

“Insurgencia 2.0: Construcción de paz a través de memes”

Joao Gabriel Rodrigues Telles Almeida

UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
MAESTRÍA EN HUMANIDADES DIGITALES
BOGOTÁ, 2018

“Insurgencia 2.0: Construcción de paz a través de memes”

Presentado por:

Joao Gabriel Rodrigues Telles Almeida

Tutora:

Maria Jose Afanador Lach

Trabajo presentado como requisito para optar al título de

Magister en Humanidades Digitales

UNIVERSIDAD DE LOS ANDES
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
MAESTRÍA EN HUMANIDADES DIGITALES
BOGOTÁ, 2018

Tabla de contenido

1. Introducción	2
2. Planteamiento del problema y justificación	3
3. Discusión de la literatura y proyectos relevantes al proyecto	6
3.1. El desafío del Capitalismo Cognitivo	7
3.2. Generación # y los paradigmas de conciencia:	8
3.3. Las particularidades del Sur:	10
3.4. Los tweets de Paulo Freire.	11
3.5. La Alfabetización Transmedia.	13
3.6. El encuentro entre la Alfabetización Transmedia y la Pedagogía del Oprimido.	14
3.6.1. La ecología de los medios cuenta.	15
3.6.2. Antes que nada, libres y autónomos.	15
3.6.3. La apuesta ética en la técnica.	15
3.6.4. La libertad es colectiva.	15
3.7. La necesidad de una nueva narrativa cómicomística	16
3.8. El meme como construcción narrativa y educacional	19
3.9. Diálogo con Otros Proyectos de Humanidades Digitales	21
4. Descripción y análisis del proceso, metodologías y/o plataformas digitales utilizadas en el proyecto	22
4.1. Análisis del Fracaso: El problema de la implementación de los talleres	23
4.2. Análisis de la implantación técnica: La importancia en dar continuidad a la Computación Mínima.	26
5. Conclusiones	27
Referencias bibliográficas	31

INSURGENCIA 2.0: CONSTRUCCIÓN DE PAZ A TRAVÉS DE MEMES

Abstract: El proceso de paz en Colombia, más allá de finalizar parte de la violencia de un conflicto armado de 53 años, brinda una pausa privilegiada para reflexionar qué tipo de sociedad es la mejor para la gran mayoría del país. A través de la realización de un proceso de investigación, conceptualización y creación de una metodología reflexiva con un producto digital, el proyecto Insurgencia 2.0 busca brindar un espacio de construcción de narrativas a través de Memes para pensar cómo este formato contribuye a la construcción de la nueva Colombia a través de la resignificación de las narrativas sociales anteriormente producidas. El trabajo parte de un análisis de las Particularidades del Sur en el Capitalismo Cognitivo, la definición del sujeto como la Generación # y dos elementos claves generales en los cuales este proyecto se muestra como una expresión singular: La necesidad de Nuevas Narrativas *Cómicomísticas*¹ y la Pedagogía Transmedia del Oprimido, pensando en la construcción del Humanista Digital como una metáfora del ecologista en las redes sociales del Internet. Un Humanista Digital Reciclador capaz de transformar lo que sería basura para el Capitalismo Cognitivo, en un sistema contemporáneo analizado en el texto, el arte y conocimiento.

Palabras Clave: Meme, Pedagogía Transmedia del Oprimido, Narrativas *Cómicomísticas*, Humanista Digital Reciclador

1. Introducción

El proyecto Insurgencia 2.0 es un modelo de tutorial para el uso de Memes en un contexto de enseñanza y/o aprendizaje informal o formal. Ha sido pensado inicialmente para ser utilizado en las Cátedras de Paz, obligatorias en las instituciones de enseñanza colombianas, pero con el desarrollo del proyecto esta perspectiva se amplió. Cuenta con dos herramientas:

1. Un sitio web que contiene una descripción conceptual de Memes y su relación con la construcción de paz, bibliografía digital y el paso a paso de cómo implementar la propuesta desarrollada en la investigación.
2. Un video tutorial explicando cuestiones alrededor de la estética de los Memes y ejemplos del uso. El tutorial es una síntesis en formato visual auditivo para ampliar las posibilidades de diálogos.

¹ Ese término va a ser descrito de manera más detallada en un capítulo, pero se refiere a ejes elementares de la cultura popular de la cual el Meme es heredero.

El proyecto está dirigido a profesores de bachillerato y líderes sociales que quieran utilizarlo como herramienta pedagógica. Se basa en experiencias como los Kits de Profesores desarrollados en el marco de la investigación sobre alfabetización Transmedia de Carlos Scolari (2018), el proyecto Data Detox y Riker Bot de la Universidad de Columbia, en la clave de generar mediaciones para apropiación de competencias transmediáticas, direccionadas a poblaciones jóvenes, que acá llamaremos de Generación #, bajo criterios éticos bien definidos los cuales serán uno de los puntos en los que se profundizará más adelante.

La presentación de este ensayo está separada del siguiente modo. En primer lugar se hace un recorrido de la historia del proyecto, desde el inicio hasta el formato manejado actualmente, después se hará un recorrido teórico desde donde se posiciona el debate que justifica el proyecto y por último el análisis del proceso tecnológico hecho y del porqué no se ha logrado pilotear el proyecto.

2. Planteamiento del problema y justificación

Como latinoamericanista, en algún momento de mi vida me encontré con la obra de Eduardo Galeano. Un cuento particular me persigue desde entonces:

El pastor Miguel Brun me contó que hace algunos años estuvo con los indios del Chaco paraguayo. Él formaba parte de una misión evangelizadora. Los misioneros visitaron a un cacique que tenía prestigio de muy sabio. El cacique, un gordo quieto y callado, escuchó sin pestañear la propaganda religiosa que le leyeron en lengua de los indios. Cuando la lectura terminó, los misioneros se quedaron esperando.

El cacique se tomó su tiempo. Después, opinó:
—Eso rasca. Y rasca mucho, y rasca muy bien.
Y sentenció:
—Pero rasca donde no pica. (GALEANO, 1989)

Creo que la sentencia del viejo cacique sintetiza el gran problema del conocimiento y lo digital hoy en día. En nuestra sociedad occidental, podríamos rescatar el profeta de las tecnologías, Marshall McLuhan, quién dice en su *The Medium is a Massage* que nuestra “Era de la Ansiedad” es, en gran parte, el resultado de intentar hacer los trabajos de hoy con las herramientas y los conceptos de ayer”. De fondo, esas dos sentencias pueden traer el por qué ser un Humanista Digital. Los bytes pican cada vez más las nuevas generaciones en todo el mundo, que producen flujos de información nunca antes imaginados, pero rascan donde no pica. Esto obliga a los centros de producción de saber, entre ellos las universidades, a vivir el dilema de sustentarse en un modelo anticuado para garantizar la propiedad privada (sobre las ideas y todo lo que se mueva), mientras que los intentos de producir ciencia, artes y conocimiento significativo (colectivamente) sólo quedan para pequeñas transgresiones por estudiantes y profesores.

El Humanista Digital, tomando su función desde el Manifiesto 2.0², no es más que el hacker acogido por la institucionalidad académica, que dispone sobre la organización y difusión del saber. (PRESNER, 2009). Esta percepción dialoga con otros investigadores del área, como “el humanista digital busca principalmente la producción de paradigmas de conocimiento inéditos que nos conduzcan a nuevos modelos interpretativos, esto es, a nuevas maneras de comprender la cultura, el mundo y el hombre.” (RODRIGUEZ, 2016), o las contribuciones de Roopika Risam y Tara McPherson alrededor de la

² El Manifiesto 2.0 es un intento de algunos intelectuales implicados en la construcción de ese campo elaborar un entendimiento común de su significado. Está puesto en una plataforma abierta para comentarios y correcciones.

importancia de romper barreras clásicas y estructuras formalistas para la construcción del campo a través de un eje crítico e interseccional.

Desde ese punto de vista, hay un gran desafío en particular para los países del sur global. Mientras que en los países del Norte Global una parcela de las Humanidades Digitales sirve para incorporar principios de la ética a las academias con el objetivo de que potencialice su capacidad de producción de patente, esto refrendado por una base económica que lo demanda, en países del Sur Global eso parece una tarea distante. Mientras que en los países del Norte Global eso va aliado con la tendencia del nuevo modelo productivo, acá en el Sur Global este tipo de conocimiento es utilizado para crear ambientes virtuales para que los “hipster cool” tengan un gustico de posmodernidad, conociendo elementos de la cultura mundial, o como trampolín para ir a vivir en Europa o Estados Unidos. Importante resaltar que definimos grandes rasgos generales, no afirmaciones absolutas. Existen intentos y esfuerzos colectivos e individuales para hacer exactamente lo contrario de eso, algunos que se van a debatir indirectamente en ese trabajo. Pero se presentan como contracorriente de un proceso que estamos presentando. Si pensamos junto con Fiormonte, (2017) y Vinck (2013), podemos concluir que la disputa de las Humanidades Digitales es hoy una disputa ecológica. ¿Qué elementos van a existir en ese nuevo mundo digital? La lucha es por la preservación y construcción cultural, en un embate por una diversidad cultural amplia y no solamente por las visiones de mundo creadas desde los grandes centros tecnológicos como el Valle del Silicio.

El trabajo *Insurgencia 2.0*, mi proyecto HD, es un intento de respuesta singular a esas inquietudes. La gran pregunta que orienta este trabajo es **¿Cómo un Humanista Digital puede mediar la apropiación tecnológica de juventudes urbanas para que puedan reivindicar su espacio en lo digital?**

El proyecto surge de la posibilidad de la experiencia del autor como profesor, que lo hizo sentir la necesidad de crear **una herramienta tecnológica** que pudiera establecer **conexiones narrativas de los jóvenes con la paz** y que podría ser explorada en el campo de la educación. Desde entonces se presentó la propuesta a distintos sectores. Al principio, en trabajo con la Fundación Cultura Democrática, tenía un concepto bastante historiográfico, buscando hechos claves que hicieran reflexionar alrededor de cómo se construyó el proceso de paz en Colombia. El trabajo con jóvenes skaters del proyecto *Prodigio* hizo percibir que por ahí no iba a funcionar, pues sería un poco artificial construir un trabajo narrativo con juventud, lo que era el objetivo principal, basado en hechos que les parecían tan distantes. Por otro lado, hubo un error metodológico basado en la creencia de que el uso de cámaras DSLR, cámaras fotográficas profesionales de alto rango, y herramientas para la producción de

un Doc. Interactivo podrían ser un camino para la realización de este trabajo. Lo que se comprobó es que la distancia entre la ecología de usos transmediáticos de la población elegida y las intenciones del proyecto, lo volvían demasiado abstracto y con bajas posibilidades de implementación.

En medio de esa discusión, el autor fue invitado para ser profesor de periodismo de la FARC-EP en su proceso de reincorporación en el Espacio Territorial de Capacitación y Reincorporación (ETCR), antes la Zona Veredal Transitoria de Normalización (ZVTN) de la Elvira-Cauca. Era la oportunidad perfecta para producir narrativas, en ese momento audiovisuales por demanda de los implicados y con los actores del proceso de paz. Y así se hizo. Saliendo de esa experiencia, se llevaron los cortos utilizados como evaluación final para la cátedra de Educación Crítica para la Paz, en el Colegio Gran Colombiano, en Bogotá. El resultado fue bonito y frustrante a la vez. Los y las estudiantes respondieron muy bien a la idea de contestar a videos producidos por antiguos miembros de la FARC-EP con narrativas digitales, pero yo no les brindé ninguna herramienta para que pudieran hacer eso propiamente. Los más inventivos buscaron sus maneras de hacerlo en físico. Lo que se pudo constatar con esa experiencia es que había un formato narrativo particular que la gran mayoría encontró para esa dinámica: *el Meme*. Coincidió con la exploración de la potencialidad de los Memes de las clases del profesor de los Andes, David Peña. Ante esta situación, la centralidad de un material que sirviera de “tema generador” (Paulo Freire, 1987) fue perdiendo valor en nombre de la autonomía de los implicados en el proceso de la selección de materiales, derivando la posibilidad que la innovación propuesta no estuviera en el uso de videos de FARC, y sí en la creación de un modelo procedimental y reflexivo alrededor del uso de los Memes para la construcción de Paz, entendida en todo el proyecto como un significante vacío, un punto nodal, que contiene una negación a lo que Jaime Piñeda va a llamar de gramática de la guerra, o sea, prácticas de mediaciones del conflicto basadas en la destrucción y negación del Otro, con predominancia de la utilización de las armas.

3. **Discusión de la literatura y proyectos relevantes al proyecto:**

Este proyecto se demarca en el campo materialista dialéctico, a través de lecturas heterodoxas que utilizan elementos como Epistemologías del Sur y Psicoanálisis para su redefinición conceptual, ética y metodológica. Pero antes de detenernos en las demás cuestiones, es necesario definir lo que entendemos acá como Paz.

Paz en ese proyecto no es una categoría positiva, sino un significativo vacío que sirve para articular distintas prácticas que tienen como fin romper con el actual estado bélico de la realidad colombiana. Los fundamentos para ese análisis son las obras de Laclau y Mouffe (2001, 2005, 2009), Errejón (2011, 2012) y Linera (2011). Esa vertiente de la ciencia política define que un elemento central de la construcción del horizonte de sentido, es decir, la manera como una sociedad se reconoce se da fundamentalmente en la construcción de Antagonistas y sectores sociales que, en la negación de ese antagonista, buscan soportar sus diferencias en nombre de construir una identidad hegemónica. Para que esa unidad sea posible, ella necesita organizarse bajo un significativo, una palabra sin sentido definido, lo suficiente amplia como para que cada uno pueda significar a su manera el por qué están en esa articulación.

Hasta 2008, los dos gobiernos Uribe fueron un intento de hegemonía a través de la construcción de una relación entre distintos actores contra el antagonista Insurgente, planteando que la Paz era la eliminación del Otro. Hubo un agotamiento de eso, pues el intento de Uribe no fue capaz de salir del “empate catastrófico” (Linera, 2011), o sea, la condición política de una hegemonía no establecida. Con eso, una subidentidad, la élite urbana, que hacía parte de esa articulación reafirma su diferencia, siendo el polo fundador de una nueva articulación de subidentidades, en ese momento combatiendo el “pasado” en nombre del futuro. Esa reconfiguración hegemónica permite crear condiciones para defender que **todos y todas tienen el derecho a decir**. Esa posición dialoga con distintas cuestiones que se debaten hoy al interior del proceso de paz, como el esfuerzo de la constitución de la Comisión de la Verdad, la Justicia Especial para la Paz, el esfuerzo de distintos periodistas, cronistas, académicos, e incluso de los propios actores del conflicto que trabajan estas cuestiones bajo otros nombres, y el famoso lema “verdad, justicia y reparación para la no repetición”. Por más que se reconozca y haya conocimiento de esas distintas iniciativas no es el intento de este trabajo demarcarse en el debate específico de ese campo.

En síntesis, nuestro entendimiento es que la Paz es el significativo del período histórico del país en que se enmarca este trabajo y por eso es su factor detonante. Pero, a la vez, no es el elemento central

de este trabajo. Por la singularidad de su existencia en Colombia es que se habla de este significativo, pero sus problemáticas atienden a cuestiones que traspasan esa especificidad, lo que vamos a abordar en seguida.

3.1. El desafío del Capitalismo Cognitivo

Como ya dicho anteriormente, uno de los desafíos de las Humanidades Digitales se da en términos de la distribución del conocimiento. Las Humanidades Digitales son un campo del conocimiento imbricado en un cambio social y económico que pone la información como el centro del sistema de producción. Esto lo llamamos Capitalismo Cognitivo.

El grupo liderado por Maurizio Lazzarato y Enzo Rullani llegó a la conclusión de que el camino que el Capitalismo encontró en las revoluciones informacionales y de transportes es una manera de salir de la contradicción inminente del sistema, es decir, la tendencia decreciente de la tasa de ganancia. La alternativa es la práctica del alquiler del conocimiento humano como manera de suplir el valor que deja de ser generado en la producción. En la práctica, quiere decir que el precio reducido a casi cero de la producción, con los aparatos industriales siendo trasladados para regiones donde cada vez más ganan perfiles de superexplotación, tienen su precio artificial a través de la tenencia de la propiedad privada de la patente, o sea, de la inteligencia general que lleva a producir ese producto. Tomando como ejemplos celulares, uno producido por Apple costaba en 2015, de acuerdo con Publimetro.cl, un promedio de \$650,00 para su producción. Todo lo demás es posible por el conocimiento integrado a los *Iphones* por sus programadores, técnicos, ingenieros, etc. Eso ha permitido el riesgo de 2 dos de los 4 Jinetes del Apocalipsis de Žižek:

1. En términos de relación del trabajo, el riesgo del establecimiento de nuevos apartheid sociales. Cada vez más el mundo se está dividiendo entre los que están o no integrados en la capacidad de ejercer trabajos mediados por tecnologías y de desarrollo intelectual. El concepto de ejército industrial de reserva va perdiendo su sentido, pues hay trabajadores intelectuales, sectores residuales de mano de obra e industrial cada vez más configurados como empleos marginalizados a la espera de la superación por las máquinas, y sectores crecientes que son literalmente inutilizados por el sistema, los cuales se vuelven *homo sacers*, personas desprovistas o desposeídas de derechos sociales y administrados por la gestión capitalista como si fueran basura, con masacres eventuales para contención social y concentración en espacios de alto deterioro de sus condiciones objetivas.

2. En términos productivos, la gran disputa entre el Común y la propiedad privada del conocimiento. Como bien describió Maurizio Lazzarato “El problema de la “producción intelectual” no

consiste tan sólo en formular “una ética” aplicable a los valores-verdad, sino sobre todo en encaminarse hacia una forma de producción cada vez más gratuita.” (LAZZARATO, 2004:137). El gran desafío que se presenta es que la concentración del conocimiento empieza a ser anti productiva, al punto que las empresas privadas abandonan plataformas como Microsoft por sistemas libres como Linux, como bien apunta Yann Moulier-Boutang, por reducción de costos y mejor eficiencia y control de sus dispositivos.

El capitalismo llegó a un punto que rompe su mito de que es el sistema más productivo, teniendo que invertir en sistemas de control, persecución y seguridad en contra de hackers o cualquier amenaza de liberar los monopolios de saberes que se constituyeron bajo su paradigma, actuando en contra del desarrollo científico de la sociedad y a la vez de la posibilidad real de crear alternativas a los problemas de fondo que nos afligen. Retomando la noción de que el Humanista Digital -como es acá planteado-, tiene la tarea en el Sur Global de defender la diversidad cultural analógica en el nuevo mundo digital (Vinck 2013, Fiormonte 2017), podemos percibir que ese Monopolio de la propiedad del conocimiento vincula distintos problemas tratados por los autores mencionados. La preminencia del modelo anglosajón por encima de los demás (Fiormonte, 2014) o el hecho de que las producciones sobres países del Sur en HD se dan principalmente en el Norte (Vinck 2013, Fiormonte 2017) dialogan directamente con el modelo económico en que estamos implicados. Si no hay procesos de alfabetización transmediáticas, lo que va a ser explicado posteriormente, las juventudes marginalizadas van a hacer parte de lo que estamos llamando *apartheids* sociales, y con ellas la riqueza cultural de sus sociedades van a desaparecer del ambiente digital, en una situación de conflicto similar a la que existe entre los monopolios de Monsanto en contra de las semillas criollas. En eso entra la relevancia de propuestas como esta. Buscar identificar prácticas autóctonas de sujetos sociales marginados por este modelo económico y validarlos como eje productor de conocimiento es uno de los caminos de entrar en este enfrentamiento. En el caso de este trabajo, lo hacemos desde los Memes que son una manera en la cuál la Generación # se construye. Para entender de quien estamos hablando, podemos seguir al próximo capítulo.

3.2. Generación # y los paradigmas de conciencia:

Rescatando las discusiones anteriores, necesitamos definir de qué sujeto estamos hablando cuando hablamos de juventudes urbanas. Acá las llamaremos de Generación #.

Término acuñado por Carles Feixa, la *Generación #* representa a los nacidos desde los 90s que vienen respondiendo a esa coyuntura presentada anteriormente y que responden ética, simbólica, emocionalmente y dentro de sus mismas relaciones materiales a los cambios generados por la web 2.0.

Es la generación *hiperdigitalizada*. Más allá de sentirse cómodos con el uso de las tecnologías, tienen una vida híbrida, en la cual las redes sociales son parte de su cotidianidad y construyen relaciones simbólicas igual o incluso, en ocasiones, más vitales que las desarrolladas cara a cara. Son los cyborgs de Donna Haraway, en el sentido que los dispositivos como celulares, ordenadores y tabletas ya son extensiones de su cuerpo y cada vez más la diferencia entre bytes y biología se vuelve irrelevante. (HARAWAY, 1998) Son locales, o en mejores términos, bastardos como diría Omar Rincón (2006). Si los baby boomers eran “pura sangre”, descendientes de sus culturas regionales y la Generación @ huérfana, desplazada, ahora la Generación # conoce a su madre, su espacio específico, pero a su vez la pone a dialogar con los distintos discursos y realidades de las cuales tienen acceso desde las redes sociales. El potencial de participación política y cambio de la realidad objetiva de esa población ya ha sido demostrado, por ejes conservadores o progresistas. Fueron el 15M (España), #yosoy132 (México), las Jornadas de Junio (Brasil), la Primavera Árabe, los Escualidos Venezolanos, los #PazALaCalle en Colombia, el Occupy (USA). Las redes sociales, en particular el Facebook: “Es como un patio, una plaza virtual, donde tú puedes entrar, puedes hablar” (FEIXA, 2014: 48). Hay tres grandes desafíos en el momento de plantear ese sujeto social, cada vez más el protagonista político:

1. Alienación tecnológica: Si bien los elementos tecnológicos son cada vez componentes del mismo cuerpo de esa generación, su uso es totalmente alienado, en el sentido que las grandes mayorías son analfabetas en lenguajes de programación, no entienden el funcionamiento de los metadatos y toda la arquitectura por detrás de sus experiencias cotidianas en redes, o en términos más POP, lo que hay “por detrás de la Matrix”. Eso genera riesgos concretos, pues los vuelven dependientes de los parámetros establecidos por los grandes monopolios informacionales, siendo incluso mano de obra gratuita de producción de información comercializable. Para utilizar la metáfora del Facebook como una Plaza, se toma la plaza como un espacio vital de convivencia, sin tener en cuenta quién la detiene y cuáles riesgos o límites pueden imponer.

2. Nuevos sentidos para la construcción del sí en redes. Feixa, en su Estilos de vida de los niños en la cultura digital de 2004 [revisar cita, colocar año y apellido de autor según el estilo de citación], presenta que el fenómeno de los *reality shows* era un paradigma de identificación de la juventud en la Televisión. Los 14 años desde la publicación de ese texto han demostrado una profundización a través de la existencia del prosumidor (Fernandez Planells, Figueras-Maz, 2014), la posibilidad de hacer un uso de los medios más activo y adaptable a sus gustos. Eso ha permitido el surgimiento de la generación de los youtubers como fenómeno digital que hace lo que los *reality shows* hacían a fines de los 90s y principio de los 2000. Cada vez más la representación en pantalla y en las redes se vuelven

una reivindicación de esos sujetos sociales. Sea para ganar un Me Gusta, sea como intento de influenciar la estética, política, afectiva o éticamente a los demás, la exposición pública de uno y la construcción de la Estética del Si en Red se vuelve una nueva manera de interacción social

3. Hacker vs. Hikikomori. Los cambios en las relaciones sociales han generado un cambio en la misma estructura psíquica humana. El Hikikomori es el fenómeno de la reclusión extrema, en una vida totalmente auto erótica de consumo de una realidad fantástica mantenida por universos de videojuegos, dibujos animados, etc. Ya el Hacker es un paradigma ético de la asociatividad y el uso de la falta de creencia en la autoridad para el establecimiento de nuevos significantes simbólicos comunales.

Acá entra un conjunto de problemas relevantes para nuestro análisis. Más allá de la disputa en contra del monopolio colonizador del conocimiento, al pensar propuestas de mediación de Humanidades Digitales con jóvenes, estamos discutiendo cómo esas poblaciones se van a representar como sujetos sociales, cómo ellas perciben el impacto que la vida digital presenta en su cotidianidad y la construcción misma de lazos sociales para vivir en sociedad. La tarea del Humanista Digital es, antes que nada, ética. Legitimar y establecer relaciones críticas con las distintas prácticas digitales de esta población es ayudar a construir el horizonte de sentido de la época, en que esos jóvenes sean entendidos en sus complejidades y múltiples identidades, y que puedan utilizar lo digital para reivindicar un conjunto de saberes y culturas cada vez más diversos, que nos permita apuntar para las prácticas colectivas que impidan que nos volvamos una sociedad de Hikikomoris mediados por grandes Monopolios del Conocimiento que diseminan los valores del Norte Global. Una de las tareas centrales acá es pensar la construcción dentro y afuera de las institucionalidades que legitima

3.3. Las particularidades del Sur:

Hay que entender que los ecosistemas tecnológicos de Latinoamérica son radicalmente distintos a los parámetros europeos y de Estados Unidos y por eso necesitan pensar una manera eficiente de llevar a que los sectores marginales se vuelvan “Hackers Bastardos” con capacidad de reivindicar su Auto representación en la Construcción del Si digital.

Rescatando las problemáticas presentadas anteriormente, de que el nuevo modelo económico genera nuevos apartheids sociales y un riesgo de que el monopolio controle la vida misma, ya que la Generación # y muy posiblemente las próximas son cada vez más humanos híbridos entre el análogo y digital, podemos reducir la problemática de la formación digital de las nuevas generaciones en países del Sur, a la necesidad de evitar que las grandes masas juveniles se conviertan en la basura humana echada en espacios de apartheid, a la vez que el conocimiento adquirido en ese sentido los lleve a no

reproducir a su opresor arrendador, en el entendimiento de Freire (1987) que dice que el oprimido pasa tanto tiempo viviendo bajo las consignas del opresor que lo tiene “hospedado”, reproduciendo de manera automática sus conductas y modos de vivir cuando tiene oportunidad para hacerlo. ¿Cómo romper esa lógica? El concepto de Computación Mínima, de Alex Gil (2015), puede ayudar en ese sentido. Su planteamiento es basado en la historia de un hombre que tuvo que inventarse una manera de llegar al segundo piso que quería construir en su casa, ya que no tenía espacio adentro para construir una escalera y la ley le prohibía construir afuera. El resultado es que él generó una vuelta improvisada que le ayudaba a subir desde afuera. La pregunta sería entonces si él logró o no construir su escalera. Trasladando esto a términos de tecnología, eso significa buscar las maneras más eficaces y económicas de lograr alcanzar su objetivo, buscando romper con el paradigma de “alta tecnología” y buscando recursos que son gratuitos, a la mano, y que favorezcan una propuesta más conectada con el uso de la gente. Acá podemos conectar propiamente la labor de acciones como las acá propuestas, pues en la práctica el Meme ya es la “escalera” de la Generación # expresarse política, afectivo y socialmente. Propuestas pedagógicas que puedan dialogar con eso abren camino para el fortalecimiento de identidades y proyectos colectivos que planteen problemáticas sociales como la paz. Para eso, necesitamos detenernos un poco en qué ejes pedagógicos estamos planteando.

3.4. Los tweets de Paulo Freire.

Las consideraciones tecnológicas hechas anteriormente pueden tener múltiples caminos de solución. Fiormente se ha dedicado a hablar sobre cómo pensamos el acceso a los lenguajes que no se estructuran por la lógica formal del alfabeto latino. Otros Humanistas Digitales, como Alex Gil vienen pensando en desarrollos de lenguajes y códigos de fácil acceso. Otros como Roopika Risam, Padmini Murray, Moya Bailey y Juan Saldarriaga caminan en el sentido de traer archivos no occidentales bajo sistematización y consulta. El enfoque acá, entretanto, es distinto de todos esos. La discusión se encamina a que hay que pensar alternativas educativas para que por fuera de las mismas academias los distintos colectivos humanos puedan ser sujetos de la producción de su propio saber y reproducir sus propios entendimientos de cultura. Para eso, queremos empezar con Paulo Freire.

Paulo Freire es considerado el creador de la educación popular. Uno de los hechos históricos de su trayectoria es la escritura de su Libro *Pedagogía del Oprimido* en 1968, teniendo en cuenta que acá utilizaremos como referencia la publicación postdictadura en Brasil de 1987. En ese libro, saliendo de un cierto optimismo de sus obras anteriores, Freire va a buscar construir el entendimiento de lo que es una pedagogía comprometida ética, política y pedagógicamente con los sectores oprimidos, inspirados

en su trabajo con campesinos y población marginalizada urbana primero en Pernambuco, Brasil, y después en Chile, en procesos de organización de sectores agrarios que van a impulsar la elección de Salvador Allende. Para efectos de este ensayo, se rescatarán algunos fragmentos del libro de Freire en formato “tweets” para comentar:

1. [El radical] no teme enfrentar, no teme escuchar, no teme el desvelamiento del mundo. No teme el encuentro con el pueblo. No teme el diálogo con él, de lo cual resulta el creciente saber entre ambos. No se siente dueño del tiempo, ni dueño de los hombres, ni libertador de los oprimidos. (FREIRE, 1987, p. 14)

El texto de Freire no es un mero análisis del mundo y una propuesta pedagógica, es un compromiso político, que le implicó 70 días en la cárcel y 16 años en el exilio. Para Freire, las funciones del educador y del líder social son indisociables, pues están correlacionadas.

2. Raros son los campesinos que, al ser “promovidos” a capataces, no se vuelven unos opresores de sus compañeros más duros, que sus mismos jefes (FREIRE, 1987, p. 18)

Una de las tesis centrales de Freire es la idea que todo oprimido “hospeda” a su opresor, pues su entendimiento del mundo lleva a creer que el aprendizaje es también un intento de vencer el miedo, no es algo bello y por eso emplea la metáfora del parto: dar a luz nuevos paradigmas conlleva el dolor de romper con los referentes sociales establecidos.

3. La acción política junto a los oprimidos tiene que ser, de fondo, “acción cultural” para la libertad, por esto mismo, acción con ellos. (FREIRE, 1987, p. 30)

Freire era totalmente consciente de que la cultura participativa es un eje de la transformación. En su visión, cualquier intento de hacer algo “por” alguien, así como la construcción de una narrativa lineal o persuasiva como eje educativo, pueden lograr un cambio de amo, pero no alteran la relación de opresión.

Para Freire, el diálogo es el fundamento de la educación y de la liberación. En este aspecto el educador y el líder social tienen las mismas tareas. Su función es ofrecer condiciones amorosas para la conversación en clave del cambio continuo de los dos lados del proceso. Un punto importante de destacar es la categoría oprimido. Paulo Freire en sus textos finales, como *Pedagogía de la Indignación*, obra póstuma, o *Pedagogía: Diálogo o Conflicto* se delimita claramente como gramsciano. Siendo así, podemos definir que, ya hechas las consideraciones alrededor de Hegemonía en los capítulos anteriores, “oprimido” acá es una categoría de constitución de sujeto en antagonismo a Opresores. Ella se funda en negación a las prácticas dominantes, es así una categoría de negación que

tiene como equivalentes los de abajo de Arturo Escobar (2016), los plebeyos de Garcia Linera (2012), los 99% de Occupy Wall Street, entre tantos otros nombres por los cuales es ineficaz intentar definirlos por una definición positiva, ya que su lógica discursiva es exactamente delimitar un sujeto por construir.

Ya en términos metodológicos, es importante destacar que la metodología freiriana se construye a partir de la elaboración pedagógica desde “temas generadores”. Para Freire, uno nunca enseña una “técnica”. Esa es su crítica central a los procesos de alfabetización fonéticos, en los cuales se imagina que la persona aprende a leer simplemente reproduciendo la “estructura” de la lengua. Al contrario, su visión es que el educador es quien detenta un cierto rol de conocimientos que, a través de una construcción conjunta con el educando de una lectura de mundo, termina ofreciendo la posibilidad de que este aprenda ese conjunto de saberes. En otras palabras, en lugar de intentar alfabetizar a través de la repetición de letras o de frases sin sentido que repiten una sola letra, el alfabetizador va a hablar de la realidad concreta del educando y de allá van a surgir palabras que se van enseñando. Al hablar con un constructor, palabras como cemento y ladrillo van a surgir y serán el objeto a través del cual se dará la alfabetización. Pero la idea no es solamente “diseñar” un retrato de la realidad. En eso entra el concepto “tema generador”. Para Paulo Freire, un educador tiene que estudiar cómo la realidad local de la comunidad en la que trabaja dialoga con el mundo, con su país, con su región y desde ahí construir el “tema generador”, elementos claves para la comprensión de esa realidad que es alrededor de lo que se va a construir la experiencia educativa.

Este trabajo está fundamentado en esta concepción. El tema generador es la Paz, y su construcción a través de los relatos olvidados por la guerra. Desde esa discusión se puede permitir el acercamiento a la construcción de saberes alrededor de Memes y como consecuencia de competencias transmediáticas, término que vamos a explorar en seguida.

3.5. La Alfabetización Transmedia.

Scolari es considerado uno de los grandes teóricos de acciones transmedias. Junto a Jenkins, vienen intentando consolidar ese término como el rol de acciones sociales vinculadas a integrar la participación como eje central de las nuevas prácticas comunicacionales y sociales. La gran apuesta de la investigación que culminó en el libro *Adolescentes, Medio de Comunicación y Culturas Colaborativas. Aprovechando Las Competencias Transmedia de los Jóvenes en el Aula*, que hace parte del proyecto Horizon 2020³ es plantear que los jóvenes son sujetos activos en la construcción de su

³ Horizon 2020 es una de las mayores inversiones en materia de investigación de la Unión Europea.

conocimiento y competencias. En las palabras de Scolari:

En este contexto, el alfabetismo *transmedia* se podría entender como una serie de habilidades, prácticas, prioridades, sensibilidades, estrategias de aprendizaje y formas de compartir que se desarrollan y se aplican en el contexto de las nuevas culturas participativas. Si la alfabetización tradicional se centraba en los libros o, en el caso de la alfabetización mediática, en la televisión, entonces el alfabetismo *transmedia* sitúa las redes digitales y las experiencias con los medios interactivos en el centro de su experiencia práctica y analítica. (Scolari, 2018, p. 17)

El profesor en esa concepción, entonces, deja de ser un repositorio del saber y se vuelve un dinamizador, no sólo por sus criterios éticos, sino por la dinámica de la construcción de saber, que hace imposible que él detenga la capacidad de desarrollar y repasar todas las competencias presentes en la nueva sociedad.

El estudio también demuestra cómo la educación informal, con su formato horizontal y no planeado, ha sido el eje de construcción de competencias digitales para muchos jóvenes inmersos en la cultura participativa. Una cita hecha por Scolari en la conclusión del libro sintetiza bien la búsqueda de la investigación alrededor del Alfabetización Transmedia:

[el aprendizaje conectado se produce] cuando un joven persigue algo que le apasiona o le produce un interés personal con el apoyo de amigos y de los adultos más cercanos, y eso, al mismo tiempo, le permite conectar ese aprendizaje y ese interés personal con los resultados académicos, las posibilidades profesionales y el compromiso cívico (Scolari, 2018, p. 126)

3.6. El encuentro entre la Alfabetización Transmedia y la Pedagogía del Oprimido.

En el marco de lo expuesto anteriormente, como la posibilidad de nuevos apartheid sociales, persiste la preocupación de Jenkins (2016a) alrededor de la *Participation Gap*, que se configura entre las personas que tienen acceso a los ordenadores y a la tecnología, y aquellas que no lo tienen, pues estas últimas quedan en desventaja creciente respecto al uso constante de las tecnologías. Se proponen cuatro ideas que serán útiles para construir una línea de acción e investigación en función de ello:

3.6.1. La ecología de los medios cuenta.

Hay que entender de dónde se parte respecto de los niveles y tipos de competencias y de acceso tecnológico. En los casos particulares de sectores en condiciones de exclusión, si bien no se trata de caer en la victimización de sus condiciones, hay que entender que “su escalera” es distinta y debemos

adecuarnos a cómo establecer competencias en ese marco. Experiencias como la cubana, en la utilización del aplicativo Zappia como sustituto del Internet, demuestran que hay distintas maneras de interpretar y usar las brechas tecnológicas no como fatalismo, pero sí como un dato de la realidad.

3.6.2. Antes que nada, libres y autónomos.

Los dos proyectos tienen una clave indisociable: la autonomía del sujeto. La construcción a través del amor, del respeto al conocimiento que el otro ya posee, es la preocupación transversal de ambas propuestas. Eso no significa ser condescendiente, por el contrario, es entender que la imposición de libertad no hace a alguien libre. Estas premisas que ya estaban planteadas en 1968, se vuelven aún más emergentes en la cultura participativa, pues esta autonomía del sujeto es pensado en clave de seducirlo a través de la interacción al consumo, intentado capitalizar el valor de su atención. La educación, con mayor exigencia tiene que disputar estos espacios, pues es el momento de dejar de lado las posiciones verticales y propagandísticas que no dialogan con esas realidades.

3.6.3. La apuesta ética en la técnica.

Hay una coincidencia en la expectativa de construcción de un saber centrado en el diálogo. Las respuestas no están establecidas y el tipo de conocimiento que el educando necesita para enfrentar el mundo no es ofrecido de antemano, se construye en el mismo acto educativo. Este punto es central en las dos propuestas. El diálogo con los saberes existentes, la reflexión crítica alrededor de las competencias y del mundo que nos rodea, aparecen como un eje determinante. Y, por otro lado, la preocupación de que el saber no se restrinja al conocimiento de la técnica, pero sí que su compromiso con el devenir del mundo, obligue a la construcción de una metodología que aporte más preguntas que respuestas.

3.6.4. La libertad es colectiva.

La preocupación del “opresor hospedado” de Freire dialoga con la cultura participativa. Existe un consenso sobre el hecho de que la “apropiación privada del conocimiento colectivo” restringe el desarrollo mismo de un nuevo mundo, y que debemos crear una cultura en la que ganar sea ganar juntos. Compartiendo saberes, haciendo tutoriales, conectándose a través de forúms, se puede lograr resultados más significativos.

Podemos establecer esas claves como principios para la creación de una Alfabetización *Transmedia* del Oprimido, pensándola como una composición sintagmática de las dos propuestas. Este término es un proyecto por construir. Aquí planteamos un riesgo inicial de la posibilidad de ese

acercamiento, pero que no es natural dado la distancia que existe entre las matrices teóricas de las cuales los dos pensamientos son originarios. Insurgencia 2.0 es un primer acercamiento para construcción de rutas de aprendizaje que impulsen ese campo categórico, pues aborda competencias creativas y éticas asociadas a la elección de temas generadores que tienen como objetivo la transformación objetiva de la realidad.

Para efecto de estudios posteriores y pensando en el desarrollo de este concepto, es necesario romper el paradigma de competencias, heredero de concepciones más positivistas de la educación, y avanzar hacia términos que puedan adecuarse mejor a la concepción de sujeto que implica la educación popular, como por ejemplo el concepto de potencialidades.

3.7. La necesidad de una nueva narrativa cómicomística

Además de la cuestión educacional, hay otro punto que consideramos de particular importancia para las elecciones tomadas en ese trabajo. No consideramos casual la apropiación de la comedia como elemento narrativo por parte de la Generación #, mucho menos en Nuestra América. Para intentar entender el porqué es necesario tomar esa opción como algo no marginal, acá planteamos lo que sería una narrativa cómicomística.

El pensador francés Alan Badiou, en su libro "Pequeño Manual de la Inestética" diría que el siglo XX fue el siglo de las tragedias y que la posición necesaria hoy es hacer comedia, pues es preocupante que muchos sepan representar a Esquilo, pero que pocas veces vemos a un Plutón:

No creo que la principal cuestión de nuestra época sea el horror, el sufrimiento, el destino o el desamparo. Estamos saturados de eso y, además, la fragmentación de todo eso en ideas teatrales es incesante. Solamente vemos teatro coral o de compasión. Nuestra cuestión es del coraje afirmativo, de la energía local. Apoderarse de un punto y tomarlo. Nuestra cuestión es, por lo tanto, menos las condiciones de una tragedia moderna que las condiciones para una comedia moderna. Beckett, cuyo teatro, correctamente escenificado, es hilarante, sabía de eso. Es más inquietante que no sepamos recordar a Aristófanes o Plutón de lo que es regocijarse al verificar, más de una vez, ya que sabemos da fuerza a un Esquilo. (BADIOU, p. 101⁴)

⁴ Original en Portugués: Não acho que a principal questão de nossa época seja o horror, o sofrimento, o destino ou o desamparo. Estamos saturados disso e, ademais, a fragmentação de tudo isso em idéias- teatro é incessante. Só vemos teatro coral e de compaixão. Nossa questão é a da coragem afirmativa, da energia local. Apoderar-se de um ponto e segurá-lo. Nossa questão é, portanto, menos a das condições de uma tragédia moderna do que a das condições de uma

Ese pensamiento se relaciona con toda una tradición de pensamiento latinoamericano que pasa por la influencia Soreliana de Mariátegui(1925) y se refleja en los principios de la reflexión audiovisual en nuestro continente. Destaco para eso al director brasilero Glauber Rocha, quien realiza el traslado de la tragedia al humor a través de dos manifiestos estéticos. El primero, Estética del hambre de 1965, es el grito de dolor latinoamericano por esa condición que sigue vigente en nuestra sociedad, diciendo que el hambre debía ser el motor de la producción artística contestataria y no la promotora de un pensamiento de una estética de la pena, volviendo bella la pobreza para encantar a los órganos internacionales. Pero en 1971, Glauber busca ir más allá y establece la Mística como objetivo de su arte:

La pobreza es la carga autodestructiva máxima de cada hombre y repercute psíquicamente de tal manera que este pobre se convierte en un animal de dos cabezas: una es fatalista y sumisa a la razón que lo explora como un esclavo. La otra, en la medida en que el pobre no puede explicar el absurdo de su propia pobreza, es naturalmente mística. La razón dominadora clasifica el misticismo de irracionalista y lo reprime a plomo. Para ella todo lo que es irracional debe ser destruido, sea la mística religiosa, sea la mística política. La revolución, como la posesión del hombre que lanza su vida rumbo a una idea, es el más alto astral del misticismo. Las revoluciones fracasan cuando esta posesión no es total, cuando el hombre rebelde no se libera completamente de la razón represiva, cuando los signos de lucha no se producen a un nivel de emoción estimulante y reveladora, cuando, aún accionado por la razón burguesa método e ideología se confunden a tal punto que paralizan las transacciones de la lucha. (ROCHA, 1981, p. 220).

Ese astral místico el cual plantea Glauber Rocha tiene conexión directa con el humor, revelado en sus producciones del período como *O Dragão da Maldade Contra o Santo Guerreiro*, pero también podemos plantear en términos teóricos a través del texto el Humor de Freud (1927). Como podemos observar en la cita anterior, hay una contradicción entre la mística y la razón, la última planteada en términos represivos. La irrupción mística puede ser interpretada como el momento de falla del Superego, en el cual el conjunto de memorias y deseos olvidados en nombre del ordenamiento social entran en acción pues los reglamentos ya no tienen sentido. Es la frase ya clásica de ese texto de Freud en que la comedia dice “¡Mire! ¡Aquí está el mundo, que les parece tan peligroso! ¡No pasa de un juego

comédia moderna. Beckett, cujo teatro, corretamente levado a cabo, é hilariante, sabia disso. É mais inquietante que não saiba- mos visitar Aristófanes ou Plauto do que é rejubilante verificar, mais uma vez, que sabemos dar força a Ésquilo.

de niños, digno apenas de que acerca de él se haga una burla!” (FREUD, 1927, p. 166). Desde la edad media, como bien nos presenta Bajtin (2003), el bobo, el comediante siempre estuvo intrínsecamente conectado al popular, al saber popular. Por eso, en la apropiación de las fiestas religiosas por la plebe, esta las vuelve una burla que contiene ese fundamento transgresor de la mística. La necesidad de plantearse a través del cómico en Colombia se percibe claramente por la melancolía alrededor de la imagen de Jaime Garzón. En Brasil, tenemos un conocimiento implícito de nuestra cultura que es que cuando podemos reírnos de algo es porque logramos manejar la situación. Acá en Colombia siempre se grita “a nuestros muertos ni un minuto de silencio”, pero hace falta agregarle “y muchas horas de risas y alegrías”.

Articulando con la propuesta del proyecto acá presentado, podemos pensar que la existencia mediada por nuevas narrativas digitales, en particular el Meme, pasa por la legitimación del humor y de una mística popular como estrategia de Ser a través de formatos no tradicionales de discurso. Abordaremos más adelante cuestiones particulares del carácter de los Memes, pero acá podemos adelantar que, como prácticas anónimas, con grandes ejes difusores y construcción de identidades, el Meme es una de las formas de sintetizar y hacer pequeñas “explosiones”, o “luciérnagas” (Didi-Huberman, 2009). Si pensamos los fenómenos contemporáneos del internet, como Memes o la Estética Youtuber, podemos percibir que las angustias de Badiou vienen siendo respondidas desde abajo. Los esclavos de Plutón, el elemento cómico representativo de los de abajo, hoy reivindican su propia voz a través del dominio de la pantalla, como youtuber, “memeros”, “podcasters”, etc. De manera más radical de lo que tal vez Badiou pudiera imaginar, la comedia viene comprobándose como la narrativa del siglo XXI, pero en la cual los sectores subalternos no aceptan más ser personajes de una Otra narrativa, como las mujeres en Guerra de los Sexos de Aristófanes, escritas y actuadas por hombres griegos, o los esclavos de la obra de Pluto que van a dar orígenes a los Arlechinos, Colombinas y Pierrots, personajes de la Commedia Dell’Arte que van a estructurar las personas para la comedia moderna. Los siervos, los pobres, las mujeres, los negros, los indios, y en el contexto colombiano las víctimas, pueden ser los protagonistas de sus mismas narrativas, siendo sus propios historiadores a contrapelo. La comedia, que históricamente los utilizaba como elementos de redención de la burguesía, a través de fenómenos como el Meme, les permite a través de la risa establecer sus propias cadenas significantes, operar bajo otras lógicas de sentido. Tal vez allá esté la gran clave de las nuevas narrativas: ellas se gestan ya sin el aval de los sectores legitimadores, y por eso permite que sean más místicas, populares y cómicas. Siendo así, nos permitimos decir que los Memes son herederos y constructores de una Nueva Narrativa Cómicomística. No es un evento aislado, viene del histórico de

los carnavales, de los libros de burlas, de las caricaturas, del teatro popular, de los chistes alrededor de la hoguera y tantas otras manifestaciones de la construcción correlacionada entre la mística popular y la comedia. Y no es el único hijo. Podemos poner también la estética youtuber como un ejemplo de fenómeno contemporáneo que puede ser leído en esa categoría.

3.8. El meme como construcción narrativa y educacional

El término Meme surge en el trabajo del biólogo Richard Dawkins llamado el Gen Egoísta, como un intento de plantear un “gene cultural”. Llega a ser comparado a un virus. Sería la forma de transmitir la cultura de una comunidad humana. El meme tendría tres elementos centrales:

Así, fidelidad, fecundidad y longevidad son tres características para que un meme pueda replicarse con éxito: la fidelidad tiene que ver con que un meme siga siendo reconocible después de múltiples procesos de transmisión; la fecundidad con su potencialidad o capacidad de fuerza para ser transmitido y la longevidad con su perdurabilidad en el tiempo (PINTO, 2015, p. 112).

Ya el meme digital es la apropiación del término para describir imágenes, textos, videos, GIFs compartidos en redes con sentido humorístico. Basado en los conceptos de Raul Trejo Delarbe (2006), el investigador Luis Gabriel Arango Pinto (2015) va a dar las siguientes ideas para pensar los memes de internet como un elemento que se caracteriza por su multiplicidad y multilateralidad. Es un elemento que depende de no tener “un dueño” y de estar en constante movimiento. Para conseguir esto, la libertad de los usuarios en alterarlo y apropiarse es fundamental. La gran característica pensada por ese autor es la capacidad de resignificación que posee ese tipo de narrativas. Totalmente conectada con los procesos de desafíos narrativos y procesos de entendimiento de la *Generación #* descritas anteriormente, los memes son bastardos por naturaleza. Se elige como elemento narrativo central un trazo cultural compartido por una comunidad, y de ahí introduce sus impresiones singulares, los detalles que lo apropian y resignifican. Eso dialoga con los tres componentes de un meme de Internet descritos por Limor Shifman (1974) que el sintetiza en la frase “Un grupo de ítems digitales que comparten características de contenido, forma y/o postura, en la cual se crea consciente de la existencia de los demás y es circulado, imitado y/transformado a través del internet por distintos actores”(SHIFMAN, 1974, p. 41). Acá es importante también traer algunas percepciones de la investigación de Azíria Rodríguez, 2018. Los trazos centrales que podemos encontrar en la definición de distintos autores alrededor del meme es que él es un producto colectivo, que utiliza el “remixar” y genera/ se fundamenta en identidades compartidas. Pero, al contrario de otros autores, Azíria va a

demonstrar el carácter “glocal” del Meme. Es decir, por más que el internet y los memes sean fenómenos globales, diseminados a través de la globalización, ellos tienen que ser apropiados a un sentido local para que ganen difusión. Incluso bajo el uso de la misma plantilla, es distinto un meme en Colombia que en Estados Unidos. Ningún Meme va a ser “universal”, y aunque los memes logran sobrepasar contextos regionales, lo hacen bajo una identidad colectiva específica. Eso es bastante perceptible en Memes Políticos, en los cuales la globalización ha permitido que las personas identifiquen corrientes políticas que se relacionan a nivel internacional y las significan a través de los memes. Pero igualmente, hay una comunidad de “memes marxistas”, de “memes liberales”, e incluso dentro de ellas, algunos chistes que sólo tienen sentido en espacios particulares.

En resumen, para efectos de ese trabajo proponemos la siguiente definición de Memes en Internet: un tipo de narrativa digital que utiliza la síntesis y el humor como elementos constitutivos, y que se fundamentan en la colaboración de una comunidad específica para la producción de sentido, rescatando de manera predominante elementos de la cultura popular o de un imaginario común para su producción.

Pensando ya en su relación con la educación, Luis Gabriel Arango Pinto y Douglas de Oliveira Calixto (2017), las dos bibliografías más consistentes que encontramos para la relación entre memes y educación, parecen ponerse de acuerdo en que los memes viabilizan la posibilidad de un acercamiento a las nuevas competencias *transmedia*. Luis Gabriel trabaja la idea de que hay distintas competencias que pueden ser pensadas desde el aprendizaje a través de los Memes, como las competencias digitales de Búsqueda y selección de información, edición y difusión en la red, así como competencias cognitivas de observación, análisis y síntesis y, a través de la mediación escolar, incluso capacidad de crítica social, de componentes ortográficos e valores como el Respeto.

Calixto, por su vez, ofrece algunos apuntes interesantes alrededor del uso de los memes. La primera cuestión que me parece central es el intento de abolir la idea de viralidad. Para el autor, ese es un concepto que no corresponde a la dinámica de los memes, pues implica una posición pasiva del sujeto. Sea un virus biológico, sea computacional, uno no elige tenerlo. Ya el meme implica una posición activa, sea para reeditararlo, sea para compartirlo. El meme siempre implica un nivel de identificación y pertenencia, si no, no adquiere efectividad. Los memes en internet se volvieron una manera de relacionarse con el mundo y de interpretarlo. Es un formato que autoriza pensar que pensamiento sintético no significa pensamiento superficial, pues un meme efectivo implica a la vez una capacidad lingüística específica para el humor, una comprensión del contexto para que sea reconocible y la capacidad de regenerar lazos sociales. Ya en Shifman, uno de los pioneros del estudio de los

memes en internet, se anunciaba que estos serían propulsores de una nueva cultura de participación. *Vivir y sentir en común son marcas de la vida social en el ciberespacio: solo hay meme en la interacción con el otro* (CALIXTO, 2017, p. 79).

Es importante destacar lo planteado por Aziria D. Rodriguez, 2018, que en su estudio sobre el uso político del Meme en Puerto Rico reitera el carácter comunitario de la construcción del meme, apuntando la existencia de una cadena producción compuesta por 4 tipos de actuaciones: crear, “remixar”, hacer curaduría y compartir. Eso apunta que hay un establecimiento comunitario complejo. La autora va más allá y demuestra que la inversión en tiempo y la construcción de confianza establecen un vínculo clave e intencional que permite percibir elecciones estéticas y retóricas de apropiación de elementos de una cultura para la “creolización” de prácticas y formatos no nativos, lo que se acerca a algunas conclusiones de Walter Casteñeda (2014) al considerar que una de las características fuertes del Meme es su incorporación y alusión a gestos del acto de habla en contexto digital, lo que implica decir que es exactamente la familiaridad “bastarda” que permite su eficacia.

En síntesis, el Meme trae todos los elementos de lo que estamos planteando: una nueva forma de narrar que tiene como su epicentro el humor y la mística popular, que hace parte del ecosistema tecnológico de la Generación # en países subdesarrollados y con capacidad de generar comunidad y afectar entendimientos de mundo.

3.9. Diálogo con Otros Proyectos de Humanidades Digitales

Para finalizar este capítulo, queremos relacionar este proyecto con los ya citados, demostrar acercamientos y diferencias. El proyecto más cercano es lo de Alfabetización *Transmedia* de Scolari, que ya fue explicado anteriormente. De fondo, este proyecto es la propuesta de profundización a problemáticas que fueron planteadas en su investigación y la presentación al público se presenta de manera muy similar: propuestas metodológicas para la utilización de elementos digitales en clase. La distinción es que, por cuestiones de método y prioridades investigativas, Scolari y su equipo no profundizan en ninguna práctica digital propiamente, mientras tanto este proyecto está particularmente enfocado en el Meme, con posibilidad de ampliar cierto conjunto de formulaciones para otros elementos del mundo digital que estén direccionados a la producción colectiva y humorística, como los *Youtuber*. Además, las investigaciones de Scolari están más destinadas a fortalecimiento de esa discusión en contextos formales de enseñanza, mientras tanto este proyecto, por estar fundamentado también en el pensamiento freiriano, plantea que esto tiene que superar los espacios formales y ser apropiados por organizaciones y movimientos sociales. En ese sentido, el proyecto se acerca con

ciertos elementos de Riker Bot. Este proyecto se fundamenta en la enseñanza de principios de programación para jóvenes encarcelados en Estados Unidos, para que ellos puedan desde la cárcel escribir el código y crear Bots -mensajes automatizados en Twitter-, que expresen su vida y opinión. No se relaciona propiamente con los elementos de Humor, pero tiene fuertes vínculos con el establecimiento de comunidades y generación de historias olvidadas presentadas en el subcapítulo de Nuevas Narrativas. Esa identidad es una constante con distintos proyectos del *Digital Storytelling Lab* de la Universidad de Columbia. Dentro de los proyectos investigados, los de ese laboratorio son los que más tienen una identidad alrededor de la apuesta ética, política, pedagógica de legitimar nuevas narrativas y propuestas pedagógicas para la emergencia de historias otras y nuevas relaciones comunales.

Por último, ejemplificamos a través de Data Detox una relación con el mundo del activismo digital. Data Detox es una iniciativa del proyecto investigativo Me and My Shadow, que hizo una investigación profundizada alrededor las huellas digitales. El grupo como tal es anónimo, e inclusive en los créditos del sitio web sólo dejan entrever los artistas que los ayudaron con el proyecto. Data Detox es un tutorial de 8 días para ayudarte a limpiar tus “huellas digitales”. El acercamiento con este proyecto es menor relación al tema, y más por la preocupación ética de crear tutoriales y formas alternativas de conocimiento que puedan ser compartidos de manera gratuita en internet como intento de enfrentar problemáticas presentadas en todos los subcapítulos, destacadamente en este caso la Alienación Tecnológica. Se podría citar muchos otros ejemplos, pero lo importante es destacar que lo planteado acá se está moviendo de manera autónoma, en redes y basado en la horizontalidad por diversos colectivos, laboratorios universitarios y movimientos políticos.

4. Descripción y análisis del proceso, metodologías y/o plataformas digitales utilizadas en el proyecto

El proyecto se ha presentado en 3 etapas:

1.1) La primera ha sido una búsqueda del “tono”, que ya fue descrito al principio en el planteamiento del proyecto. Al contrario de métodos más positivistas, el objeto y método no fueron definidos a priori. Se tenía una preocupación, y la experiencia vivencial sumada al intercambio con distintas colectividades permitió la definición de un camino investigativo y de formulación.

1.2) La segunda etapa ha sido la elección de la plataforma digital para presentar la formulación de esta propuesta. Se eligió utilizar *Jekyll*, un generador de páginas web estático que puede ser publicado a través de *GitHub* y que por tanto permite el acceso libre tanto al contenido, cuanto al mismo código. La apuesta en esa plataforma se dio a través del diálogo con Alex Gil, percibiendo que si el propósito es generar un tutorial sencillo, que pueda ser accesible por personas con baja banda de internet, un sitio estático es el formato ideal, pues puede ser abierto con facilidad y bajo consumo de datos. Además, eso vino de una preocupación inicial que terminó siendo subsanada con cambios fundamentales del proyecto. Un sitio estático genera menos exposición del contenido a *trolles*, pues el administrador tiene el control total. Eso es una preocupación presente a quien quiere visibilizar discursos históricamente señalados. Al final, la página terminó no conteniendo ningún material de este tipo. Dentro de *Jekyll*, se optó por la utilización de la plantilla Ed., desarrollada por Alex Gil, Susanna Alles Torrent, Terry Catapano y Johan Gillium. La propuesta de esa plantilla es tener un formato minimalista, vinculado a la propuesta de *Minimal Computing*, que permita la escritura de textos y su publicación de manera efectiva, y cuenta con la integración de otra herramienta llamada *Annotate Me*, que es un dispositivo para anotaciones y comentarios en el texto de los lectores que pueden ser compartidas a través del sitio web *hypothes.is*. Otro elemento relevante de discusión técnica del proyecto fue la elección o no de hacer un generador de Memes propios. En medio del proyecto, se llegó a crear un generador de memes incrustado basado en un código disponible gratuitamente por el MIT. Pero, manteniendo la consistencia por la apuesta del *Minimal Computing*, se decidió no crear una herramienta más cuando ya hay otras herramientas gratuitas que son lo suficientemente efectivas, como *Meme Generator* y *Make a Meme*, siendo que la primera ya contiene una APP relativamente pequeña, 11 mb, que permite la creación de memes offline. (puede ser visto en: <https://jgrrtalmeida.github.io/insurgencia2punto0/>)

1.3) En intento fracasado de realización de talleres de pilotajes, que va a ser analizado en seguida como enseñanza de los límites de ese proyecto.

4.1. Análisis del Fracaso: El problema de la implementación de los talleres

En el intento inicial del proyecto, no logramos hacer un taller de pilotaje del prototipo. Entre la fecha del 30 de septiembre de 2018 y 22 de Octubre, tuvimos 5 cancelaciones. En la misma época, el autor tuvo la posibilidad de dictar dos escuelas de Comunicación, una para FENSUAGRO y otra para la Juventud Rebelde, atender asesorías de 16 asociaciones de base en Bosa en desarrollo de imagen, recibir una invitación para talleres de comunicación por los mismos grupos que le cancelaron el pilotaje, ser invitado para la creación de dos diplomados alrededor de comunicación, juventudes y redes sociales y contratado para dictar clases a profesores de un Diplomado de Rutas de Paz de la Javeriana. La pregunta que se generó entonces fue: Si hay una alta demanda de discusiones vinculadas a las reflexiones formuladas desde el desarrollo de esa tesis, ¿Por qué el nivel de desinterés en la participación en ese taller? En lugar de seguir insistiendo en la ejecución del taller, se nos ocurrió que, conscientes de que el fracaso también es un elemento de análisis, hemos decidido detenernos en eso.

Ya al principio del proyecto, en el 2017, el autor buscó insistentemente colectivos de profesores para tener vínculo directo con escuelas. Las realidades de esos colectivos, como elecciones sindicales, impedían la posibilidad de desarrollo junto a ellos. El único que lo aceptó fue William Javier, que permitió el proceso ya descrito para la composición del prototipo. Bajo la elección de buscar personas que no conocían el proceso anterior, se optó por no seguir el trabajo en la escuela de William Javier, lo que implicó la búsqueda de otros aliados para el proyecto. La colectividad que lo aceptó fue la Juventud Rebelde de Colombia, que nos puso a disposición uno de sus procesos en Engativá. Hubo un primer cancelamiento. En seguida se cancelaron dos intentos de redefinir fechas, decidiendo hacerlo en el marco del paro estudiantil. Por la cantidad de tareas asignadas en ese paro, los estudiantes tampoco tuvieron tiempo de hacerlo. A su vez, se hizo un intento con Bosa se Viste de Fiesta, que también cancelaron a última hora.

El prototipo fue diseñado idealmente para hacer parte de la Cátedra de Paz y después se propuso en desarrollar talleres, dado la poca adhesión de profesores, a estudiantes y jóvenes barriales en contexto de aprendizaje informal. Comparando con los casos exitosos y ejecutados de las Escuelas de Comunicaciones y del trabajo en Bosa, podemos notar 3 diferencias notables entre los procesos:

1. Los talleres para el proyecto Insurgencia 2.0 surgieron de la demanda del investigador en su proceso de desarrollo investigativo, mientras que los espacios exitosos se dieron por demandas específicas de las organizaciones sociales implicadas.
2. Los convocantes de los procesos exitosos lo hicieron en una perspectiva clara de construcción

organizativa. Los saberes *transmediáticos* movilizados tenían sentido en un plan más amplio del desarrollo de proyectos.

3. Dos de los tres proyectos que se lograron ejecutar pagaron al autor por sus clases, lo que generaba otro nivel de compromiso entre las partes implicadas.

Las mismas características estuvieron presentes en el trabajo en el Espacio Territorial de Capacitación y Reinserción (ETCR) –antes Zona Veredal Transitoria de Normalización (ZVTN)-, de la Elvira, citado en momentos anteriores del texto. Vinculando eso con las conclusiones del panorama ya presentado por Carlos Scolari (2018) podemos llegar a algunas conclusiones alrededor de proyectos como ese:

1. La experiencia planteada acá apunta que la necesidad de un aprendizaje significativo, como planteaba Freire, sigue siendo vigente. Carlos Scolari demostró en sus estudios que los jóvenes aprenden saberes transmediáticos a través de retos concretos de la sociedad en redes, como la necesidad de destacarse en videojuegos, de construir su imagen en el mundo virtual, de interactuar con sus amigos, etc. Podemos apuntar, con necesidad de estudios posteriores, que colectividades sociales, en ese caso políticas, sirven de mediadoras de significación para aprendizaje de esos saberes, dado que la participación de colectividades les demanda que accedan a la lógica de “marcas de amor” y por lo tanto que sus actores aprendan las “reglas del juego”. El error de ese proyecto fue concentrarse en una oferta a esas organizaciones que ellos no la sienten.

2. El desinterés en los talleres en comparación con los saberes desarrollados en los otros procesos confirma que el Meme es la herramienta narrativa más accesible y nativa de las juventudes. Arriesgamos afirmar que nuestro error fue, por no lograr hacer el proceso al interior de una cátedra de paz, direccionar la invitación al Taller de cómo hacer Memes, lo que es lo contrario de lo que motiva la elección de esa herramienta narrativa. En concordancia con la literatura revisada, nuestro fracaso permite apuntar que el Meme no necesita ser aprendido, más bien sirve de elemento de mediación de otros saberes.

3. La paz, en la experiencia del autor, viene perdiendo interés. Al principio de la elaboración de ese proyecto, en 2017, varios caminos estaban abiertos para abordar esa temática. Ya al final, colectivos actuantes por el proceso de paz ya no se apuntaban a ese tipo de experiencia.

4. Consideramos que parte de la dificultad para la implementación se debe a la falta de respaldo de una institución que validara ese proceso. Los diálogos fueron realizados entre el investigador y personas que conocía por relaciones laborales, investigativas o políticas. En ningún momento hubo la

apertura de la Universidad de Los Andes o de otra institución para colaborar en el desarrollo de ese tipo de proyecto. Consideramos que, dado los estigmas sociales en la academia y principalmente en las escuelas de temas “poco serios” como el Meme, en relación a la labor de Humanistas Digitales es necesario un respaldo sistemático de las instituciones. Es importante destacar que ese último punto sólo tiene sentido por ser un proyecto desarrollado al interior de una maestría. En otros contextos que no se necesitara todas las validaciones y tiempos impuestos por la lógica académica, eso podría ser un punto irrelevante.

4.2. Análisis de la implantación técnica: La importancia en dar continuidad a la Computación Mínima.

El desarrollo del sitio web estático a través de *Jekyll* fue menos importante que las reflexiones necesarias para llegar a eso. Incluso, tal vez la conclusión del prototipo es que él es inútil. Los imperativos de desarrollo de un material digital para la conclusión de la Maestría obligaron que se cargara su existencia, pero lo podemos excluir totalmente y mantener solamente la metodología y los principios acá planteados para la elaboración de nuevas rutas de aprendizaje. Dado toda la experiencia vivida, podemos pensar que pensar la Computación Mínima pasa por el mismo proceso que Mario de Andrade (1925) describió en la creación de la Poesía Moderna. En la introducción del libro *A Escrava que Não Era Isaura*, él nos cuenta una parábola de la esclava Ararat, la cual vivía en la cima de un monte, y cada generación desde Adán subía a ese monte y le metía una pieza de ropa sin sacar las que ya estaban. Un bello día un vagabundo decidió subir a ese monte, y en lugar de admirar tantas ropas, prefirió desnudarla, conociendo la mujer por detrás de todas esas ropas. Esa historia sirve de metáfora para el intento que los poetas modernos tuvieron de desnudar la poesía de todas sus reglas, parámetros y floreos.

El intento técnico que pasamos en ese proyecto fue similar. La búsqueda del componente narrativo de la Generación # nos obligó a desnudarnos de las pretensiones de la “alta tecnología”, de los códigos complejos, de las cámaras profesionales, de distintos procesos para pensar cuál era el núcleo duro que estábamos buscando, cuál era “nuestra escalera”. Ese proceso, más allá del resultado en sí, que verdaderamente no es lo importante en la construcción del conocimiento, nos permitió percibir una ruta para el desarrollo de procesos de aprendizaje fundamentados en el principio de la computación mínima para Humanidades Digitales. Podemos definirlo como la cultura de la reciclaje y “cacharreo”. De fondo, lo que propusimos acá es un proceso de colecta de prácticas existentes en la sociedad, elaboración de valores y construcción de contradicción entre los valores y prácticas para proponer un horizonte posible de elaboración. Conectemos con el proyecto para que eso se haga más

comprensible.

La búsqueda siempre fue establecer diálogo con juventudes alrededor de una temática considerada importante, en ese sentido, la paz. Al percibir que proponer la temática y la forma de abordaje era demasiado prepotente, empezamos a observar qué ya hacían esos jóvenes y nos deparamos con el Meme. Siendo así, propusimos un reciclaje de esa práctica para otro contexto. A su vez, al hacer esa propuesta, necesitábamos en donde reciclar. Como recicladores, “cacharreamos” la mejor manera: intentamos crear un generador de Meme, pensamos en cómo articular con discursos de actores de guerra, propusimos métodos de organización de la información. Al fin, percibimos que la mejor manera después de un cacharreo es observar lo mejor ya hecho y también reciclarlo. Así, nos apropiamos de los avances de Alex Gil con el .Ed para divulgar la metodología en una plataforma de libre acceso con bajo consumo de datos. Decidimos que no se debería crear otras herramientas para generar memes, y sí apoyar herramientas ya existentes. Nuestra creación fue la recolección. Las prácticas de los jóvenes con las herramientas desarrolladas con base en los principios que defendemos mediado por una pretensión desnuda de ver el problema como tal y no de cómo llenarlo con más de una ropa. Como un prototipo fracasado, pues no se pudo pilotear, ese proyecto deja desde sus limitantes enseñanzas de la necesidad de pensar cómo hacer ese tipo de proceso en grupo, de manera que esa conexión y reciclaje se dé no por la voluntad externa de un investigador, sino a través de los mismos actores implicados en un proceso de construcción colectiva. Además, podemos dejar la duda de si, debido a la institucionalidad del proyecto, no fuimos totalmente radicales en nuestras premisas al intentar montar un sitio web en lugar de un Meme o otra estrategia para divulgar esa metodología. Haciendo esa autocrítica, podemos sistematizar cuál es la función del Humanista Digital en la óptica que construimos hasta acá, lo que es la temática de nuestra conclusión.

5. Conclusiones

Podemos decir que la apuesta en ese trabajo fue más procesual, alrededor de la labor de Humanista Digital, que enfocada propiamente en el producto. Fue un camino tortuoso, que debido al compromiso del intento de construcción colectiva se ha visto frustrado desde el principio. La limitante de tiempo no ha permitido explorar ciertos niveles de la complejidad de lo descubierto, lo que hace necesario un salto investigativo para una situación en que un respaldo de un proceso más largo y con mejor apoyo institucional pueda reflejar cuestiones pendientes de ese trabajo, entre ellas:

1. ¿Cuál es el papel de las colectividades sociales para la construcción de espacios de aprendizajes significativos de saberes *transmediáticos*?
2. ¿Cómo los valores formulados dialogan en un proceso de construcción de aprendizaje continuo?

Creemos que la discusión de Pedagogía *Transmedia* del Oprimido tiene la posibilidad de alzar otros espacios más allá de esa tesis, lo que ya viene siendo comprobado por la buena recepción del término en Conferencias Internacionales como la III Bienal de la Juventud, realizada en Manizales-Colombia, y el II Coloquio Internacional Paulo Freire, realizado en Barranquilla, ambos eventos donde se presentaron avances de lo propuesto en ese trabajo. Pero lo fundamental de la conclusión de ese trabajo está, para nosotros, en la propuesta de Humanidades Digitales que subyace a ese texto. Creemos que los fracasos e impedimentos en el camino no impiden que ese trabajo ofrezca elementos para pensar una forma de hacer Humanidades Digitales en el Sur Global.

Podemos concluir que un modelo propuesto acá es de un Humanista Digital Reciclador. O sea, un Humanista Digital que conoce el ecosistema en el cual está inserto, decide preservar elementos de él, y actúa como puente entre este material con recursos que permiten su diálogo y legitimación teórica y social, ya sea por los canales institucionales a los cuales logra vincular, o por la labor investigativa de reconocer esos procesos. Como muchos procesos de reciclaje, no siempre el producto final sale como lo ideado, y encontrar el tono para que lo reciclado tenga vigencia, aún es una gran labor. Pero eso no elimina la vigencia del proceso como combate a las tendencias de eliminación de ecosistemas existentes y junto a ellos la “fauna” de personas que sin estos ecosistemas y sin un trámite adecuado van a tener su existencia física amenazada. Seguramente ese proceso deja muchas más preguntas y pistas sobre cuáles serían unas respuestas efectivas, tal vez ese sea la actual labor del Humanista Digital *sudaca*: vivir la contradicción de encontrar su propia voz y arriesgarse en elaborar procesos propios para que, como diría Becket en Pioravante Marche, de fracaso en fracaso, fracasar mejor. Los

elementos planteados por esa investigación permiten percibir que hay algunos componentes determinantes para “un fracaso mejor”. Proponemos, a término de conclusión, un decálogo de elementos que, desde la investigación propuesta acá, definimos como categorías para ese Humanista Digital Reciclador e investigaciones posteriores em Pedagogía *Transmedia* del Oprimido:

1. El Humanista Digital Reciclador está inserto en el Capitalismo Cognitivo. Como tal, su tarea es apoyar la reconstrucción y validación de sentido de los sujetos sociales que, dado las dinámicas defendidas en nuestro texto, son a priori “réfugiados” sociales y económicos. Así como el reciclador transforma lo que era tomado por los consumidores más ricos como basurero y lo media para hacer mercancía o arte, tal cual tiene que hacer el Humanista Digital en el Sur Global.

2. Eso pasa por comprender las potencialidades y creaciones más originales de los sectores subalternos. A título de ese trabajo, destacamos las Narrativas CómicoMísticas como una de ellas. En nuestro entendimiento, esa clave entre la mística popular y la comedia es un eje estructurante de las prácticas narrativas de los sujetos propuestos, y hay una tarea en legitimar ese eje. Nuestro fracaso con los talleres apunta que esa legitimación pasa menos en el trabajo con los mismos actores que la producen, y mucho más en el trabajo al interior de instituciones, principalmente educativas, para que generen condiciones de reconocimiento de esas prácticas y garanticen el debido espacio para su difusión.

3. El aspecto de pensar esas tareas en alianza con la importancia de la articulación con organizaciones sociales y políticas es emergente y queda como un punto para investigaciones posteriores de aquellos que quieran dar continuidad a ese tipo de trabajos.

4. Para ganar forma, es necesario combinar los principios de la Pedagogía *Transmedia* del Oprimido con sistematizaciones de experiencias vinculadas a esos principios. Dado las necesidades de restricción de análisis por tiempo y delimitación de objeto, queda pendiente pensar otras posibles articulaciones para ese término.

5. Para avanzar en los estudios de una Pedagogía *Transmedia* del Oprimido, es necesario también avanzar en una redefinición terminológica de lo planteado por Scolari en su investigación alrededor de Alfabetización *Transmedia*, pues la terminología empleada dialoga con corrientes educativas distintas a las Pedagogías Críticas. El término más problemático es competencia, que está vinculado a una lógica productivista y de resultados. Durante la investigación, nos encontramos con posibles términos que podrían adecuarse mejor, como saberes, o aún *compertencia* (LUNA, 2002), que hasta el momento parece lo más adecuado. El otro debate que se hará necesario es con los términos Alfabetización y

Pedagogía. Venimos negando el uso de Alfabetización, pues ese presupone que existe personas analfabetas, en el sentido de que no detienen ningún conocimiento alrededor del tema, lo que el mismo estudio de Scolari viene a negar. Pero a su vez, el término Pedagogía es aún insuficiente, pues su origen etimológica refiere a niños y niñas, lo que no son los sujetos más apropiados a esa propuesta. Se necesitará un trabajo más profundo, a lo cual se sumen más investigaciones y diálogos con otros contextos para poder volverse una teoría mejor fundamentada en lugar de apenas un concepto.

6. Es necesario buscar un mejor diálogo entre la función del Humanista Digital Reciclador y el Educador *Transmedia* del Oprimido. Una de las implicaciones de lo que estamos planteando acá es que, así como ya hay un debate antiguo en el campo de la Educación en que no debe haber distinción entre la labor del educador y el investigador, uno de los desafíos a pensar es que, en ámbitos institucionales, todos y todas los docentes deban ser en alguna medida un Humanista Digital Reciclador, pues un paradigma que debemos romper, en situaciones como las del Sur Global, es el de la especialización excesiva.

7. Rescatando el punto anterior, uno de los desafíos de las Humanidades Digitales en el Sur Global es definir lo que es, si un área del conocimiento asociado a un conjunto de profesiones o una labor de un especialista. Los caminos que construimos hasta acá nos llevan a pensar que las Humanidades Digitales son un campo del conocimiento que, en el caso del Sur Global, debe servir de referencia para que educadores y humanistas en general piensen sus prácticas y logren dialogarlas con las demandas del Capitalismo Cognitivo y con las nuevas Generaciones, desde la # hasta las que vendrán. Una amiga Trabajadora Social una vez me dijo que su profesión era la única que sueña acabar, pues ella surge con el objetivo de sanar inequidades. Podemos pensar que los Humanistas Digitales, al menos los Recicladores, sufren de la misma forma. Su función tiene sentido mientras haya una desarticulación entre espacios institucionales, las nuevas subjetividades generadas por mediación digital y los ecosistemas de uso *transmedia*. Una vez que los propios sujetos sean capaces de apropiarse de esos conocimientos y producir, ocupando a su vez espacios institucionales, esa mediación se hace irrelevante.

8. Los componentes acá descritos en los Memes apuntan una tendencia que debe ser más explorada. Los estudios de Scolari traen que las nuevas generaciones vienen migrando del Facebook al Instagram. Somos una sociedad cada vez más imagética y que busca a cada día mejores síntesis. Esa investigación intentó contribuir en contra de los estigmas a esas maneras de comunicar, pero toca avanzar más en las implicaciones de esa tendencia.

9. Un punto que atraviesa todo el trabajo y que por cuestiones de reducción de temas no pudo ser explorado es la cuestión de Propiedad Intelectual. Para estudios posteriores, es necesario vincular cómo lo que venimos llamando de ética hacker se concreta en las relaciones de enfrentarse a la concentración de los medios. Un ejemplo concreto de la implicación de esa cuestión a ese tipo de trabajo es que *GitHub*, la plataforma en la cual montamos todo el sitio web, fue comprada por Microsoft en el transcurso de ese trabajo. Eso nos confirma la tendencia al monopolio del Saber en el marco del Capitalismo Cognitivo, y es un peligro que aún queda sin respuesta.

10. Por último, la apuesta en volver este estudio la teorización de un relato de experiencia también sale de una apuesta alrededor de la construcción del conocimiento. En lugar de los aviones, me gusta mirar los pajaritos en el patio, decía el poeta brasileño Manuel de Barros. Una tarea es no olvidar las “Humanidades” en nombre de los “Digitales”. La vivencia singular de los individuos en la construcción digital, las percepciones, los valores que están presentes son tan válidos como elementos de análisis para este campo como los “datos”. Si perdemos eso de nuestra perspectiva, podemos transformar es área del conocimiento en un campo muy sistemático, pero poco interpretativo. Tal vez la gran conclusión de ese trabajo es que, por más Cyborg que nos volvamos, y por extensiones e hibridaciones entre análogo y digital que vivamos, seguimos siendo humanos, radicalmente humanos.

Referencias bibliográficas

- ANDRADE, M. (1925). A Escrava que não era Isaura. Acceso en Octubre 22, 2018. <http://www.letras.ufmg.br/padrao_cms/documentos/profs/sergioalcides/AndradeEscrava.pdf>
- ARANGO, Pinto L.G.(2018), Experiencia en el uso de los memes como estrategia didáctica en el aula,. Acceso en Agosto 8, 2018. <<https://www.oei.es/historico/congreso2014/memoriactei/1513.pdf>>
- BADIOU, Alain. (2002) Pequeno Manual de Inestética. Estação Liberdade
- BAJTIN, Mikhail (2003) La Cultura Popular en la Edad Media y El Renacimiento, El Contexto de Francois Rebelais. Alianza Editorial, España.
- BECKETT, Samuel. (1988) Pioravante Marche. Editora Gradiva, Portugal.
- BENJAMIN, Walter. (2012) Magia e Técnica, Arte e Política. Ensaio Sobre Literatura e História da Cultura - Volume 1. Série Obras Escolhidas*. Brasiliense.
- BAILÉN, Amparo Huertas, FIGUERA-MAZ, Mònica. (2018) Audiencias juveniles y cultura digital. Acceso en febrero 6, <<http://incom.uab.es/download/>>
- BROADBENT, Stefana, LOBET-MARIS, Claire. (2009) Towards a Grey Ecology. In The Onlife Manifesto. Being Human in a Hyperconnected Era. Acceso en junio 18, 2018. <<https://www.springer.com/gb/book/9783319040929>>
- BLONDEAU, Olivier, CORSANI, Antonella, DYER-WHITEFORD, Nick, KYROU, Ariel, LAZARRATO, Maurizio, MOULER-BOUTANG, Yann ,RULLANI, Enzo, VARCELLONE, Carlo. (2004) Capitalismo Cognitivo, propiedad intelectual y creación Colectiva. Madrid: España. Traficantes de Sueños
- CALIXTO, Douglas de Oliveira. (2017) Memes na internet: Entrelaçamentos entre Educomunicação, cibercultura e a “zoeira” de estudantes nas redes sociais. Acceso en Agosto 8, 2018 <<http://www.teses.usp.br/teses/disponiveis/27/27154/tde-01112017-102256/pt-br.php>>
- CASTAÑEDA, Walter M., Los memes como modelo comunicativo verbal de mensajes visuales, in Revista KEPES Año 12 No. 11 enero-junio 2015, p. 9-33.
- ERREJON, I. (2011). “Evo Pueblo. La Construcción hegemónica del MAS en Bolivia” en Errejon, I. y Serrano, A. (eds.) Del asalto a la transformación del Estado en Bolivia. P. 111 – 141. Barcelona: Viejo Topo, 2011.

ERREJON I. y CANELAS M. (2012) ¿Patria de los indios o los indios por la Patria? Un análisis discursivo de las articulaciones de la identidad política “oficialista”. Disponible en: <http://www.aecpa.es/uploads/files/modules/congress/10/papers/281.pdf>. Acceso en 24/04/2016

FEIXA, Carles. Estilo de vida de los niños en la cultura digital. Acceso en febrero 6,

FEIXA, Carles. Estilo de vida de los niños en la cultura digital. Acceso en febrero 6, 2018. <http://www.portaluchile.uchile.cl/documentos/estilos-de-vida-de-los-ninos-en-la-cultura-digital-carles-feixas-pampols_61549_6_3917.pdf>

FERNANDEZ-PLANELLAS, Ariadna, FIGUERA-MAZ, Mónica. La Televisión e Internet Hoy: Usos y consumos en el tiempo libre de jóvenes de Barcelona y Lima. Acceso en febrero 6, 2018.

<<https://icono14.net/ojs/index.php/icono14/article/view/200>>

FIORMONTE, Domenico, Towards a Cultural Critique of the Digital Humanities. Acceso en Octubre 22, 2018. <http://www.cceh.uni-koeln.de/files/Fiormonte_0.pdf>

FIORMONTE, Domenico (2014). Digital Humanities from a Global Perspective. Acceso en Octubre 22, 2018. <http://www.ispf-lab.cnr.it/2014_203.pdf>

FREIRE, Paulo. Pedagogia do oprimido. (1987) São Pulo, Brasil: Paz e Terra.

FREIRE, Paulo. Extensão ou Comunicação? (1983) Rio de Janeiro, Brasil: Paz e Terra. FREUD, S. Análise terminável e interminável. In s. freud, Obras Completas (Vol. 23, pp. 239-287). Imago. 1980 .

GALEANO, Eduardo (1989). Libro de los Abrazos. Acceso en 27 de Octubre, 2018 <http://resistir.info/livros/galeano_el_libro_de_los_abrazos.pdf>

GIL, Alex. “The User, the Learner and the Machines We Make · Minimal Computing.” Acceso en Enero 30, 2017.

<<http://go-dh.github.io/mincomp/thoughts/2015/05/21/user-vs-learner/>>

HARAWAY, Donna, “A Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century,” in Simians, Cyborgs, and Women: The Reinvention of Nature (1991)

New York, Estados Unidos: Routledge, pp. 149-181.

JENKINS, Henry, CLINTON, Katie, PORUSHOTMA, Ravi, ROBISON, Alice J. (2006). Confronting the Challenges of participatory Culture: Media Education for the 21st Century.

Acceso en Junio 18, 2018.

<https://www.macfound.org/media/article_pdfs/JENKINS_WHITE_PAPER.PDF>

JENKINS, Henry (2006a) *Convergence Culture*, la cultura de la convergencia em los medios de comunicación. Barcelona, España: Paidós Ibérica S.A.

LACLAU, E. y MOUFFE, C. (2001) *Hegemony and Socialist Strategy: Towards a Radical Democratic Politics*. London: Verso.

LACLAU, E. (2005). *La razón populista*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

_____. (2009). *Populismo. ¿Qué nos dice el nombre?* En F. Panizza (Comp.), *El populismo como espejo de la democracia* (pp. 51-71). Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica._

_____., *O Retorno do “Povo”*: Razão Populista, Antagonismo e Identidades Coletivas. Disponible en <http://periodicos.ufpb.br/ojs/index.php/politicaetrabalho/article/view/6583/0>>. Acceso em: 12/11/2015

LINERA, Alvaro Garcia. (2011). *Las contradicciones Creativas de la Revolución*. La Paz: Vicepresidencia de Bolivia.

LUNA, Jaime Martinez (2002). *Comunalidad y Autonomía*. Disponible en http://era-mx.org/Estudios_y_proyectos/RecupBosq/Comunalidad_y_Autonomia.pdf> Acceso en Noviembre 2, 2018

MCLUHAN, Marshall, *The Medium is the Massge*. Acceso en Febrero 6, 2017.

<http://web.mit.edu/allanmc/www/mcluhan.mediummessage.pdf>>

MOULIER-BOUTANG, Yann. (2011). *Cognitive Capitalism*. Malden, Estados Unidos: Polity Press

OSSA, Carlos. *El Ego Explotado* (2016), *Capitalismo Cognitivo y Precarización de la Creatividad*. Santiago, Chile.

PRESNER, Todd, etc. (2009). *Digital Humanities Manifesto 2.0*. Acceso en Noviembre 2, 2018. <http://www.toddpresner.com/?p=7>>

RECUERO, Raquel da Cunha. *Memes em Weblogs: proposta de uma taxonomia*. Acceso en Agosto 6, 2018. <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/3411>>

RINCÓN, Omar. “LO POPULAR EN LA COMUNICACIÓN: <CULTURAS BASTARDAS + CIUDADANÍAS CELEBRITIES>.” In **LA COMUNICACIÓN EN **MUTACIÓN [Remix de Discursos]**, (2015) C3 FES, Bogotá, Colombia.

ROCHA, Glauber. (1981). *La Estética del Sueño*. Acceso en Agosto 6, 2018 <http://tierraentrance.miradas.net/2013/11/ensayos/la-estetica-del-sueno.html>>

RODRÍGUEZ, Aziria D. (2018), *Seizing the Memes of Production: Political memes In Puerto Rico and*

the Puerto Rican Diaspora. Acceso em Agosto 6, 2018 <<https://cmsw.mit.edu/puerto-rico-seizing-memes-production/>>

SCOLARI, Carlos A. (ORG.), ADOLESCENTES, MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y CULTURAS COLABORATIVAS. APROVECHANDO LAS COMPETENCIAS TRANSMEDIA DE LOS JÓVENES EN AULA. Acceso en Junio 18, 2018. <<https://repositori.upf.edu/>>

SHIFMAN, Limor, 1974, Memes in Digital Culture. Massachusetts, Estados Unidos: MIT Press.

VINCK, Domenique (2013), Las culturas y humanidades digitales como nuevo desafío para el desarrollo de la ciencia y la tecnología en América Latina. Acceso en Octubre, 23, 2018 <<http://www.scielo.org.co/pdf/unih/n76/n76a04.pdf>>

ŽIŽEK, Slavoj(2010), Como Ler Lacan – São Paulo, Zahar.

_____.(2011)Em Defesa das Causas Perdidas – São Paulo, Boitempo.

_____. (2008) A visão em paralaxe. São Paulo: Boitempo.

_____. (2013) Menos que nada, a Sombra da Dialética em Hegel. São Paulo, Boitempo.

_____. The parallax view: Karatani's transcritique on Kant and Hegel. Disponible

en: <<https://newleftreview.org/II/25/slavoj-zizek-the-parallax-view>>. Acceso en: 07/04/2014