobre la experiencia ante las cosas que consiguen yuxtaponer lo aparentemente heterogéneo para constituir un plano común.

El mecanismo que propongo para producir un mapeo común sobre lo sensible permite activar ese movimiento de *acercamiento* y *alejamiento* yuxtapuesto a partir de tres elementos: cosas, tensión y transformación. En otras palabras: los objetos que están, las experiencias con esos objetos y lo que hacemos, cómo modificamos esos objetos a partir de nuestra experiencia en ese tiempo.

Escala social. La tarea como cuerpo

A diferencia de la escala euclidiana de los mapas tradicionales, los mapeos sociales se proyectan a escala social. La *escala social cartográfica*, implica que el mecanismo de *alejamiento* y *acercamiento* esté siempre en movimiento. Por un lado, la noción el *alejamiento* contrae una experiencia de calcomanía del mapa tradicional, mientras que la de *acercamiento* contrae una experiencia vital, de movimiento. Pero con la escala no alcanza para contraer un texto. Además, precisamos que el evento de cartografiado se produzca como un acontecimiento colectivo. Lo colectivo otorga una garantía de yuxtaposición, de entramado. Recordemos que no vamos a colocar una capa de mapa sobre otra, sino que el desafío consiste en crear un solo mapa mediante una obra colectiva. En esta instancia, no hablamos de consenso,

sino de coexistencia. No activamos acuerdos, sino intercambios de experiencias heterogéneas.

Para nuestra proyección a escala social cartográfica precisamos del movimiento de *alejamiento-acercamiento*, un evento colectivo de coexistencias de heterogeneidades y posteriormente, del componente *tempo*.

Quiero diferenciar también al tiempo cronológico del *tempo* del acontecimiento. Mientras el primero se ajusta a la repetición y segmentación estricta y regulada por el imperio cronos; el segundo se rige por eventos, pliegues, quiebres y tensiones. Esto otorga al mapeo y la escala en un ejercicio que dialoga con las intensidades. El *tempo*, expresa así en la experiencia los cambios de intensidades de la experiencia de *acercamiento*. El tiempo como sucesos y ocurrencias (Whitehead, N. 1994) a ser definidas en un relato que a su vez constituye un acontecimiento. En la proyección social, el *tempo* acompaña al acontecimiento.

Ahora bien, *alejamiento-acercamiento*; coexistencias de heterogeneidades y *tempo* deben amalgamarse en una tarea que argumente un plano común que contenga lo diverso y permita a su vez ejercer el acto de crear. Ese plano es lo que denominamos *plano común* (Passos y Kastrup. 2016) que contiene en su entidad representación y producción, así como *alejamiento y acercamiento*; imagen y sobre todo experiencia; esto último es la afección singular de las cosas y los eventos sobre los sujetos. Esto implica que la tarea que se emprenda no podrá simplemente atribuirse a tensiones o sumas de las subjetividades individuales; sino que la tarea debe colectivizar las subjetividades para entramarlas, ponerlas en diálogo y movimiento con el propósito de activar el movimiento de *acercamiento* en el mapeo. El movimiento de *alejamiento* se activará en el deseo de crear un contexto.

Ahora los invito a regresar a mi casa para ejemplificar todo esto que vengo argumentando conceptualmente. Si mis hijos y yo realizáramos un mapeo tradicional de la casa, en aquel momento en el que mis hijos jugaban *Minecraft* y el viento azotaba el techo, podríamos proponer una disposición a escala euclidiana de objetos y personas, e incluso agregar al viento como

agente externo y de contexto. Cada elemento obtendría un atributo único con el propósito de una representación universal.

En cambio, en el mapeo de escala social cartográfica, mis hijos y yo haríamos este mapa, con otros sentidos. En primer lugar, no podemos imaginarlo, sino en el propio proceso de producción. Esto es: el mapa es, en tanto es producido colectivamente y no después, como objeto terminado. Inicialmente, el mapa es simplemente una hoja en blanco; sin pivotes ni anclajes, con el propósito de permitir que se despliegue el movimiento de *alejamiento*: «la casa, el contexto que le otorguemos colectivamente: el viento, los juegos y todo aquello que quienes cartografíen incorporen».

Posteriormente, el movimiento de *acercamiento* estará acompañado del *tempo*. Aquí comienza a articularse una dinámica pendular en el dibujo. Mientras mis hijos y yo producimos un argumento sobre los acontecimientos, intercambiamos también sensibilidades sobre la casa y lo que allí hacíamos en cada momento marca: el juego; vigilar el techo; mirar por la ventana; la ansiedad por que cese el viento y la ansiedad por continuar el juego mientras sopla el viento. Así, iremos cartografiando aleatoriamente desde los ojos de mis hijos, y desde mis ojos, hasta el punto en que no podamos distinguir en el mapa quien cartografía. Este proceso de yuxtaposición o esfuma el mapa y lo cubre de una experiencia que, si bien había sido compartida ante las cosas, no lo había sido del todo en la experiencia de lo sensible.

A esta altura el plano común constituido, no está solamente dado por la *casa* como cosa, sino por la *casa* en el tiempo de tormenta de viento y el juego. El *tempo* está marcado por ese lapso tiempo indeterminado del *acontecimiento viento-juego*.

La cartografía se desenvolverá así entre lo singular y lo heterogéneo de sus cartógrafos, facilitando el intercambio de experiencias sensibles en un tiempo que se flexibiliza entre las tensiones vividas como *tempo*. Aquella *casa* del mapa tradicional será ahora muy pobre, sus atributos nos dejarán insatisfechos ante la inmensa riqueza de intercambios y aprendizajes que nos permite la proyección de la escala social cartográfica. La tarea colectiva

mediada por el cuerpo habrá ingresado en el texto – mapa una multiplicidad de tensiones que darán nuevos sentidos a las cosas. Sentidos de la infancia, de paternidad, del entusiasmo y la incertidumbre. En esta cartografía *la casa* no será más un escenario de representación, para pasar a constituirse como un plano de yuxtaposición desde el cual se producen tensiones entre quienes la habitan y los acontecimientos, proceso en el cual las cosas transformarán y devendrán sus implicancias y significados indefinidamente.

Lo que nos interesa sintéticamente es poner en juego diversidades de significados y de modos de hacer heterogéneos, qué hacemos, y cómo nos movemos en la casa, en el barrio, en el pueblo, la ciudad, la estación, o en cualquier otro lugar y en cada singular acontecimiento. Habremos cumplido con el desafío de hacer de esto, un mapa, y así transformar ese mundo de heterogénea sensibilidad, en una obra colectiva.

Planos comunes. Locales distantes, producir colectivamente en contexto de distancia

En uno de los cursos- taller en los que puede intercambiar modos de hacer cartografía social, una de las participantes dijo que le alegraba saber que ahora cualquiera podía hacer mapas. *-¡Los mapas eran algo de otros, y con esto ahora todos podemos ser cartógrafos!*

Claramente, aunque por mucho tiempo tuvimos la sensación de que la cartografía era propiedad de un cuerpo técnico especializado, nunca hemos dejado de hacer mapas. Creamos planos, cartografías y esbozos desde muy pequeños. Lo hacemos en la plaza, en el suelo, en la arena, mediante juegos electrónicos y en el aire con gestos y señales que configuran un esquema geográfico que, en modelos gestálticos, van produciendo incontables modos de producir representaciones. Estas proyecciones cartográficas sociales se componen de grafos, gestos, oralidad y escritura, al tiempo que incorporan un contexto que les otorga sentidos efímeros y factibles de recomponer. En esto, *tiempo y acontecimiento* además del movimiento de *alejamiento–acercamiento–alejamiento*, hacen del mapeo social un producto nunca acabado.

Los modos de abordar cartografías colectivas también son colectivos en sus modos de hacerse. La posibilidad de diversificar, adaptar y complementar maneras de crear para componer territorios, a pesar de las localizaciones distantes. Así, por ejemplo, en los comienzos de la pandemia mundial de COVID19, me situé ante la necesidad de emprender mapeos en locaciones muy distantes. No había forma en ese momento de replicar talleres como los veníamos haciendo.

¿Cómo producir esos mapeos sociales a distancia? ¿Cómo colectivizar la tarea en tiempo real? ¿Cómo evitar la mediación de sistemas sincronizados de producción como las plataformas de dibujo colaborativo? ¿De qué manera dinamizar el movimiento de *acercamiento- alejamiento* con cuerpos ausentes en la obra de cartografiado? ¿Cómo yuxtaponer multirrealidades en el proceso de producción de mapeos de escala social cartográfica?

La imposibilidad de reunirnos presencialmente abrió otros modos de llevar adelante mapeos. Ideas y artilugios metodológicos que emergieron de las propias prácticas virtuales, enfatizando el encuentro y sobre todo el hacer manual colectivo.

De la Cartografía social a *Minecraft*®. Resolver lo colectivo a distancia

El primer desafío consistía en seguir realizando talleres de cartografía social e instancias de producción colectiva incluso “a distancia”; lejos; con los cuerpos separados unos de otros. En ese camino, pensé en la posibilidad de trabajar con plataformas que permiten dibujar sincrónicamente en pantalla, con varios usuarios conectados al mismo tiempo. Creía que podría realizar esta tarea mediante alguna plataforma o software de videollamada. Hice algunas pruebas, muchas no salieron bien. El acontecimiento de cartografiado carecía de sincronidad en la *intención- acción productiva*, uno de los elementos más importantes en el proceso productivo de cartografía social.

En este marco quiero reparar en la noción de *sincronicidad* de Jung entendía como “*el acontecimiento simultáneo de un cierto estado psíquico con uno o más sucesos externos que aparecen como paralelos significativos en el estado subjetivo momentáneo –y viceversa en algunos casos*” (Jung, 1988, p. 35).

Pero en este caso voy a retomar el mismo concepto adaptado al *acto creativo*. Para eso, tomo a Velasco que dice que:

“... para experimentar sincronicidades el único cometido del individuo es reconocerse uno con la totalidad para alcanzar el potencial creativo que la manifiesta. Más precisamente, bastaría con tomar consciencia del orden significativo que comparten el evento externo y el sentimiento asociado. En definitiva, se trata de alinear significativamente el sentimiento con la realidad percibida en su conjunto, utilizando el primero como vía de acceso para redescubrir la segunda. En definitiva, se trata de invertir el enfoque de nuestra percepción hallando en la mera casualidad un fenómeno puramente creativo. (Velasco Caballero, S. 2020, p. 42).

La *sincronicidad en la intención-acción productiva* es una instancia efímera pero permanente de intención del hacer. El acontecimiento de toma de posesión de las herramientas (en este caso la fibra o marcador de color), para ejecutar la acción de dibujar. Los cartógrafos *ven*, como parte del texto en obraje, el evento de manipulación de los marcadores de otros cartógrafos que mientras dialogan, hacen. La palabra y el cuerpo se sincronizan en la intención que, mediada por la palabra propia o de otros, se transforma en producción mientras traza diferentes dibujos. Este fenómeno tiene que ver exclusivamente con la corporeidad y se asienta en una corpografía. En este sentido, quiero citar las palabras de Le Bretón cuando dice que:

“El cuerpo es órgano de la captación del mundo que nos rodea, condición de nuestra presencia en el mundo, materia de identidad en el plano individual y colectivo, el cuerpo es el

espacio que se da a ver y a leer a la apreciación de los otros. Es por él que nosotros somos nombrados, reconocidos, identificados a una pertenencia social. La piel limita el cuerpo, los límites de sí, establece la frontera entre el adentro y el afuera de manera viva, porosa, porque es también abertura al mundo, memoria viva. Envuelve y encarna a la persona distinguiéndola de los otros, o enlazándola a otros, según los signos utilizados. El cuerpo es la raíz de identidad del hombre, el lugar y el tiempo donde el mundo encarna. Porque no es un ángel, toda relación del hombre al mundo implica la mediación del cuerpo. Hay una corporeidad del pensamiento como hay una inteligencia del cuerpo.” (Le Bretón, D. en Trosman C. 2013).

En carácter colectivo y en el proceso de Cartografía Social, el cuerpo constituye parte de ese texto en obraje como anuncio de lo que se propone “hacer”, al tiempo que otorga una intensidad a esa acción. En el taller de cartografía social presencial, el cuerpo es central, en tanto esté o no, cómo esté, su disposición y movimientos, amagues, fuerzas y retracciones. El cuerpo es parte del mapa tanto como el color, el trazo y las formas o el marco.

Así, aquellos softwares de producción sincrónico de dibujos⁴⁷ no lograban contener las tensiones del cuerpo. La pérdida de esta cualidad anulaba el carácter colectivo que nos proponemos cuando estamos produciendo cartografía social.

Recordé el juego que jugaban mis hijos, *Minecraft*® - *Modo Creativo*, y les pedí jugar con ellos también. ¿Cómo podían crear esas enormes estructuras y mapas por los que transitaban, colectivamente? Abstraído de las condiciones climáticas afuera de la casa, ingresé tímidamente en ese mundo de pantallas con un repositorio de objetos que sirven para construir y hacer funcionar una máquina mapas, escenarios, y representaciones que llaman *mundos*. Allí, los cuerpos de los jugadores en cierta manera como personajes

⁴⁷ Miró®, Dibujo Google®, Deviantart®, etc.

aparecen enteros. Se mueven y dialogan, pixelados y con sólida estructura cuadrática, a la vista de los otros, incorporando *intención acción productiva* en la dinámica de movimiento y en un plano que coexiste para la obra común: crear un mundo consensuado.

Sin entrar en detalles, al igual que en la cartografía social, ese mundo es calcomanía y cartografía; es reproducción y producción; copia y creación, sobre un plano de posibilidades y un plano común, que es la intención de hacer.

Me di cuenta de que el viento aquel no era más que un velo incorporado como parte del juego. Animarme a jugar también abriría puertas que claramente desconocía por completo. La pandemia que obligaba a la distancia y esa situación de *la casa* que nos contextualizaba, tenía todos los elementos para resolver el problema de hacer cartografía social a distancia, con lo que tenía a mano.

En el juego, los “personajes” se ven de cuerpo entero, en esas cartografías sociales que había intentado llevar adelante mediante rebuscados softwares, no se podía ver en absoluto el cuerpo del otro. Incluso, en los casos en los que utilizaba plataformas de videollamadas⁴⁸, solo nos veíamos el rostro, dejando afuera todo el aparato productivo manual, eliminando el cuerpo y la sincronización en la *intención acción productiva*; elementos que el juego de mis hijos sí tiene.

Así fue como nació la idea de hacer cartografía social a distancia, conservando la *sincronización*, la presencia del cuerpo y el proceso de *intención acción productiva*.

Cartografía social a distancia. Una propuesta de abordaje sincrónico

Sumarme al juego, la invitación que insistentemente mis hijos me hacían, tenía la respuesta para resolver el dilema de mapear *a distancia*. La

⁴⁸ Zoom®; Google Meet®; Skype®, Jitsi®, JioMeet® etc.

acción de los cuerpos y la palabra en sincronidad al tiempo que producimos con otros.

Me propuse seguir en parte la metodología de abordaje que venía practicando y mejorando desde hace años. Diez Tetamanti (2018 y 2018b). En ese sentido, la escala social cartográfica se ajusta a un problema o un tema antes que a una forma o dimensión; la escala social cartográfica responde a un proceso en sí en el cual los cartógrafos se encuentran directa o indirectamente involucrados. Hacer esto *a distancia*, implicaba romper de una vez con la idea de que la forma de las cosas implica al territorio, para avanzar sobre una noción subjetiva, intersubjetiva e intertextual del territorio. Es decir, el territorio, no tiene por qué estar vinculado estrictamente a una forma o una locación, sino dinámicas que se reordenan permanentemente y que no por ello tienen que responder a fenómenos de contigüidad y proximidad (Haesbaert, R. 2014).

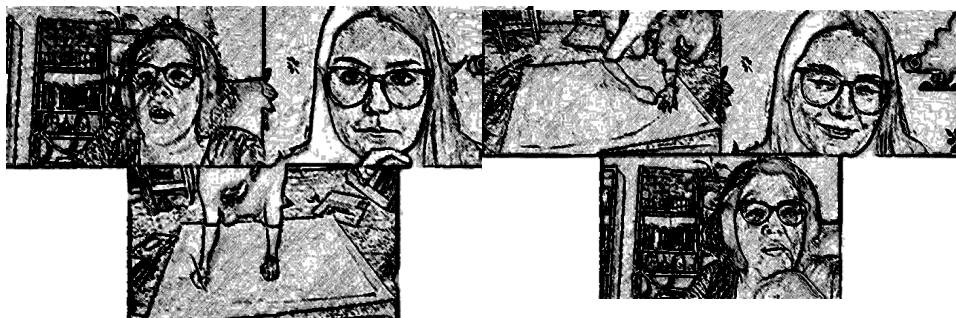
No voy a profundizar en este texto la metodología de trabajo para organizar el dispositivo de taller de cartografía social, que desarrollé extensamente en Diez Tetamanti (2018 y 2018b). Me interesa más pensar en la propia instancia de producción. Vamos directamente al momento *online* que nos convoca a producir

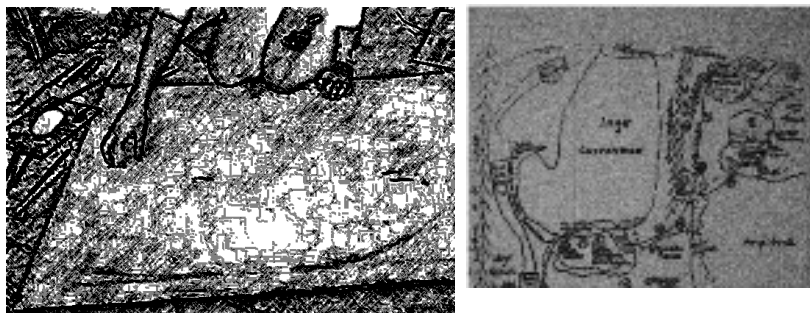
¡Ahora, el taller!

Los cartógrafos están claramente dispersos por diferentes puntos del planeta. El movimiento de *alejamiento* está dado de facto por la noción de grupo de trabajo fragmentado en locación que tendremos, pero al mismo tiempo, el *acercamiento* acontece en lo común de la reunión, en el tema que convoca a este evento que iremos a realizar: una cartografía social a distancia. Por eso, el tema convocante es la escala social cartográfica para abordar. Es una escala que no tiene, por ahora, lugar ni dimensión física. Esa dimensión irá produciéndose en formas, existencias y omisiones a medida que avance el mapeo.

Así como en *Minecraft*® el taller debe también incorporar la noción de cuerpo virtual al proceso. Para eso, las cámaras web que utilizemos tienen que estar lejos de nuestros rostros. O mejor, pueden estar por momentos lejos y por otros más cerca y para eso es necesario ganar espacio entre la cámara y nuestros cuerpos. Sobre todo, de uno de los cartógrafos; será el *cartógrafo designado*, aquel mediante el cual todos dibujan, en otras palabras, el *dibujante*. Esto implica que el *dibujante* se implique con los cartógrafos, y los cartógrafos con él, porque su cuerpo será por esa instancia el facilitador del mapeo social colectivo.

El dibujante coloca así, una hoja en blanco en el suelo de modo que todos los otros cartógrafos conectados vean en cámara, al dibujante de cuerpo entero, y el dibujo que va creando a color, mediado por el texto de los cartógrafos y suyo, incorporando siempre en sincronización la intención acción productiva, mediada por la imagen filmada y reproducida, y los textos orales y corporales.





Secuencia de producción de cartografía social a distancia. Extraído de Cádiz, Fuente y Aguirre (2021)

Como en el juego, el cuerpo construye, se anticipa y retrae, dialoga con los otros y disputa escalas y formas. *Acercamiento – Alejamiento* acontece como nunca antes mediado por la oralidad y perpetuado en el dibujo que, a cada trazo, retorna a los cartógrafos para certificar el obraje. El mapa se ejecuta así mediante un cuerpo que es colectivizado. Un cuerpo que se ofrenda a las acciones, nociones y sensibilidades que el grupo encarna.

El dibujo llega a su fin entre palabras. Se presenta en cámara y de ese modo se *aleja*. En el movimiento entre palabras y diseño, marcadores y cuerpo colectivizado habremos experimentado esta nueva forma colectiva de expresión, como de alguna manera nos indica Rolnik. Fotografías, grabaciones y la memoria del proceso serán capaces de producir un nuevo texto que traduzca una vez más este evento.

El mapa social así, se constituye como en la práctica presencial, como un producto creativo, mediado por el cuerpo, la palabra y el trazo de la escala social cartográfica que nos tensiona permanentemente a comprender el territorio como corpografía, subjetiva, política e intencional.

Reflexiones finales. Cerrar un ciclo. De las plataformas a las coreografías en cartografías sociales

La corporeidad colectiva se ha visto afectada en los últimos años, con el embate de las medidas sanitarias y burocráticas ante la pandemia. Este fenómeno, como todo proceso de industrialización y espiritualización ha modificado en mayor o menor medida, todas las dinámicas en esencialidad de los cuerpos. La cartografía social no escapó a este fenómeno y por largos meses particularmente creí que no habría otros modos de constituir espacios colectivos con sincronidad creativa. Para esto, la diferenciación entre sincronidad y sincronía, es tan profunda como entre colectivo y participativo. Mientras los primeros contienen un carácter implicado, los segundos, se distinguen por la confluencia en la acción.

Las nuevas plataformas de juegos en red han avanzado sobre un marco de sincronidad, emulando cuerpos y movimientos con el propósito de procrear espacios colectivos que, más allá de nuestros gustos, tienen puntos que podemos aprovechar para aplicar en métodos de abordaje social colectivo. La corpografía, como texto desde el cuerpo, no puede permitirse evadir su colectivización y sincronidad en contextos de distancia.

Por esto, desde las ciencias sociales tenemos el desafío de crear permanentemente dinámicas que nos permitan redinamizar planos comunes para sostener lo heterogéneo como fuente de riqueza. Lo heterogéneo se pone en diálogo mediante una tensión. En ese camino, la tensión puede tener la rigidez de la imposición o la sabiduría del intercambio de experiencias, modos y sensibilidades. El camino creativo para idear técnicas, modos de hacer y abordajes es siempre errático. En los márgenes de ese camino hay respuestas cotidianas a las que podemos echar mano para argumentar y encontrar evidencias de fenómenos y procesos. Este breve texto, constituye para mí un nuevo ensayo que pretende ser devorado por sus lectores, y en ese tracto pretender ser transformado y resignificado por otros. Definitivamente los invito a continuar experimentando, errar y volver a intentar, también es ese un desafío colectivo.

Bibliografía

- BEDIN DA COSTA, L. (2019). Cartografiar. Otra forma de investigar. Brasil. Traducción al castellano: Juan Manuel Diez Tetamanti. En revista Margen Nº94. Online: <https://www.margen.org/suscri/margen94/Bedin-94.pdf>
- CADIZ, A; FUENTES, R; AGUIRRE, S. (2021) Desterritorialización y reconstrucción del territorio de la Comunidad Mapuce Paicil Antriao (Villa La Angostura): recuperación de la memoria ancestral. Trabajo final para el “Seminario Investigación cartográfica, implicación y cartografía social. dispositivos y herramientas para el abordaje”. UNS. Inédito.
- DERRIDÁ, J (1998) Firma, acontecimiento, contexto, en *Márgenes de la filosofía*. Madrid, España. Ediciones Cátedra.
- DIEZ TETAMANTI – J.M. (2018b) *Cartografía Social para escuelas y organizaciones sociales*. Comodoro Rivadavia, Argentina. Editorial Edupa
- DIEZ TETAMANTI, J.M. (2018) *Cartografía Social, teoría y método*. Buenos Aires, Argentina, Editorial Biblos.
- HAESBAERT, R. (2014). Lógica zonal y ordenamiento territorial: Para rediscutir la proximidad y la contigüidad espaciales. *Cultura y representaciones sociales*, 8(16), 9-29. Recuperado en 06 de febrero de 2022, de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-81102014000100001&lng=es&tlng=es.
- HARLEY, J. (2001). *The new nature of maps: essays in the history of cartography*. Baltimore. The Johns Hopkins University Press.
- JUNG, C.G. (1988). *Sincronicidad*. Málaga, España. Editorial Sirio.
- LE BRETÓN, D. (2012) Prólogo, en Trosman C. (2013) *Corpografías. Una mirada corporal del mundo*. Buenos Aires, Argentina, Editorial Topía.
- MOJANG STUDIOS (2022). *Minecraft*. Versión 1.18. Markus Persson. <https://www.minecraft.net/>
- MONTOYA ARANGO, V. (2007) El mapa de lo invisible. silencios y gramática del poder en la cartografía. En revista *Universitas Humanística*. Número 063. Pontificia Universidad Javeriana. Bogotá, Colombia. pp. 155-179.

- O'DOWD, M. (2009). Social cartography mapping in theory and practice: a method for visualizing discourse and social change. In M. O'Dowd, & H. Holmarsdottir (Eds.), *Nordic Voices: Teaching and Researching Comparative and International Education in the Nordic Countries* Sense Publishers.
- PASSOS, E., KASTRUP, V., & TEDESCO, S (2016). *Pistas do método da cartografia 2*. Porto Alegre, Brasil. Ediciones Sulina.
- PAULSTON, R. G. (1996). *Social Cartography: Mapping Ways of Seeing Social and Educational Change*. Garland Reference Library of Social Science, Volume 1024; Reference Books in International Education, Volume 36.
- RISLER, J y ARES, P. (2013) *Manual de mapeo colectivo: recursos cartográficos críticos para procesos territoriales de creación colaborativa*. Buenos Aires, Argentina, Editorial Tinta Limón.
- ROLNIK, S. (2006) *Geopolítica da cafetinagem*. Disponible en: <http://www.pucsp.br/nucleodesubjetividade>. Acceso el 16 de Julio de 2012.
- VELASCO CABALLERO, S. (2020). La transformación de habilidades (III): sentimiento y técnica en sincronidad. *ANIAY - Revista de Investigación en Artes Visuales*, 0(6), 37-47. doi: <https://doi.org/10.4995/aniav.2020.12949>
- WAGNER, A. Y E. DE ALMEIDA (2013). *Pueblos y comunidades tradicionales. Nueva cartografía social, Manaos, UEA ediciones*, 176 p.
- WHITEHEAD, A. N. (1994). *O conceito de natureza*. Martins Fontes.

[Volver al Índice](#)