



UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA
FACULTAD DE PERIODISMO Y COMUNICACIÓN SOCIAL

MAESTRÍA EN COMUNICACIÓN Y EDUCACIÓN

COHORTE 2013

TRABAJO DE INTEGRACIÓN FINAL

INTERPELACIÓN Y RECONOCIMIENTO DE LA CULTURA

MEDIÁTICA EN LA CONVERGENCIA DIGITAL PÚBLICA INFANTIL:

**Nuevos sentidos político-estratégicos del campo Comunicación/Educación para
ampliar horizontes de significación en la era de la onda cuadrada**

<http://www.ondacuadrada.com/>¹

Candidata: Carolina Di Palma

Directora: Mariana Speroni (UNLP)

Mayo 2017

¹Esta tesis tiene también un formato hipermedial que adjunta todos los anexos en un repositorio de contenidos digital creado especialmente para este trabajo: Di Palma, Carolina, 2017, *Onda cuadrada*, (on line), accesado 1 diciembre de 2016, disponible en <http://www.ondacuadrada.com>

INDICE

AGRADECIMIENTOS.....	5
RESUMEN.....	8
PRESENTACIÓN.....	9
1. POCISIONARSE EN PLENA TRANSFORMACIÓN HISTÓRICA	
1.1. Diálogos.....	13
2. INVENTAR DURANTE EL VIAJE.....	50
2.1 ANDAR	
2.1.1 Primer momento: mirada y escucha para posicionarnos.....	50
2.1.2 Segundo momento: partir de <i>Pakapaka</i> audiovisual.....	52
2.1.3 Tercer momento: ir hacia a <i>Pakapaka</i> virtual.....	54
2.1.4 Cuarto momento: para jugar, nuevos juegos y juguetes.....	56
2.1.5 Quinto momento: a la escucha de la interactividad.....	58
2.2 PARAR	
2.2.1. Primer parada del viaje: Referencias.....	59
2.2.1.1. Portales de contenidos web	
2.2.1.2 Minisitios	
2.2.1.3 Juegos	
2.2.1.4 Familias y docentes	
2.2.2. Segunda parada del viaje: las características en común.....	62
2.2.3 Tercera parada del viaje: qué dejamos afuera para comenzar.....	65
2.2.3.1. Redes sociales: nuevas formas de sociabilidad	
2.2.3.2. Instalaciones interactivas: inspiraciones	
2.2.3.3. <i>Fun fiction</i> : dar una nueva versión	
2.2.3.4. Sandboxes: videojuegos abiertos	
2.2.3.5. Aplicaciones e e-books o cuentos interactivos: continuará	
2.2.4 Cuarta parada del viaje: Indagar sobre otras investigaciones sobre usabilidad de internet por edades.....	70
2.3. HACER	
2.3.1 Planificación, proyección e implementación: Producción Año 2010 Pre-sitio junto al lanzamiento canal.....	72
2.3.2 Planificación, proyección e implementación: Producciones 2011 a 2014 de Portales PKPK y Ronda Pkpk.....	73
2.3.2.1 Portal: estructura de contenidos	

2.3.3. Planificación, proyección e implementación: Producciones 2011 a 2014 de Portal de contenidos para adultos, familias y docentes.....	82
2.3.4 El aquí y ahora de <i>Pakapaka</i> virtual 2016.....	83
2.4. CONTINÚA EL VIAJE	
2.4.1. Un proyecto interpelador ¿Hacia dónde?.....	83
2.4.2 Lo común de la producción colaborativa.....	85
2.5. NOS BAJAMOS DEL TREN PARA ESTIRAR LAS PIERNAS	
2.5.1. Sueños, deseos, proyectos y futuros derechos.....	85
3. ESCUCHAR Y RECONOCER.....	87
3.1. ANDAR	
3.1.1. Primera parada: Remixar los métodos.....	87
3.1.2 Desde donde ubicarnos para remixar los métodos.....	88
3.1.2.1 Nuestro recorte.....	91
3.2 PARADAS	
3.2.1. Interrupción para pensar la Escuela Benito Nazar.....	94
3.2.2. Interrupción para pensar la Escuela 3 de Virreyes.....	96
3.2.3. Escuchar el desvío.....	101
3.2.4. En la nube: Hacé Volar.....	101
3.2.5. Sobrevuelo: producción de sentido común y mercado.....	103
3.2.6. A volar: la invención y lo que desborda.....	110
3.3. PAUSE	
Primeras aproximaciones al campo	112
4. DETENERSE ANTE EL DESVÍO: DESDOBLAMIENTOS Y DIVIDUALES EN LA ERA DE LA ONDA CUADRADA.....	115
4.1 NUEVOS PROCESOS DE SUBJETIVACION	
4.1.1. Mi vida en primer y segundo plano.....	115
4.1.2. ¿Informarse o informarnos?.....	117
4.1.3 ¿Qué es Youtube?.....	119
4.1.4. ¿Qué son los <i>youtubers</i> ?.....	120
4.2. DIAGRAMA DE FUERZAS DEL CAPITALISMO DE FICCION Y LA PRODUCCION DE LA VIDA	121
4.2.1. Los <i>youtubers</i> no son actores, simulan ser ellos mismos o proponen una identidad que es un oxímoron.....	127

4.2.2. Imagen, imaginar, imaginarse, imagen de marca.....	128
4.3. BREVE GENEALOGIA DE LA CONSTRUCCION IDENTITARIA MOEDERNA	
4.3.1 El yo moderno, antecedentes: la narración de sí.....	132
4.3.2. Biografía o la grafía de una vida.....	133
4.3.3. Autobiografía, espacio autobiográfico, cronotopo, pacto autobiográfico y autobiografía como desfiguración.....	134
4.4. YOTUBERS HOY NUEVAS MODULACIONES.....	136
4.4.1. Referentes, iconicidad, indicialidad y nuevos regímenes de verdad....	138
4.4.2 Vidas, horizontes, objeto del deseo.....	139
4.4.3. Nuevas narrativas, géneros discursivos y reconocimiento.....	140
4.5. PRIMERA APROXIMACION AL DESVIO.....	145
5. PROVOCAR E INCITAR: PRIMERAS CONCLUSIONES.....	149
5.1 DESPLAZAMIENTOS.....	149
5.2 PREGUNTAS PARA EL CAMPO COMUNICACIÓN/EDUCACION.....	156
6. HACIA DÓNDE O LA VIDA COMO OBRA DE ARTE.....	167
6.1. Superconductores sin coeficiente de rozamiento.....	167
6.2. ¿Hacia a dónde si el movimiento es infinito?.....	178
6.3. Y nos vamos desde algún link pero no sabemos dónde terminamos.....	180
6.3.1. Algunas opciones de subjetivación	
6.3.2. Algunas opciones de nuevas praxis	
6.3.3. Propuesta para pensar la escuela hoy	
6.3.4. Propuesta para pensar potencialidades expresivas de las tics	
6.3.5. Inspiraciones	
6.3.6. Propuestas para trabajar en formación docente	

AGRADECIMIENTOS

A Carolina Masci (coordinadora de convergencia de canales *Encuentro* y *Pakapaka* hasta 2013 y responsable de convergencia digital del canal *Pakapaka* hasta 2016); Cielo Salviolo (directora hasta el 2014); Mariana Loterszpil (productora general hasta el 2014); Patricia Redondo (asesora de *Ronda Pakapaka* hasta 2015); Juan Holis (coordinador de tecnología, actual y UTN); Matías Leone (desarrollador hasta 2013); Viviana Dehaes (subcoordinadora de tecnología, actual); Pablo Enrici (responsable de multimedia hasta 2015); Marcelo Terreni (desarrollador multimedia, Untref Artes multimediales, actual) y Marcelo Ciceri (responsable de desarrollo, actual); Gabriel Moreira (desarrollador, actual) y Natalia Laube (hasta 2015); Antonella Cozzi (accesibilidad, actual); Mercedes Lazarte Rambeau (responsable de programación del canal *Encuentro*, canal *Pakapaka* y *Deport TV* hasta 2015). A las agencias digitales locales Mano Mediaworks, Muy Rico Todo, Xaga, Dosve, El Perro en la Luna, Untref Multimedia, Ialcubo, Focus, Camboya Digital Media y Game on *el arte en juego*. A Yeni Gómez (magister y colega de la Maestría UNLP, Colombia), Victoria Devincenzi y Victoria Santos (magisters, compañeras, amigas y colegas de la Universidad de La República, Uruguay). A los Darios, Artiguenabe y Martínez (colegas, doctores y amigos de la UNLP) por ayudarme a entender y entrar a la academia. A Carolina Duek (doctora UBA-Conicet), Pablo Boido (Flacso y Cine+Chicos), Juan Salviolo, Jorge Crowe (creador, inventor, contenidista), Micaela Puig (creadora, inventora, Flexible LAB), Pablo Rodríguez (Doctor UBA –Conicet Instituto Gino Germani), Diego Sztulwart (Tinta Limón - Cactus), Ana Brizet Carbanzo (Doctora Universidad Pedagógica Colombia), a Carlos Cullen (UBA) por su amorosidad y cercanía. A Silvia Delfino y Paula Sibilia por ser musas inspiradoras. A Julián Manaconda por hacer las cosas posibles. A Clovis Wotzasek (Depto Física Teórica UFJR) por hacernos accesible la complejidad de la física y darnos la mano cuando caímos. A Carlos A. Di Palma, mi padre, por haberme criado entre cables de fibra óptica, electrones, telecomunicaciones y filosofía. [A Clara Shor Landman y Adriana Zambrini](#) por hacer de mi reflexividad un hecho singular vinculado a mi deseo, tanto como falta como producción.² A Amanda Lucero (UBA Filosofía) por su propuesta de aprender en el acontecimiento. A Eliana de Arrascaeta por orientarme en el camino. A Ange Potier, Sebastián Freedman (UBA), Federico Joselevich Puiggros (UNLP Artes electrónicas), Emiliano Causa (UNLP Artes electrónicas), Matías Romeros Costas (UNLP Artes electrónicas) y Agustín Ramos Anzorena (UNTREF Arte Multimedial), Jorge Crowe (Untref - UNA Artes electrónicas) todos ellos que, indudablemente, enriquecieron nuestras prácticas. A la Dirección de Cultura y Educación de la Provincia de Buenos

Comentario [HOME1]: CP: Carta abierta a lo singular de los psicoanalistas <http://bit.ly/2jpdebl>

²Aquí comienzan las llaves del cuaderno paralelo que será explicado al final del Capítulo 1. Se los reconoce con las letras CP en formato comentario paralelo al cuerpo de la tesis

Aires, área Institutos de Formación Docente, a Educar SE, a las becas Profor del Ministerio de Educación, a la beca de la UNLP y a la beca OEA que pagaron el tiempo necesario para que pueda pensar y trabajar en estos temas.

Tesis dedicada a:

A Jorge Huergo, por su mirada y su escucha

A Belén Fernández, por estar y cuidar

A Mariana Speroni por hacer de su vida cotidiana un poema y compartirlo

RESUMEN

Estudios de las transformaciones culturales vinculadas a la convergencia digital de la televisión pública infantil desde el punto de vista de las mediaciones entendidas como reconocimiento de los contextos de apropiación de los consumos culturales, donde las prácticas, los saberes y las representaciones que pone en juego la cultura mediática en este momento histórico son portadoras de un potencial de transformación de la sensibilidad, de la percepción, de las formas de atención y de la memoria y la imaginación.

Preguntas:

¿Cómo pensar sentidos político-estratégicos de ampliación de los horizontes de significación en entornos digitales de infancias contemporáneas?

¿Podemos seguir pensando la ampliación de los horizontes de significación en espacios digitales de las nuevas generaciones tal como los pensamos con la televisión tradicional analógica en la modernidad?

Problema central:

Nuevos sentidos político estratégicos del campo Comunicación/Educación para ampliar horizontes de significación en entornos digitales interactivos de las nuevas generaciones.

PRESENTACIÓN

*“1 gúgol = 10^{100} - Un número gúgol es un uno seguido de ceros hasta que te canses de escribir.”*³

Esta tesis tiene por objetivo elaborar una reflexión sobre nuestra experiencia en la conformación del área de Convergencia Digital del Canal *Pakapaka*, la televisión pública infantil del Ministerio de Educación de la República Argentina, a partir de la mirada teórico metodológica vinculada a la investigación-acción que construimos desde la Maestría en Comunicación y Educación de la Universidad Nacional de la Plata entre los años 2013 y 2015. A su vez, es el primer paso para comenzar a sistematizar nuestras primeras experiencias de producción de contenidos interactivos desde el año 2010 hasta finales del año 2015, que conceptualizamos, proyectamos, desarrollamos e implementamos con equipos de contenidos del canal, agencias digitales locales y áreas de tecnología del ministerio; proyectos que al día de hoy están online, pensados desde la convergencia digital pública. Por último, nos proponemos establecer algunas relaciones conceptuales nuevas vinculadas hoy al sentido político estratégico del campo Comunicación/Educación, que surgen realmente como desvíos de lo conocido y lo esperado, con las investigaciones de campo que realizamos desde el canal en la instancia de reconocimiento de las nuevas generaciones⁴.

Cuando trabajamos la convergencia digital en la televisión pública infantil Canal *Pakapaka*, se nos presentó la pregunta por los horizontes de autonomía al momento de producir nuevas narrativas que disputaran sentido a las producidas por el mercado que interpelaban también a las nuevas generaciones. De manera automática, a toda velocidad y reproduciendo el orden establecido, es decir, lo dado, muchas veces nos surgía responder con las políticas estratégicas de la modernidad asociadas a la televisión tradicional, como si fueran recetas para la emancipación, para usar de igual manera con cualquier dispositivo a modo de transposición. Sin embargo, como veníamos reflexionando desde las nociones de cultura mediática (Huerger & Fernandez, Belen, 2000), sabíamos que las nuevas tecnologías digitales estaban asociadas a transformaciones culturales vinculadas a prácticas sociales de consumo de las infancias contemporáneas y, en consecuencia, a sus procesos de subjetivación. Conscientes, entonces, de estar inmersos en plena transformación histórica y tener que producir en esas condiciones, indagamos en las transformaciones de la cultura mediática contemporánea y su inserción en las transformaciones de los contextos históricos que daban sentido a

³Wikipedia, *Google*, (en línea) fecha de consulta: 30 diciembre de 2016, disponible en <https://es.wikipedia.org/wiki/G%C3%BAgol>
Hipertextual, *Gúgol, el número tras el nombre del buscador más famoso de la historia* (en línea), fecha de consulta 30 de diciembre 2016, disponible en <https://hipertextual.com/2015/02/gugol>

⁴Ver Capítulo 3.

una nueva conformación del campo Comunicación/Educación. Esta situación coyuntural nos interpeló a reflexionar sobre los problemas actuales, que no necesariamente eran los mismos de las infancias modernas y, en consecuencia, a escuchar, plantear nuevos interrogantes y repensar e inventar nuevos sentidos políticos estratégicos para la ampliación de los horizontes de significación.

Fue así que las primeras preguntas a las que nos condujo esta toma de conciencia fueron las siguientes: ¿Nos sirven las estrategias políticas de comunicación que usábamos con la televisión moderna en este momento histórico? ¿Son los mismos problemas los que tenían las infancias modernas que los que tienen hoy las infancias contemporáneas? ¿Podemos seguir hablando de infancia? ¿Esos que están ahí son lo que llamamos infancias en la modernidad? ¿Los sentidos en disputa son los mismos que en la modernidad antes del surgimiento de la tecnología digital? ¿Qué nuevas potencialidades expresivas tienen estos nuevos dispositivos? ¿Cómo transforman los procesos de subjetivación estas nuevas tecnicidades? En plena transformación histórica, ¿hacia dónde queremos ir? Las nuevas generaciones, ¿hacia dónde quieren ir? ¿Qué los lleva a la tristeza? ¿Qué los lleva a la alegría? ¿Qué es lo que tienen en común? ¿Qué arma lazo en las nuevas generaciones? ¿Los adultos podemos cuidar? ¿Qué deberíamos o deseáramos que cuidar en estos días? ¿Por qué? ¿Cuál sería el rol de estado respecto del mercado hoy? ¿Qué sería lo público hoy? ¿Podemos seguir pensando en lo público hoy? ¿Cómo es eso público? ¿Cómo podría ser? ¿Con qué sentido? ¿Para qué?

Desde el comienzo de *Pakapaka* pensamos y conceptualizamos el área de convergencia digital pero, enseguida, nos encontramos con algunos de estos vacíos que un día charlamos en la casa de Jorge Huergo y que luego, a pedido de él, dejamos explicitados en el congreso COMEDU de la UNLP en el año 2010. Aun así, avanzamos con varias producciones que se mostrarán a lo largo de este texto y que están online en www.pakapaka.gob.ar, con las que fuimos experimentando nuevas formas de interpelar a las nuevas generaciones. Sin embargo, en una de las últimas investigaciones de campo en escuelas, cuando les preguntamos a los chicxs⁵ qué veían en la TV y dijeron que no veían tele, se levantaron de los pupitres y decidieron pasar al frente al pizarrón a escribir los nombres de sus *youtubers* favoritos, sin que lo hayamos pedido. Esto que devino en el campo como acontecimiento, nos desvió de la investigación, o por lo menos nos informó que algo estaba ahí, que había cambiado y que no conocíamos. Lo mismo sucedió cuando una directora de escuela de sectores populares nos dijo que no hagamos una indagación sobre consumos culturales digitales porque los chicxs no tenían acceso a las nuevas tecnologías. Cuando llegamos y comenzamos a preguntar, todos tenían algún celular o tableta de sus padres, hermanos o amigos-pares, por lo que tuvimos que

⁵Usaremos el significante “chicxs” de ahora en adelante y explicaremos la razón en el Capítulo 1.

replantear nuevamente la indagación en el mismo campo. Fue así que esa escena nos puso frente a los ojos uno de los problemas que vamos a trabajar en los próximos capítulos sobre el conflicto que se produce cuando algunas escuelas y/o algunos adultos pretender saber algo que ni siquiera preguntan. Creemos que este desvío, por la complejidad demandaba un tiempo de interrupción para pensar lo nuevo y escuchar la voz de las nuevas generaciones. Esto significaba hacer una inmersión en el *universo vocabular*, en términos freireanos, de los usos y apropiaciones que hacían de sus consumos culturales interactivos, porque no sólo lo que estaba cambiando era el soporte o la tecnología, sino también las narrativas y las prácticas sociales, es decir, la tecnicidad. No es que las nuevas generaciones estén en otro lado, sino que habitan otras prácticas discursivas y que, por sobre todas las cosas, son performativas de lo nuevo que había, de lo que hay y de lo que vendrá.

Por todas estas razones, optamos para esta tesis por brindar un marco de referencias de entornos digitales virtuales, donde las nuevas infancias configuran sus modos de ser y de estar en el mundo, dispositivos que configuran una nueva tecnicidad y que tomamos como referencias para producir nuestro portal de contenidos multiplataforma www.pakapaka.gob.ar. Con esos espacios discursivos a disposición, nos proponemos reflexionar sobre la configuración de las nuevas narrativas identitarias singulares y colectivas de las nuevas generaciones, sus relaciones de sociabilidad, los modos de habitar esos espacios físico-virtuales, o el *continuum* on-line-off-line⁶, los modos de habitar nuevas temporalidades, los modos de encarnar el propio cuerpo y el del otro, los modos de atención, de imaginación y de pensamiento, entre otras transformaciones. Además, el análisis discursivo de las referencias tendrá un anclaje en las reconfiguraciones del sentido que otorgan las nuevas generaciones en los usos y apropiaciones que hacen de sus consumos culturales interactivos, ubicándonos en la observación para el trabajo de campo en la instancia de reconocimiento, tomando la perspectiva de los estudios culturales latinoamericanos que dan cuenta de tecnología como mediación cultural en tanto proceso de disputa conflictiva por el sentido común en la cultura.

Pero sobre todo nos interesa, a partir del análisis de esta reconfiguración histórica, en tanto diferencias que producen resistencias en y entre la distancia “producción-apropiación” de consumos culturales interactivos, ver cuáles son las nuevas disputas por el sentido que definen hoy el campo de la Comunicación/Educación, y abordar de qué manera se están reconfigurando las relaciones de poder donde emergen nuevos conflictos, que no son los modernos. Así comenzar o incitar un debate que aún no está dado en el campo Comunicación/Educación, salvo por las discusiones del campo de la *edukomunikación o educación para los medios*, que no son las nuestras. La pregunta del campo

⁶Continuidades off one line, según Ana Brizet que ampliaremos en el cap 1.

Comunicación/Educación a la que remite esta maestría se vincula sobre todo al interrogante por el conflicto que genera la producción de sentido en la cultura, lucha de poder que nos acerca a las relaciones de fuerza que se reorganizan y se hacen visibles y decibles en nuevos dispositivos, que hacen posibles algunos sentidos e invisibilizan otros, haciendo posible o imposibles prácticas sociales discursivas que tienen la potencia de ser performativas.

CAPÍTULO 1.

POSICIONARSE EN PLENA TRANSFORMACIÓN HISTÓRICA

Para este primer capítulo vamos a intentar brindar un esquema lógico conceptual que no sea únicamente descriptivo de las ideas, sino que haga visible los diálogos que mantenemos teóricamente con diferentes autores, y así dar cuenta de qué vertiente elegimos y de cuáles nos distanciamos, para que , de esa diferencia entre pérdida y ganancia, surja nuestra mirada.

En principio, el título de la tesis trae varios conceptos de los que fundamentalmente tenemos que dar cuenta. *Cultura, mediática, cultura mediática* todo junto, *campo, Campo Comunicación/Educación* todo junto y con barra, *sentidos político estratégicos, convergencia digital, sentido común*. Por otra parte, estas mismas ideas nos remiten a las de *procesos de subjetivación, de continuum on-line-off-line, tecnicidad, dispositivos* y, sobre todo, *chicxs, nuevas generaciones, nuevas infancias, infancias contemporáneas*, que serán maneras posibles de dar nombre a nuevas formas de ser y de estar en el mundo que aún no sabemos bien cómo nombrar. También, para dar cuenta de los contextos históricos que enmarca esta tesis, hablaremos de *Nueva Economía, de nuevo espíritu del capitalismo, de monetización del tiempo de ocio y capitalismos de la vigilancia, vigilancia al aire libre* y de *espectro electromagnético*. A su vez, para dar cuenta de los desvíos que surgen en la investigación de campo, utilizaremos también la ideas de *espacio virtual de excepción* que deviene de la noción de *estado de excepción*, la noción de *hombre postorgánico*, de nuevos *géneros discursivos*, de nuevas concepciones de *lo público y lo privado*, de *interfaces*, de la noción de *dividuo*, de *subjetivación*, de *modulación* y de *información*.

Diálogos sobre cultura y performatividad del lenguaje

Comentario [HOME2]: CP: Tan
Hipertextual
<http://bit.ly/2J Cp3Is>

Para comenzar vamos a dar cuenta de cómo construimos nuestra posición que va a dar cuenta de nuestra mirada sobre la *cultura*. La *cultura* para nosotros siempre es materialidad. Esto quiere decir que si bien entendemos que los nuevos dispositivos digitales habilitan nuevas producciones simbólicas, vamos a tomar esa producción como constituyente de la materialidad de la cultura. Es decir, la cultura son todas esas prácticas discursivas que son performativas. No son sólo discursos ni representaciones. Cada vez que en esta tesis hablemos de cultura como hecho cultural estaremos pensando en procesos de comunicación social donde se ponen en juego y en disputa prácticas discursivas que son interpeladoras de los nuevos procesos de subjetivación. Estos son procesos porque implican muchos sentidos posibles que entran en luchas, resistencias, negociaciones, apropiaciones desiguales y, sobre todo, entran en conflicto por los sentidos que serán performativos, en tanto logren hacerse visibles y decibles algunos posibles. La capacidad performativa de cualquier lenguaje, en este caso no sólo abarcaremos los escriturales de la modernidad sino también las nuevas alfabetizaciones audiovisuales e hipermediales, se relaciona con la capacidad no solo representar al mundo, sino de crearlo y recrearlo. Prácticas y discursos están constantemente modificándose mutuamente. Nuestros discursos hacen nuestras encarnaciones y nuestras encarnaciones hacen nuestros discursos. Nuestras prácticas crean y recrean nuestros modos de vida y nuestros modos de vida a nuestras prácticas. Es importante aclarar que sostendremos esta posición aun teniendo hoy de soporte, en los espacios simulados, a los números. En este sentido, si pensamos en la materialidad en tiempos de *continuum* on-line-off-line, en todo caso diremos que, en tanto se configuran como continuo para habitar, los espacios simulados de soporte numérico son performativos de cuerpos-signos, los espacios físicos de cuerpos orgánicos y quizás el *continuum* de cuerpos postorgánicos, que veremos más adelante.

Diálogos sobre comunicación y cultura

Entonces, para esta primera parte sobre cultura, comunicación y performatividad del lenguaje vamos a traer a los autores que nos ayudan a posicionarnos. Raymond Williams cuenta que entiende a la cultura como ese proceso total a través del cual las significaciones se construyen social e históricamente en la comunicación social. Y continúa diciendo que concibe a la cultura como “culturas”, en plural, como historia hecha de luchas, tensiones y conflictos entre culturas y modos de

vida. (Williams, 1981, pág. 28) Por su parte, Jorge Huergo dice que “para reconocer la performatividad de los discursos puestos en circulación, en cuanto puestas en acción de sistemas lingüísticos, necesitamos introducir la noción de sistemas de sentido. En ellos los discursos se inscriben y, a partir de ellos, los sujetos se reconocen y se encuentran”. (Huergo, 2001, pág. 147) Y, como dice María Mata, cuando hablamos de la comunicación como hecho cultural, estamos pensando en discursos que refieren a conjuntos textuales que pueden incluir sentidos y prácticas contradictorias y que remiten a enunciados y prácticas anteriores. (Mata M. C., 2000). Podemos agregar en este punto que en la actualidad hay también producción sentido en tiempo real, con temporalidades y distancias espaciales que habilita la coproducción y que no solo acortan sino que hasta eliminan la distancia espacio temporal de la producción y la recepción de la comunicación como la concebimos en la modernidad.

Entendemos que, en la actualidad, la comunicación social de la que hablaba María Mata también se da en los espacios digitales interactivos como campo de disputa por el sentido común de las nuevas generaciones en tanto puesta en circulación y lucha por los significados de las experiencias y de la vida, dentro de la red y fuera de ella. Este dentro y fuera de la red, Ana Brizet lo va llamar *continuidades on off line* (Brizet Ramirez Cabanzo, 2014), noción que nosotros vamos a usar en la tesis para dar cuenta de los modos de habitar de las nuevas generaciones. En este flujo continuo novedoso también se configura la lucha por la hegemonía, entendiendo *hegemonía* tal como lo proponía Gramsci como la capacidad de construir un sistema de alianzas sociales que considera negociaciones, compromisos, mediaciones y resistencias de la sociedad civil para reproducir o cuestionar el orden establecido por consenso. (Gramsci A. , 1958)

Diálogos sobre hegemonía y sentido común

Si seguimos y buscamos relacionar cultura y hegemonía lo volvemos a traer a Raymond Williams que las considera como procesos sociales totales con diferentes distribuciones de poder, siendo la cultura un conjunto de relaciones entre formas dominantes, residuales y emergentes, y la hegemonía un cuerpo de prácticas y expectativas en relación con la totalidad de la vida, sentidos, dosis de energías, percepciones de nosotros mismos y del mundo (Cf. Williams, 2000). Tal como el autor tomaremos esta idea de poder como proceso siempre en disputa, que jamás puede ser individual, que se configura socialmente, y que no se incorpora de manera pasiva sino activa, como forma de dominación renovada, creada, resistida y modificada constantemente. Así, en términos

Comentario [HOME3]: CP:
Poética de la vida cotidiana
Aristobulo del Valle
<http://bit.ly/2jsr9gq>

políticos y culturales la dominación nunca es total y encuentra constantemente formas de oposición y lucha, que la transforman en un proceso hegemónico que debe hacer el esfuerzo por hacer concesiones y escuchar lo que de un modo u otro se halla afuera de los intereses de la clase dominante, en una determinada formación histórica. (Cf. Williams, 2000). La relación de Williams con Gramsci (Gramsci A. , 1958) nos interesa en el sentido de que ambos van a establecer una diferencia en los modos de entender al poder, y nosotros los tomaremos en esta tesis para poder dar cuenta de las apropiaciones en el consumo cultural interactivo. Estos autores explican -Williams en realidad retoma a Gramsci- que, por un lado, existe el “dominio” que está basado en la “coerción” como forma de poder por la fuerza física o en la violencia legítima del estado. Y que otro lado, existe un modo de entender al poder basado en el “consenso”, en el que las clases subalternas reproducen un sistema de significados acordado voluntariamente o por “*sentido común*”, y que representa, en realidad, los intereses de una clase particular, pero que se toman como propios y que legitiman el orden establecido. El *sentido común* sería el conjunto de algunas creencias naturalizadas, internalizadas, que no se cuestionan, que parecen “obvias” pero que, en realidad, corresponden a una construcción histórica y cultural que organiza y regula la vida cotidiana. Los autores dicen que en tanto “autoidentificación” con las formas hegemónicas, este proceso es un modo de “socialización internalizada” que se instala como inevitable y necesario. Para ambos autores, no existe un modo pasivo como forma de dominación sino que, para mantener el poder entendido como hegemonía, los sentidos puestos en disputa deben ser constantemente renovados, defendidos, modificados y negociados para obtener consenso a través de la comunicación social. Williams y Gramsci pensaron a principios y a finales del siglo XX. Nosotros aquí los tomamos pero nos alejamos de los medios analógicos de aquel siglo que ellos analizaron, y de las separaciones de real-virtual de la modernidad que ellos vivieron, para acercarnos desde esta misma perspectiva a un análisis que considere el *continuum* on-line-off-line que habitan las nuevas generaciones, donde disputan sentido común las infancias contemporáneas.

Diálogos sobre el desborde del estatuto de la infancia

Entramos ahora es un lugar sinuoso por lo complejo que es el problema de cómo nombrar ese campo situado que vamos a analizar que son las nuevas generaciones. Y decir nuevas generaciones es remitirnos a lo que la modernidad consideró como infancia. Pero, como todos sabemos, ese estatuto de la infancia moderna está desbordado, y ese desborde contemporáneo lo han desarrollado

varias autoras en nuestro país y tiene un abordaje teórico que no podremos abarcar en esta tesis. Sandra Carli, Patricia Redondo, Silvia Duvchatsky, Chicky González, Corea y Lewcowicks, Roxana Mordochowicks y Carolina Duek más recientemente, entre otros, ofrecen análisis sobre estas transformaciones contemporáneas de gran complejidad y sumamente interesantes, que anexamos al final como referencias.⁷ Lo mismo con autores internacionales como David Buckingham en Inglaterra, o Flávia Pires en Brasil, que están actualmente realizando etnografía también virtual con chicos, analizando nuevas narrativas transmediáticas que también ofrecemos como referencias de lectura.

Sí, optamos por introducir para todos los lectores que no son del campo, lo que Belén Fernández y Jorge Huergo, retomando algunos de los análisis realizados por los autores mencionados arriba, explicaban en el libro *Cultura Escolar y Cultura Mediática*: “La definición de la infancia consolidó a través de la familia y la escolarización, núcleos organizadores fundamentales del proyecto moderno. La modernidad le asignó a la infancia un lugar donde llegar a ser adulto y aprender a ser alguien. Varela y Álvarez Uría definieron a la escuela como lugar de encierro y secuestro de la niñez, cuarentena que delimitaba un lugar de aislamiento separando a las generaciones jóvenes del mundo y sus placeres...La infancia en la modernidad era una etapa de la vida incompleta que debía recorrer una larga experiencia para constituirse como sujeto pleno de derecho mientras las instituciones, familia, escuela y estado decidían por él, porque era considerado incapaz hacerlo... Al nacer el individuo se encontraba con una cultura, una ley, un juego que le era ajeno y que lo definía, un ejemplo era la asignación del nombre que le era dado por sus padres. Sobre una base de concepción de infancia como “pura” e “inocente”, los programas curriculares de la escuela eliminaron los conflictos y fue secreto todo lo vinculado a la sexualidad, la violencia y las luchas de poder de los adultos. Entonces el sujeto “niño” implica un sujeto concreto, en un contexto histórico y social. Por eso es mejor hablar de matrices de las infancias y de nuevos sentidos de la niñez.” (Huergo & Fernandez, Belen, 2000, págs. 158-159)

Entonces, nombrar a las nuevas generaciones, hoy, creemos nos demanda, por lo menos, posicionarnos en el lugar de la escucha de esas nuevas narraciones que dan testimonio de nuevos modos de ser y de estar en el mundo en plena transformación histórica. Tenemos este primer problema y entonces una primera decisión. Vamos a nombrarlos en este caso *nuevas generaciones*, para ver qué nombre deviene, si es que algún nombre deviene, al final de nuestro recorrido por este campo de análisis situado.

⁷Ver referencias Anexo 1 repositorio virtual

Por otro lado, también nos encontramos con que hay modalidades de llamar a las nuevas generaciones a través de los significantes *chicxs*, *niños*, *niñas*, *pibes*, *pibas* según organismos que las nombren, partidos políticos, corrientes teóricas e ideologías. Nosotros acá volvemos a tomar una decisión para poder avanzar en esta etapa, que será la de usar el significante *chicxs*, y que es totalmente arbitraria, para retomar esto mismo en instancias de doctorado más adelante.

Diálogos sobre la continuidad off-on-line

Una de las cosas que sí vamos a hacer es retomar algunas concepciones contemporáneas que nos acerca Ana Brizet porque sobre todo analiza nuevos procesos de formación de la subjetividad en algo que llama *continuidades off-on-line* (Brizet Ramirez Cabanzo, 2014) y esto nos interesa para pensar no solo las infancias orgánicas analógicas sino sus dividuales en la onda **cuadrada**⁸.

Brizet cuenta en la presentación de su tesis de doctorado que hizo en la Universidad Nacional de La Plata en el año 2015 que pensar en la condición de las infancias hoy implica decir que los entornos contemporáneos de la cibercultura constituyen gran parte del mundo de la vida de los *chicxs* y, por ende, su experiencia no puede definirse sino, entre otras cosas, tecnológicamente mediada. Es necesario, según la autora, reconocer los procesos de formación de la subjetividad de las nuevas infancias que devienen con narrativas particulares que dan cuenta de sus procesos de subjetivación y que tienen nuevas formas de interacción con nuevos repertorios tecnológicos. Explica que son nuevas narrativas que manifiestan otros modos de acontecer biográfico, nuevas visibilidades y formas de experiencia. Y amplía aún más describiendo que las narrativas desde la hipertextualidad transforman la textualidad de la cultura letrada y dan cuenta de otras formas de escritura y lectura en la convergencia digital. Y así introduce la noción que también nos interesa de *convergencia* de medios, cuando dice que en la convergencia de medios tradicionales y electrónicos se arman entornos que ensanchan las posibilidades cognitivas y expresivas de los sujetos al integrar virtualidad y realidad como capas de una misma realidad. Entornos y continuidades que habilitan modos de producción de saber donde los *chicxs* ejercen su poder, su sentir, su hacer. Continuidades off-on-line de este nuevo paradigma socio-técnico, que surgen de la fluidez de las temporalidades que se hallan entre lo offline y lo online. Las temporalidades se entrecruzan histórica y subjetivamente en el tejido espacial, narrativo, corporal, afectivo y cognitivo que se hibridan en las relaciones que, como humanos, configuramos con las máquinas. (Brizet Ramirez Cabanzo, 2013)

Comentario [HOME4]: CP:
Inmersión al Silicon Valley
Ritornelo 2
<http://bit.ly/2jxF58H>

⁸Onda cuadrada digital, onda continua analógica

La autora continúa contándonos que significantes como *nativos digitales*, *Generación Z*, *generación net*, *generación I*, *google generation*, *digital avatars*, *generaciones interactivas*, son algunas de las nuevas formas de nombrar estas nuevas subjetividades que dan cuenta de la emergencia de una nueva infancia mediática vinculada a una nueva tecnicidad que crece y se subjetiva dentro de las lógicas del mercado y consumos de las industrias culturales interactivas. Según ella, estas nuevas narrativas (analizadas de acuerdo con Gadamer, Arfuch, Ricouer, Bajtin, entre otros) delinear horizontes de cohesión dialógica con el otro, son espacios autobiográficos que se alimentan de la temporalidad, configuran relaciones de presencia o ausencia de lo íntimo y lo privado, se afirman, cobran espacialidad, comunidad, corporeidad, temporalidad. Con ellas las nuevas generaciones pueden contar, narrar, tomar su lugar y formar el yo-puedo, desplazándose, poniéndose a prueba, mostrándose como capaz y responsable, dando testimonio de sí. (Brizet Ramirez Cabanzo, 2013). Por eso nos situamos en esta mirada que busca esas formas convergentes de narrar la vida de las nuevas generaciones.

Diálogos sobre la convergencia cultural

Comentario [HOME5]: CP: Circo
Bit <http://bit.ly/2jXKpDp>

Para hablar de *convergencia cultural* nos ubicaremos desde uno de los textos de Henry Jenkins, donde nos da la “bienvenida a la cultura de la convergencia donde chocan los viejos y los nuevos medios, donde los medios populares se entrecruzan con los corporativos, donde el poder de productor y el consumidor mediáticos interaccionan de maneras impredecibles.” (Jenkyns, 2008, pág. 14) Eso nos decía en aquel momento, cuando escribió uno de sus primeros libros en el año 2008, sobre estos temas. Hoy podríamos decir que esas maneras son un poco más predecibles ya que se han realizado varios análisis que dan cuenta de estos nuevos modos de interacción. Para el autor, la “convergencia mediática se relaciona con la cultura participativa y la inteligencia colectiva”. Y los especifica así: “Con «convergencia» me refiero al flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento.” Y continúa, “«Convergencia» es una palabra que logra describir los cambios tecnológicos, industriales, culturales y sociales en función de quienes hablen y de aquello a lo que crean estar refiriéndose. En el mundo de la convergencia mediática, se cuentan todas las historias importantes, se venden todas las marcas y se atrae a todos los consumidores a través de múltiples plataformas mediáticas. Esta circulación de los contenidos rmediáticos (a través

de diferentes sistemas mediáticos, economías mediáticas en competencia y fronteras nacionales) depende enormemente de la participación activa de los consumidores.” (Jenkyns, 2008, pág. 15) Y hace una aclaración a la que adherimos, y que es que mencionará que “argüirá aquí en contra de la idea de que la convergencia debería concebirse principalmente como un proceso tecnológico que aglutina múltiples funciones mediáticas en los mismos aparatos. Antes bien, la convergencia representa un cambio cultural, toda vez que se anima a los consumidores a buscar nueva información y establecer conexiones entre contenidos mediáticos dispersos.” (Jenkyns, 2008, pág. 15) Esta aclaración sobre las tecnologías está en consonancia con nuestra mirada desde el campo Comunicación/Educación como lo entendemos en esta tesis. A su vez, este autor da cuenta del consumo como un proceso colectivo, y a eso se refiere en sus análisis cuando habla de “inteligencia colectiva”, un término acuñado por el teórico cibernético francés Pierre Lévy cuando decía que ninguno de nosotros puede saberlo todo; cada uno de nosotros sabe algo; y podemos juntar las piezas si compartimos nuestros recursos y combinamos nuestras habilidades. Esta mirada del autor nos habilita a pensar esas posibilidades vinculadas no sólo a la vigilancia contemporánea al aire libre, sino a los modos en que podrían ser usadas y reapropiadas para políticas de ampliación de los horizontes de las formas de construcción del conocimiento.

Diálogos sobre los medios y las mediaciones

Por todas estas transformaciones culturales contemporáneas nos parece importante pensar que la investigación hoy nos demanda reflexionar sobre los paradigmas de las ciencias sociales en plena revolución digital. Por eso es que, más adelante, en el **Capítulo 3**, desarrollaremos un apartado llamado **Remixar los métodos**, donde explicamos esta idea. Para aproximarnos a estos temas traemos aquí a otro autor, Jesús Martín Barbero, cuando en “Los métodos” ya nos aproximaba al pasaje *De los medios a las mediaciones*, es decir, a su propuesta de reorientar la mirada hacia *los usos y apropiaciones del consumo de medios*. (Barbero J. M., 1987) En este sentido, el autor ya mencionaba la importancia de acercarse a una *interpretación de los contextos de apropiación*, en lugar de pensar en los textos o en los efectos. Nosotros adherimos a esta idea que propone indagar desde la escucha y el reconocimiento de los usos y apropiaciones según los contextos. Barbero planteó en aquel texto de finales de siglo XX dejar de hablar de *medios* y comenzar a dar cuenta de las *mediaciones* como campo de lucha y conflicto de intereses, para observar la existencia de seducciones, resistencias y contradicciones, en nuestro caso, en los consumos culturales interactivos de las infancias contemporáneas. Y termina diciendo que en los contextos de reconocimiento es donde se dan los

lazos de pertenencia afectiva y lazos de arraigo colectivo que habilitan luchas en el terreno de lo simbólico, abriendo paso a lo cultural. Decía el autor que de esa manera y sobre la cuestión del *sentido*, es donde podemos dar cuenta de la lucha por la hegemonía como discurso que articula un sentido común en un momento histórico. (Barbero, 2003)

Entonces, aquí, lo que estamos haciendo para posicionarnos es darle un lugar significativo a los sentidos que los *chicxs* otorgan a sus consumos, en lugar de pensar que los medios digitales les *dicen* qué hacer, algo que sería *acatado* sin objeción, como pensaron durante largo tiempo las corrientes teóricas de la comunicación más funcionalistas o con énfasis en los efectos. La mirada de Jesús Martín Barbero, la de Jorge Huergo, la de Belén Fernández y la de Ana Brizet, para nosotros, son representativas de lo que hoy son los estudios culturales latinoamericanos que piensan el campo Comunicación/Educación.

Para ampliar estas ideas de *mediaciones y contextos de apropiación* volvemos a citar a Barbero: “Al observar el consumo como conjunto de procesos sociales de apropiación de los productos aparece la actividad popular como múltiple y activa. Es en el campo de la comunicación y la cultura donde surgen los procesos de creatividad actual, los diferentes modos de apropiación y los diversos usos sociales de la comunicación. El lugar de la cultura cambia cuando la mediación tecnológica deja ser meramente instrumental para espesarse y convertirse en estructural. La tecnología remite hoy no a unos aparatos sino a nuevos modos de percepción y de lenguaje, a nuevas sensibilidades y escrituras, deslocaliza los saberes, modificando tanto el estatuto cognitivo como institucional de las condiciones del saber y de las figuras de la razón.” (Barbero J. M., 1987, pág. 231) Así, hoy, asistimos a una tensión entre las mediaciones tradicionales históricas que dotaron de sentido a los medios, y el papel que juegan nuevas mediaciones que veremos por ejemplo en los **Capítulos 3 y 4**.

Diálogos sobre la revolución de las tecnicidades

Siguiendo el planteo de Jesús Martín Barbero dentro del marco de los estudios culturales latinoamericanos, enmarcamos este proyecto en “un momento de revolución de las *tecnicidades* donde la comunicación digital abre la posibilidad de un lenguaje común de datos, textos, sonidos, imágenes y videos, desmontando la hegemonía racionalista dualista que oponía lo sensible o emocional a lo inteligible, la razón a la imaginación, la ciencia al arte, la cultura a la técnica, el libro a los medios audiovisuales, abriendo una nueva configuración del *espacio público* vinculada a una

nueva ciudadanía.” (Barbero, 2003, pág. 380) La bastardilla de “espacio público” y “nueva ciudadanía” es nuestro, porque haremos comentarios sobre estos temas a medida que avancemos en la tesis.

Barbero menciona también en sus textos que esta nueva razón comunicacional genera una revitalización de las identidades, una nueva circulación de los saberes y un devenir mercado de una sociedad “glocalizada”, fragmentada, de flujos, desterritorializada; de una sociedad red. Un nuevo tipo de tecnicidad que habilita el procesamiento de informaciones cuya materia prima son abstracciones y símbolos que sustituyen la tradicional relación cuerpo máquina del capitalismo industrial. Según el autor, las redes informáticas transforman nuestra relación con el espacio y tiempo y reconfiguran las relaciones de poder-saber. Afirma que nuevas figuras de la razón nos interpelan desde esta tecnicidad vinculada a la información, a los hipertextos, a las sonoridades, a la intertextualidad y a la interactividad. A su vez, nuevas figuras de la ciudadanía remiten a nuevas políticas de reconocimiento. Por otra parte, la reconfiguración de lo público asociado a un nuevo estatuto de la imagen nos conduce a indagar lo que la mediación de las imágenes produce en tanto espectacularización sobre las nuevas relaciones de fuerza. (Barbero, 2006, pág. 15)

Y continúa: “Asociado a esta nueva tecnicidad se configuran nuevos regímenes culturales asociados a las nuevas temporalidades ligadas a la comprensión de la información, el surgimiento de nuevas figuras de la razón relacionadas con la imagen digital y un nuevo espacio de visibilidad cultural convertida en escenario de una decisiva batalla política entre orden/poder de la letra y las oralidades, las visualidades culturales que enlazan las memorias con los imaginarios en la virtualidad y la velocidad dan forma borrosa al futuro que tejen los hipertextos. El nuevo estatuto cognitivo de la imagen y su actual re valoración por la digitalización y entramado de interfaz basados en el procesamiento de datos da cuenta de la crisis de la representación, de una nueva discursividad constitutiva de la visibilidad y la nueva identidad lógico numérica de la imagen. Esto representa un tipo de tecnicidad vinculada más a un nuevo *sensorium* simbólico que motriz, que posibilita el procesamiento de informaciones cuya materia prima son abstracciones y símbolos, un nuevo paradigma del pensamiento que rehace las relaciones entre el orden del discurso, la lógica, lo visible, la forma, la inteligibilidad y la sensibilidad. De esta manera, la informatización que se inscribe en el orden de lo numerable.” (Barbero J. M., 2003, pág. 15)

Todas estas transformaciones culturales que el autor asocia a una nueva *tecnicidad* serán de vital importancia para entender desde dónde miramos el campo que analizamos en esta tesis. Nuestro foco estuvo puesto desde el principio en las transformaciones culturales asociadas a esta nueva tecnicidad y no al uso instrumental de las nuevas tecnologías para la comunicación social, de ninguna manera estuvimos de acuerdo con la inclusión digital a toda velocidad, ni pensamos en el

buen o mal uso ni en alfabetizar. Tomamos los usos y apropiaciones de los consumos culturales interactivos de las nuevas infancias para poder reflexionar acerca del diagrama de fuerzas en el que están haciéndose visibles nuevas relaciones de poder-saber, formas de lo visible y de lo enunciable, reconfigurando los procesos de subjetivación. (Deleuze G. , 2015). Gilles Deleuze decía: “Es fácil hacer corresponder a cada sociedad distintos tipos de máquinas, no porque las máquinas sean determinantes sino porque expresan las formas sociales capaces de crearlas y utilizarlas. Cada dispositivo tiene su régimen de luz, la manera en que ésta cae, se esfuma, se difunde, al distribuir lo visible y lo invisible. Y, además, los recorren líneas de fuerza que no cesan de penetrar las cosas y las palabras, que no cesan de librar una batalla. La línea de fuerzas se produce "en toda relación de un punto con otro" y pasa por todos los lugares de un dispositivo”. (Deleuze G. , 1990).

A su vez, creemos de vital importancia sumar a la noción de dispositivo y en todo caso a las características de esta nueva tecnicidad la noción de *interface* que no la mencionan ninguno de los autores hasta acá trabajados y nos parece importante para explicar aun más el *continuum on line off line* que habitan las nuevas generaciones. El equipo PIPES de Hangar en Barcelona⁹ lo define así en su Manifiesto:

- “1. La interfaz es un dispositivo diseñado y usado para facilitar la relación entre sistemas.
2. Interfaz es un verbo (I interface, you interface...). La interfaz ocurre, es acción.
3. La interfaz se da en el pliegue entre el espacio y el tiempo; es dispositivo y situación simultáneamente. Es render (actualiza condiciones pensadas) y emergencia (ensambla algo nuevo).
4. La interfaz acumula trazas: rastros y restos de todos los ag(entes) que confluyen en ella.
5. La interfaz es la punta del iceberg de un sistema complejo de ag(entes) interdependientes: infraestructuras, códigos, datos, usos, leyes, corporaciones, personas, sonidos, espacios, comportamientos, objetos, protocolos, botones, tiempos, afectos, efectos, defectos...
6. Una interfaz está diseñada dentro un contexto cultural y, a su vez, diseña contextos culturales.
7. La interfaz responde y materializa la lógica económica del sistema en el que se inscribe. Es un dispositivo político.
8. La ideología de la interfaz está siempre incrustada en la propia interfaz, pero no siempre es visible.
9. Las interfaces utilizan metáforas que generan ilusiones: soy libre, puedo volver atrás, tengo memoria ilimitada, soy anónimo, soy popular, soy creativo, es gratis, es neutral, es simple, es universal
10. El estándar creado en la interfaz apela a un sujeto universal y genera procesos de homogeneización, pero reduce la complejidad y la diversidad.
11. En el diseño de la interfaz no sólo se despliegan capacidades sino también emociones y afectos.
12. El usuario y la interfaz performan agencia, se coproducen y por lo tanto tienen la capacidad de definirse, redefinirse y contradecirse por acción u omisión”.

⁹PIPES BCN, *Manifiesto para una aproximación crítica a la interfaz* (on lin) , fecha de consulta, 10 de enero 2017, disponible en https://interfacemanifesto.hangar.org/index.php/Main_Page/es

Diálogos sobre los sentidos político-estratégicos del campo Comunicación/Educación

Como habíamos adelantado en el inicio, es en el marco de *los sentidos político estratégico del campo Comunicación/Educación* que intentaremos aproximarnos a los problemas contemporáneos de las nuevas generaciones asociados a esta nueva tecnicidad de la que veníamos hablando, a los nuevos contextos históricos, a sus desplazamientos y transformaciones para pensar *lo político* como potencial *de transformación* en términos de Chantal Moufe. (Moufe, 2011) Y acá traemos a esta autora que nos ayuda a posicionarnos, cuando dice que todo orden es la articulación temporal y precaria de prácticas contingentes. Las cosas siempre podrían haber sido de otra manera y todo orden se basa en la exclusión de otras posibilidades. La hegemonía es susceptible de ser cuestionada por prácticas contra-hegemónicas. Mirado desde esta perspectiva el campo Comunicación/Educación puede, *y quiere*, indagar en la disputa de sentidos que se generan en la instancia de apropiación de los consumos culturales interactivas en la instancia de reconocimiento. Nos parece de vital importancia remarcar la distancia que tomamos del modo de concebir a la Comunicación y la Educación de manera aislada. Nosotros concebimos esa relación como *campo*, y la escribimos *con una barra*: campo Comunicación/Educación. En este sentido Kevin Morawicki y Jorge Huergo nos dicen que el contexto actual de tiempos revueltos causados por la ruptura de los contratos sociales, la devastación de los aparatos productivos, la irrupción de los medios de comunicación, la concentración de la riqueza, nos obligan a plantearnos los sentidos políticos que deseamos imprimir a nuestras propuestas de intervención. Podemos realizar una acción estratégica desde la Comunicación/Educación, con la pretensión explícita de trabajar con el otro y no para el otro (aquí retomando a Freire, 2000, y nosotros también). Pero, además, dicen debemos que tener presente qué sentidos buscamos despertar, como también qué prácticas hegemónicas pretendemos desnaturalizar. A partir de estos interrogantes, podremos llegar a comprender los anudamientos entre lo educativo, lo cultural y lo político. (Huergo & Morawiki, 2014, pág. 15)

Comentario [HOME6]: CP:
Primero la ética y el avance del
new age <http://bit.ly/2jCsqPy>

Estos dos largos párrafos fueron claves para decidir qué posición tomar. No era lo mismo producir contenidos digitales para el mercado que producir contenidos digitales para la televisión

pública infantil. Y no era lo mismo hacer un ensayo en la academia que hacer en una investigación-acción-intervención. Y, como estábamos pensando desde el Canal *Pakapaka*, nos decidimos a optar por la segunda y tratar de aproximarnos a las transformaciones actuales; primero y sobre todo para reconocer a esas nuevas generaciones que claramente no eran las infancias modernas; pero también para interpelarlos hacia horizontes que ampliaran lo pensable, decible e imaginable ofrecido por el mercado. Desde acá es que proponemos un momento de interrupción para pensar cómo se reorganizan las fuerzas y las relaciones de poder, que dan forma a estos nuevos dispositivos y que reconfiguran los problemas, los sentidos político estratégicos de ampliación de la significación y, también, habilitan espacios para la aparición de los devenires.

Diálogos sobre los procesos de subjetivación

Comentario [HOME7]: CP: Sobre como la subjetividad se construye en el campo del otro
<http://bit.ly/2jXKdnF>

Para dar cuenta las transformaciones en las subjetividad hablaremos de *procesos de formación de la subjetividad* que trabajan los autores Jorge Huergo y Belén Fernández, quienes dicen que no existen sujetos pasivos pero sí sujetos condicionados culturalmente, situados en un tiempo y espacio complejo caracterizado por el conflicto, en el que pueden, a partir del ejercicio de su autonomía siempre relativa, desplegar y luchar por los sentidos en las prácticas de Comunicación/Educación en las que se sitúan. (Huergo & Fernandez, Belen, 2000). Traeremos también a algunos autores más como Gilles Deleuze, Felix Guattari, Gilbert Simondon y los últimos seminarios de Michael Foucault, para ampliar y desestructurar la noción de subjetividad para introducir la noción de los procesos subjetivación que están siempre abiertos a las líneas de fuga en el sentido de aquellos desvíos que devienen como acontecimientos o agenciamientos que no pueden ser pensados de antemano, conformando líneas de subjetivación que, existiendo como potencias virtuales, se actualizan en determinadas circunstancias y contextos. (Deleuze G. , 2015) . “Una línea de subjetivación es un proceso, es la producción de subjetividad en un dispositivo: una línea de subjetivación debe hacerse en la medida en que el dispositivo lo deje o lo haga posible. Es una línea de fuga. Escapa a las líneas anteriores. Los dispositivos tienen, pues, como componentes líneas de visibilidad, de enunciación, líneas de ruptura, que se entrecruzan y se mezclan y suscitan otras a través de variaciones y mutaciones. Lo uno, el todo, lo verdadero, el objeto, el sujeto no son universales, sino que son procesos singulares de subjetivación, procesos inmanentes a un determinado dispositivo. Pertenecemos a ciertos dispositivos y obramos en ellos. La novedad de

unos dispositivos respecto de los anteriores es lo que llamamos su actualidad, nuestra actualidad. Lo actual no es lo que somos sino que es más bien lo que vamos siendo”. (Deleuze G. , 1990)

Diálogos sobre la cultura escolar y la cultura mediática

Comentario [HOME8]: CP: Carta abierta a un docente en tiempos de revolución tecnológica
<http://bit.ly/2jCwklg>

Para avanzar, es preciso aclarar de qué hablamos cuando nos referimos a *cultura escolar* y a *cultura mediática*. Según los autores Jorge Huergo y Belén Fernández, “la *cultura escolar* comprende un conjunto de prácticas, saberes y representaciones producidas y reproducidas a partir de la institución escolar. Pero también incluye las modalidades de comunicación y transmisión de saberes para poder actuar socialmente (más allá de la escuela) que operan de acuerdo con la «lógica» escolar. En este sentido, la cultura escolar es una forma de producción, transmisión y reproducción que tiende a la organización racional de la vida social cotidiana. La cultura escolar, entonces, transforma *desde dentro* la cotidianidad social, imprimiendo en ella formas de distribución, disciplinamiento y control de prácticas, saberes y representaciones aún más allá de los ámbitos identificados como institución escolar.” (Huergo & Fernandez, Belen, 2000, pág. 21)

Con el concepto *cultura mediática*, en cambio, los autores hacen referencia a una categoría trabajada desde la semiótica, la sociología y otras disciplinas. “Este concepto (o el de «sociedad mediatizada») alude a un diferencial de poder: a la capacidad “modeladora” (las comillas nuestras son porque aquí luego haremos una diferencia con la idea de modulación) del conjunto de las prácticas, los saberes y las representaciones sociales que tienen en la actualidad los medios masivos y las nuevas tecnologías. Esta cultura indica el proceso de transformación en la producción de significados por la existencia de esas tecnologías y medios. La cultura mediática, en cuanto transformadora de prácticas, saberes y representaciones sociales, opera también *desde dentro* de la cotidianidad, más allá de las situaciones específicas de «recepción», «audienciación» o del carácter de «público», «consumidores» o «usuarios» de los sujetos, extendiéndose a todas las formas de la vida social.” (Huergo & Fernandez, Belen, 2000, pág. 22). Según estos autores, a partir de los modelos de identificación propuestos desde algún discurso específico (sea escolar, mediático u otro), el sujeto se reconoce en dicho modelo, se siente aludido o acepta ser lo que se le propone ser. Creemos, tal como ellos, que los medios interactivos digitales también proponen modelos de identificación que disputan sentido común en la infancia en ese *continuum* on-line-off-line que habitan hoy los nuevos dispositivos: formas de ver, de sentir y de actuar, agendas temáticas, modos

de relacionarse y de resolver los conflictos, de hacer cuerpo. Y que además, como afirma Huergo, los sentidos mediáticos que proliferan no están «afuera» como un objeto, sino que se han hecho cultura, se han hecho *hilos en la trama cultural*. (Huergo, 2013)

Diálogos sobre el reconocimiento

Otra de las perspectivas que vamos a adoptar para posicionarnos y que mencionamos al principio para aproximarnos a las transformaciones culturales contemporáneas, tiene que ver con el desplazamiento en la investigación que propone Jorge Huergo de la recepción al *reconocimiento*. Este autor, con el que sostenemos nuestra mirada para ir al campo, dice que desde esta postura analizar lo nuevo implica un *reconocimiento del mundo cultural* de las nuevas subjetividades (en términos de Paulo Freire sería el reconocimiento del universo vocabular) para desnaturalizar prácticas hegemónicas. Implica entenderlo como campo de articulación entre diferentes y sucesivas interpelaciones y los reconocimientos subjetivos que ellas provocan. Por esta vía se hace posible afirma Huergo, comprender el carácter de la lectura y de la recepción. La “recepción” de interpelaciones, entonces, no tiene tanto que ver con el orden del conocimiento, de los códigos o de los mensajes, sino más bien con el orden del reconocimiento, de las matrices y de los formatos culturales. No se trata tanto del interlocutor, sino de las condiciones y contextos de su interlocución. Conocer al otro es conocer un campo de significación. Entonces el *reconocimiento* del universo vocabular no es una estrategia tecnicista sino que implica un involucramiento del *yo* con el *otro* con el que podemos jugar. Se dan dos procesos, reconocimiento del diálogo cultural que significa que en cada práctica subjetiva la comunidad habla pero a la vez es hablada y reconocimiento de los interlocutores como sujetos históricos. De manera que las diferencias (constituidas a través de historias de lucha material y simbólica y constitutivas de nuestra identidad) no se configuran *en o por* la recepción de interpelaciones, sino que se «encuentran» y se «reconocen» en ellas (y no siempre de manera armoniosa y feliz); y al reconocerse y encontrarse se reconfiguran. Se encuentran, además, a partir de encuentros y de reconocimientos previos, multitemporales (de allí su carácter dialógico); a partir de matrices de sentido que anteceden esos encuentros y reconocimientos; matrices ya constituidas pero en permanente proceso de constitución”. (Huergo J. , 2013)

Así fuimos al campo, desde este lugar y con esta intención pensamos los talleres y pusimos las orejas y la percepción al servicio de establecer algún tipo de diálogo con las nuevas generaciones. Esta investigación se basa en un trabajo de *campo situado*, con prácticas discursivas que dan cuenta

de posiciones y condiciones de producción del sentido. Así lo expresa Stuart Hall cuando afirma que cada discurso, por lo tanto, nos sitúa como actores sociales o como miembros de un grupo social en una relación particular con respecto al proceso y nos prescribe ciertas identidades sociales. (Hall S. , 1990)

Diálogos sobre el consumo

Otro de los temas que adelantamos en los primeros párrafos de este apartado se relaciona con el *consumo*. Hablamos todo el tiempo de consumos culturales interactivos de las nuevas infancias, ¿pero a qué llamamos consumo en esta tesis? Para dar cuenta de cómo tomamos posición respecto de este tema, traemos a Néstor García Canclini que habla del *consumo* como “conjunto de procesos socioculturales en que se realizan la apropiación y los usos de los productos materiales o simbólicos”. (García Canclini, 1995). Nos parece de vital importancia su noción por la importancia que le da a la *apropiación*. Para Canclini, el consumo se liga con la insatisfacción que engendra el flujo errático de la significación. “Comprar objetos, colgárselos, o distribuirlos por la casa, asignarles un lugar en un orden, atribuirles funciones en la interacción con otros, son los recursos para pensar el propio cuerpo, el inestable orden social y las interacciones inciertas con los demás.” Por eso es que para nosotros también el “consumo sirve para pensar”, como dice el autor en texto que elegimos de toda su obra. “Es clave relacionar los gastos suntuosos con los rituales y celebraciones que sirven para que la sociedad se organice racionalmente. Mediante los rituales, una sociedad selecciona y fija gracias a acuerdos colectivos los significados que los regulan. Los rituales más eficaces son los que usan objetos materiales para establecer los sentidos y prácticas que los preservan. Esto da cuenta de cómo se reestructuran las identidades y las alianzas cuando la identidad vinculada a lo nacional se debilita, cuando la participación segmentada en el consumo se vuelve el principal procedimiento de identificación, proceso que solidariza a las elites de cada país con un circuito transnacional y a los sectores populares de otras maneras con lo mismo. Hoy en día el consumo da cuenta de formas de adhesión diferencial a subculturas, segmenta a los sectores sociales respecto de los bienes estratégicos necesarios para ubicarse en el mundo contemporáneo y ser capaz de tomar decisiones. En las prácticas cotidianas se da la interiorización muda de la desigualdad social, desde la relación con el propio cuerpo hasta el uso del tiempo, el hábitat y la conciencia de lo posible en la vida y de lo alcanzable y lo inalcanzable. Pero es también el lugar también de la impugnación de esos límites y de expresión de los deseos, de subversión del código y movimientos de la pulsión y del goce.” (García Canclini, 1995). Es así que desde esta mirada no vamos a pensar al consumo como mera

reproducción alienada del orden establecido, sino que lo vamos a pensar también como producción de sentido, como lugar de apropiación y resignificación, según contextos situados.

Por otra parte, como habíamos comentado al principio del capítulo, para dar cuenta de los desvíos que surgen de la investigación de campo, sumaremos a lo desarrollado hasta aquí los conceptos vinculados a géneros discursivos y nuevas narrativas, a la noción de dividido, a la noción de hombre postorgánico, al nuevo espíritu del capitalismo, a la vigilancia al aire libre, a las modulaciones, a los estados de excepción, al espectro y la información, que nos parecen fundamentales para aproximarnos a las nuevas formas de nombrar eso que aún no conocemos y que forma parte de nuestra contemporaneidad.

Diálogos sobre el reconocimiento y los géneros discursivos

En relación con los géneros discursivos nos posicionaremos, por un lado, junto a la mirada de Jesús Martín Barbero cuando dice que “las hibridaciones contemporáneas dan cuenta de las reglas están configurando los formatos para que funcione el reconocimiento. Eso nos lleva a pensar qué estrategias de interacción aparecen como novedosas y cómo son los modos en que se hacen reconocibles y organizan las competencias comunicativas”. Según este autor, “los géneros remiten a su reconocimiento en y por una comunidad cultural en los momentos de una negociación entre las reglas de construcción del texto y las competencias del lector. De esta manera la hibridación penetra también en el campo de los relatos pues la mayoría de ellos sobreviven inscriptos en el ecosistema discursivo de medios y colonizados por la racionalidad operativa del dispositivo y del saber tecnológico. En este marco se juega, se hace y deshace la diferencia entre unos géneros cuyo estatuto ha dejado de ser puramente literario para tornarse en cultural, cuestión de memoria y reconocimiento, frente a unos formatos en los que habla el sistema productivo con una lógica subordinada a la rentabilidad.” (Barbero, 2006, pág. 15)

En este sentido también hablaremos de géneros discursivos en términos de Michael Bajtin, cuando dice que los géneros discursivos con ciertas regularidades temáticas, compositivas y estilísticas de sus enunciados son un sistema de valoración del mundo, ligado a la historia y a la tradición. Y en el plano de la recepción y comprensión, un modo de responder a las expectativas del destinatario. Los géneros, según el autor, son espacios de heterogeneidad e hibridación y, aun dentro de sus dominios, admiten préstamos, migraciones, contaminaciones, transdiscursividad. (Bajtin, 2003)

Con la llegada de la web 2.0 se hace claramente visible que las competencias narrativas se hallan en la emisión y en la recepción. Los receptores, hoy día llamado *prosumidores*, o bien productores, son capaces también de hablar, de decir, de remixar en tiempo real. Además, adentrarnos en el reconocimiento de las nuevas narrativas nos conduce a indagar en esos nuevos géneros discursivos que se están configurando hoy, que reconocen y a partir de lo cuales las nuevas generaciones arman lazo social.

Diálogos sobre los desplazamientos de lo público y lo privado

Otro de los aspectos que necesitamos ubicar para poder decir algo de lo contemporáneo vinculado a esta tesis son los conceptos *de lo público y lo privado* que fueron claves para entender los capitalismo democráticos y los sistemas de derecho. Aquí vamos a tomar a Armand Mattelart, cuando dice “*Lo público* fue pensado en la modernidad como ese espacio de mediación entre el estado y la sociedad civil que permitía la discusión pública en reconocimiento del poder de la razón y de la riqueza de los intercambios con otros individuos ilustrados. El principio de publicidad se definió como aquello que ponía en conocimiento de su opinión pública la información importante para el interés general (Mattelart, 1997). Hoy día las redes minan la noción misma de lo público como procesos de deliberación y crítica con un horizonte común al mismo tiempo que crean la ilusión de un proceso sin interpretación ni jerarquías. Esto fortalece la creencia de que todo individuo puede comunicarse sin mediación social, y desacredita la figura de representación promoviendo la democracia directa”.

Tomaremos también a Barbero cuando dice que “la reconfiguración de la esfera pública pasa por cambios en los mapas mentales, en los lenguajes, en los diseños de políticas, que exigen las nuevas hibridaciones público privado. Las tecnologías no son neutras sino que constituyen enclaves de condensación e interacción de intereses políticos económicos con mediaciones sociales y conflictos simbólicos. Pero por eso mismo ellas son constitutivas de los nuevos modos de construir opinión pública y de las nuevas formas de ciudadanía, esto es, de las nuevas formas en que se dice y hace política. (Barbero, 2006, pág. 18)

Para las reconfiguraciones *de lo privado* nos ubicaremos junto a los marcos conceptuales que trabaja Paula Sibila cuando retoma a Michael Foucault diciendo que los procesos de mecanización del proyecto moderno asociado a la revolución industrial y los estados nacionales modelaron subjetividades asociadas a cuerpos como partes de una máquina dotados de fuerza de trabajo para las fábricas. A su vez, fueron sujetos dotados de un yo interior e íntimo y de un yo exterior y público

diferenciando así dos espacios que abrirían un hiato entre lo que se ponía en común, de lo que quedaba relegado y protegido en el ámbito de lo privado. En tanto ámbito físico para cobijar lo privado, la casa, el hogar, la alcoba, la biblioteca eran los espacios que albergaban esta intimidad. (Sibilia, 2008)

En palabras de Jorge Huergo, que retoma a Canclini, esta transformación de lo público y lo privado sería así: “El modelo liberal define la administración estatal como lo público y la economía de mercado como recinto de lo privado. El modelo de la “virtud republicana” asocia lo público a la comunidad histórica y con la ciudadanía. Hoy para muchos autores lo público es un fluido polimorfo ligado a los medios que garantiza la opinión pública. En este sentido el espacio público ya no obedece a las fronteras de los estados nacionales sino que es un medio de la humanidad “mundializada” y ahí es como el espacio público se espectaculariza. (Huergo & Fernandez, Belen, 2000, pág. 158 159)

Hoy las nuevas narrativas que aparecen como desvío en el campo suceden en las habitaciones de los hogares de las nuevas generaciones, pero en un espacio que también es compartido, en este sentido, que se hace público pero que es privado –de corporaciones-, donde hay exhibición de algo que en la modernidad llamamos intimidad, pero con diferentes máscaras y que hoy estaría cambiando. Por estas razones tomamos estas ideas de público y privado para revisarlas en los capítulos siguientes, donde ponemos en juego lo que vemos en el campo.

Diálogos sobre las nuevas formas de control y vigilancia

Como habíamos mencionado respecto de los desvíos que aparecen en el campo, tomaremos también las lecturas de Pablo Rodríguez (Rodríguez P. , 2015) sobre vigilancia al aire libre y sociedades del control que formula Gilles Deleuze un poco antes de su muerte en la *Posdata de las sociedades del control* (Deleuze G. , 1991) a fines del siglo XX. Tanto Jorge Huergo como Belén Fernández hablan también en sus libros sobre cultura mediática de desplazamientos de la sociedad de la disciplina y del encierro, que va hacia nuevas formas de organización social. Armand Mattelart con *Mundo Vigilado* (Mattelart, 2009) tematizó a su vez el problema que se avecinaba con las nuevas formas y dispositivos de la comunicación social. Y cada vez más autores, siendo David Lyon¹⁰ uno

¹⁰Obra del autor:

Lyon David, 2014, “Surveillance, Snowden, and Big Data: Capacities, consequences, critique”, Big Data & Society.

Lyon David, 2009, *Identify Citycens*, Polity Press, UK, USA

Lyon, David, Zygmunt Bauman, 1994, *Vigilancia Liquida*, Polity Press, UK, USA; 2013, *The electronic eye*, University of Minnesota press, USA.

de los más representativos, comienzan a dar cuenta de esta nueva especificidad de la vigilancia que nos interesa para pensar sentidos políticos estratégicos. Creemos que, sin tener en cuenta este desplazamiento de la sociedad de la vigilancia del encierro a la sociedad de la vigilancia al aire libre o sociedades del control, no podemos pensar la ampliación de los horizontes de interpelación desde el campo COMEDU.

Entonces, leer a Rodríguez nos sirve para posicionarnos, porque explica, “el control no necesita de la modalidad del encierro, como ocurre con la disciplina, para ejercer la vigilancia sobre los sujetos. Por eso la vigilancia en la era del control está más relacionada con tecnologías que con instituciones, al punto que las primeras rompen los tabiques de las segundas.” (Rodríguez P. , 2015, págs. 1-2) Y continúa haciendo una genealogía: “El pensamiento acerca de la vigilancia contemporánea es anglosajón: David Lyon, Mark Poster, Reg Whitaker, Gary Marx, Frank Webster y Kevin Robbins. En ellos subyace la pregunta acerca de si la vigilancia contemporánea constituye una intensificación, un quiebre o una simple continuación de lo que desarrolló Foucault.” (Rodríguez P. , 2015, pág. 2)

El autor aclara una relación fundamental que nos parece clave para comprender lo contemporáneo: “Ante todo conviene definir qué es la vigilancia para Foucault: un fenómeno a la vez individualizador y masificante, un aparato institucional dedicado a lograr el autodomínio del sujeto y su sujeción, mientras se recaban todos los datos posibles que puedan hacerlo entrar en otro régimen de visibilidad. Este régimen es el biopolítico. Muchas veces se desconoce que el vínculo entre la anatomopolítica (disciplina) y la biopolítica (población) se halla en este carácter bifronte de la vigilancia.” (Rodríguez P. , 2015, pág. pag 2)

Además, Rodríguez hace en sus lecturas referencia al surgimiento de la estadística como duplicación en datos de los individuos que pasaron a formar parte de la *población*, datos probabilísticos con los que los estados-nación toman decisiones. (Rodríguez P. , 2015). Sobre esos datos dobles que crea la estadística en las sociedades modernas es que van a funcionar, creemos nosotros como continuidad, y a través de los nuevos dispositivos digitales y sus posibilidades de procesamiento, una nueva gubernamentalidad algarítmica y la vigilancia contemporánea. Es decir, un control sobre el cuerpo y sobre nuestros dobles estadísticos se intensifica con las nuevas tecnologías.

Diálogos sobre modelado y modulación

Rodríguez cita a Deleuze, cuando decía en la *Posdata...*: “En las sociedades de disciplina siempre se estaba empezando de nuevo (de la escuela al cuartel, del cuartel a la fábrica) mientras que en las sociedades de control nunca se termina nada: la empresa, la formación, el servicio son los estados metaestables y coexistentes de una misma modulación, como un deformador universal.” (Rodríguez P. , 2015, pág. 4) Y entonces aquí podemos hacer entrar a las nociones de *modelado* y *modulación* para pensar los procesos de subjetivación asociados a los diferentes modos de vigilancia: “La crisis de las instituciones de encierro se manifiesta en este caso en la incapacidad para formar subjetividades o identidades fijas. Las sociedades disciplinarias disponían de una secuencialidad relativamente estable que ayudaba a la formación de los sujetos dentro de los objetivos de cada institución, y estos objetivos permitían el paso de esos sujetos a la institución siguiente. El resquebrajamiento de ese sistema de postas genera en el nivel social los llamados incesantes a la formación permanente. El encierro pretendía que el sujeto fuera una masa inerte dispuesta a adquirir forma, una sustancia maleable a la que un molde le da su consistencia final. La *modulación*, en cambio, es una suerte de molde que va cambiando de forma y va dando a la sustancia nuevas configuraciones, con frecuencia variable.” (Rodríguez P. , 2015, pág. 5)

Aquí nuevamente la vinculación con el nuevo espíritu del capitalismo: “Es inevitable referirse en este punto a la conocida tesis posindustrial del paso de una economía de bienes a una economía de servicios. En el mundo de los servicios, las capacidades que cada uno debe desarrollar son numerosas y cambiantes y la máxima virtud es precisamente saber acumular y saber cambiar.” (Rodríguez P. , 2015, pág. 6)

Diálogos sobre el nuevo cognitariado

Además, vinculado a la noción de modulación y vigilancia este autor hace una lectura de la noción de “cognitariado” que nos va ser de utilidad para analizar el campo que trabajamos. Esta noción también la trabaja Franco Berardi en *Generación Post Alfa* cuando habla de semiocapitalismo (Berardi, 2007). Rodríguez dice: “En el cognitariado, la creatividad es un imperativo. El cognitariado sería esa parte de la población que usa su fuerza de trabajo simbólica intelectual sobre todo en los entornos digitales mayormente numéricos abstractos y ya no la fuerza de trabajo motriz. El trabajo a distancia, la posibilidad de disolver la presencia conjunta de los trabajadores en un mismo espacio y tiempo, es sin dudas una cuestión facilitada por las tecnologías de información porque la materia con la que se desarrolla ese trabajo es en sí misma información. El cognitariado es llamado a producir de manera flexible y creativa a partir del momento en que la expansión capitalista

pudo convertir a la información en la base de una nueva serie de productos, los “servicios”, cuya circulación y consumo son diferentes de los bienes materiales. La disciplina de la que hablaba Foucault estaba destinada a crear brazos para la producción, pero el control se despliega en una región de signos y su materialidad está más vinculada a la percepción y a la inteligencia.” (Rodríguez P. , 2015, págs. 6-7)

Diálogos sobre biopolítica y noopolítica

Además, nos interesa introducir otra noción de la lectura que hace Rodríguez vinculada Mauricio Lazzarato, porque nos adentra en la noción de *noopolítica* cuando dice: “Si las disciplinas moldeaban los cuerpos constituyendo hábitos principalmente en la memoria corporal, las sociedades de control modulan los cerebros y constituyen hábitos principalmente en la memoria. Lazzarato propone, entonces, situar las sociedades de control bajo el término de *noopolítica* (conjunto de las técnicas de control), cuya operatoria se basa más en grabar consignas variables en la memoria, a través de las tecnologías de información y comunicación, que en tallar consignas fijas en subjetividades encerradas. Este sería el verdadero sentido del paso del moldeado a la modulación.” (Rodríguez P. , 2015, pág. 7)

Es interesante reflexionar sobre lo que el campo nos devuelve en la diferencia que establece Lazzarato, entre vida en relación a la memoria y vida en relación al bios cuando explica que es importante distinguir entonces la vida --en tanto que memoria-- de la vida en tanto que características biológicas de la especie humana (muerte, nacimiento, enfermedad, etcétera). En este sentido Lazzarato distingue el *bio* contenido en la categoría de biopoder del *bio* contenido en la memoria. (Lazzarato, 2006)

Diálogos sobre lo dividual y el dividuo

Comentario [HOME9]: CP: ¿Y si nosotros fuéramos dios?
<http://bit.ly/2izlPnk>

Por último, y clave para poder llegar a dar cuenta de lo que queremos mencionar al final como problema contemporáneo, vamos usar la noción de *dividual* y de *dividuo*. Eso que surge de Deleuze en la *Posdata...* (Deleuze G. , 1991) y que retoma Rodríguez para continuar la explicación

sobre las nuevas formas de vigilancia al aire libre. Dice el autor que lo *dividual* al principio en Deleuze se emparenta con la individuación psíquico-colectiva en Simondon pero, más tarde, el protagonista no es lo *dividual*, sino el *dividuo*. Esa individualización, esa curiosa identificación de algo ni divisible ni indivisible en algo parecido a un sujeto. (Rodríguez P. , 2014). Decía Deleuze: “Las sociedades disciplinarias tienen dos polos: la firma, que indica el individuo, y el número de matrícula, que indica su posición en una masa. Porque las disciplinas nunca vieron incompatibilidad entre ambos, y porque el poder es al mismo tiempo masificador e individualizador, es decir que constituye en cuerpo a aquellos sobre los que se ejerce, y moldea la individualidad de cada miembro del cuerpo. En las sociedades de control, por el contrario, lo esencial no es ya una firma ni un número, sino una cifra: la cifra es una contraseña, mientras que las sociedades disciplinarias son reglamentadas por consignas (tanto desde el punto de vista de la integración como desde el de la resistencia). El lenguaje digital del control está hecho de cifras, que marcan el acceso a la información, o el rechazo. Ya no nos encontramos ante el par masa-individuo. Los individuos se han convertido en “dividuos”, y las masas, en muestras, datos, mercados o bancos.” (Deleuze G. , 1991, pág. 3). Y Rodríguez sigue: “¿qué es el dividuo entonces y qué aparece en el seno de oposiciones diferentes a las de lo “dividual”? El individuo es aquel sujeto constituido por las disciplinas, y su polo opuesto es la masa. La masa pasa a ser muestra y el individuo dividuo. En algún sentido el dividuo es el individuo convertido en información.” (Rodríguez P. , 2014, pág. 6)

Esto nos lleva a pensar, como dice Rodríguez, que “la desconexión entre vigilancia y encierro sería la expresión de una nueva modalidad de subjetivación relacionada con el dividuo, o viceversa, esto es, el dividuo es expresión de una vigilancia a cielo abierto.” Y continúa: “El dispositivo de control busca “desindividualizar” mediante el pasaje a información de todo lo que constituye la actividad de un individuo en sociedad. En aquellos tempranos años ’90, Deleuze evocaba las tarjetas de crédito o una computadora universal imaginada por su amigo Guattari que señalaba quién pasa y quién no. Hoy podemos decir que los mecanismos de rastreo y pasaje a información son infinitamente más ubicuos y complejos, empezando por el enigmático GPS. Pero lo más importante es que en la actualidad ese pasaje a información no se produce sólo como rastreo de las actividades cotidianas de los individuos que son controlados, a veces con su anuencia y otras veces no, sino también como una actividad voluntaria de esos mismos individuos bajo el precepto de la comunicación. O sea: son Facebook, Twitter, etc., los ámbitos en los que mejor trabajan las sociedades de control.” (Rodríguez P. , 2014, pág. 7)

Diálogos sobre la información

Comentario [HOME10]: CP:
Hablar de materialidad en plena
revolución digital
<http://bit.ly/2iuCeOK>

Por último, para completar de alguna manera, la idea de vigilancia sobre la que nos ubicamos para mirar, y que da sentido a lo que nosotros intuimos como el problema contemporáneo de la noción de *información*, traemos a Rodríguez cuando dice que “yace allí un desafío ontológico para repensar la relación entre ser y devenir, entre determinación e indeterminación”. Y continúa: “La información significa acumular principios por los cuales los hombres dan forma a objetos, creencias, cuerpos. Y aquí sí puede entrar, a condición de poder discriminarlas con precisión, tanto la noción científica de información, derivada de la cibernética y la teoría de los sistemas, como la ofensiva para automatizar las fábricas o la expansión de las tecnologías digitales con la invención del microprocesador, esto es: *—La modulación y la materialidad de la información:* es necesario tener en cuenta las condiciones de aparición en el siglo XX del concepto científico de información. No parece ser casual que Gilbert Simondon, quien propuso la figura de la modulación que luego retoma Deleuze, afirme que la materia que corresponde a lo que se modula es la tratada por la electrónica y la información. En la década de 1940, la cibernética y la teoría de los sistemas delimitaron para la información un tipo de universo distinto de la materia y la energía tanto como del espacio y el tiempo: se trata de un nuevo nivel de existencia. Este universo está compuesto de signos, señales, códigos, transmisiones, y sería interesante indagar sobre la transformación que esto trae en el campo del saber.” (Rodríguez P. , 2015, pág. 9)

De hecho, según Rodríguez: “La noopolítica de la que habla Lazzarato remite a un principio general de organización de las sociedades de control que concierne a la información. Tanto en la vigilancia contemporánea como en las condiciones actuales de la administración de la pena y el castigo dentro y fuera de la cárcel, pasando por las modulaciones subjetivas que tienden a ocupar el espacio de los antiguos moldeados disciplinarios, es central el papel de la información en todas sus acepciones”. (Rodríguez P. , 2015, pág. 6)

En la lectura que hace Rodríguez cuenta que los autores Norbert Wiener (reafirmados por Gregory Bateson) describen a la *información* como:

- 1) “La información es una tercera entidad del universo, además de la materia y de la energía, cuya interrelación había sido ya suficientemente demostrada por la física y la química.
- 2) La información es una dimensión nueva del conocimiento, distinta del espacio y del tiempo. La formulación de este “axioma” se produjo en un coloquio organizado en 1964 en Francia sobre “el concepto de información en la ciencia contemporánea”.

- 3) La información se distingue del par materia-energía y del par espacio-tiempo por su carácter organizacional. Eso significa que la información es aquella dimensión de donde proceden las estructuras de los objetos en los universos físicos y simbólicos. In-formar es dar forma. Lo que postulan la cibernética y la teoría de los sistemas es que existen principios generales, objetivamente verificables, de donación de forma en estos mundos.
- 4) La información no tiene extensión. Su existencia es meramente matemática”. (Rodríguez P. , “El a priori histórico de las sociedades del control. Porque la información nació en el siglo XVIII”)

Si bien ya conocemos hace tiempo estas teorías sobre la información, Rodríguez cuenta algo que es importante resaltar cuando dice que ya Simondon en su época acordaba en justificar la ambición de la cibernética de fundar una nueva ontología, pero señalaba inmediatamente que el proyecto estaba trunco por dos razones: su formulación tecnologicista, que pretendía hacer equivaler lo humano, lo viviente y lo artificial como en los viejos tiempos de Descartes; y su carencia ontológica, consistente en no reconocer que la información es medida de probabilidad (definición estricta de la Teoría Matemática de la Información) y por lo tanto de devenir, de existencia abierta y no determinada o determinable.” (Rodríguez P.)

Sobre todo esto que acabamos de contar y con lo que nos posicionamos para repensar las ideas de los nuevos modos de vida como información, nos interesa discutir a lo largo de esta tesis dos cuestiones que no las encontramos claramente planteadas en lo anterior y que hacen a nuestro objetivo de investigación, que es reflexionar sobre los nuevos sentidos político estratégicos para pensar desde el campo COMEDU estos tiempos. Por un lado, cuando los autores autonomistas italianos¹¹ plantearon que la metáfora de “la nueva acumulación de la información” del capitalismo abre un campo de interpretaciones acerca de la gestión de los modos de hacer, crear y producir en una sociedad que no confía más en las instituciones disciplinarias para ordenar la energía de los sujetos, decimos que eso que se conceptualizó como *información inmaterial y solo numérica* sólo podemos encontrarlo en diferentes organizaciones dadas. Es decir, algo de la tendencia a la entropía del universo tiene que organizarse para que nosotros podamos dar cuenta de eso (cabe aclarar aquí que si no, no hay tesis) y entonces, justo en esa organización, donde está la información, es que tiene que haber energía. Entendemos la noción de información planteada por los autores hasta el momento

¹¹Franco Berardi, Paolo Virno, Antonio Negri, Michel Hardt, Maurizio Lazzarato.

sólo en términos teóricos. Pero vemos un problema que vamos a desarrollar en el capítulo final: todas estas reflexiones y lecturas sobre la información no consideran la materialidad del espectro de telecomunicaciones, que son aquellas ondas electromagnéticas por donde circula energía organizada de alguna manera en diferentes dispositivos. Aunque invisible a los ojos, el espectro no es numérico sino que justamente, en todo caso, tiene una organización numérica que lo hace espectro electromagnético, por donde circula también información, es decir, otro tipo de organización, por ejemplo: luz, prendido, apagado, que son convertidos a números, 0, 1. Por otro lado, el segundo problema que observamos es que el espectro electromagnético organizado considerado como “recurso natural” hoy día es uno de los mayores ingresos económicos de los estados nacionales, y uno de los mayores negocios de las nuevas corporaciones de telecomunicaciones.

Diálogos sobre la materialidad del espectro electromagnético

Para consolidar esta mirada vamos a compartir la mirada de Paulo Lara y Adriano Belisario. Nos parece que como la idea de *espectro* es tan confusa por lo poco conocida, vamos a tomar a estos dos autores, que desde la academia y su activismo proponen fortalecer iniciativas de construcción de infraestructuras de comunicación más autónomas y democráticas, que contaremos en el **Capítulo 6**. Vamos a tomar de ellos algunas citas que dan cuenta primero de qué es el espectro, y después de cómo pasó a ser gestionado como recurso natural por los estados nacionales, según lineamientos de la Unión Internacional de Telecomunicaciones. Además, ellos nos ubican en las reconfiguraciones contemporáneas vinculadas a su digitalización. Es importante destacar que en nuestro país la información sobre cómo se está reorganizando la repartición del espectro en nuestra región no es pública, aunque debería serlo. La información más actualizada sobre esto la tiene una empresa llamada Convergencia Latina.¹²

Entonces, para retomar y para poder hablar de estos temas, tomamos a estos autores que nos dicen: “*La vigilância é parte intrínseca do desenvolvimento de certo modelo e arquitetura tecnológica em um nível infraestrutural*” (Belisario & Lara, 2016, pág. 270) . *O espectro eletromagnético constitui-se um recurso central para as telecomunicações no século XXI. Em termos econômicos, seria razoável prospectar que o espectro possa estar para as telecomunicações no século XXI como as ferrovias e telégrafos estiveram para as indústrias e serviços no século XIX. No*

¹²Convergencia Latina, *Mapas*, (on line), fecha de consulta 30 de enero 2016, disponible en <http://www.convergencialatina.com/Maps>.

entanto, as analogias param por aí. Ao contrário dessas, o espectro eletromagnético em si não foi construído por humanos. De fato, certas faixas do espectro são fundamentais para a nossa espécie e nos garantem, por exemplo, a visão (frequências entre 400 ou 750 terahertz) e a audição (entre 20 hertz e 20 mil hertz). Além disso, o espectro eletromagnético para telecomunicações revela concretude e materialidade a partir de objetos técnicos construídos por humanos, que extraem dele suas potencialidades.” (Belisario & Lara, 2016, pág. 271)

Nos interessa esta cita para pensar la materialidad del espectro y no imaginarlo únicamente como información, aunque por ahí pasa información codificada. Por otro lado, dan cuenta del espectro como recurso natural del que los seres humanos hacemos uso para comunicarnos. Es *eso* donde *hacemos* la comunicación y que tiene un soporte, *ondas electromagnéticas*, de *brodacasting*¹³, unidireccionalidad de la información (ondas analógicas alterna medios tradicionales), y ahora las que se digitalizan habilitando su bidireccionalidad (onda cuadrada digital interactiva).

Los autores cuentan que: *“Em meios como o rádio e a televisão, que dependem fundamentalmente desse tipo estrutura, a centralidade do espectro eletromagnético é evidente. Com a Internet, isso é menos claro, porém, cada vez mais, a comunicação sem fio torna-se pervasiva na arquitetura dessa rede: comunicações satelitais, redes WiFi e a expressiva quantidade de usuários conectados em conexões de 3G ou 4G são apenas alguns exemplos. Além disso, Bluetooth, telefones, controles sem fios, drones, algumas aplicações para a internet das coisas e uma série de outras tecnologias dependem do espectro eletromagnético para operar... Desse modo, além de uma característica física do universo, o espectro eletromagnético tornou-se também importante ativo, um recurso econômico essencial na chamada "sociedade da informação". Sobre ele, enreda-se em uma complexa trama tecnopolítica de interesses sobre seu controle, uso e gestão.” (Belisario & Lara, 2016, pág. 272)*

A su vez, no interesa posicionarnos junto a esta mirada porque los autores dicen de qué manera esa porción de ondas, que es invisible a los ojos pero que existe materialmente, es por un lado el espacio para disputar sentido común y, al mismo tiempo, da cuenta hoy de los nuevos modelos de negocios y de la vigilancia con el uso de nuestros metadatos, que sólo quedan en la onda cuadrada, es decir, cuando las ondas continuas se digitalizan. Dicen: *“O modelo que predominou ao longo do século passado, e ainda hoje é hegemônico, as interferências causadas por transmissões na mesma frequência serviram como justificativa fundamental para a estatização, loteamento e comercialização do espectro.7 Primeiro, o Estado-nação proclama para si o monopólio sobre essa*

¹³*Broadcast* refere-se à transmissão de informações unidireccionalmente para uma audiência seguindo o modelo de "um-para-muitos", tal como as transmissões de rádio e TV. Por sua vez, os defensores do "open spectrum" tendem a rejeitar este modelo, em prol de comunicações bidireccionais, como nas redes "peer-to-peer".

regulação e, em seguida, realiza um loteamento do espectro eletromagnético utilizável para telecomunicações. Desse modo, algumas frequências são delimitadas e se tornam concessões de propriedade exclusiva de uma pessoa (física ou jurídica). Assim, contorna-se o problema da interferência e o Estado ganha um ativo extremamente valioso.” (Belisario & Lara, 2016, pág. 273)

Por otra parte, los autores dan cuenta de cómo la Unión Internacional de Telecomunicaciones y las Naciones Unidas (y el G7/8, agregó yo) definieron cómo deben gestionar el espectro los estados nacionales.¹⁴ “As discussões sobre o gerenciamento do espectro se dão no âmbito da ITU (International Telecommunications Union), órgão mais antigo da ONU que mantém uma coleção da documentação de suas conferências. Disponível”.¹⁵ “O gerenciamento das comunicações sem fio é uma prerrogativa dos países, desde que se restrinjam geograficamente a eles. No entanto, sinais internacionais, protocolos, padrões e demais resoluções globais sobre o uso e exploração do espectro se dão através da ITU (International Telecommunications Union), órgão mais antigo das Nações Unidas e que tem a responsabilidade de lançar as normas internacionais para o espectro... Observamos poucos questionamentos ou críticas quanto à vigilância ou centralização da infraestrutura física e privada da internet: importa antes conectar toda humanidade. "Connecting the next billion"¹⁶ tornou-se um lema não só para as empresas interessadas em arregimentar novos clientes e consumidores, como também para os Estados e órgãos de governança em prol da universalização do acesso à internet. Em vista disso, o espectro eletromagnético surge como um

Comentario [HOME11]: CP: En TIC confió, ¡y dale con el acceso! <http://bit.ly/2jp9Gps>

¹⁴ Cumbre Mundial de la ONU sobre la Sociedad de la Información (CMSI), *Etapas: Cumbre del G8-G7 sobre Sociedad Global de la Información (CMSI), Okinawa, 2000. Etapa 1. Cumbre mundial sobre la Sociedad Global de la Información, Ginebra, 2003. Etapa 2. Cumbre mundial sobre la Sociedad Global de la Información, Túnez, 2005*, (on line), accesado 20 de noviembre de 2015, disponible en <https://www.itu.int/net/wsis/index-es.html>

ONU, *Asamblea General, creación de la WSIS*, 2001, Plan de acción, (on line), fecha de acceso 20 de noviembre de 2015, disponible en <http://www.itu.int/net/wsis/>

ITU, *vinculación WSIS +ITU +ONU ITU*, (online), fecha de acceso 20 de noviembre de 2015, disponible en <http://www.itu.int/wsis/index.html>,

ITU, *Principios*, (on line), fecha de acceso 20 de noviembre de 2015, disponible en http://www.itu.int/wsis/documents/doc_multi.asp?lang=en&id=1161|0

IC; SIC 2003 y 2005. *Planes de acción*, (on line), fecha de acceso 20 de noviembre de 2015, disponible en <http://www.itu.int/wsis/index-es.html>

ITU, *La UIT pone en marcha Conectar el Mundo*, (on line), fecha de acceso 20 de noviembre de 2015, disponible en <http://www.itu.int/itu-wsis/2005/index-es.html>

ITU, *Conectar el Mundo*, (on line), fecha de acceso 20 de noviembre de 2015, disponible <http://www.itu.int/en/ITU-D/Conferences/connect/Pages/default.aspx>

LATAM ELAC. *Plan de acción para la sociedad de la información y el conocimiento para América Latina y Caribe*. (Plan de acción y principios, (on line), fecha de acceso 20 de noviembre de 2015, disponible en <http://www.cepal.org/elac2015/>

¹⁵ ITU, *Conferencias, Committed to connecting the world*, (on line), accesado 20 de noviembre de 2015, disponible en <http://www.itu.int/en/history/Pages/ConferencesCollection.aspx>

¹⁶ IGF, Internet Governace Forum, *Next Billion, Phase I y II*, (on line) , accesado 20 de noviembre de 2015, disponible en <http://www.intgovforum.org/cms/policy-options-for-connection-the-next-billion>

recurso fundamental para garantir essa conectividade ubíqua.” (Belisario & Lara, 2016, págs. 273-274)

Ellos dicen que durante el siglo XX hubo dos grandes modelos de políticas públicas de gestión del espectro electromagnético: *“O primeiro baseia-se em critérios exclusivamente políticos: o representante do poder público em exercício simplesmente concede essas autorizações para uso do espectro a partir de seus interesses pessoais ou afinidades ideológicas. Este modelo foi – e é – bastante utilizado, especialmente nas concessões para emissoras de rádio e televisão, cujo papel decisivo na formação da opinião pública as tornam aliadas preferenciais dos governantes. O segundo modelo é o de leilões, em que a riqueza econômica torna-se o critério balizador. Ganha quem paga mais. Essa forma é frequentemente mobilizada no loteamento de faixas do espectro para telecomunicações, no qual os altos preços tornam os leilões um jogo para poucos. As empresas de rádio/TV e as telecoms são hoje os principais grupos econômicos interessados na exploração comercial do espectro eletromagnético.”* (Belisario & Lara, 2016, pág. 274)

También, dan cuenta de cómo investigaciones militares de los Estados Unidos fomentaron el desarrollo de los modos de gerenciamiento del espectro y reconocimiento de las tecnologías emergentes más beneficiosas en términos de uso de las bandas, a través del nuevo software que no tiene que pensar en las interferencias. Dicen al respecto: *“Assim como a internet, as tecnologias de compartilhamento não exclusivo do espectro também encontraram um berço nas pesquisas militares. Nos últimos anos, o exército norte-americano desponta em pesquisas e desenvolvimentos nessa área, não só em projetos sigilosos, mas também em iniciativas de código aberto. Na agência militar responsável pelo provimento de soluções em tecnologia de informação para o exército e alto escalão do governo (DISA – Defense Information Systems Agency), há um “centro de excelência” para gerenciamento de espectro, conhecido como Defense Spectrum Organization (DSO), responsável – entre outras coisas – por identificar, monitorar e avaliar “tecnologias espectrais emergentes que se coloquem como um benefício ou uma ameaça ao acesso do Departamento de Defesa ao espectro eletromagnético”.¹⁷ Como parte de um acordo com a Organização do Tratado do Atlântico Norte (Otan), este órgão criou o Standard Spectrum Resource Format (SSRF), um padrão para facilitar a interoperabilidade de tecnologias em diferentes frequências. O SSRF foi desenvolvido em colaboração com o Wireless Innovation Forum, entidade composta por órgãos de governo, associações industriais e empresas, como Google, Nokia, Ericsson, Huawei, Qualcomm, entre outras. Ainda é cedo para prever qual o impacto de longo prazo dessa primazia de investimentos*

¹⁷DISA, Defense information system agency, The IT Combat support agency, *Defense Spectrum Organization*, (on line) accesado noviembre 23 de 2016 disponible en: <http://www.disa.mil/Mission-Support/Spectrum/Emerging-Technologies> .

militares terá para as futuras comunicações sem fio em termos de vigilância. Porém, é evidente que há uma grande assimetria de saber e poder sobre o tema entre Estado e grandes corporações de um lado e a sociedade civil de outro.” (Belisario & Lara, 2016, pág. 276)

También decimos, y casi estamos terminando con esta justificación que nos ubica, que intuimos un problema más con todas estas conceptualizaciones contemporáneas, intuición que vamos a simbolizar en el **Capítulo 5**: esta nueva acumulación sigue siendo de energías, sólo que cognitivas, que son monetizadas en el tiempo de ocio gracias a la conformación no voluntaria de nuestros dividuos. La nueva acumulación, intuimos, es una acumulación que también proviene de la extracción de energías, pero no sólo de la producción, sino del consumo, y que no es información inmaterial. La consecuencia de la extracción de las energías, sobre todo en lo que llamaremos “espacios virtuales de excepción”, son informaciones que in-forman dividuales, perfiles, segmentos, dobles virtuales que controla el estado y que vende el mercado.

Diálogos sobre los espacios virtuales de excepción

En este sentido vamos a introducir la noción de *estado de excepción* de Giorgio Agamben, que nos parece fundamental, pero la vamos a remixar y usarla de una nueva manera para dar cuenta de lo contemporáneo. El autor viene pensando en esta idea en sus *Homo Sacer I y II*, y más específicamente en su libro *Estado de Excepción*. (Agamben G. , 1995 y 2003, pág. 7). Dice así: “El estado de excepción es ese momento del derecho donde se suspende el derecho precisamente para garantizar su continuidad e inclusive su existencia. O también la forma legal de lo que no puede tener forma legal, porque es incluido en la legalidad a través de su exclusión.”

Y continúa: “El estado de excepción sería ese momento, que se supone provisorio, en el cual se suspende el orden jurídico que se ha convertido durante el siglo XX en forma permanente y paradigmática de gobierno.” (Agamben G. , 2003, pág. 7) Esta idea Agamben la retoma de Benjamín, de su octava tesis de filosofía de la historia. Y de esta manera aquí vamos viendo cómo se articula con nuestro tema, ya que Agamben articula el problema de la excepción con la noción de biopolítica de Foucault. “Tal como ya había señalado en *Homo Sacer I*, la excepción es en realidad la estructura originaria que funda la biopolítica moderna. Es esto a la política que incluye a la vida natural (la zoe) dentro de los cálculos del poder estatal. Al incluir al viviente en tanto “nuda vida”, dentro del derecho mediante su exclusión (en la medida que alguien es ciudadano, ya no es más un mero viviente, pero al mismo tiempo para ser ciudadano pone su vida natural, su nuda vida, a

disposición del poder político), la política se vuelve biopolítica.” Y finaliza: “Frente a la imparable progresión de eso que ha sido definido como “guerra civil mundial”, el estado de excepción tiende cada vez más a presentarse como el paradigma de gobierno dominante contemporáneo. Una medida provisoria y excepción que se vuelve técnica de gobierno.” (Agamben G. , 2003, pág. 46)

Lo que nosotros vamos a hacer es utilizar esta idea para pensar los espacios virtuales como *espacios virtuales de excepción*, no como estados, dando esta nueva versión, esta reversión de su noción. Creemos que el *espacio virtual de excepción* representa hoy día eso ilegal que funciona dentro de lo legal y hacia donde tienden las nuevas formas de gobierno como, por ejemplo, la gobernanza en internet y el voto electrónico. Las nuevas generaciones pasan la mayor cantidad de su tiempo habitando esos espacios simulados donde el mercado los interpela directamente sin mediación alguna de la modernidad. Los espacios virtuales no están regulados por el sistema de derecho moderno, son porciones del espectro conferidas a las “telcos¹⁸”, es decir, que pertenecen al ámbito de la economía privada, donde las “telcos” extraen energías de las nuevas generaciones para monetizar su tiempo de ocio. Creemos que, más que algo de la biopolítica pensada desde el Estado, es un momento donde el mercado se hace cargo de la biopolítica, ofreciéndonos entornos simulados de vida sin regulación del sistema de derecho (no hay discursos interpeladores de niños ciudadanos ni de sujetos de derecho en la red), recomponiendo nuestro cuerpo-*zoe* con alimentos y medicamentos re energizantes en el offline. La parte del *bio*, además, sirve para el control del estado, como los dobles estadísticos lo fueron en la modernidad, pero no es aquella “población” a la que el estado moderno debía sostener la vida.

Discutiendo una vez más con Deleuze¹⁹, nosotros creemos que en las sociedades disciplinarias, tal como dice él, las máquinas eran extractoras de energía, y que las máquinas de hoy, las del control, también, y no sólo de información, como él decía. Son máquinas más pequeñas, microprocesadores, que nos extraen, cuando las prendemos y usamos (impulsamos) en nuestros tiempo libre, nuestros propios electrones para monetizarlos. Cuando se planeta más arriba la necesidad de indagar sobre este universo compuesto de signos, señales, códigos, transmisiones y la transformación que esto trae en el campo del saber, decimos que esos signos sí tienen, por el momento, algo que los impulsa a organizarse, que es la energía, la nuestra, y que esa energía circula por un espectro electromagnético que no es inmaterial, que es organización y que vale millones.

Diálogos sobre el nuevo espíritu del capitalismo

¹⁸Corporaciones de Telecomunicaciones, para saber más ver Unión Internacional de Telecomunicaciones

¹⁹Discutimos ya una vez, ver cuaderno paralelo, Biolenia microbiopolitica contemporanea - CP: Biolenia, microbiopolitica contemporanea <http://bit.ly/2jpc6V3>

Sobre todo por la mirada y las propuestas de estos últimos autores y por lo que nos trajo el campo de investigación a modo de desvío, intuimos entonces que había algunas manifestaciones de la cultura contemporánea que representaban *apropiaciones del capital respecto de resistencias* de otro momento histórico, como proponen Boltanski y Chiapello en *El Nuevo Espíritu del Capitalismo* (Boltanski & Chiapello, 2002, pág. 97). Una de estas relaciones que no proponen los autores, pero que pensamos a partir de las otras que sí mencionan, es la que existe entre el Nuevo Orden Mundial de la Comunicación, propuesto por el Informe McBride desde la Unesco del año 1995, y la creación de la Sociedad Global de la Información, que propuso el G7 en conjunto con la Unión Internacional de Telecomunicaciones en el año 2000 que detallamos más arriba y que explicamos en la nota 13. Esta apropiación de aquella resistencia por parte del capital en su nueva fase del Nuevo Espíritu del Capitalismo y de la Nueva Economía la observamos hoy en la arquitectura de la vigilancia ya implementada y que viene desarrollándose por etapas hace siete años.²⁰ Los años 60 y 70 generaron una serie de procesos de resistencias históricas al capitalismo y nos interesa poner especial énfasis en una de las tantas respuestas que creemos que devuelve el capital a la proclama del Informe McBride²¹, que promovía el derecho a la comunicación como posibilidad, no sólo de acceder a la información, sino de brindarla. En 2000, el G8 (luego, G7) propone la creación de la Sociedad Global de la Información, en conjunto con la Unión Internacional de Telecomunicaciones, que se lleva adelante en todo el mundo con cumbres, foros, encuentros, planes, programas y presupuesto de organismos internacionales, con el objetivo de conectar y digitalizar al mundo; acontecimiento que, en nuestros días, se plasma en todos los preparativos y foros para la gobernanza en internet²². Esto sucede al mismo tiempo que el capitalismo industrial vira hacia el capitalismo financiero por la fuerza, y luego por la continuidad que le dieron los gobiernos neoliberales post-dictadura. Estos incluyeron nuevas instituciones ordenadoras como los bancos y luego los capitales accionarios transnacionales, para numeralizarse cada vez más con la Nueva Economía y distanciarse aún más de la economía monetaria real. (Marazzi, 2014). Las operaciones de sentido a través la bolsa requieren para el trabajo nuevas formas de producción y consumo no tan analógicas y mecanizadas, sino más

²⁰ ¹⁹ Ver nota 13

²¹ Informe Mc Bride, "Voces múltiples, un solo mundo", Unesco, 1980.

²² UN DESA; IFG, Internet Governance Forum, 2016 México, 2015 João Pessoa, 2014 Istanbul, 2013 Bali, 2012 Baku, 2011 Nairobi, 2010 Vilnius, 2009 Sharm El Sheikh, 2008 Hyderabad, 2007 Rio de Janeiro, 2006 Athens (on line), accesado 20 de noviembre de 2015, disponible en <http://www.intgovforum.org/cms/>

cognitivas, abstractas y creativas. Este capital accionario transnacional y global no responde a las fronteras nacionales del siglo pasado, ni necesita de las instituciones de la modernidad para el orden y la reproducción social. La autogestión de la propia vida, del cuerpo propio como capital, el fomento del emprendedorismo y las nuevas religiosidades como el *new age*, (Boltanski & Chiapello, 2002) dan cuenta de estas transformaciones actuales que comienzan a extraer ganancia más del consumo que de la producción, con los nuevos modelos de negocios vinculados a la monetización del tiempo de ocio. En este sentido nos parece de vital importancia mirar desde estas transformaciones culturales históricas contemporáneas los consumos culturales interactivos que las nuevas generaciones hacen actualmente, porque es en esos consumos, como decíamos antes, donde son convocadas e interpeladas por el mercado, formando parte con sus discursos de sus procesos de formación de la subjetivación, tornándose parte de una educación que no es escolar, sino que es una educación entendida en sentido amplio. (Huerco, 2007)

Comentario [HOME12]: CP: Estado libre de Karmateet
<http://bit.ly/2iEFFRD>

Comentario [HOME13]: CP: Decilo en Hippie
<http://bit.ly/2j1HpSr>

Diálogos sobre el cuerpo postorganico, el nuevo estatuto de la imagen y la sociedad del espectáculo

Comentario [HOME14]: CP: La vida me esta matando
<http://bit.ly/2izDuLx>

Además, reflexionaremos algunas cuestiones contemporáneas relacionadas con la construcción identitaria, desde las nociones de *tecnologías de la inmortalidad, procesos de digitalización de la vida, cuerpo obsoleto y su optimización*, enmarcados en el desplazamiento del mito tecnocientífico prometeico al fáustico, que explica Paula Sibilia en la reedición ampliada de *El Hombre Postorgánico* (Sibilia, 2015) A su vez, veremos los procesos de producción de la vida en el capitalismo de ficción, de Vicente Verdú, asociados al nuevo estatuto de la imagen y la sociedad del espectáculo (Verdu V. , 2003), que ya Guy Debord explicaba en los años 60. (Guy D. , 1967)

Diálogos sobre el derecho a la comunicación y la voz vigilada

Reconsiderar en Argentina, pero también en Latinoamérica, y en realidad, a nivel global, lo que entendimos por Derecho a la Comunicación, a partir de los años 60, y luego con el Informe Mac Bride, nos lleva sólo a la punta del iceberg de lo que se podría leer sobre el tema. No obstante, no lo incluiremos en esta tesis.

Repensar las relaciones entre visibilidad, vigilancia, privacidad, secreto y derechos son los temas que nos convocan hoy a raíz de las transformaciones que la nueva arquitectura digital (ya

implementada) produce en las relaciones de poder y en los capitalismos, hasta ahora, democráticos. Mientras la lucha política de la comunicación social hasta los años 60 y 70 fue la de no sólo acceder a la información, sino la de poder brindarla (es decir “hacer visible la propia voz”), el capitalismo se reconfiguraba hacia el capitalismo financiero y, tomando y escuchando las resistencias que clamaban por el “derecho a dar la voz”, inventaba nuevas formas de control dándonosla toda (la voz), pero en la onda cuadrada, no en la analógica. El pasaje del capitalismo industrial al financiero y, específicamente hoy, a la Nueva Economía, son posibles gracias a nuevas formas de organización social, que nos son las de la disciplina y el encierro. La ilegalidad financiera vinculada a los nuevos modelos de negocios, como decíamos antes, es posible en *espacios virtuales de excepción*, que no regula la Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual pero que sí regula, por ahora, la Ley Argentina Digital, y lo nuevo que vendrá a través del ENACOM, además de los actuales decretos DNU 267/2015²³.

Comentario [HOME15]: CP: Matar ya fue
<http://bit.ly/2izq9Da>

Comentario [HOME16]: Inmersión al Silicon Valley a1 al 12
<http://12ritornelos.tumblr.com/>

Fue en el Valle del Silicio donde hizo rizoma la revolución digital contemporánea. A mediados de los años 70, con fondos del estado norteamericano, a través de la Universidad de Standford, para investigaciones militares ligadas a las nuevas tecnologías, surgieron los primeros circuitos integrados con semiconductores de silicio, las computadoras personales que hicieron posible a los millones de usuarios; a las interfaces y softwares que nos permitieron entrar en contacto con las máquinas; e internet, esa gran nube virtual de soporte numérico en la que hemos entrado los seres humanos con cuerpo de signos. Luego, la caída del muro, el fin de la guerra fría, y la reconversión de la URSS, hicieron posible que grandes capitales privados rusos invirtieran, como capital accionario de riesgo, en el desarrollo de *starups* que funcionarían a nivel global.

Como dijimos arriba, la bajada del G8/7 y la UIT sobre el “llamado a la comunidad internacional para que se fomente la transferencia tecnológica y que los países del Tercer Mundo accedan a los mecanismos de financiación, así como los destinados a mover recursos internos, generó finalmente que la UNESCO²⁴ disponga de un plan de acción y seguimiento para esta implementación, que gestionamos hasta hoy en la duración continuidad dictadura-democracias-neoliberales.

²³Últimos cambios considerados en esta tesis en Febrero 2017

²⁴Unesco, *Lineamientos Unesco 2014*, (On line), accesado 20 de noviembre de 2015, disponible en <http://www.unesco.org/new/es/communication-and-information/flagship-project-activities/unesco-and-wsis/implementation-and-follow-up/unesco-and-wsis-action-lines/>

Unesco, *Unesco y gobernanza de Internet*, (on line), accesado 20 de noviembre de 2015 disponible en <http://www.unesco.org/new/es/communication-and-information/flagship-project-activities/unesco-and-wsis/internet-governance/>

Unesco, *Plan de acción*, (on line), accesado 20 de noviembre de 2015 disponible en <http://www.unesco.org/new/es/communication-and-information/flagship-project-activities/unesco-and-wsis/implementation-and-follow-up/>

Las preguntas entonces no son por el acceso, la inclusión o la transparencia, sino por la democracia, la libertad y la privacidad, vocablos que desaparecen de los horizontes políticos tal como los conocimos en la modernidad, sobre todo si pensamos que el apagón analógico está previsto en este país para el 2019.

Para no desviarnos de los problemas reales contemporáneos, presentamos este tema de investigación que nos aproxima e introduce en las nuevas relaciones de fuerza que forman los nuevos dispositivos, que organizan el capitalismo de la vigilancia, las democracias seguras y otros sentidos posibles que nos interpelan a tomarnos un tiempo de interrupción para reflexionar sobre nuevas estrategias políticas de interpelación desde el campo Comunicación/Educación, para la ampliación de los horizontes de significación en la convergencia digital pública infantil.

Diálogos sobre las políticas públicas e infancias contemporáneas

Finalizando, pensamos en las propuestas de María de los Ángeles Chicky González, sobre cómo pensar las políticas públicas destinadas a las infancias: “Una **Política Pública** es un impulso colectivo y transformador con perspectiva estratégica, una energía regulada y sistematizada que hace frente a una necesidad, interpreta un imaginario social, construye sentido en la fragmentación, moviliza la acción en la abulia y teje su red infinita de futuro en el presente del territorio. Tiene algo de solemne cuando relaciona y religa un pulverizado sentido de conjunto, convirtiéndose en misteriosa construcción como “artefacto” de cambio... Si la política es el “arte de vivir juntos los unos con los otros”, según Hanna Arendt, o por lo menos, la capacidad de convocar lo colectivo, estamos parados exactamente en el punto en que el **convivir es la estrategia mayor**, en la era del vacío de sentido, la crisis extenuante de la representación política, el individualismo y la exclusión... Poner en escena a la sociedad civil es, en realidad, la única manera de practicar el “arte de vivir juntos”. Y, para decirlo como se merece la metáfora teatral, se trata de cuerpos de todas las edades que, en un tiempo y un espacio, con cierta cantidad de energía, intentan construir un relato, una ficción, protagonizar (es decir ser “alguien”, a cambio de “nadie”) su historia... la historia del “nosotros”... El espacio de todos, es el lugar donde “aparecer” ante los otros, con un cuerpo, una dignidad, una historia; donde el relato insiste en igualar oportunidades, no excluir, creando alternativas al modelo neoliberal... Una manera de decirlo es hablar de derechos (las constituciones modernas jamás lo desligan de las obligaciones y sobre todo de las libertades). Es tan enorme la carencia, que hablar de derechos nos hace olvidar a veces la categoría misma de la libertad. Más aún, por momentos los gobiernos pueden olvidar que una sociedad de ciudadanos, no aspira sólo a un ejercicio pleno de derechos, sino pide mucho más: una ética de la felicidad “para vivir juntos los

unos con los otros”. Y aquí aparecen los niños como síntesis e “indicadores ambientales”, como pregunta abierta y desafío. Lo que pensemos para los chicos, habla de quiénes somos y lo que esperamos de nosotros como sociedad.” (González, 2005)

Del impersonal a la primera persona, cuaderno paralelo

Comentario [HOME17]: CP:
Autobiografía amorosa
<http://bit.ly/2jhDKku>

Pondremos a disposición y consideraremos para el análisis los relatos en primera persona narrados en mi Cuaderno Paralelo, que registra los entretelones subjetivos y reflexivos, momentos que devinieron trascendentes para este proceso de producción del conocimiento. Decía en el blog *catedra Colectiva de Comunicación y Educación de la UNLP* que coordinaba Jorge Huergo que “el *cuaderno* es el libro donde se anota la velocidad, rumbo, maniobras y otros accidentes de la navegación. Un registro que, al fin de cuentas, simboliza las distancias entre el recorrido intencional planificado por la *carta de navegación* y el efectivamente recorrido. Y que si bien están organizadas por los horizontes estratégicos, habitan los espacios en que intervenimos”.

Este proceso que compartiremos tiene el carácter de una apropiación y una re significación. Verán a lo largo de la tesis estas llaves que los llevarán a narrativas creadas desde la sensibilidad y que nos permitieron hacernos preguntas sobre lo político. Este cuaderno tiene la característica o bien de haber derivado de alguna conceptualización teórica, por ejemplo, algunas clases que fueron inspiradoras, o bien, por el contrario, al revés: haber sido motivado por el mismo campo y la experiencia y, luego, darnos cuenta que algo tenía que ver esa intuición con la teoría. En este sentido, consideramos de vital importancia el descubrimiento por medio de la intuición, el poema y la no ficción que surgen de los deseos puestos en las ciencias sociales ya que hacen aparecer, de manera desprevenida y como acontecimiento, eso que aun no sabemos.

Utilizaremos, entonces, las narrativas en primera persona de mi cuaderno paralelo en esas llaves que ya vienen apareciendo en simultáneo al cuerpo de texto principal de la tesis que no tienen la obligatoriedad de ser leídas. Representan eso que me afectó estos años mientras transitaba experiencias *on line off line*, praxis y diálogos con los otros. Son relatos que expresan sensaciones y percepciones del proceso de formación en la maestría, del proceso de praxis en el canal y en los profesorados, del proceso de indagación colectiva de campo en formación docente, del proceso de indagación de campo en los talleres con chicxs en las escuelas. Estas llaves abren a un espacio *no*

Comentario [HOME18]: CP:
Saludo de navidad
<http://bit.ly/2j1ypgb>

lineal relacionadas con afectaciones múltiples que devinieron en la observación participante o *cartografía vibrátil*²⁵ de mis trayectorias.

Comentario [HOME19]: CP:
Cartógrafo vibrátil
<http://bit.ly/2jCCLiN>

Para pensar estos temas, nos parece clave el libro el Oficio del cartógrafo de Jesús Martín Barbero donde cuenta cómo fue su proceso de transformación de sus propias narrativas en los estudios de la comunicación desde la cultura al introducir en sus paradigmas las nociones de cartografías, mapas nocturnos y archipiélagos. El autor narra lo siguiente: “Cartografías habían sido algunos de mis textos más intensa y extensamente leídos, y los distintos *lugares* de mi trabajo encontraban ahí su *perdido* mapa”. “Estamos ante una lógica cartográfica que se vuelve *fractal* —en los mapas el mundo recupera la diversa singularidad de los objetos: cordilleras, islas, selvas, océanos—y se expresa *textual*, o mejor *textilmente*: en pliegues y des-pliegues, reverses, intertextos, intervalos” (Barbero J. M., 2002, págs. 11 - 12) Y continúa: “Atravesando dos figuras modernas —la del *universo* de Newton y los *continentes* (de la historia) Marx, (del inconsciente) Freud— nuestros mapas cognitivos arriban hoy a otra figura, la del *archipiélago*, pues desprovisto de frontera que lo cohesione el continente se disgrega en islas múltiples y diversas que se interconectan” Y trae a cuento una cita de Cacciari quien decía “*des-cubre* que ese mar, *rico en islas*, no se halla separado de la tierra —“aquí los elementos se reclaman, tienen nostalgia el uno del otro”— de-velándonos la verdad del mar, su ser *archi-piélagos*, lugar de diálogos y confrontación entre las múltiples tierras-islas que los entrelazan. Pensar el archipiélago es entonces indagar el nuevo tipo de *logos* que interconecta lo diverso: Aquel espacio por su naturaleza intolerante a la subordinación y la sucesión jerárquica. En el espacio móvil del cohabitar y el coordinarse las singularidades del archipiélago se pertenecen la unas a la otras” (Barbero J. M., 2002, pág. 13)

De esta manera concluimos el primer capítulo que también da cuenta de un *Logos* que surgirá de esta tesis que es *otro*, “en cuya raíz se hallan las profundas *alteraciones perceptivas* que atraviesa nuestra experiencia espacio/temporal....y que, entonces, es fundamental decir que estamos habilitando la opción de que la cartografía se mueva rediseñando el mapa. (Barbero J. M., 2002, pág. 13)

²⁵Rolnick, Suely, Núcleo de Estudios de la Subjetividad, PUC Sao Paulo, en *Cartografía o sobre como pensar con un cuerpo vibrátil* (on line), accesado 1 enero de 2017, disponible en <http://www.pucsp.br/nucleodesubjetividade/suely%20rolnik.htm>
Rolnick, Suely, Guattraí, Félix (2004) Cartografías del Deseo
Rolnick, Suely, (2006) Cartografía sentimental

CAPÍTULO 2.

INVENTAR DURANTE EL VIAJE

2.1 ANDAR

2.1.1 Primer momento: mirada y escucha para posicionarnos

Cuando entré a trabajar al canal *Pakapaka* en el año 2009, la directora en ese momento y la coordinadora de convergencia de *Encuentro* y *Pakapaka* tenían a su disposición algunas pautas con las que empezamos a pensar lo que iba a ser el portal web de contenidos de *Pakapaka*. El portal debía ser una entrada a los contenidos de *Pakapaka*, que se destinarían a chicos de 2 a 12 años y que funcionaría también como imagen de marca del canal. El portal tendría dos entornos para navegar, explorar y descubrir, con públicos diferenciados por franjas de edad: uno destinado a las nuevas generaciones de 6 a 12 años; otro destinado a los de 2 a 5 años. Cada uno sería pensado específicamente, en el sentido de que tenían que poder navegarlo y jugarlo sin ayuda de los adultos, teniendo en cuenta las formas de usabilidad y navegabilidad según las edades. A su vez, el portal general debía contener un tercer entorno destinado a los adultos que acompañasen los chicos, a las familias y a los docentes.

Un portal de contenidos digitales implica la convergencia de un canal en el sentido de que conforma un contenedor de materiales audiovisuales digitalizados, entre los que se pueden ver videos, escuchar audios (canciones, cuentos, trabalenguas, adivinanzas), contenidos interactivos, jugar videojuegos, tener experiencias sensoriales digitales, descargar y hacer actividades en sus hogares o la escuela. A su vez, el portal brindaría referencias metatextuales de programas, series y micros de

sus personajes principales. La información para adultos debía complementar, desde la filosofía del canal, los contenidos audiovisuales, pero en entornos digitales, es decir, en otras pantallas como la de las computadoras personales, netbooks, tabletas, celulares. Fue así como, según nuestra mirada de la cultura mediática y la tecnología como mediación cultural, nos vimos interpelados a pensar una conceptualización que propusiera una mirada de las transformaciones de los procesos de subjetivación contemporáneos y las transformaciones culturales actuales.

Para realizar esto fuimos por dos vías. Por un lado, buscamos referencias de portales de contenidos digitales de otras televisoras públicas y privadas destinadas a infancias en todo el mundo divididas también por franjas etarias de 2 a 5 y de 6 a 12 años. Por otro, nos interiorizamos en la bibliografía disponible sobre la especificidad de esta nueva tecnicidad que tenía en cuenta, o nos aproximaba, a cómo se estaban transformando los procesos de subjetivación de las nuevas generaciones. A su vez, indagamos cómo eran sus nuevas narrativas, qué nuevos géneros y estilos discursivos reconocían y producían los chicxs. Indagamos también en las potencialidades expresivas que habilitaban los nuevos dispositivos respecto a las que habilitó la televisión analógica que habíamos conocido y trabajado en la modernidad. En base a todo esto que recorrimos aparecieron preguntas acerca de los nuevos problemas, conflictos, deseos, placeres y miedos que encarnaban las subjetividades contemporáneas que no necesariamente eran los de la infancia moderna.

Esta indagación nos condujo a otros dos lugares. En primer lugar, nos brindó un panorama de lo contemporáneo en entornos digitales desde el año 2010 de los sitios de la infancia de 2 a 5 a años y de 6 a 12 años, que fuimos comparando y analizando, y desde donde finalmente fuimos decidiendo nuestra producción. Ese panorama de referencias nunca pudimos cerrarlo completamente porque cada año aparecían nuevos dispositivos que habilitaban nuevas potencialidades expresivas (vinculadas a la obsolescencia programada) y, por otro lado, surgían con ellos nuevas narrativas. Al día de hoy este relevamiento de campo de referencias lo mantenemos abierto: es una puerta que no podemos cerrar por el caudal de referencias que crece día a día.

Entre nuestras referencias clave para este recorrido por las nuevas narrativas estaban los casos que jerarquizaban el Festival Prix Jeunesse²⁶ de medios e infancia, tanto en Europa como en Latinoamérica todos los años, y que comenzaba al mismo tiempo con la evaluación de producciones de contenidos vinculados a nuevos dispositivos digitales destinados a las nuevas generaciones.

La bibliografía que podía darnos acceso a pensar, es decir, a conceptualizar el área de convergencia digital, para luego producir e implementar proyectos interactivos pensados desde lo público, nos condujo a un recorrido por diferentes autores que figuran en la bibliografía al final de

²⁶Festival Prix Jeunesse, (on line), accesado 10 de agosto de 2010, disponible en <http://www.prixjeunesse.de/>

esta tesis. Estos hacían referencia tanto a autores de nuestras universidades latinoamericanas como de otras internacionales, y que nos proponían diferentes miradas acerca de lo que en ese momento eran los nuevos medios o las así llamadas Tecnologías de la información y Comunicación (Tics). No encontramos en aquel momento conceptualizaciones, investigaciones ni reflexiones teóricas sobre estos temas pensados desde lo público, con la especificidad en las nuevas infancias en Latinoamérica. Sí encontramos algunas investigaciones de la BBC (Gran Bretaña) y PBS (EEUU) que estaban indagando sobre estos temas y ponían en circulación algunas de sus primeras indagaciones, pero no hallamos en aquel momento esta especificidad en el marco del pensamiento latinoamericano. En este mismo sentido, sí encontramos bibliografía sobre la convergencia digital, universos transmedia, crossmedia e hipermedia, aunque siempre vinculados a la lógica del mercado o bien analizados desde la mirada de la educomunicación, más vinculada al uso instrumental de las tecnologías digitales que no era nuestra búsqueda.

En relación a la bibliografía de la implementación de TICS y la *educomunicación* o educación para los medios relevamos gran cantidad de material pero, para pensar horizontes de ampliación de significación desde el campo Comunicación/Educación, buscamos aproximarnos a los contextos históricos de una nueva tecnicidad que, en realidad, estaba reconfigurando las relaciones de fuerza, y en consecuencia, las relaciones de saber-poder. Para esto decidimos acercarnos a la mirada de los estudios culturales latinoamericanos que entendían a los medios como mediaciones para tener en cuenta los contextos de apropiación, y a la mirada de la cultura mediática entendida como procesos de transformación de la subjetividad que eran performativos de nuevos modos de ser y de estar en el mundo. Fue así como comenzamos a comprender algunos procesos culturales que excedían el mero pasaje o transposición de contenidos audiovisuales a soportes digitales, para acercarnos a eso nuevo que estaba surgiendo pero que no conocíamos y que habitaban las infancias contemporáneas.

De ahí partimos, y llevamos más de siete años trabajando estos temas. Solo tenemos estas aproximaciones, experiencias y algunas intuiciones que contaremos en este texto, sobre qué, cómo y hacia dónde producir contenidos interactivos que interpelen hacia algún horizonte diferente a la propuesta del mercado, o bien que propongan una ampliación de los horizontes de significaciones, de la imaginación y la sensibilidad de las nuevas generaciones.

Con este trabajo intentaremos, entonces, aproximarnos al recorte que elegimos de estas referencias que pueden acercarnos al panorama de los entornos virtuales que habitan y, por lo tanto también producen subjetividad en las nuevas generaciones interpeladas por diferentes discursos, apropiándose de esos sentidos de manera diferenciada; negociando, resistiendo, reproduciendo según los contextos. Además, intentaremos aproximarnos a algunos debates teóricos que nos llevaron a

producir en términos de praxis, desde algunos puntos de vista y con algunos horizontes políticos. Además, realizaremos una reflexión del proceso de nuestras producciones que fuimos elaborando a medida que los íbamos implementando, y que deseamos sistematizar aquí para que queden como referencias que inciten a pensar proyectos futuros.

2.1.2. Segundo momento: partir de *Pakapaka* audiovisual

La convergencia digital que implementamos en el origen acompañaría la filosofía del canal. Es decir, cada una de las producciones interactivas que produjéramos debía vincularse con la experiencia del canal. El Canal *Pakapaka* nació en el año 2010 como “el primer canal educativo y público diseñado por el Ministerio de Educación de la República Argentina para todos las niñas y niños de Argentina y de América Latina”. La propuesta audiovisual consistió en una nueva señal infantil con contenidos de calidad orientados a educar y a entretener, abierto a la cultura de todos los sectores del país y a distintas expresiones del mundo. La señal derivó de la experiencia previa de la franja infantil de Canal *Encuentro* e implicó la posibilidad de mayor cobertura de su propuesta pedagógica y de entretenimiento. La programación tuvo en un principio contenidos para niños de 2 a 5 (franja RONDA) y de 6 a 12 años (PKPK), y trabajó en red con otras instituciones y televisoras públicas de América Latina con reconocida trayectoria en el campo de las infancias y de la producción audiovisual. La grilla incluyó desde el principio una variedad de formatos que fueron desde la ficción hasta la animación 2D y 3D, el documental y el vivo.

El canal tenía como desafío aportar una nueva forma de mostrar, de hablar y de convocar a la infancia. A su vez, ofrecer contenidos y formatos estéticos que pensaran en las posibilidades y en las necesidades de las infancias apuntando a enriquecer su mundo y a reflejar su complejidad. Se realizaron series de programas que no les temían a los temas difíciles, que partían de un respeto profundo por los chicos a quienes reconocía como constructores y pensadores de su realidad. Los afectos, el diálogo, la fantasía, la imaginación, el juego, las preguntas, el descubrimiento, la curiosidad, la exploración, los sentidos o la investigación eran algunos de los tantos caminos para hacer de la señal un fuerte colaborador de los procesos de enseñanza y aprendizaje de las aulas en Argentina. A su vez, la búsqueda del canal fue que las nuevas generaciones fueran protagonistas. Una pantalla donde todos los chicos pudieran reconocerse, aprender, conocer, participar y expresarse. Una televisión centrada en la oportunidad de decir quién se es y en estimular la participación infantil en

convivencia democrática. En este sentido, la convergencia digital habilitaba y potenciaba esta posibilidad y esta búsqueda.

El objetivo central del canal fue garantizar a los chicos el acceso a contenidos culturales y educativos de calidad que contribuyan a su desarrollo integral, desde una perspectiva de derechos. *Pakapaka* fue concebido como un proyecto educativo y cultural, que además tuvo acciones a lo largo de todo el país que promovían el encuentro con los otros pares, con los contenidos, los personajes y los artistas del canal que les permitían interactuar y vivir experiencias que ampliaran sus repertorios culturales.

Los objetivos del canal fueron:

- Promover el acceso de chicos a información y materiales de diversas fuentes nacionales e internacionales que contribuyeran a su desarrollo de manera acorde a la Convención sobre los Derechos del Niño;
- Crear una programación de alta calidad dirigida al público infantil que respetara los derechos humanos de los chicos, que estimulara su creatividad e imaginación, que promoviera la diversidad y la inclusión, y que despertara el gusto por el conocimiento.
- Poner a disposición de docentes y estudiantes material audiovisual educativo de alta calidad técnica y pedagógica destinado a apoyar el proceso de enseñanza/aprendizaje en diversas áreas curriculares.
- Desarrollar propuestas interactivas y multiplataforma atractivas y de calidad que convoquen a la participación y producción creativa de los chicos.
- Promover acciones territoriales a lo largo de todo el país con el objetivo de que chicos se relacionen con los contenidos y personajes del canal, a través de propuestas artísticas como festivales, muestras, obras de teatro y actividades en diferentes eventos, en todo el país.
- Promover una nueva forma de mostrar, hablar y convocar a la infancia.
- Considerar a los chicos como protagonistas, dando lugar sus voces, sus rostros, sus historias, sus necesidades.
- Desarrollar formatos y contenidos que permitan la participación activa de los chicos a través de sus propias producciones.
- Ofrecer contenidos y formatos estéticos que piensan en las posibilidades y en las necesidades de los chicos.

- Enriquecer el mundo de los chicxs y reflejar su complejidad.
- Reconocer y poner en perspectiva los temas y problemas que los preocupan, incluso los más difíciles.
- Dar lugar a los afectos, el diálogo, la fantasía, la imaginación, el juego, las preguntas, el descubrimiento, la curiosidad, la exploración, los sentidos y la investigación.

2.1.3. Tercer momento: ir hacia a *Pakapaka* virtual

Partiendo de esta base conceptual del canal audiovisual, redactamos este texto con los equipos del canal:

“...en la actualidad, el desarrollo de las tecnologías digitales hizo posible que los distintos medios de comunicación pudieran compatibilizarse e integrarse. Esto produjo importantes cambios en las posibilidades de comunicarnos, de producir o de entrar en contacto con la información. Todo se vuelve más dinámico, fluido y complejo. Los lenguajes se fusionan, los sentidos se acoplan y el globo pareciera estar en condiciones de conectarse entre sí. La palabra convergencia comienza a circular en distintos espacios como la idea que da cuenta de este curso de las cosas... La convergencia es un proceso que excede las cuestiones técnicas para convertirse en un hecho cultural. Hoy no sólo soportes concuerdan, sino que también lo hacen las prácticas de producción y de consumo cultural. Es decir, no sólo existe la posibilidad técnica de conectar la cámara fotográfica a la computadora o de escuchar la radio a través del celular, sino que las personas hacemos un uso cada vez más frecuente y variado de dichas posibilidades. Es por ello que hoy tenemos la oportunidad de estar disfrutando de un programa televisivo, de enviar un mensaje a su sitio web desde un celular para que nuestras expresiones aparezcan en pantalla durante la emisión del programa y puedan transformar eso que viene como intención desde la producción y realización. Este proceso cambia notablemente nuestro entorno. Las condiciones de vida y las posibilidades futuras se modifican tanto para quienes gozan del acceso a las tecnologías como para los que no porque están transformados los contextos culturales. Por ello, pensamos que la relación entre las infancias y las pantallas no puede pensarse sin tener en cuenta el lugar que los chicxs tienen en la sociedad, su estatus político y ciudadano, su visibilidad social y su inclusión o exclusión de la agenda de las políticas públicas. Al mismo tiempo, tampoco

puede desconocerse la interactividad que habilitan los soportes digitales, el desarrollo de herramientas de autor, la divulgación del chat, los foros, y todas las opciones de la web 2.0 y las redes sociales como oportunidades de comunicación que propician nuevas formas de expresión y participación cada vez más accesibles...²⁷

Y, continuando con esta propuesta inicial, explicamos:

“inspirado en esta idea de integración, surge el proyecto *PAKAPAKA* en la Web. Desde el sitio www.pakapaka.gov.ar la propuesta es acompañar, fortalecer y ampliar la filosofía del canal para las infancias: generar de contenidos infantiles y federales de calidad accesibles a todos, el carácter participativo de los *chicxs*, su protagonismo, la concepción de infancia como algo complejo, el respeto por la diversidad, el tratamiento responsable de los temas incluidos, el abordaje de género y de capacidades diferentes y el valor del juego. El proyecto de convergencia de *Pakapaka* se ha desarrollado considerando especialmente los modos en que los nuevos medios afectan las subjetividades y las culturas infantiles. En este terreno y pensando en clave de lo público recorrimos los ejes principales de este nuevo escenario que plantea nuevos desafíos: las nuevas subjetividades, cultura mediática y las nuevas competencias de la infancia digital.” (Salviolo & Di Palma, 2004)

En este marco para la web propusimos, lo siguiente:

“En los orígenes, *PAKAPAKA* en la web se planteó como un espacio privilegiado para la comunicación de diversos puntos de vista y para la expresión de lo propio. También como un lugar para el debate público centrado en la diversidad y en el reconocimiento plural. Así el proyecto dio cuerpo a algunas ideas fuerza del derecho a la comunicación: aquellas que establecen no sólo la necesidad de acceder a la información, sino la de hacer pública una gran cantidad de información que quedaba excluida. Esta oportunidad de brindar información —y no sólo de recibirla— incide directamente en la construcción y en la expresión de las identidades de los grupos sociales y de la ciudadanía. Pero, para hacer públicas sus ideas y sus visiones del mundo, todos los sujetos sociales (incluidos los *chicxs*) necesitan tener acceso a espacios en los que puedan producir sentidos que los conformen y los posicionen como grupos influyentes en la toma de decisiones del Estado” (Salviolo & Di Palma, 2004)

²⁷Texto producido por el equipo de conteniditas del canal para el sitio web, sección *Adultos* ubicado en el pie del portal www.pakapaka.gov.ar en el año 2010.

Un poco más adelante, nos adentrarnos en los marcos teóricos y las transformaciones históricas nos harían repensar estas propuestas iniciales y darnos un tiempo de interrupción para reflexionar sobre el sentido político estratégico de la visibilidad en contextos digitales de vigilancia y monetización del tiempo de ocio. Se abrieron con el correr de los días algunos vacíos que no podíamos responder aceleradamente y mucho menos dar respuesta con recetas usadas con televisión analógica. Recién ahora, luego de haber escuchado las voces de las nuevas generaciones en los trabajos de campo y habiendo recorrido este proceso de producción y experimentación con narrativas interactivas que comenzamos a contar y sistematizar en este trabajo, creemos que podemos dejar planteados al final algunas preguntas que nos inciten a pensar juntos nuevas praxis relacionadas a nuevos sentidos políticos estratégicos desde el Campo Comunicación/Educación para la convergencia pública digital infantil.

2.1.4. Cuarto momento: para jugar, nuevos juegos y juguetes

El proyecto de Convergencia de la nueva señal PKPK se estructuró en torno al concepto del **juego**. El objetivo fue proponerles a las nuevas generaciones entornos digitales en los que pudieran jugar, explorar y descubrir. Creíamos que los espacios digitales tenían un gran potencial para promover experiencias de juego, experimentación, imaginación y que los espacios interactivos podían fortalecer y ampliar las posibilidades de protagonismo y participación, desarrollando sus potencialidades creativas.

A su vez, pensábamos que los juegos promovían nuevas relaciones y acercamientos a la programación de la señal. En los juegos que desarrollamos las actividades fueron interactivas, lo que implicaba que los chicos enfrentaran a un reto y tomaran decisiones que tenían efectos sobre lo que sucedía en la pantalla, permitiendo reflexionar sobre sus decisiones y reconsiderarlas para desarrollar nuevas estrategias de producción de contenidos. Otra característica de los juegos fue que incluyeron la posibilidad de ser resueltos a través de diferentes estrategias, la adaptación a diferentes edades y capacidades así como a la de habilitar jugadores individuales o múltiples, permitiendo el ensayo y error, fomentando que jueguen repetidas veces y en distintos momentos.

La filosofía del juego proponía una puerta de entrada diferente al aprendizaje. Los procesos actuales de enseñanza y aprendizaje, mediados por las TIC poseen tendencias y características específicas diferentes a las características de estos procesos en la Modernidad. Algunas de estas

características específicas en el aprendizaje contemporáneo nos mostraban una tendencia hacia el aprendizaje no formal, la experimentación a través del ensayo y error, la exploración, los recorridos no lineales, la exploración, la inmersión, la colaboración con otros. Los nuevos medios permitían poner en marcha operaciones cognitivas vinculadas a la memoria y el recuerdo, poner a prueba hipótesis, predecir y planificar estratégicamente, establecer diálogo con los demás, realizar actividades multialfabetizadas o hipermediales, interpretar entornos tridimensionales, leer y escribir texto en pantalla y fuera de ella (meta e hiper textual) y procesar información auditiva. Los contenidos serían parte fundamental del proyecto de convergencia pero se abordarían, en consonancia con la filosofía de la señal, desde la imaginación, la interactividad y la exploración. La filosofía de lo lúdico atravesó todo el proyecto de Convergencia de la señal PKPK y se plasmó también en juegos concretos. Internet abría la posibilidad de producir juegos digitales vinculados al *soft* abierto de programación, crear redes sociales según intereses en común y dejó planteado el desafío de la construcción de espacios de diálogo con las nuevas generaciones. En este sentido fue que producimos videojuegos para el portal de contenidos vinculados a diferentes series como, por ejemplo, los juegos de Animapaka, los de Chikuchis, los de Medialuna, las experiencias sensoriales interactivas, el videojuego de Hacesos, variadas actividades para realizar off line, entre otros.

2.1.5. Quinto momento: a la escucha de la interactividad

Una de las especificidades de los nuevos dispositivos digitales es que, a diferencia de la TV analógica, habilitan la interactividad. Esta potencialidad, a diferencia de la propuesta de los medios tradicionales, incita al usuario al movimiento, a la respuesta, a la interacción, al diálogo. Pero sobre todo la interactividad estaba en condiciones de habilitar la generación de una respuesta nueva y diversa respecto de la intención de la producción. A su vez, posibilitaba la producción de sentido en tiempo real en la recepción. En este sentido fue de vital importancia para nosotros encontrar propuestas y habilitar espacios para que esto sucediera.

La mayoría de las propuestas digitales para chicos que proponen el juego y la interactividad estaban enmarcadas en la lógica del mercado dirigida al consumo. En la lógica comercial la interactividad produce movimiento y acción dentro del mundo de una marca, donde muchas veces la participación está condicionada por la compra del producto o servicio que es resultado de la vinculación emocional que genera. Esta representación del mundo en los nuevos medios dentro de

esa lógica construye la sensación de que fuera del mundo de la marca no pasa nada, que no hay movimiento. El vínculo con el mundo exterior remite al producto o servicio y es el consumo el que funciona como impulso generador. Por el contrario, la interactividad que propusimos desde *Pakapaka* apostó a romper este monopolio de contenidos comerciales y a promover movimientos de reflexión, de juego y experimentación vinculado a la construcción colectiva, la sensibilidad, el acceso libre y democrático de los contenidos y a ampliar los horizontes de lo sensible. Además, quisimos proponer una interactividad que demandara un movimiento que vinculaba a los chicos con su contexto, con sus otros cercanos y lejanos, que promoviera la colaboración con otros, la producción de sus propias representaciones, de sus propias identidades, y especialmente del juego desinteresado, de la imaginación, de la invención y de la fantasía.

Se plantearon diferentes grados de interactividad según la franja etaria. Las diferencias tenían que ver con el grado de control y decisión que se ofrecía a quienes están aprendiendo y las características del ida-vuelta. Es decir, cómo, cuánto y cuál era el modo de la participación del usuario. Encontramos en la bibliografía en ese momento que en la *Interactividad superficial* (2 a 6 años) cada pantalla o página contiene elementos animados que el usuario puede activar. El usuario actúa haciendo *click* o *touch* en el objeto y la computadora responde. Recibe como recompensa con ruidos graciosos y animaciones. El *feedback* previsto es restringido. La interactividad es lineal y jerárquica, los hechos descontextualizados y actividad puede sintetizarse en la posibilidad de “recorrer”. En la *Interactividad de exploración* (7 a 12 años) existe un mayor grado de control y decisión del usuario. Básicamente se ofrecen modos diversos de trazarse y recorrer el propio camino a través del material ofrecido, donde los chicos plantean estrategias. Las mismas luego pueden ser trasladadas a la vida y viceversa. Además, estos juegos ofrecen la posibilidad de jugar en red, de establecer nuevas identidades y de agruparse según objetivos e interés dentro del juego. A su vez, establecen relaciones en la vida de los chicos en el *off-line*, porque producen temas y puntos de encuentro sobre sus gustos y placeres en la interacción de la vida cotidiana. La exploración en este tipo de interactividad está vinculada al ensayo y error, a la experimentación, a la inmersión en el espacio de juego y a la creación de nuevas modalidades de acción y sociabilidad en las *continuidades on off line* que habitan.

En nuestro caso concreto, la posibilidad que habilitamos de interactividad y participación estuvo condicionada por varias cuestiones. La primera es la que tuvo que ver con las posibilidades del soporte, es decir, con los lenguajes que hacían posible la interacción en tiempo real, es decir, lo predeterminado del *soft* y del *hard*. Otros condicionamientos se refirieron a los tiempos y recursos que debíamos tener para elaborar esas respuestas, y darle un tiempo de escucha a esos sentidos que nos venían de vuelta. Otro conflicto que surgió fue la tensión con los tiempos de producción de la TV

analógica, como para poder enmarcar e introducir esas devoluciones de las nuevas generaciones en nuestra programación. Por último, nos surgía la duda acerca de si la respuesta automática y acelerada en los entornos digitales reproducía el sentido común, o bien lograba generar un nuevo sentido elaborado críticamente. Aun así, producimos minisitios, es decir, micrositos asociados a las diferentes series, como por ejemplo, *Diarios de Viajes*, *Desafiólogos*, *Hacecosas*, *Cosa de Todos*, *Mundo Zamba*, todos con posibilidades de interacción en los que logramos diferentes niveles de participación. Todas estas experiencias representan hoy ensayos que ofrecemos en este trabajo, para incitar al debate sobre estos temas que, además y muy especialmente, ponen en juego relaciones de poder-saber.

2.2. PARAR

2.2.1. Paradas e interrupciones del viaje: Referencias

2.2.1.1. Portales de contenidos web

En relación a los portales de contenidos hicimos un relevamiento de portales públicos y privados a nivel global y latinoamericano. Tomamos como una de las referencias principales el portal público norteamericano PBS que tenía diferenciadas dos franjas etarias, <http://pbskids.org/> (2 a 5 años) <http://pbskids.org/go/> (6 a 12 años). De los latinoamericanos observamos como más interesantes *Once niños de México* <http://oncetv-ipn.net/onceninos> y *Señal Colombia* http://misenal.tv_. Los portales debían ser una puerta de entrada a los contenidos a través del juego interactivo, locutados (voz que dice nombre de sección) y con mayor cantidad de lenguaje icónico pensados y dirigidos a las infancias directamente sin mediación adulta. Pero, más allá de que nuestras referencias elegidas fueron esas, indagamos los portales globales del mercado y públicos, tanto de Latinoamérica como del resto del mundo, que se pueden ver en los anexos.

Anexo 2: Listado de portales Global televisoras públicas años 2009 al 2015²⁸

Anexo 3: Listado de portales Global televisoras privadas años 2009 al 2015²⁹

Anexo 4: Listado de portales Latam públicos años 2009 al 2015³⁰

²⁸Este Anexo 2 incluye las referencias de los portales de contenidos de televisoras públicas que relevamos entre los años 2009 y 2015

²⁹Este Anexo 3 incluye las referencias de los portales de contenidos de televisoras privadas que relevamos entre los años 2009 y 2015

³⁰Este Anexo 4 incluye las referencias de los portales de contenidos de televisoras publica latinoamericanas que relevamos entre los años 2009 y 2015

Anexo 5: Lista do de otras organizaciones Global años 2009 al 2015³¹

2.2.1.2 Minisitios

Los minisitios o sitios web dentro de los portales hacen referencias a series específicas y sus personajes, trabajando sólo un universo de contenidos. Nosotros trabajamos en la implementación de varios sitios que desarrollamos para las series *Hacecosas*, *Diarios de Viajes*, *Cosa de Todos*, *Zamba*, *Medialuna*, *Y ahora qué*, y para producirlos nos basamos en referencias sobre todo de los minisitios de PBS, también jerarquizados por el festival Prix Jeness, para así pensar la especificidad de este tipo de narrativa. En el anexo de este apartado se puede ver la variedad de minisitios propuestos por el mercado y por televisoras públicas del mundo.

Anexo 6: Listado de referencias microsítios mercado y públicos años 2009 al 2015³²

2.2.1.3. Juegos

En relación a los videojuegos que producimos desde el área, trabajamos referencias según las franjas etarias 2 a 5 años y 6 a 12 años teniendo en cuenta temáticas, recorridos, tipos de jugabilidad, usabilidad, exploración, estatuto de la imagen del iconicidad, y posibilidades de interactividad. Producimos e implementamos para *Ronda Pakapaka* dos videojuegos vinculados a *Animapaka*, “*Animales en la selva*” y el “*Juego de las combinaciones*”, uno sobre *Chikuchis*, “*Armá tu Chikuchi*”, tres sobre *Medialuna* “*Viaje en Globo*”, “*Nehuen al Rescate*”, “*Cumpleaños Medialuna*”, tres sobre los personajes del branding *Robot*, *Jirafa* y *Astronauta*. Además, para los más grandes producimos experiencias sensoriales interactivas, *Soplá con ganas*, *Urrakapaka*, *Baila Títere*, *Sopla Sopla Barrilete*, *Huellitas* y varios juegos de *Zamba*. Para ver el desarrollo de cada uno de estos, ver los anexos.

Anexo 7: Listado de referencias videojuegos en web 2 a 5 años años 2009 al 2015³³

Anexo 8: Listado de referencias videojuego en web 6 a 12 años 2009 al 2015³⁴

Anexo 9: Características y clasificaciones de videojuegos³⁵

2.2.1.4. Familias y docentes

³¹ Este Anexo 5 incluye las referencias de los portales de contenidos de otras organizaciones que relevamos entre los años 2009 y 2015

³² Este anexo 6 incluye las referencias de minisitios públicos y privados que relevamos entre los años 2009 y 2015

³³ Este anexo 7 incluye las referencias de videojuegos en la web para niños de 2 a 5 años que relevamos entre los años 2009 y 2015

³⁴ Este anexo 8 incluye las referencias de videojuegos en la web para niños de 6 a 12 años que relevamos entre los años 2009 y 2015

³⁵ Este Anexo 9 incluye una caracterización general de las especificidades de los videojuegos

En todos los portales de contenidos digitales asociados a canales de TV destinados a las infancias hay secciones, generalmente ubicadas en la parte inferior de la página principal que se denomina “*footer* o pie de página”, que se dirigen directamente a los adultos con el objetivo de facilitar el acompañamiento en la recepción de los contenidos audiovisuales o interactivos. Nuestro caso tenía la especificidad de ser un canal de televisión y al mismo tiempo estar vinculado con el Ministerio de Educación. Por esta razón, lo que en otros portales de televisión eran sólo familias, en nuestro caso fueron familias y docentes. Para esto diseñamos y desarrollamos un portal web destinado únicamente a adultos, que no llegamos a implementar aunque mostramos aquí el proyecto. (Ver anexo 10³⁶). Aun así, desde el comienzo el portal de contenidos web que iba dirigido directamente a las infancias, fue acompañado de una sección llamada *Institucional*, que daba cuenta de la filosofía del canal y de una sección llamada *Adultos*, que incluyó actividades para trabajar en el hogar y en aula. Además, incluimos algunos textos que redactamos sobre las transformaciones culturales asociadas a las nuevas infancias que podían ser orientadores para los adultos en general.

Todos los desarrollos generados para esta sección *Adultos* del portal los trabajamos con equipos de contenidistas del Ministerio de Educación, del portal de Educ.ar y con nuestros equipos de contenido del canal. En ningún caso se dispuso ningún control parental de los recorridos de los chicos en la web, ni posibilidades de logeo para las infancias ni para los adultos.

Anexo 11: Referencias sitios web destinados a Familias y docentes años 2009 y 2015³⁷

2.2.2 Segunda parada del viaje: las características en común de lo referenciado

Del relevamiento y experiencia de juego y navegación que hicimos de los videojuegos, minisitios y portales de contenidos que referenciamos encontramos algunas características en común que daban cuenta en ese momento de la especificidad, que se iba consolidando como nuevas narrativas y que anunciaba nuevos géneros y estilos discursivos que interpelaban a las infancias contemporáneas.

NUEVAS NARRATIVAS Y ALFABETIZACIONES	Videojuegos interactivos Audiovisual ficción
---	---

³⁶ Este Anexo 10 contiene la propuesta de diseño, estructura de contenidos y maquetas funcionales de lo que sería el sitio destinado a Adultos

³⁷ Este Anexo 11 incluye las referencias de sitios destinados a adultos de los portales de contenidos infantiles entre los años 2009 y 2015 y los textos que generamos para las diferentes secciones.

<p>EN LA PRODUCCIÓN DE CONTENIDOS</p>	<p>Audiovisual animación y <i>stop motion</i> Audiovisual documental Videoclip musical Radial Audiovisual cuento interacción canción juego Audiovisual dibujo música Audiovisual títeres Audiovisual ficción con actores niños Audiovisual autobiográficos Audiovisual remix Hipermedial</p>
<p>CARACTERIZACIÓN DE LOS PERSONAJES DE LA PRODUCCIÓN DE CONTENIDOS</p>	<p>Personajes animados 2D Y 3D Caracterización de los personajes en animales Los objetos cobran vida Referentes o presentadores reales jóvenes pares Voces representativas de los personajes animados</p>
<p>INTERPELACIÓN DE LAS NUEVAS NARRATIVAS PARA NUEVAS CAPACIDADES DE PRODUCCIÓN</p>	<p>Producir, leer y visionar historias, cuentos, relatos. Pintar Colorear Dibujar Interactuar con otros pares Imprimir Compartir con amigos Votar Editar video Editar sonido Editar imagen Programar Remixar Contar Bailar Cantar</p>

	Adoptar y cuidar bebes o mascotas
ASPECTOS FORMALES EN LA PRODUCCIÓN DE CONTENIDOS	<p>Cámara 360</p> <p>Diferentes puntos de vista de cámara</p> <p>Cámara subjetiva</p> <p>Pantallas dentro de pantallas</p> <p>Pantallas dentro de fotos (foto en movimiento)</p> <p>Humanos dentro de la animación</p> <p>Historias dentro de álbumes</p> <p>Los personajes centrales se meten dentro de la historia</p> <p>Uso de colores primarios</p> <p>Uso de la imagen llevada a ícono</p> <p>Narrativa audiovisual</p> <p>Narrativa hipermedial</p> <p>Juegos siempre con instrucciones para leer o escuchar (locutadas)</p> <p>Escenarios interactivos para exploración e inmersión</p> <p>Videojuegos dentro de un fragmento de video o capítulo</p> <p>Elecciones dentro de las predeterminaciones del soft</p>
TEMAS DE LAS NUEVAS NARRATIVAS	<p>Naturaleza (sol, árboles, flor, huerta, manzana)</p> <p>Nuevas tecnologías (celular, Tablet, computadora, auriculares, radio, tele)</p> <p>Astronomía, extraterrestres, OVNIS (transposición de géneros)</p> <p>Animales (ranas, osos, perros, rinoceronte, monos, elefantes, jirafas)</p> <p>Ciencia (ADN, laboratorios, experimentos)</p> <p>Recetas de cocina cantadas y actuadas</p> <p>Monstruos</p> <p>Mascotas</p> <p>Robots, ciborgs</p> <p>Música</p> <p>Danza</p>
ESTILO DE LA ENCUNCIACIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS	<p>Directamente dirigido a las infancias sin mediación adulta</p> <p>Uso del humor</p> <p>La historia por capítulos. Desde un espacio de exploración</p>

	<p>interactiva 360 vas entrando a otros partes del relato.</p> <p>Uso de micro capítulos, menor duración que un capítulo.</p> <p>Cuando se yerra en el juego, se pregunta: ¿Estás seguro que es por ahí? O se dice: “me parece que no es por ahí. “Puedes mejorar”.</p> <p>No aparece la idea ni la mención al error.</p> <p>Música y animación de fondo para el tiempo de espera en la carga de la programación</p> <p>Todos los videos tienen control de volumen, contador, pantalla completa, <i>play-pause</i> y posibilidades de compartir y valorar</p> <p>Posibilidad de armar Play lists</p> <p>Duplicación del sentido de la imagen locutada para orientación</p> <p>Uso del lenguaje icónico</p>
<p>POSIBILIDADES DE INTERACTIVIDAD EN LOS VIDEOJUEGOS</p>	<p>Todos los movimientos de mouse producen algo en la pantalla</p> <p>Apelan a los sentimientos, sensaciones, los personajes cuentan sentimientos.</p> <p>Posibilidad de Votar</p> <p>Posibilidad de Comentar</p> <p>Posibilidad de Experimentar</p> <p>Posibilidad de Inmersión</p> <p>Links, copiar URL, recomendar amigos, compartir.</p> <p>Herramientas de ayuda, Mapas de ubicación, FAQ, SOS.</p> <p>Elementos icónicos con sonidos identificadores y movimientos</p> <p>Identificación entrada y salida del espacio web</p> <p>Iconos posibilidad volver atrás o al inicio.</p> <p>Volumen</p> <p>Buscador</p> <p>Tags, etiquetas, buscar</p>
<p>POSIBILIDADES DE CONVERGENCIA DE LOS PORTALES DE CONTENIDOS WEB ASOCIADOS A LA TELEVISIÓN</p>	<p>Grilla de programación y alarmas de aviso de horarios de programación</p> <p>Sinopsis de series</p> <p>Presentación de personajes</p> <p>Juegos vinculados a las series</p> <p>Juegos vinculados los personajes</p>

ANALÓGICA PÚBLICA	Spots publicitarios de otros programas de canal Universos transmedia de los programas Redes sociales para viralización de contenidos Contenidos en otras plataformas digitales móviles <i>Streaming</i> o programación en vivo online Videos por demanda Dialogo con las audiencias en tiempo real Visualización de las preferencias
-------------------	---

2.2.3 Tercera parada: sobre todas esas referencias, qué dejamos afuera para comenzar

Comentario [HOME20]: CP: Entre los ideales y los posibles <http://bit.ly/2jsmtaj>

Comunidades multijugador: habitar los espacios virtuales para la simulación

Durante los años 2009 y 2015 era llamativa la cantidad de usuarios de entre 5 y 12 años que poseían las comunidades multijugador como Club Penguin (220 millones), Moshimonsters (77 millones), Poptropica (265 millones), Neopets (77 millones), Wizard (32 millones) Pandfu (25 millones), Mundo Gaturro (6 millones), entre otras, o comunidades de *gammers* con streaming de juegos en tiempo real como Twitch TV (45 millones). En la medida en que nos aproximábamos a esos consumos encontrábamos que las nuevas generaciones establecían relaciones de sociabilidad también en los espacios virtuales. En el marco de las redes sociales conformaban sus identidades y se encontraban con sus otros pares en un continuum on-line-off-line. De esta manera y a partir de identidades individuales o colectivas creadas en la red a través de *avatars* o *nicknames*, construían sentidos de pertenencia y elaboraban un nuevo “común” que les permitía conocer a otros, interactuar y crear cultura.

Las comunidades multijugador son espacios digitales de juego interactivo y narrativas hipermediales donde los usuarios participan creando comunidades de pares. Al jugar, los chicos están en su tiempo de ocio inmersos en las tramas propuestas por estos nuevos medios y mantienen relaciones intersubjetivas no presenciales en espacios virtuales simulados que proponen diferentes representaciones del mundo. No se trata de sociedades concebidas como fueron los estados nacionales, sino como comunidades globales con reterritorialización no lineal, es decir, hipermedial, que las nuevas generaciones habitan soportes digitales. Estos nuevos dispositivos digitales generan

continuidades on-off line que se relacionan con nuevas relaciones de socialidad y sentidos de pertenencia.

Los chicos experimentan la actitud de estar en el mundo de esos nuevos objetos reales de soporte binario con una perspectiva particular, transformándose en actores del juego. Son afectados y afectan el entorno y a sus miembros configurando un sujeto experimentador que opera a través de la intuición, el ensayo y el error, la exploración y la inmersión. El jugador no representa al personaje sino que *es* el personaje, y sólo pensando como el personaje resuelve el juego. A diferencia de los espectadores distanciados de la televisión o lectores de los cuentos, observamos que las nuevas generaciones *habitan* la ficción.

Anexo 12 Referencias comunidades multijugador ³⁸

2.2.3.1 Redes sociales: nuevas formas de sociabilidad

Observamos también entre los años 2009 y 2015 que las nuevas generaciones establecían lazos de sociabilidad también a través de redes sociales, donde se hacían visibles e interactuaban con otros con identidades que se configuraban a partir de los nuevos dispositivos, sobre todo con el uso de la imagen. Las redes que van variando según las modas, las innovaciones tecnológicas y las posibilidades que habilitan los nuevos dispositivos para comunicarse. Instagram, Facebook, Youtube, Snapchat, Vimeo, Vine, Twitter, Whatsapp, son algunas de las redes donde los chicos establecen un *continuum* on-line-off-line, a veces en simultáneo, poniéndose en contacto con otros cercanos y otros lejanos. Las posibilidades de comunicarse a través de textos escritos, narraciones orales, imágenes fijas y en movimiento, sonidos, íconos, son algunas de las opciones y, en general, estas formas de narrar y leer lo que otros narran no son lineales, sino hipermediales. En este sentido, desde el canal sólo tomamos algunas redes que ya existían para usarlas como vínculo para acercarlos a nuestros contenidos. Estas fueron Facebook, Twitter, Youtube y Pinterest, destinadas a los adultos. No creamos nuevas redes ni comunidades en general destinadas a las nuevas generaciones por los costos presupuestarios, por la complejidad de la producción y porque era necesario procesar las transformaciones para pensar estos entornos virtuales contemporáneas con propuestas transformadoras o enriquecedoras de los posibles y de las experiencias. Es decir, para producir este tipo de comunidades necesitábamos tiempo para pensar nuevos horizontes de interpelación que convocaran espacios comunes diferentes al propuesto por el *nuevo espíritu del capitalismo*. (Boltanski & Chiapello, 2002)

³⁸Este Anexo 12 incluye las referencias de las comunidades multijugador entre los años 2009 y 2015

En Argentina la única propuesta de comunidad destinada a nuevas infancias hasta ese momento era la de *Aula365* y su comunidad *Creápolis* producida por Fundación Santillana, con una lógica vinculada al mercado, la privatización de la educación y las bajadas de la Unesco. La otra opción era la comunidad de *Mundo Gaturro*, llamada Picapón, y lo común a todas es que usaban moderadores.

Anexo 13 Referencias de las comunidades vinculadas a la lógica del mercado entre los años 2009 y 2015³⁹

2.2.3.2. Instalaciones interactivas: inspiraciones

Realizamos también un recorrido por las potencialidades expresivas de las tecnologías digitales, sensores de movimiento, de temperatura, cámaras, realidad aumentada, códigos QR, que vinculaban internet y las cosas a través de instalaciones interactivas, donde las nuevas generaciones podían experimentar nuevas sensibilidades muchas de las cuales podrían llevarse a una pantalla y recrearse en entornos digitales. En nuestro caso funcionaron como inspiradoras sobre todo para la producción de las experiencias sensoriales interactivas descritas arriba en Juegos.

Anexo 13 Referencias instalaciones interactivas y experiencias sensoriales años 2009 y 2015⁴⁰

2.2.3.3. *Fun fiction*: dar una nueva versión

Observamos en nuestro campo de indagación de las nuevas narrativas que las nuevas generaciones habitaban el *Fun Fiction* para recrear las series, películas y canciones que más les gustaban. Las variaciones creativas son recreaciones que las nuevas generaciones producen con materiales digitales que ya existen y que re-versionan o remixan. En general estos materiales son privativos y los hackean generando nuevas combinaciones según sus intereses. El *funfiction* resulta de las recombinações posibles entre textos-guiones, relatos audiovisuales, fotografía, ilustraciones,, audios y que los chicxs resignifican los sentidos originarios propuestos por la instancia de producción que los puso en circulación. En este sentido desde el canal nos pareció inspirador observar cómo a las nuevas generaciones les resultaba “divertido” generar nuevas versiones, siendo estas nuevas representaciones y nuevos sentidos que ponían en circulación. Encontramos algunas referencias que nos parecieron de vital interés para producir a futuro para generar desde el canal formatos que habilitaran tomar nuestros contenidos tal cual como salían en pantalla o bien fragmentado y que lo recombinaran generando nuevos sentidos que dialoguen con los nuestros.

³⁹Este Anexo 13 incluye las referencias de las comunidades multijugador vinculadas al mercado y educación entre los años 2009 y 2015

⁴⁰Este Anexo 14 incluye las referencias de las instalaciones interactivas que relevamos entre los años 2009 y 2015

Tuvimos una experiencia en el año 2010 cuando realizamos la campaña “*Pakapaka* para todos”, donde algunos ilustradores de manera autónoma y espontánea comenzaron a enviarnos reversiones ilustradas de las imágenes del canal con las que hicimos luego cortos animados. (**Anexo 15 Ilustradores**⁴¹) Ese tipo de acciones podrían ser inspiradoras para proyectos futuros de establecer diálogos con las nuevas generaciones y sus apropiaciones de los consumos culturales.

Anexo 16 Fun fiction ⁴²

2.2.3.4. Sandboxes: Videojuegos abiertos

Entre los años 2009 y 2015 indagamos y exploramos también los videojuegos *sandbox* que son videojuegos que simulan “ser abiertos” o “no lineales”, es decir, que no proponen un proceso de juego lineal por etapas o por objetivos para llegar a un final común sino que proponer a los chicos elegir sus propias reglas, con quién jugar, dónde jugar, es decir, en que servidor, elegir sus caminos, sus recorridos, construir sus entornos, elegir sus poderes. Cuando decimos que, en realidad, simulan “ser abiertos” es porque siempre existe una predeterminación del *soft* que estipula los límites del juego. Esa propuesta de “apertura” siempre está basada en lo predeterminado. La diferencia con los videojuegos tradicionales es que los “abiertos” no proponen una secuencia de pasos, escenas de una trama, ni un lugar u objetivo donde llegar, sino que interpelan jugadores que “crean su propio juego”, siempre dentro de la gama de posibilidades que ofrece el juego, tanto del software como del hardware.

Los videojuegos abiertos más conocidos son *Disney Infinity* y *Minecraft* que se promocionan con los slogans, por ejemplo, **Disney Infinity**: “Juega en tus mundos, crea tu mundo, porque no hay reglas, desata la magia, diseña tu lugar más feliz del mundo” y **Minecraft**: “Un lugar donde todo puede ser hecho con bloques, donde el único elemento es tu imaginación , vayamos donde tú quieras ir, construye lo que quieras, de día o de noche, no te vamos a decir que puedes hacer y que no puede hacer , la aventura depende de vos”.

Los chicos se encuentran dentro del entorno virtual simulado, eligen sus avatares, es decir, con quién identificarse y jugar, eligen sus poderes y arman su juego. Todos estos videojuegos abiertos se pueden jugar en la Xbox y la Play Station, que en sus últimas versiones habilitan el juego online, también pueden descargarse en tabletas, celulares y iPads de los “stores” de cada corporación, como Google, Apple, Microsoft, o bien pueden jugarse online desde la web y redes sociales.

Anexo 17 Referencias Sandboxes ⁴³

⁴¹Este Anexo 15 incluye los cortos animados que se hicieron desde el canal sobre las ilustraciones que llegaron

⁴²Este Anexo 16 incluye los entornos digitales para hacer variaciones creativas que relevamos entre los años 2009 y 2015

Si bien sabíamos que gran parte de la población infantil se encuentra en esos entornos digitales, para realizar videojuegos que pudieran disputar sentido a las propuestas de Xbox, Play Station, Disney Infinity, Minecraft hacía falta contar con tiempo para la producción, presupuestos elevados y equipos especializados en programación, guionado y realización de videojuegos, que no formaban parte de nuestros equipos de contenidos ni eran nuestra prioridad en una primera instancia de entrada a los entornos virtuales desde lo público. La industria del videojuego es tanto o más grande que la industria televisiva y del cine, y para esto sería necesario replantear problemas que no llegaremos a abarcar en esta tesis vinculada a las transformaciones de las industrias culturales interactivas. De todas formas, dejamos manifiesta en este texto la gran convocatoria que estas nuevas narrativas tienen en las nuevas generaciones, y que el agregado de la aparición del Oculus Rift en nuestra región las hará aún más relevantes.

2.2.3.5. Aplicaciones e e-books o cuentos interactivos: continuará

Las aplicaciones e e-books fueron de las últimas narrativas interactivas que indagamos e investigamos en el canal y con las que desarrollamos proyectos de convergencia con las series Medialuna y Zamba y con *Pakapaka* como canal de televisión en general. (**Anexo 18 Apps Canal**)⁴⁴

Las aplicaciones se descargan de los *stores* de celulares y tabletas y se pueden jugar off line, es decir, desconectados. Pueden ser juegos o minijuegos o bien contenedores de videos. Algunas tienen un costo monetario y otras son gratuitas. En el caso de los e-books o cuentos interactivos, funcionan de la misma manera, se descargan y se pagan o no según el caso y se pueden consumir off line.

Hay infinidad de ambas cosas y la mayoría se repiten o mantienen las mismas dinámicas y tramas con diferentes personajes o representaciones simbólicas según franjas etarias. Nosotros comenzamos a relevar algunas aplicaciones y algunos e-books pero aún seguimos en ese camino y es parte de este campo de referencias inacabado y en constante transformación, que cambia día a día según las innovaciones vinculadas a la obsolescencia programada que habilitan y deshabilitan posibilidades del *soft* y del *hard* y, por lo tanto, de sus potencialidades expresivas.

Anexo 19 Aplicaciones y cuentos interactivos⁴⁵

⁴³Este Anexo 17 incluye los sandboxes que relevamos entre los años 2009 y 2015.

⁴⁴Este Anexo 18 incluye las APP producidas por el canal hasta el 2016

⁴⁵Este Anexo 19 incluye las aplicaciones y cuentos interactivos que relevamos los últimos años, entre 2011 y 2016

2.2.4. Cuarta parada del viaje: indagar sobre otras investigaciones sobre usos de internet por edades

Dentro de las relaciones que establecimos con otras áreas de Educar SE, el canal trabajo en conjunto con el portal Educar de contenidos educativos y tuvimos en cuenta las capacidades hasta ese momento de uso de las tecnologías según las franjas etarias. Es importante mencionar que a medida que pasaban los años el trabajo en el campo nos devolvía que las capacidades de las nuevas generaciones, en cuanto las competencias comunicativas, cambiaban rápidamente, y las nuevas alfabetizaciones surgían cada vez más desde más temprana edad. Esta tesis que desarrollamos 6 años más tarde de esta primera implementación intentará dar cuenta de un uso diferente de las tecnologías, actualizado no sólo por las habilidades de las nuevas generaciones que van transformándose sino por los nuevos dispositivos que demandan también nuevos usos por sus nuevas potencialidades. Esto lo veremos en los **Capítulos 3 y 4**, en relación a lo que pudimos observar en las investigaciones de campo.

Sin embargo, y para poder contar el proceso, en el año 2010, decíamos que así como puede hablarse de múltiples infancias, también puede hablarse de múltiples relaciones de los chicos/as con las TICs. El contexto familiar, educativo, social, económico y cultural influye en dicha categorización y en el tipo de relación. En base al cuadernillo *Los chicos e internet* de educ.ar, y a la investigación *Chic@s y tecnología. Usos y costumbres de niños y adolescentes en relación a las tecnologías de la Información y la Comunicación* de la Asociación Civil Chicos.net (Cuadernillo) y la propia experiencia de nuestra indagación en aquel momento, delineamos un perfil general por edades.

De 2 a 4 años

“A esta edad, los niños comienzan a interactuar con la computadora y navegan junto a sus padres, quienes se encargan de seleccionar los sitios. Pasados los 3 años, adquieren mayor independencia y pueden llegar a hacer sus propios descubrimientos mediante ensayo y error”. Más tarde, y con el surgimiento de los celulares y la tecnología del tacto en pantallas, surgiría del campo que las nuevas generaciones exploran las pantallas con sus dedos a través de íconos que los llevan a los contenidos que desean para su consumo, sin necesariamente ayuda de los adultos.

De 4 a 7 años

“En esta franja etaria ya tienen un poco más autonomía frente al uso de la computadora; aunque de todas maneras es deseable la supervisión y ayuda de los padres. Algunas opciones de seguridad proponen la utilización de escritorios o buscadores especiales para niños. A partir de los 6 años, cuando comienzan la etapa escolar, el uso de la computadora puede incrementarse y suele recurrirse a la utilización de filtros de contenidos (que si bien constituyen una opción, de ninguna manera reemplazan el acompañamiento de los adultos)”. Un tiempo después y con el surgimiento de los celulares, a esta edad las nuevas generaciones ya tienen sus propios celulares y tabletas con mayor autonomía tanto en la navegación como en el juego. En la actualidad, en esta franja etaria ya surge el uso de las consolas de juegos que son conseguidas y compradas por los adultos, pero que saben usar las nuevas infancias únicamente.

De 7 a 9 años

“Los chicos buscan fuera de la familia información y validación sobre contenidos de internet. A medida que crecen, van apropiándose de nuevos programas y posibilidades que ofrece la Red. La actitud curiosa -que suele surcar estas edades- se traslada a la búsqueda de contenidos en la Web. Algunas aplicaciones utilizadas son Youtube y los videojuegos. Dependiendo del contexto social, cultural, económico y del ámbito familiar, los chicos buscan contenidos escolares en la Red (ya sea en sus hogares). Realizan búsquedas en forma autónoma, aunque sigue siendo importante la guía y el acompañamiento de los padres”. Lo mismo que en los casos anteriores, un tiempo después esta franja etaria, ya no solo usa y navega de manera autónoma la web sino que produce en Youtube, y forma parte de comunidades de juego y sociales generando identidad y lazos de sociabilidad en el *continuum* que se establece on-line-off-line.

De 9 a 11 años

“A estas edades, la interacción con otros a través de la Red cobra mayor protagonismo, y acceden al chat y redes. En algunos casos recurren al fotolog y/o desarrollan páginas personales. La computadora convive con otros medios de esparcimiento como la TV y los videojuegos. La guía y el acompañamiento de los adultos sigue siendo una condición deseable”. Tal como venimos mencionando en las anteriores, observamos en el campo que en estos años las nuevas generaciones son protagonistas de las redes, la producción de videos y pasan gran parte de su tiempo de ocio habitando la simulación en videojuegos.

De 12 a 14 años

“En esta etapa se incrementa la utilización de dispositivos de mensajería instantánea y acceden al uso del celular. También es una edad en la que están muy interesados por el sexo. Se rebelan frente al uso de filtros y de escritorios para chicxs, y frente al control de sus padres. Por esta razón se sugiere conversar con ellos acerca de los riesgos que pueden presentarse en la Red y del uso seguro y responsable de las TICs. Se introducen en el mundo de las redes sociales. Cada vez más comienzan a producir contenidos y los dispositivos se personalizan”. (Cuadernillo) En este caso, la entrada de Whatsapp al mercado de consumo hace funcionar en simultáneo a cualquier situación off line un doble virtual online a través de la comunicación y grupos vía chat que pueden o no estar relacionados con la situación presencial. A su vez, se incrementa el consumo de video en Youtube respecto de la TV tradicional.

2.3 HACER

2.3.1. Planificación, proyección e implementación: Producción Año 2010

2.3.1.1. Pre-sitio junto al lanzamiento canal

En el año 2009-2010 trabajamos en la conceptualización del área de convergencia digital y en el armado del pre-sitio o microsítio para el lanzamiento del canal. En todos los casos trabajamos desde el área de Convergencia articulando con el área de Contenidos y Artística del canal, con el área de Tecnología del Ministerio de Educación y Polo Tecnológico, con el área de Diseño web gráfico interna y, según el caso, con agencias digitales externas locales contratadas por proyecto. Convergencia digital tiene que abarcar conocimientos sobre contenidos y tecnología para realizar esta articulación que integra lenguajes de programación, narrativas audiovisuales y una filosofía o punto de vista conceptual. Al igual que lxs productorxs audiovisuales que articulan entre casas productoras, postproducción y salida al aire por satélite en los programas de televisión, lxs productorxs digitales articulan entre agencias digitales, implementación tecnológica y puesta online de los proyectos interactivos.

El pre-sitio o sitio que creamos junto al lanzamiento del canal constó ya de dos entradas, una llamada *Pakapaka* para la franja de los más grandes de 6 a 12 años, y otra *Ronda* para los chicxs de 2 a 5. Usamos en los dos casos los elementos del branding del canal de ambas franjas y, habilitamos en ambos casos, la posibilidad de jugar desde el inicio y ver video.

2.3.2 Planificación, proyección e implementación: Producciones 2011 a 2014 de Portales PKPK y Ronda Pkpk

Luego de la salida al aire con el canal *Pakapaka* y la puesta online del presitio o sitio de lanzamiento nos pusimos a elaborar en detalle la conceptualización del área, sus objetivos, y la estructura de contenidos del portal y su estética. Al igual que en el caso anterior desde Convergencia digital articulamos con las áreas de Contenidos y Artística del canal y Tecnología del Ministerio de Educación y Polo tecnológico, y en cada caso con agencias digitales que fueron realizando por etapas diseños e implementaciones. Para esto hizo falta desarrollar un repositorio de contenidos que fuera actualizable, en el cual hospedar los materiales audiovisuales: por ejemplo, series, o bien, los producidos específicamente para el portal, como videojuegos, micrositios, radio, grilla de programación, agendas, actividades para escuelas para descarga. El área de tecnología de Educar Se desarrolló internamente un repositorio específico para alojar lo que serían todos los contenidos de Encuentro, *Pakapaka*, Deport TV y Conectate.

Los entornos digitales de la señal PAKAPAKA los conformamos de la siguiente manera:

1. Sitio para niños de 2 a 5 años: <http://www.pakapaka.gov.ar/ronda>
2. Sitio para niños de 6 a 11 años (PKPK): <http://www.pakapaka.gov.ar>
3. Sitio para padres y docentes: <http://www.pakapaka.gov.ar/docentes-familia>

Estos sitios tenían cada uno su diseño y estructura diferenciada, de acuerdo al público objetivo, pero también serían identificables como sitios de la misma señal. Este era un punto crucial a trabajar, ya que los sitios intentaban transmitir la misma imagen de marca *Pakapaka*, pero también reflejar la especificidad de usos y lenguajes de la franja a la que interpelaban. Cada uno de ellos tenía un acceso diferenciado mediante un dominio específico (URL), aunque contaban con enlaces internos que favorecían la exploración.

El portal de *Pakapaka* contó en un principio con una estructura de contenidos basada en una página principal con acceso a secciones *Juegos*, *Videos*, *Radio*, *Descarga para celulares* y *en Vivo*. Por otra parte, contenía un *carousel* con minisitios de cada programa del canal que podía ser actualizado. A su vez, contenía los destacados del mes. www.pakapaka.gov.ar

⁴⁶Este anexo 20 incluye las capturas de pantalla de los dos presitios *Ronda* y *Pakapaka* del año 2010

El *Carrousel* era actualizable y tenía el acceso a los minisitios de cada programa. En algunos casos fueron formatos estandarizados con videos y fotos y en otros casos, producimos minisitios con un desarrollo específico como, por ejemplo, *Diario de Viaje*, *Cosa de Todos*, *La Lleva*, *Desafiologos*, *Hace cosas*, *Mundo Zamba* *La Asombrosa excursión de Zamba en el Cabildo*, *Hace Volar tus sueños*. En relación a la sección juegos, incluimos tres sub-secciones, *juegos*, *experiencias sensoriales digitales* y *actividades*. En el caso de sección *Videos*, se podía acceder a los *destacados*, *los más vistos* y a los videos de cada programa que podían verse en el *carrousel*. En el caso de la *Radio*, pensamos en tres sub-secciones *Cuentos*, *Trabalenguas* y *Adivinanzas*.

Anexo 21: Maquetas funcionales, estructura de contenidos e imágenes del diseño primer portal Pakapaka⁴⁷

En el caso del portal de *Ronda*, al cual se tenía acceso desde el portal de *Pakapaka* o de manera directa desde www.rondapakapaka.gov.ar, también contenía un *Carrousel* con *Minisitios* de los programas de esa franja etaria del canal y acceso a secciones de *Videos*, *Juegos* y *Radio*. En este caso, la *Radio* solo contuvo canciones. En el caso de sección videos, contuvo *destacados* y *carrousel* a media página con los programas de Ronda.

En el caso de los juegos y videojuegos, tanto en el portal de *Pakapaka* como en el portal de *Ronda*, producimos y pusimos online juegos pensados según los modos de jugabilidad y usabilidad vinculados a la edad.

Anexo 22: Maquetas funcionales, estructura de contenidos e imágenes del diseño primer portal Ronda-Pakapaka⁴⁸

Al pie de ambos portales y sus páginas principales, desarrollamos e implementamos un *footer institucional* que contuvo las secciones de *Preguntas Frecuentes*, *Grilla de Programación* y un botón de *Adultos* donde podían encontrar accesos a las redes sociales y entrar a la sección *Docentes* y *Familias*. Esta última sección alojó artículos sobre infancia y nuevos medios y actividades para el aula (docentes) y para el hogar (familias).

Para este primer portal pensamos los siguientes objetivos:

“Como objetivo principal, el proyecto de convergencia aspira a acompañar, fortalecer y ampliar la filosofía de la señal *Pakapaka*: la generación de contenidos infantiles y federales de calidad accesibles a todos, el carácter participativo de los chicos y chicas, su protagonismo, la concepción de infancia como algo complejo, el respeto por la diversidad, el tratamiento responsable de los temas incluidos, el abordaje de género y capacidades diferentes y el valor del juego.

⁴⁷Este anexo 21 incluye las capturas de pantalla de los portales *Ronda* y *Pakapaka* del año 2010 hasta 2014.

⁴⁸Este anexo 22 incluye el diseño y estructura de contenidos y las maquetas funcionales del primer portal.

Otros objetivos del proyecto de convergencia son:

- Generar un canal alternativo de distribución de la señal y sus contenidos: los sitios Web permitirán el acceso a los contenidos de la señal las 24hs, desde cualquier lugar del mundo y de forma gratuita.
- Ofrecer contenidos nuevos y diferenciados vinculados a la experimentación lúdica que promuevan la participación desde el juego, a partir de los conceptos de la señal.
- Propiciar la interactividad como forma abierta de acceso a los contenidos en cuanto al ida y vuelta y la creación y recreación de los contenidos propuestos.
- Ofrecer contenidos digitales de calidad y experiencias de juego de acceso gratuito y público: La necesidad de preservar la existencia de espacios participativos no comerciales en Internet es una obligación del Estado.
- Contribuir a la propuesta de la señal en sus objetivos de brindar contenidos federales y locales y poniendo especial énfasis en la diversidad.
- Ofrecer herramientas Web que posibiliten nuevas modalidades didácticas para estimular el aprendizaje.
- Generar espacios cuidados y seguros para la participación, la creatividad y la conformación de redes según intereses afines.
- Fomentar la producción de contenidos por parte de los chicos y chicas.
- Ofrecer contenidos para padres y docentes, que les permitan acompañar los contenidos de la señal desde el aula y el hogar”.

2.3.2.1. Portal: estructura de contenidos

Durante 6 años producimos los siguientes minisitios, videojuegos, experiencias, aplicaciones e e-books dentro del portal, vinculados cada uno a un tema o programa del canal.

- **Carrusel de series y personajes**

El carrusel contiene micro sitios asociados a toda la programación del canal, es dinámico y se va actualizando con las nuevas series y los nuevos personajes a medida que se ponen al aire. En particular, para algunos programas, desarrollamos micrositos con posibilidades de participación o recorridos interactivos según el caso. Acá algunos ejemplos.

<p>“La asombrosa excursión de Zamba”</p>	<p><u>http://www.zamba.pakapaka.gob.ar/</u></p>	<p>Serie y minisitio con recorrido exploratorio interactivo histórico y videojuegos</p>
<p>“Mundo Zamba”</p>	<p><u>http://www.mundozamba.com.ar/</u></p>	<p>Serie y minisitio con videojuegos y participación a través de la subida de videos</p>
<p>“Hacé Volar tus sueños”</p>	<p><u>http://www.hacevolar.pakapaka.gob.ar/</u></p>	<p>Experiencia multiplataforma con minisitio participación de creación y grabación sueños, deseos y proyectos</p>
<p>“Hacecosas”</p>	<p><u>http://hacecosas.pakapaka.gov.ar/</u></p>	<p>Serie, minisitio y videojuego con tutoriales sobre electrónica lúdica e interacción mediante códigos</p>
<p>"Y ahora que"</p>	<p><u>http://yahoraque.pakapaka.gob.ar/</u></p>	<p>Serie y micrositiio sobre Educación sexual integral producido en conjunto con el ESI y UNTREF con</p>

		posibilidades de participación sobre las temáticas de la serie.
"Cosa de Todos"	http://cosadetodos.pakapaka.gov.ar/capitulo-7-2/	Serie y micrositio sobre educación ciudadana con posibilidades de participación sobre las experiencias ciudadanas de las nuevas generaciones.
Diario de Viajes	http://diariodeviaje.pakapaka.gov.ar/	Serie y micrositio sobre arqueología producida en conjunto con CONICET con posibilidades de recorrido interactivo por un diario de viaje.
"Medialuna APP, E-book, microsite"	http://www.medialuna.pakapaka.gob.ar/	Serie, micrositio, e-book y aplicaciones móviles sobre Medialuna. En todos hay videojuegos.
"Desafiólogos"	http://www.pakapaka.gob.ar/sitios/pakapaka/minisitios/index?minisitio=minisitio_desafiologos http://desafiologos.tumblr.com/	Serie y microsite con experimentos y máquinas Goldberg para descarga, actividades para el hogar y el aula. Ver Anexo [17]

Ver Anexo 23 imágenes de minisitios producidos por el canal⁴⁹

Secciones del portal

Como parte de la estructura de contenidos, el portal tuvo acceso diferenciado a:

Videos

Toda la programación online (excluidas las adquisiciones)

<http://pakapaka.preprod.educ.ar/videos/>

Audios

Cuentos, canciones, trabalenguas, acertijos

<http://pakapaka.preprod.educ.ar/audios/>

Aplicaciones

<http://pakapaka.preprod.educ.ar/aplicaciones/>

Juegos

<http://pakapaka.preprod.educ.ar/juegos/>

Anexo 24 Producciones de videojuegos canal Pakapaka⁵⁰

Experiencias

<http://pakapaka.preprod.educ.ar/juegos/>

Anexo 25 Experiencias sensoriales interactivas⁵¹

Actividades off line

<http://pakapaka.preprod.educ.ar/juegos/>

Anexo 26 Actividades para los chicos⁵²

⁴⁹ Este anexo 23 incluye la producción de minisitios del canal Pakapaka

⁵⁰ Este anexo 24 incluye los videojuegos producidos por Pakapaka

⁵¹ Este anexo 25 incluye las experiencias sensoriales interactivas producidos por Pakapaka

Agenda y Horarios

<http://pakapaka.preprod.educ.ar/agenda/>

Vivo

<http://pakapaka.preprod.educ.ar/envivo/>

Redes sociales

Twitter oficial <https://twitter.com/CanalPakapaka>

Facebook oficial <https://www.facebook.com/canalpapakaka/?fref=ts>

Canal Youtube oficial <https://www.youtube.com//CanalPakapaka>

Y, en el pie de página de la web general, destinada a las nuevas infancias, está ubicado el contenido destinado específicamente a los adultos en las secciones:

Docentes y familias: <http://pakapaka.preprod.educ.ar/adultos/4007> Esta sección incluye textos “Sobre la televisión”, “*Pakapaka* virtual”, “Infancias, medios y cultura”, “El juego”.

Actividades adultos

<http://pakapaka.preprod.educ.ar/adultos/actividades/> Que incluye actividades para realizar en el aula y en hogar.

Institucional: <http://www.pakapaka.gob.ar/institucional/>

Accesibilidad

La Convención de los Derechos de las Personas con Discapacidad (2006) define a estas últimas como “aquellas que tengan deficiencias físicas, mentales, intelectuales o sensoriales a largo plazo y que, al interactuar con diversas barreras, puedan ver impedida su participación plena y efectiva en la sociedad en igualdad de condiciones con las demás”. Este nuevo enfoque sobre la discapacidad, llamado “modelo social”, pone el énfasis en las barreras y no en la discapacidad de la persona. La pregunta sobre la discapacidad hoy ya no es cuál es el problema de una persona que no puede integrarse, sino cuál es el problema de la sociedad que no puede integrar a esta persona. La *accesibilidad* como concepto engloba el conjunto de tecnologías, productos, entornos, programas y

⁵²Este anexo 26 incluye las actividades para los chicos para realizar fuera de la pantalla

servicios que eliminan barreras y que permiten el acceso de todas las personas -en la mayor medida posible- al entorno físico, al transporte, a un programa de TV o a un sitio web, entre muchos otros terrenos de la vida. Y aunque se suele pensar que las acciones en favor de la accesibilidad están pensadas exclusivamente para personas con discapacidad, estas suelen ser aprovechadas por muchos otros sectores de la población: así como una rampa no solamente es útil para alguien que usa una silla de ruedas, sino para una madre con un cochecito, el subtítulo de un programa en su mismo idioma puede ser aprovechado tanto por personas con discapacidad auditiva como por adultos mayores y extranjeros que están aprendiendo esa lengua. Lo mismo sucede en el universo web: un sitio sencillo de navegar y con información clara no sólo mejora la usabilidad para las personas ciegas y otros sectores de la población que utilizan el teclado para desplazarse por la pantalla, sino que hace más amigable la experiencia para todos los usuarios. La ratificación de la *Convención de los Derechos de las Personas con Discapacidad* por parte del Estado argentino, la inclusión del artículo 66 en la *Ley de Servicios de Comunicación Audiovisual* y la sanción de la *Ley de Accesibilidad de la Información en las Páginas Web* son sólo algunas manifestaciones de un contexto de época y de un Estado nacional interesado en la temática de la discapacidad que, como nunca antes, está buscando maneras de incluir a todos sus ciudadanos.

El artículo 1º de la *Ley de Accesibilidad de la Información en las Páginas Web* establece que: “el Estado nacional, entendiéndose los tres poderes que lo constituyen, sus organismos descentralizados o autárquicos, los entes públicos no estatales, las empresas del Estado y las empresas privadas concesionarias de servicios públicos, empresas prestadoras o contratistas de bienes y servicios, deberán respetar en los diseños de sus páginas web las normas y requisitos sobre accesibilidad de la información que faciliten el acceso a sus contenidos, a todas las personas con discapacidad con el objeto de garantizarles la igualdad real de oportunidades y trato, evitando así todo tipo de discriminación”.

La accesibilidad web es la posibilidad efectiva de que la mayor cantidad de personas posible acceda de manera satisfactoria a la web y haga uso de sus contenidos, independientemente de cualquier limitación personal o derivada del entorno, es decir, en igualdad de condiciones y oportunidades con el conjunto de la sociedad. En lo concreto, la accesibilidad web refiere un conjunto de estándares de diseño y de software pensados específicamente para que personas con discapacidad (física, sensorial, cognitiva, etcétera), edad avanzada, dificultades derivadas del contexto de uso (técnicas o ambientales), insuficiencia de medios, restricciones en cuanto al dominio del idioma y poca o nula experiencia en el uso de dispositivos electrónicos puedan utilizar los contenidos y servicios de los sitios web, interactuando de forma productiva con ellos. En este

sentido, a través del desarrollo de sitios web conformes a dichos estándares, se procura extender al ámbito digital el derecho constitucional de acceso igualitario a la cultura, al ocio y al tiempo libre.

Para cumplir con este objetivo existen reglas específicas, estandarizadas en una normativa internacional. Son las Pautas de Accesibilidad al Contenido en la Web (WCAG), desarrolladas por la Iniciativa de Accesibilidad en la Web (WAI) del W3C (World Wide Web Consortium), que proporcionan una guía sobre la accesibilidad de los sitios de la web para las personas con discapacidad y describen cómo hacer páginas web accesibles sin sacrificar el diseño.

Son catorce pautas, principios generales para el diseño accesible, y cada una está asociada a uno o más puntos de verificación que describen cómo aplicar esa pauta a las características particulares de las páginas web.

Cada punto de verificación está asignado a uno de los tres niveles de prioridad establecidos por las pautas:

Prioridad 1: son aquellos puntos que un desarrollador web tiene que cumplir ya que, de lo contrario, ciertos grupos de usuarios no podrían acceder a la información del sitio web.

Prioridad 2: son aquellos puntos que un desarrollador web debería cumplir ya que, si no fuese así, a ciertos grupos de usuarios les sería muy difícil el acceso a la información.

Prioridad 3: son aquellos puntos que un desarrollador web debería cumplir ya que, de otra forma, algunos usuarios experimentarían ciertas dificultades para acceder a la información.⁵³

En relación a la Accesibilidad, los primeros proyectos digitales del canal implementados necesitaron ser programados en Flash para tener animación e interactividad en los juegos y, como eran lenguajes privativos, hicimos una traducción en HTML accesible, en los bordes superior e inferior de los minisitios y portales. Con el paso del tiempo, las agencias digitales en nuestro país comenzaron a programar en Html5 y realizamos todos los demás proyectos con estos lenguajes. Por otra parte, Educar SE abrió un área específica de Accesibilidad donde se realizaron gran cantidad de acciones que posibilitan cada vez más el acceso según la normativa vigente, pero que no abarcamos en esta tesis. De todas formas brindamos toda la información en los anexos de este apartado y en la URL a continuación: <http://www.educ.ar/sitios/educar/institucional/accesibilidad>

Ver Anexo 27 Accesibilidad⁵⁴

⁵³Fuente Educar SE

⁵⁴Este anexo 27 incluye la ampliación de la información que brinda el portal Educ.ar y los canales Encuentro y Pakapaka sobre accesibilidad

2.3.3. Planificación, proyección e implementación: Producciones 2011 a 2014 Portal de contenidos para adultos, familias y docentes

Para desarrollar los contenidos para adultos trabajamos con un equipo de contenidistas externos e internos del portal Educ.ar. *Pakapaka* en la Web creó también un espacio para Familias y Docentes donde el contenido estaba dirigido a adultos e incluía un apartado sobre la filosofía de la señal, actividades y guías para que los padres realicen junto a sus hijos y recursos educativos para trabajar con la señal en la escuela. En aquel momento propusimos lo siguiente:

“Este sitio tiene la intención de transformarse en un puente que une la televisión pública destinada a la infancia, las aulas y los hogares. Una pasarela entre los distintos espacios de la vida infantil. También entre soportes tradicionales y multimediales. Representa un aporte al diálogo tanto entre las distintas generaciones como entre la diversidad de infancias que se demarcan a partir de las desigualdades económicas, sociales y culturales. Un sitio en el que nos propusimos dar a conocer el canal y su programación, explicitar sus fundamentos y objetivos, reflexionar sobre sus contenidos, ampliarlos y enriquecerlos... Este minisitio es un lugar de encuentro y de colaboración entre los grandes. El objetivo de este espacio es poder acompañar a los chicos en sus prácticas cotidianas con y a partir de las pantallas. Por eso lo presentamos como una caja de herramientas, de ideas, propuestas o reflexiones. Un entorno de consulta, de exploración, de orientación, de lectura o de intercambio para padres y docentes ocupados en la tarea de formar a las nuevas generaciones acerca de la televisión y en torno a ella. Una tarea que, aunque parece espontánea, cabe asumir de manera crítica, creativa y responsable. Aquí encontrarán actividades, guías de orientación, materiales de lectura, información, recursos educativos, espacios de comunicación y de descarga de las producciones del canal”

Anexo 10 Maquetas funcionales y diseño proyecto sitio *Adultos*.⁵⁵

2.3.4. El aquí y ahora de *Pakapaka* virtual 2016

⁵⁵Este Anexo 10 que mencionamos más arriba incluye las maquetas funcionales y diseño del sitio de adultos que no llegamos a implementar

En el año 2015 realizamos una actualización del portal de contenidos. Por un lado, se unificó el portal de PKPK solo a un entorno digital y se puso off line el sitio Ronda de 2 a 5 años. En este caso tuvimos disputas internas por el sentido de las transformaciones pedidas. En términos estéticos acomodamos el portal al nuevo *branding* del canal que la nueva gestión transformó en una paleta de colores más estridentes y elementos con texturas metálicas y con punta. En relación a la estructura de contenidos cambiamos Radio por Audios y creamos la posibilidad de hacer una Playlist con canciones y cuentos. A su vez, agregamos las secciones de Agenda y Aplicaciones que hasta el momento no teníamos. Respecto del repositorio se mejoraron las posibilidades de compartir, recomendar, visualizar, descargar. El actual portal esta online www.pakapka.gob.ar

Anexo 28: Actualización portal de contenidos.⁵⁶

2.4 CONTINÚA EL VIAJE

2.4.1. Un proyecto interpelador... ¿hacia dónde?

En *Pakapaka* concebimos a las nuevas generaciones como protagonistas y, en consecuencia, el espacio que les ofrecimos fue uno donde pudieran expresarse como sujetos activos en la construcción de la realidad y como productores de cultura, respetando su interés por aprender, por conocer otros mundos, distintos y distantes de lo que su cotidianeidad les ofrecía. Para esto tomamos las ideas sobre el reconocimiento de Jorge Huergo, basadas en otros autores como Freire y Ricoeur, que dicen que “el lugar para el reconocimiento de la voz del otro es también un lugar para que pueda pronunciarla” (Huergo, 2013) . En esta búsqueda, tal como proponía Huergo, intentamos construir un proyecto interpelador de los chicxs, donde las nuevas generaciones se sintieran identificadas, y al mismo tiempo provocadas, a alcanzar un horizonte distinto. Justamente, los vacíos que mencionaremos más abajo nos interrogan sobre el “sentido” de los horizontes de interpelación en plena transformación histórica. La cultura moderna es, sin duda, material en sus prácticas y en los modos de producción. Y el mundo material de las mercancías y tecnologías es profundamente cultural. (Hall S. , 1990) . Tal como decíamos en el **Capítulo 1** “las relaciones en las cuales vive la gente son "relaciones reales" articuladas por las categorías y conceptos que usan para aprehenderlas. Por eso creemos que es preciso revisar el carácter performativo, es decir, la posibilidad de las palabras de convertirse en actos o de definir consignas para pensar y habitar el mundo de los discursos producidos por los campos escolar y mediático. Pero para reconocer la performatividad de dichos discursos, en cuanto puestas en acción de sistemas lingüísticos, necesitamos la noción de

⁵⁶Este Anexo 28 incluye las capturas de pantalla de la última actualización del portal de *Pakapaka* en el año 2015

sistemas de sentido. En ellos los discursos se inscriben y, a partir de ellos, los sujetos se reconocen y se encuentran”. (Huergo, 2013)

Nos referimos a los conocimientos tanto prácticos como teóricos que posibilitan a las nuevas generaciones "configurar" la sociedad y dentro de cuyas categorías y discursos viven y experimentan su posicionamiento objetivo en las relaciones sociales. “Cada discurso por lo tanto nos sitúa como actores sociales o como miembros de un grupo social en una relación particular con respecto al proceso y nos prescribe ciertas identidades sociales”. (Huergo & Fernandez, Belen, 2000)

Decían Jorge Huergo y Belén Fernández que el contexto actual nos demanda reconocer el “afuera” de los espacios de escolarización tradicionales e incorporar de a poco una suma de prácticas que en otros tiempos históricos negaba. Estos debates piensan en los horizontes de interpelación, que son identificación más provocación. En los anudamientos entre lo educativo, lo cultural y lo político es donde interviene la comunicación como producción social de sentidos, sin caer en las presunciones de transparencia y acuerdos armónicos, para revitalizar el carácter político y conflictivo del diálogo. En estos entrecruzamientos sucede lo sustancial de un proceso de comunicación/ educación donde los mundos culturales de los sujetos, se inscriben en los grandes proyectos políticos. Sentidos que se ponen en juego en torno a un espacio socio comunicativo, donde existe una apropiación y re significación de los espacios se pueden reconocer cuáles son las prácticas. (Huergo, 2013)

En la conformación del mundo cultural se producen adhesiones a determinados discursos que modelan, reafirman y transforman nuestras prácticas heredadas. Por ejemplo, los estereotipos y modelos propuesto por el mercado, lo visible y lo que queda fuera del régimen de visibilidad, las representaciones sobre la diversidad y sobre horizontes de posibilidad que posibilitan la acción o la inhabilitan, que descalifican, excluyen o directamente hacen imposible de imaginar otros mundos.

En este sentido, desde el canal promovimos el reconocimiento de las nuevas generaciones en plena transformación histórica generando indagaciones en el campo, tanto desde la observación, la participación, la escucha y el diálogo, para producir nuevos sentidos que los interpelen hacia horizontes de participación en la construcción de lo común que intenta reconstruir esta tesis.

2.4.2. Lo común de la producción colaborativa

Como parte fundamental de la tarea que llevaba adelante la señal vinculada al fortalecimiento de las capacidades creativas de las nuevas generaciones, pensamos en generar un espacio para promover instancias lúdicas de aprendizaje y participación de las nuevas generaciones en los procesos de producción de contenidos y tecnologías colaborativos, tales como programación simple, hardware y software libre y producción de textos multimediales. En esta búsqueda, nos propusimos

quebrar el monopolio de contenidos comerciales que interpelan a un niño/niña consumidor, para promover desde el canal movimientos de reflexión, de juego y experimentación vinculados a la construcción colectiva, la creatividad y el acceso libre y democrático de los nuevos medios que interpelen un niño hacedor de su propia cultura. En consonancia con la tendencia actual hacia la convergencia digital de los medios de comunicación, nos encontramos en el canal con el desafío de pensar desde el momento de la producción, el cruce de lo audiovisual y lo digital, generando contenidos interactivos para lograr reciprocidad y complementariedad entre el público participante y el canal, adentrándonos desde lo público en las creaciones colaborativas. Sobre este punto trabajamos en la serie sobre electrónica lúdica que llamamos *Hacecosas*.

Anexo 23: Conceptualización *Hacecosas*.⁵⁷

2.5 NOS BAJAMOS DEL TREN PARA ESTIRAR LAS PIERNAS

2.5.1. Sueños, deseos, proyectos y futuros derechos

En el marco de este proyecto de Convergencia digital del canal *Pakapaka* pensamos e implementamos también un primer acercamiento a universos transmedia. De esta manera nos propusimos abrir espacios para que las nuevas infancias se involucren como protagonistas del cambio de su propia realidad. Pensar el campo cultural como educativo implica comprenderlo como dialógico y, a la vez, conflictivo. Pero, por sobre todo, implica entenderlo como campo de articulación entre diferentes y sucesivas interpelaciones y los reconocimientos subjetivos que ellas provocan. Para esto, como decían Huergo, necesitamos trabajar con una noción de lo educativo que nos permita interpretar los territorios culturales revueltos. Es posible, según el autor, entonces sostener que lo educativo consiste en que, a partir de una práctica de interpelación, un agente se constituye en sujeto de educación activo incorporando de dicha interpelación algún nuevo contenido valorativo, conductual, conceptual, etc., que modifique su práctica cotidiana en términos de una transformación o en términos de una reafirmación más fundamentada. (Huergo, 2001) Así abrimos espacios de comunicación en escuelas, ferias, festivales y pantallas digitales para recolectar los sueños-deseos-proyectos de las nuevas generaciones para pensar las reconfiguraciones actuales, vinculadas a las formas de ser en común y de estar en el mundo que imaginan las infancias. Sobre este proyecto haremos un análisis en el **Capítulo 3**.

Anexo 23: Conceptualización *Hace Volar tus sueños*.⁵⁸

⁵⁷ Este Anexo 23 mencionado más arriba incluye la conceptualización del micrositio *Hacecosas*

⁵⁸ Este Anexo 23 mencionado más arriba incluye la conceptualización del micrositio *Hace volar tus sueños*.

CAPÍTULO 3.

ESCUCHAR Y RECONOCER

3.1 ANDAR

3.1. Primera parada: Remixar los métodos

Luego del lanzamiento de la señal de TV y el lanzamiento de portal de contenidos web comenzamos con el equipo del canal una serie de investigaciones de campo de las que participaron (ordenados por orden alfabético) Pablo Boido, Paula Calo, Carolina Masci y Viviana Minzi y los talleristas ilustradores Mey Clerici, Luciana Feito, Gio Fornieles, Yablo Gamba, Vero Gatti, Andrea Gigante, Iván Kerner, María Elina Méndez y Ana Sanfelippo.

Las investigaciones tuvieron como objetivo, por un lado, ver cómo las nuevas generaciones se apropiaban de algunos programas que ya estaban al aire y, por otro, indagar algunas cuestiones de contenidos y estéticas respecto de programas que estaban aún en la etapa de la producción. A su vez, nos propusimos ver el modo de apropiación de los contenidos digitales de nuestro portal web e indagar sobre los consumos culturales contemporáneos de las nuevas generaciones. Para esto trabajamos con talleristas que coordinaron el trabajo en grupos en escuelas públicas y privadas de la ciudad de Buenos Aires y de la Provincia de Buenos Aires, juegotecas de la ciudad de Buenos Aires y otros espacios de juego como laboratorios de experimentación y producción. La idea original de las investigaciones surgió de la propuesta que había realizado la organización del Prix Jeunesse⁵⁹ para hacer grupos focales. Si bien algunas de las investigaciones al principio reprodujeron literalmente ese tipo de metodología recomendada, con el correr del tiempo, desde el canal, fuimos elaborando algunas transformaciones que nos condujeron a repensar los métodos. De esta manera, nos propusimos realizar talleres en contextos situados en salas de escuelas públicas y privadas, juegotecas y laboratorios de experimentación lúdica donde proyectamos nuestra programación mientras observábamos la atención, la mirada y el movimiento de los cuerpos de las nuevas generaciones. Además, luego de la proyección hicimos entrevistas colectivas en las que indagamos sobre los sentidos que las infancias otorgaban a lo visionado. Y, cuando los contenidos habilitaban la posibilidad, hacíamos talleres de producción con las experiencias propuestas por las series donde

⁵⁹Ver nota 25

observábamos los usos y apropiaciones de esas prácticas y del consumo, es decir: lo que podían hacer solos, lo que necesitaban hacer con ayuda del tallerista, lo que habían entendido, lo que había quedado sin entender, lo que les gustaba más, dónde se dispersaban, lo que conocían, lo que no conocían, aquello que reconocían, entre otras cuestiones.

Lo mismo hicimos con las indagaciones de los contenidos producidos en dispositivos digitales, por ejemplo, con el portal de contenidos y los videojuegos que habíamos producido y teníamos online hasta aquel momento. Si bien partimos de la misma idea grupos focales, derivamos los métodos, en este caso, también en actividades en contextos situados en salas de escuelas privadas y públicas, donde propusimos, a través de los talleristas, la realización de actividades grupales con infancias con métodos que inventamos-remixamos para indagar ese *continuum* on-line-off-line que generaban las tecnologías digitales interactivas. De esta manera, dimos especial importancia a crear un dispositivo de taller que interpelara a los participantes de modo activo. Para esto diseñamos materiales didácticos especiales para cada encuentro, con la intención de poder escuchar y reconocer el universo vocabular de las nuevas generaciones, y diseñamos también experiencias de creación o elaboración (plástica, escrita o de construcción de dispositivos) donde pudieron mostrarnos sus puntos de vista. En todos los casos los docentes de las escuelas acompañaron la propuesta activamente para guiar conjuntamente la actividad y participaron también los agentes implicados directamente en la producción de contenidos audiovisuales pertenecientes al equipo de *Pakapaka*. Antes de la implementación de los talleres de producción, que incluyeron en la mayoría de los casos una proyección y una actividad lúdica de creación o diálogo, mantuvimos reuniones con los equipos docentes en función de establecer los conocimientos previos sobre la señal y los temas de las series elegidas. En la mayoría de los casos, para los productores del canal fue su primera experiencia y una devolución concreta de espectadores infantiles sobre los contenidos producidos.

Todo este vasto trabajo de campo lo realizamos dentro del marco institucional del canal *Pakapaka* con el equipo mencionado arriba y, el análisis surge de la incorporación posterior de estos datos en las tramas teórico-conceptuales de la Maestría Comunicación y Educación.

3.1.2 Desde donde ubicarnos para remixar los métodos

En contra de las descripciones alejadas de nuestro objeto de estudio, de la separación sujeto-objeto tradicional moderno y de las explicaciones que intentan arribar a universales o generales quisimos acercarnos a las diferentes *continuidades onoffline* que habitaban las nuevas generaciones para dialogar con ellos desde una perspectiva etnográfica y de reconocimiento. Realizamos una

investigación cualitativa que intentó abordar cuestiones de los procesos de formación de la subjetividad en contextos situados.

Enmarcamos la indagación en campos materiales situacionales concretos. La técnica trabajada en algunos casos fue la de la observación participante en talleres presenciales colectivos en escuelas y las entrevistas a grupos y en profundidad. La entrevista etnográfica como dice Rosana Guber es una estrategia para hacer que la gente hable sobre lo que sabe, piensa y cree una situación en la cual el investigador-entrevistador obtiene información sobre algo interrogando a otra persona. Esta información suele referirse a la biografía, al sentido de los hechos, a sentimientos, opiniones y emociones, a las normas o standards de acción, y a los valores o conductas ideales. Es una relación social a través de la cual se obtienen enunciados y verbalizaciones en una instancia de observación directa y de participación. (Guber, 2001)

Prestamos atención a los nuevos ritos comunicativos, sus modos de comportamiento en un contexto dado, teniendo en cuenta que la comunicación incluye los silencios, los modos de amistad, los acuerdos, los códigos de tiempo y espacio, entre otros.

Nos ubicamos también para la observación y la escucha desde la mirada de la etnometodología que tiene como objetivo el estudio del razonamiento práctico de sentido común en situaciones corrientes de acción. Garfinkel y Goffman analizaron, por ejemplo, las actividades de todos los días, los sentidos que dan a sus prácticas los actores en su vida cotidiana. (Goffman E. , 1997) Dado que el consumo de medios interactivos esta hoy día inserto como ritual de la vida diaria nos abocamos a observar estos nuevos modos de habitar el mundo.

También buscamos aproximarnos a los sentidos que ellos como actores sociales otorgaron a sus prácticas en sus contextos de apropiación en términos de gramáticas de reconocimiento. Pusimos énfasis en lo que decía Barbero en el Oficio del Cartógrafo: “la *gramática de las mediaciones* desde la cual la gente los lee, los oye y los ve. Mediaciones que remiten menos a los *aparatos* —sean éstos tecnológicos o ideológicos de Estado— que a las que Hugo Assman llamara “las formas populares de la esperanza”, esto es, a la relación entre las formas de sufrimiento y las formas de rebelión popular, sus voluntarismos y sus furias, su religiosidad y su melodramatismo, en una palabra a su cultura cotidiana, y con ella, sus movimientos de resistencia y de protesta, las expresiones religiosas y estéticas, es decir, no directamente políticas” (Barbero J. M., 2002, pág. 25)

En este sentido y como veníamos diciendo en el **Capítulo 1**, nos situamos también en el campo desde la mirada de los estudios culturales que comprenden a la cultura como un proceso total a través del cual las significaciones se construyen social e históricamente en las prácticas de la vida cotidiana. Las culturas entendidas desde la historia como hecha de luchas, de conflictos, de tensiones

y de resistencias surgen de la actividad tanto en la producción de sentido como en la interpretación teniendo especial importancia los contextos de apropiación como espacios de mediación.

Sobre esta cuestión explica Barbero que “La apropiación se define al contrario por el derecho y la capacidad de hacer nuestros los modelos y las teorías vengan de donde vinieren geográfica e ideológicamente. Lo que implica no sólo la tarea de ensamblar sino la más arriesgada y fecunda de rediseñar los modelos para que quepa nuestra heterogénea realidad, con la consiguiente e inapelable necesidad de hacer lecturas oblicuas de esos modelos, lecturas "fuera de lugar (Barbero J. M., 2002, págs. 11 - 12) Este autor que ya en los años '90 , había introducido la inflexión semántica que le permitió pasar de los *mapas* sobre las mediaciones socioculturales desde las que operan y son percibidos los medios a las *cartografiar* las mediaciones comunicativas—socialidad, institucionalidad, tecnicidad y ritualidad, al tornarse lugar antropológico de la mutación cultural que introduce el espesor comunicacional de lo social, reconfigurando las relaciones entre sociedad, cultura y política (Barbero J. M., 2002, pág. 18)

Usamos para la observación también los modos de mirar que propone Barbero con la idea de mapa nocturno que busca reubicar el estudio de los medios desde la investigación de las matrices culturales, los espacios sociales y las operaciones comunicacionales de los diferentes actores del proceso. “De los medios a las mediaciones es donde sintetizo así lo que entendía por mapa nocturno: un mapa para indagar la dominación, la producción y el trabajo pero desde el otro lado: el de las brechas, el consumo y el placer. Un mapa no para la fuga sino para el reconocimiento de la situación desde las mediaciones y los sujetos, para cambiar el lugar desde el que se formulan las preguntas, para asumir los márgenes no como tema sino como enzima. Porque los tiempos no están para la síntesis, y son muchas”. (Barbero J. M., 2002, pág. 16)

Para ir al campo tuvimos en cuenta, tal como explica Michel De Certeau, las maneras de hacer de los usuarios como capacidad de desviar las intenciones de los dispositivos, es decir, para pensar esto hoy, consideramos los modo de apropiación que las nuevas generaciones hacían de sus consumos. Y, tal como dice Baktin, tuvimos también una concepción dialógica del lenguaje, en contexto situado, con orientación al otro, en tanto campo de tensión y conflictos que puede producir transformaciones. (Baktin, M, 1982).

Además, nos ubicamos en la mirada de los estudios culturales latinoamericanos teniendo en cuenta la noción de pre alimentación propuestas por Paulo Freire, Jorge Huergo, Belen Fernandez,

Mario Kaplun, entre otros. Esta prealimentación se refiere al conjunto de instancias, actividades, producción de materiales, disposición de espacios, para captar ideas, expectativas, percepciones y experiencias. Para Kaplun la comunicación es primero escuchar que hablar, o en términos de Freire, reconocer el universo vocabular antes que implementar acciones estratégicas. Es decir, pusimos foco la escucha atenta del lenguaje del otro. En sus palabras sería, “percibir la sensibilidad del otro, cómo siente el mundo, cómo es marcado y lo marca su experiencia, cómo nombra su experiencia a la vida y al mundo”. Es decir, buscamos una prealimentación como práctica de investigación participante, que nos permitió el reconocimiento del *a quién* de nuestra comunicación- (Kaplun, M, 1996).

Observamos que el campo nos mostraba una gran ventaja al momento de hacer análisis de reconocimiento. Las nuevas generaciones se grababan a sí mismos y se ponían en circulación lo que nos hacía más fácil el acceso al reconocimiento, ya que pudimos ver cómo jugaban, sus gestos, el espacio donde grababan, otros personajes, sus guiones o sus improvisaciones, sus modos de montar sus videos, es decir, sus modos de armar relato o narrar. Todo esto lo ponían en circulación para establecer contacto con sus pares. Hoy más que nunca tal como decía Mattelart es necesario “adaptar los métodos a los objetos” (Mattelart, 1997). O bien como se propuso y nos propuso Barbero “hemos empezado a inventar: comenzando por indisciplinar los saberes frente a las fronteras y los cánones, des-plegando la escritura como medio de expresividad conceptual, y finalmente movilizand o la imaginación categorial que es la que hace pensable lo hasta ahora no-pensado abriendo nuevos territorios al pensar” (Barbero J. M., 2002)

3.1.2.1 Nuestro recorte

De todo este vasto campo de investigación relacionado con los talleres en escuelas y espacios de juego, sólo analizaremos para esta tesis relacionadas con la web o producciones de contenidos digitales, que fueron básicamente en dos escuelas, aunque consumos culturales digitales interactivos surjieron en todas las investigaciones. Una escuela de la ciudad de Buenos Aires denominada Benito Nazar, privada y de educación religiosa, y otra Escuela E.P.B 3 del Distrito San Fernando, ubicada en Virreyes, Provincia de Buenos Aires. Observamos un total de 46 chicxs de 6 y 7 años y 54 de 10, 11 y 12 años en Benito Nazar, y 52 chixs de 11 y 12 años en Virreyes, recortando para este análisis, un total de 152 casos observados que interactuaron en grupo en las aulas de las escuelas. La toma de decisión respecto de qué escuelas elegir para la indagación estuvo atravesada por disputas de poder-saber dentro del canal, referidas a la cuestión sobre desde qué institución pedir las autorizaciones para el ingreso a las aulas. Debates y disputas que se generaron entre los diferentes organismos que las nuclean con diferentes objetivos, universidades y entidades que podrían mediar, posibilidades de dar cuenta de lo federal o de lo local central de Buenos Aires, y en relación a las cantidades y

Comentario [HOME21]: CP: Obra d teatro: El encuentro de los gorilas <http://bit.ly/2jpfyzb>

recursos disponibles. En el caso que aquí analizamos, las dos escuelas elegidas estaban ubicadas en zonas geográficas diferentes, con clases sociales diferenciadas, una pertenecía a la Ciudad y otra a la Provincia, una era privada y la otra pública.

Tanto en la escuela Benito Nazar como en la Escuela 3 comenzamos con preguntas abiertas sobre si veían televisión, qué y con quién lo hacían, dónde, en qué momentos; preguntas que tenían que ver con los contextos, con los usos y con los rituales en la vida cotidiana. Preguntamos si conocían *Pakapaka*, si les gustaba, qué les gustaba más, qué no les gustaba; preguntas que tenían que ver con sus deseos y placeres. Preguntamos si usaban celulares, tabletas, computadoras, si tenían netbooks, qué consumían en la web, cómo eran sus recorridos, si conocían la web de *Pakapaka*; preguntas más relacionadas con los consumos interactivos. Además, en relación a cada dispositivo preguntamos a qué jugaban, para qué lo usaban, con quién lo hacían, dónde, también buscando recomponer los contextos de apropiación y las mediaciones. De estas indagaciones surgieron algunos consumos específicos de televisión e interactivos, conocían *Pakapaka* (sobre todo Zamba y Desafiólogos), y tenían accesos a nuevos dispositivos (**Ver Anexo 28**)⁶⁰, tanto en los grupos de la escuela privada como en la pública, ya sea propios, o bien usaban los de hermanos, primos, amigos u otros familiares adultos. Esto nos llamó la atención porque, por ejemplo, en la escuela de Virreyes, la directora nos había adelantado que los chicos no tenían acceso a las nuevas tecnologías. Es muy probable, que aún, teniendo la totalidad de los chicos acceso a los nuevos dispositivos, los usos y apropiaciones según los contextos socioculturales y económicos fueran diferentes. No llegamos a indagar el uso diferencial en los modos de apropiación, investigación que quedó para una segunda etapa. De todas formas, lo que sí pudimos interpretar de estas aproximaciones al campo situado fue que todos los chicos con los que establecimos diálogos estaban afectados por las transformaciones de la cultura mediática como procesos de formación de la subjetividad (Huergo & Fernandez, Belen, 2000) tuvieran o no acceso a las tecnologías. Compartían consumos culturales, dispositivos, rituales en los usos, formas de sociabilidad, temas de interés, procesos de conformación identitaria, habitaban espacios virtuales-presenciales a modo de *continuum* on-line-off-line, poseían saberes previos, tenían otros saberes que no eran los escriturales, conocían otros lenguajes, estaban alfabetizados antes de entrar a la escuela con lenguajes y códigos audiovisuales e hipermediales. Sería muy interesante e imprescindible indagar en profundidad sobre estas especificidades en los modos de apropiación en el futuro, pero nos fue imposible en esta instancia, por razones de tiempo, presupuesto, cambios de gestión y, sobre todo, por las disputas internas acerca los posicionamientos teórico-metodológicos a adoptar en las indagaciones, en relación a qué universidades y cuáles referentes teóricos elegir. No

⁶⁰ Este anexo incluye los consumos culturales que surgieron en las entrevistas grupales en los chicos, divididos en grupos de 10, 11 y 12 años.

obstante, ponemos en circulación estos pasos previos como un modo de provocación e incitación a nuevas investigaciones sobre usos y apropiación de consumos interactivos en contextos socioculturales diferentes.

Este apartado pone en circulación ese campo material que surgió a partir de actividades que creamos a modo de experimentación de nuevos métodos de investigación que pensamos para estos casos específicos situados. Pudimos aproximarnos al reconocimiento del universo vocabular (Huergo J. , 2013) de las nuevas generaciones, asociado a los sentidos que otorgaban a sus consumos y a otras prácticas asociadas en sus contextos de apropiación. Esto se convirtió en un acontecimiento pues estas aproximaciones hicieron aparecer algo que nos permitió descubrir al que no sabíamos que desarrollaremos en el **Capítulo 4**.

En la escuela Benito Nazar trabajamos con chicxs de 6 a 7, 10 a 11 y 11 a 12 años, en la sala de computación, indagaciones que hicimos por separado. Por un lado, proyectamos buscadores en internet en la pared y, por otro, los chicxs tenían conectadas al mismo tiempo las computadoras personales en las mismas páginas web. Para estas actividades, preparamos varias etapas de la indagación. Primero propusimos que entraran a navegar la web sin consignas y observamos esa práctica de navegación. Luego, en una segunda etapa, trabajaron sobre papel, unas hojas que habíamos diseñado previamente con los logos y recuadro de buscador de Google, donde podían dibujar o escribir qué buscaban en la web cuando se conectaban a internet. (**Ver Anexo 29**)⁶¹ Los chicxs ahí podían escribir el consumo o dibujar (por ejemplo logos e iconos). Una tercera etapa, donde pasamos a proyectar nuestra web en la pared y ellos podían navegar la web de PKPK en cada computadora. Nuevamente les propusimos que hicieran un recorrido intuitivo sin ninguna indicación, y observamos esa navegación y sus elecciones, además de sus relaciones con los otros pares que estaban sentados al lado. Luego, en una cuarta etapa, los direccionamos a algunos lugares de la web que nosotros queríamos investigar, y también les contamos algunos espacios que teníamos, a los que no accedían porque se quedaban “a un clic”, es decir, sólo entraban a lo primero que cliqueaban o encontraban. Eso surgió de la misma observación. Durante ese proceso de navegación también observamos el modo en que se apropiaron del consumo, en este caso observamos cómo navegaban y dónde se detenían y exploraban o jugaban. Por último, como quinta y última etapa de la actividad, les pedimos que dejen las computadoras y que se juntaran en grupo en el piso, en ronda, e inventaran su web ideal para *Pakapaka*: la que ellos quisieran o imaginaran como web ideal para el canal. Para esta actividad, habíamos preparado cartulinas blancas y una variedad de íconos y logos de las diferentes redes sociales, series de televisión, videojuegos y funciones de los dispositivos impresos, recortados,

⁶¹Este anexo 29 incluye los dibujos que realizaron en las escuelas sobre que buscaban en la web.

imágenes de grafitis, personajes de videojuegos y series, tanto del mercado como del canal, y les ofrecimos, además, que podían dibujar con marcadores lo nuevo que quisieran inventar. **(Ver Anexo 30)**⁶² En ronda y de manera grupal, cada grupo inventó y produjo en cartulina una web, y contó al final de la actividad para todos los compañeros cómo se llamaba la web, de qué se trataba cada página, explicaron cada funcionalidad y contaron los sentidos que otorgaban a cada elemento.

En la Escuela 3 de Virreyes las actividades que propusimos fueron otras. Si bien el contexto situado fue el mismo, el espacio áulico, no fue en la sala de computación, ya que esta escuela era pública y tenía aula móvil primaria digital, pero aún no la sabían usar y por eso fue en el aula tradicional. Si bien la indagación fue dentro de la escuela, estábamos en otra zona geográfica de menores recursos económicos, con población de región norte San Fernando, Virreyes, Victoria y Carupá. En este caso, puesto que no usaban aún el aula digital, ni tenían sala de computación, llevamos desde el canal algunas netbooks que utilizamos en la investigación. A la primera etapa de indagación sobre los consumos culturales contemporáneos le sumamos algunos interrogantes más. Armamos unas hojas diseñadas con los siguientes recuadros: *Qué te gusta en la tele, en la compu, en el celu, en la escuela y afuera de la escuela*. Y del otro lado de la página, *qué no te gusta de la tele, de la compu, del celu, de la escuela, de afuera de la escuela* **(Ver anexo 31)**⁶³. Por otra parte, además de la puesta en común sobre esta primera actividad, les propusimos como segunda etapa que se juntaran en grupos. Esta vez acercaron los pupitres para armar los grupos, no se sentaron en el piso ni en ronda, como lo hicieron en la sala de computación en Benito Nazar les propusimos que crearan un relato o una historia con una temática y personajes, que sucediera en algún lugar, que tuvieran poderes y miedos, y evaluaran si lo que habían creado sería una buena propuesta para TV, o para alguna otra narrativa como videojuegos o página web vinculados a otros dispositivos digitales como PC, celular o tabletas. Luego harían la puesta en común con los otros compañeros y los talleristas. **(Ver Anexo 32)**⁶⁴

3.2 PARADAS (Ver Anexo 33)⁶⁵

3.2.1. Interrupción para pensar la escuela Benito Nazar

En el caso de las páginas web producidas por los chicxs, observamos que en todas hay un recuadro en el centro similar al recuadro de un buscador, y un ícono lupa que en palabras de los chicxs significa “una puerta de entrada”. Es decir, para ellos, una web es una puerta de entrada hacia

⁶²Este anexo 30 incluye las cartulinas donde figuran los dibujos de las webs ideales de PKPK..

⁶³Este anexo 31 incluye los me gusta y no me gusta adentro y afuera de la escuela que surgieron en el campo en Virreyes

⁶⁴Este anexo 32 incluye las propuestas que surgieron en el campo en Virreyes

⁶⁵Este anexo 33 incluye las propuestas de diseño que producimos para la investigación para ambos campos

“todo lo que desean”. Se repite en varias de las producciones el uso de iconos como el de “compartir con amigos”; la inclusión de logos de redes como Facebook e Instagram; el uso del ícono de chat; la disposición en el espacio de la sección “juegos” como principal, dibujado lo escrito con marcador o con íconos de consolas; la diagramación del acceso a sección “música”, dibujada con marcador o con ícono de auriculares; y el acceso para ver “videos” con el ícono o dibujo en marcador de Youtube. En todas las producciones incluyen el ícono de “me gusta” o “like” con el pulgar hacia arriba, escribiendo debajo números en millones. Además, incluyeron el ícono de imagen de una cámara fotográfica, con el subtítulo escrito en marcador “selfie”. También observamos el uso del ícono hashtags “#” vinculado a temas que les interesan. Observamos también que debajo de cada ícono de redes está escrito el “user o canal” de cada uno, con marcador.

En todas está el ícono de inicio, de mail, de geolocalización, de volumen, de flecha hacia atrás, el ícono de F5 de *reload page*, el ícono de la impresora. Todos estos iconos fueron recortados y pegados en la cartulina, extraídos y seleccionados de los materiales que nosotros habíamos llevado. Como diferenciación encontramos que solo en algunas producciones pusieron íconos de candados abiertos y cerrados y el ícono que representa iniciar sesión, esto es: la posibilidad de *loguearse*. Algunos pusieron un mail personal y hasta número de teléfono fijo de contacto, otros el ícono de emoticones y el ícono de conexión a wifi.

Los nombres de las webs fueron: “*Pakapaka* para ti”, “*Pakapaka* niños y adolescentes”, “*KapaKapa*”, “*Pakapaka* enter”, “*Pakapaka* games”, “*Pakapaka* teens”, “*Pakapaka* bloop”, “*Pakapaka* de risa”, “*Pakapaka* locas locas”, “*Pakapaka* el mejor sitio web profesional”. Estas representaciones nos llevan a pensar algo de sus identificaciones, deseos y placeres.

Por un lado, observamos que el espacio en la web representa para las nuevas generaciones una puerta de entrada hacia un “algo” que tendría la cualidad de ser infinito. Esta posibilidad de entrar y habitar otro espacio que no es el físico que habitan sus cuerpos carnales, se relaciona con las transformaciones contemporáneas de la cultura mediática vinculadas con las posibilidades de habitar mediante otras identidades, muchas veces avatares, otro espacio virtual. Por otro, ese espacio es fundamentalmente un espacio de visibilidad para generar lazos de sociabilidad y de juego, ya sea a través de la música, con video y con videojuegos con los que logran sentido de pertenencia online, pero también en el *continuum* off line. Observamos aquí que las nuevas generaciones reconocen los íconos o las imágenes instaladas en el sentido común como símbolos, y comprenden sus significados sin el complemento textual, sin el logotipo. Esto se relaciona con el nuevo estatuto de la imagen que configura la cultura mediática, que se relaciona menos con una lógica y alfabetización escritural que con una audiovisual. Por otro lado, observamos que lxs chicxs tienen saberes previos respecto de los usos, o bien de la usabilidad de las interfaces, porque incluyen en sus páginas webs funciones de

inicio, de *login*, de *reload*, de volver atrás, y flechas con indicaciones de movimientos. En este sentido podemos reconocer esas nuevas alfabetizaciones que preceden a la alfabetización escolar tradicional, que se obtiene básicamente en los medios, con los que las nuevas generaciones llegan al aula como saberes previos. En relación a los contenidos, no hacen referencia a ninguna serie, ni a ningún canal de televisión o videojuego en particular, sólo representan esa “puerta de entrada” que es el rectángulo del buscador, que los habilita a ir, en términos de creencias y expectativas instaladas en su sentido común, donde ellos quieren. Las webs para los chicxs representarían un umbral que atraviesan para estar con sus pares, obtener autonomía de los adultos y jugar, descubrir, explorar, navegar. En este sentido, las capacidades lógicas racionales que requería la escuela de sujetos disciplinados, con cuerpos en silencio y ordenados, se ven transformadas por estos modos de estar y habitar entornos virtuales que se relacionan mucho más con el movimiento de exploración, aunque sea sin desplazamiento del cuerpo físico, y más con los sentidos, las emociones y las sensaciones que van experimentando en sus recorridos, tal como puede observarse en el desplazamiento de la cultura escolar a la mediática.

3.2.2. Interrupción para pensar la Escuela 3 de Virreyes (Ver Anexo 34)⁶⁶

Es de especial interés, en Virreyes, lo que surge en el cuadro de múltiples entradas en relación con *lo que les gusta y no les gusta*, tanto en los medios como *dentro y fuera de la escuela*. Por un lado, en este caso a la mayor cantidad de niños *les gusta* ver en la tele partidos de fútbol, dibujos animados de Disney Channel y Cartoon, Los Simpson, Casados con hijos, Dragon Ball, Canal 9, Jetix, Combate, y en algunos caso surge también *Pakapaka*. (Ver anexo 34)⁶⁷. Estos consumos también salen en la escuela Benito Nazar (Ver anexo 35), por lo que observamos que la cultura mediática logra interpelar diferentes segmentos sociales de la población infantil, tomando parte en los procesos de formación subjetiva con sus propuestas de interpelación, puesto que los chicxs se identifican con los personajes de sus consumos, desean tener sus poderes, habitar sus mundos y lograr la autonomía de los adultos y un tipo de libertad que el mercado promueve, por ejemplo la libertad de Frozen.

Por otra parte, surge en común *que les gusta* usar la computadora y los celulares para estar en FB o TW para compartir o chatear con amigos y ver videos en Youtube, jugar videojuegos, hablar por Whatsapp, dándoles el mismo uso que en la otra escuela. La diferencia, aquí, con respecto a lo

⁶⁶Este anexo 33 incluye los relatos y producciones en los talleres en Virreyes

⁶⁷Este anexo 34 incluye consumos culturales que salen en Virreyes

que surge en Benito Nazar, es que en muchos casos los dispositivos no son propios, sino que son prestados, ya sea de otros pares o de adultos. Y en el caso de las computadoras de la escuela, si bien no usaban el aula de Primaria Digital, porque aún no estaban capacitados los docentes, los chicos sí pudieron usar directamente las netbooks que nosotros habíamos llevado, que agarraron sin consultar y con las que comenzaron a filmarnos. Esto nos muestra, entre otras cosas, transformaciones de las relaciones de saber-poder que se reconfiguran con la cultura mediática en relación con lo que se consideró la infancia en la modernidad y su paso hacia la adultez. Al revés de esa relación que era progresiva y que pasaba del adulto al niño, hoy los chicos disponen de un saber y, en consecuencia de un poder, que rompe con aquella relación tradicional alumno/docente, niño /adulto, y que demanda necesariamente de una relación dialógica entre los que llegaron últimos y los que llegaron antes.

Observamos también que en general las redes sociales son una puerta de entrada a los otros pares y a los juegos. Es decir, que las redes actúan como nuevas mediaciones al momento de consumir series, programas o videojuegos. Estas mediaciones contemporáneas, que son, en realidad, contextos virtuales asociados a nuevas prácticas y experiencias sociales, configuran nuevos modos de apropiación de los consumos culturales, a través de referentes que, o bien se instalan de manera autónoma, o bien los instala el mercado, o bien ambas cosas, es decir, el mercado usa lo que se instala de manera autónoma para interpelar, y que los chicos siguen, es decir, se apropian del consumo de ese modo, para orientarse en la gran nube virtual.

Una de las preferencias en común que surge en los dispositivos digitales es “me gusta jugar a la guerra con mis amigos”, y en este sentido observamos que los deseos y placeres del juego virtual se relacionan con la lógica de la guerra, la competencia, el combate, la obtención de poderes, la obtención de energía, de monedas y de vidas para ganar, y que, a su vez, estos mismos sentidos establecen lo nuevo en común, que arma lazo social entre las nuevas generaciones. Eso que comparten dentro de la nube, interpelados por los nuevos medios, es reapropiado por ellos, dentro y fuera de la nube, para lograr sentidos de pertenencia. Jugar a la guerra es lo común, y eso les gusta, porque es con amigos. La guerra es “desde un equipo contra otro equipo” o contra el juego, y los amigos están siempre dentro del equipo con el que van a jugar a matar a otros, que son otro equipo y que no son amigos.

Surge como especificidad en la Escuela 3 la aclaración de que en algunos casos juegan con hermanos o amigos desde los mismos dispositivos, y que se establecen disputas por el control, tiempos de juego y consumo elegido. También que establecen relaciones de ayuda entre ellos, que siempre son pares, para sortear obstáculos, pasar niveles y pasarse trucos para ganar y alcanzar objetivos. Aquí también funcionan las mediaciones de las redes y sus referentes, que no son las

instituciones de la modernidad ni los adultos, sino otros como ellos que reconfiguran los contextos de apropiación contemporáneos, y que dan cuenta de otra de las transformaciones de la cultura mediática en cuanto cultura prefigurativa.

Por otra parte, surge en común que *dentro de la escuela* lo que más *les gusta* es la clase de gimnasia o educación física, el recreo y jugar. Y sobre lo que más *les gusta afuera* de la escuela es ir a la plaza, jugar a la pelota, salir con amigos, ir a bailar. Solo en muy pocos casos, en este contexto, sale jugar con la *playstation* o en la computadora. En este caso observamos que, por un lado, claramente las nuevas generaciones no relacionan sus deseos y placeres con el dictado de clases escolarizadas. El movimiento del cuerpo que habilitan las clases de educación física, la libertad de acción que habilita del recreo y el juego mismo siguen siendo para los *chicxs* sus grandes fuentes de deseo. En el caso *del afuera de la escuela* sucede lo mismo, y el encuentro presencial con el otro sigue siendo preponderante con respecto a los encuentros virtuales. En particular, en esta escuela, no hay evidencia de consumos culturales digitales en el tiempo de ocio fuera de la escuela, ni lo mencionan dentro de sus deseos, tema que habría que indagar en profundidad para reconocer si esto tiene que ver con la brecha en el acceso a los nuevos dispositivos digitales, o si se relaciona con otros aspectos del contexto.

Muy interesante es lo que surge en el reverso de la hoja sobre *lo que no les gusta*. En relación a la TV, observamos que sale en común que no les gusta “lo repetido” y la “publicidad” o “la propaganda”. En ese sentido, observamos las transformaciones de la cultura mediática vinculadas a la convergencia digital, la web 2.0 y la interactividad que posibilitan ver en los momentos que cada *chicx* quiere sus contenidos, es decir, el consumo a demanda, sin interrupciones de publicidades, ni repeticiones pautadas por una institución, en este caso un medio tradicional, sobre las que las nuevas generaciones no tienen poder de decisión. En el caso del consumo a demanda en los entornos digitales, las nuevas generaciones deciden qué, cuando y donde ver, interactuar y jugar.

Además, surge de las investigaciones que *no les gusta* que un adulto “les quite el control” o que un hermano quiera ver otro programa. De aquí surge el tema de las transformaciones de las relaciones de poder que ya habíamos visto antes con los usos de los dispositivos y el acceso. Las nuevas generaciones toman el control en los espacios virtuales que, a diferencia de las TV tradicional, no son pantallas de visionado en grupo que comparten desde afuera con otros adultos sino personales que habitan desde adentro con otros pares, y donde no solo *ven* sino que *habitan* la inmersión y simulación. Todas estas transformaciones de la cultura mediática asociadas la relación dialógica que habilitan los medios digitales interactivos dan cuenta de la ruptura con las relaciones unidireccionales que proponía la TV tradicional.

En relación con los nuevos dispositivos tanto computadora como celulares el mayor problema es “que se tildé”, “se quede sin batería”, “se rompa” o que “no agarre internet”, “los virus”, “los bloqueos”. En este sentido observamos cómo se instala la expectativa en el sentido común de que la posibilidad de habitar estos espacios “debe” ser continua y sin interrupción. Todo aquello que interrumpa el fluir de las comunicaciones es considerado por las nuevas generaciones como un problema que provoca un malestar. La demanda del mercado interpela a una atención continua y constante que debe ser respondida por las nuevas infancias con la menor cantidad de ruidos, interferencias y cortes posibles. En este sentido, observamos las nuevas formas de modulación vinculadas a la atención que no son las formas de control asociadas a la disciplina de la modernidad. Así, el horizonte de la comunicación tiende a parecerse a la antigua teoría informacional o matemática, como si fuera posible una optimización del pasaje de la información, tanto de la producción como de respuesta en tiempo real, y se instala algo parecido en el sentido común que tiene la expectativa de algo similar a una hipótesis cibernética, que posibilitaría una incesante e ininterrumpida comunicación entre máquinas, en un fluido de redes donde la energía no “debe y ni puede agotarse”.

Otra de las cosas que surge es que les molesta que: “que te apaguen la compu o la tele” o “te saquen de la mano el celular. En general, sale en casi todos los casos las luchas de poder entre generaciones o peleas intrafamiliares, con pares hermanos o adultos por los usos de los dispositivos y el tipo de consumo. Aquí observamos el desplazamiento asociado a los modos de ver televisión, que organizaba dentro del entorno familiar común, por ejemplo, una cocina o un comedor, una determinada relación de poder, donde el adulto decía qué se veía, hacia este modo más individual de participación en los entornos interactivos a través de los dispositivos digitales individuales donde las nuevas infancias se van acostumbrando a tomar sus propias decisiones de consumo sin la necesidad de consensuar ni mucho menos de relegar sus propios deseos en la inmediatez.

En el caso de lo que *no les gusta en la escuela y fuera de la escuela* sale algo en común que son las “peleas”, el “maltrato” “que los recreos son cortos y me pegan”, “cuando se pelean”, “que me saquen la hamaca en la plaza”, “que te hagan bullying y vos también”, “que me carguen me da bronca”, “los insultos de los compañeros”, “tengo peleas pero normales”, todos sentidos que dan cuenta de los contextos de violencia que habitan las nuevas infancias. Estos contextos violentos dentro y fuera de la escuela son los argumentos que muchas veces dan para conectarse: “me conecto para desconectarme de lo que pasa en casa, en la calle, en la escuela”. A veces, los espacios digitales y sus tramas virtuales son espacios de canalización de las violencias de la vida cotidiana. Al poder tener armas, matar o pegar a través de un avatar a otro u otros avatares en un juego, esa canalización energética o libidinal se pone en escena a través de la potencia cognitiva abstracta intelectual. Esto

genera un cuerpo tenso en el momento del juego y una ansiedad e hiperactividad al finalizar el juego, que genera ansiedad. Otras veces esas tramas virtuales son canalizadoras de las violencias que absorben cotidianamente las nuevas generaciones en la vida cotidiana, pero con la dificultad de que esa misma violencia puesta en acto en los espacios digitales tiene consecuencias desconocidas para ellos en los espacios presenciales. Matar y pegar en los espacios virtuales no genera dolor en el cuerpo orgánico, por eso creemos que muchas veces hay un desconcierto cuando se daña al otro sin registro de la consecuencia de ese daño en el off line o cuerpo carnal. Lo que se desprende de la investigación es que no les gusta el maltrato real, pero que les gusta la muerte, la piña o la patada en los espacios digitales. Y si bien surge como especificidad en algunos casos del afuera que no les gusta la “tarea”, “estudiar” o “caminar”, nos llamó poderosamente la atención en este contexto situado que mencionan que problema del afuera de esta escuela es “matar” o “que te maten”.

En ambos casos, cuando generamos las preguntas abiertas muchos de los chicos en ambas escuelas estaban con celulares al mismo tiempo chateando o jugando o bien jugando en las computadoras. Muchos agarraron las netbooks y nos empezaron a filmar a nosotros, los observadores participantes, que pasamos a ser observados participantes y registrados por nuestros sujetos de estudio, a su vez, participantes. Ellos sabían cómo usar las computadoras en el modo “grabar con webcam”. Esto nos da cuenta de las otras alfabetizaciones que las nuevas infancias tienen de antemano, antes de ingresar a la escuela, y este desplazamiento propio de la cultura mediática, en tanto que existen saberes fuera de la escuela, con los cuales los chicos habitan las aulas contemporáneas. Por otra parte, dan cuenta del desplazamiento del espectador o receptor pasivo, o bien alumno en silencio y ordenado en el caso del espacio áulico, hacia este protagonista que toma la cámara y comienza a usarla, que participa, que nos sigue, que nos graba y nos entrevista, nos captura con la webcam de una netbook, que nunca aprendió a usar dentro de la escuela.

Mientras hicimos las actividades en ambas escuelas había chicos que se mantenían sentados y muchos que no, que se acercaban, nos consultaban temas del canal, nos comentaban los programas y preguntaban si ellos iban a salir en cámara o si nosotros éramos conductores de la TV. En general nos contaron sus ideas y significados cuando les preguntamos por sus gustos y, sobre todo, produjeron con muchas ganas cuando los invitamos a trabajar en grupo, tanto en el caso del armado de la web como en el armado del relato. Pusieron de manifiesto sus deseos y placeres con la atención prestada al trabajo con íconos que pudieron reconocer y con la posibilidad de inventar mundos que pudieran habitar, tramas que pudieran contar, dibujar y producir a través nuevos lenguaje, para nosotros, o bien en sus propios lenguajes, para ellos.

En la escuela de Virreyes las nuevas infancias realizaron en grupo relatos vinculados a determinados géneros, temáticas, personajes, poderes y miedos según lo que les habíamos propuesta

como actividad de taller. Observamos que trabajaron con series de muchos personajes, en general más de cinco. Ninguno autorreferencial, sino todos personajes de ficcionalizados, aunque similares a ellos, en su mayoría pares. En el turno de la mañana pudieron elaborar propuestas más creativas o novedosas, no ancladas a las referencias directas de sus consumos. En la tarde en la mayoría de los casos se referían casi siempre a videojuegos, películas de acción, guerra, asesinatos y terror.

3.2.3. Escuchar el desvío

Pondremos especial énfasis en un acontecimiento que dio origen a un replanteo de nuestras investigaciones y que generó un desvío inesperado sobre el que trabajaremos en el capítulo siguiente. En la escuela Benito Nazar, en uno de los espacios áulicos con el grupo de 10 años, cuando les preguntamos qué veían en la televisión, nadie contestó y algunos de ellos dijeron: “no vemos televisión, vemos a los *youtubers*” y comenzaron a pasar cada uno al pizarrón a escribir los nombres de los *youtubers*. Cuando preguntamos e introducimos este tema en la escuela de Virreyes pasó lo mismo, y surgieron del campo muchos de los mismos *youtubers* mencionados en la otra escuela y en los otros grupos. A su vez, surgió del campo que algunos tenían su propio canal de Youtube, tema de especial intereses pero que no abarcaremos en esta tesis.

3.2.4. En la nube: Hacé Volar

Huergo y Fernández retomaban a Castoriadis para hablar de autonomía cuando decían que significa la *"instauración de otra relación entre el discurso del Otro y el discurso del sujeto"* y que nuestra palabra debe tomar el lugar del discurso del Otro (discurso que está en nosotros, nos configura y nos actúa). En la «educación en comunicación», *autonomía* significa, entonces, instituir un campo para la palabra. (Huergo & Fernandez, Belen, 2000, pág. 39). “Pronunciar la palabra no es ordenar racionalmente el mundo; la palabra no es *logos*. Pronunciar la palabra es liberar el flujo de las representaciones y los sueños; es, como afirmaba Paulo Freire, pronunciar el mundo, un mundo que no se apoya en ninguna re-presentación dada, sino en un sueño común. Porque la creación de la sociedad instituyente es, en cada momento, mundo común (*kosmos koinos*): posición (más allá de «lo puesto») de individuos y relaciones, de voces y sujetos, de significaciones y aprehensiones comunes.

La salida de esta aparente imposibilidad de la interiorización de una sociedad heterónoma instituida es la *política*, *hacer pensante* que tiene por objeto la institución de una sociedad autónoma y las decisiones relativas a las empresas colectivas. Un *hacer pensante* que sabe que no hay sociedad autónoma sin mujeres y hombres autónomas/os, ni a la inversa. La «educación *en* comunicación», entonces, es siempre política; es institución de la democracia como régimen del pensamiento colectivo y de la creatividad colectiva”. (Huergo J. , 2007, pág. 40)

Tendremos en cuenta en este apartado el trabajo de campo que surge de la campaña-acción que hicimos desde el canal llamada “Hacé volar tus sueños” que, si bien tuvo por objetivo visibilizar los deseos y sueños de las nuevas generaciones, nos parece que puede resultar interesante para reconocer el universo vocabular de las chicxs. A su vez, creemos que este campo de prácticas discursivas on-line-off-line puede aproximarnos a los procesos de producción conflictiva de sentido común que interpela a las infancias contemporáneas en este momento histórico.

Esta acción del canal vinculada a la creación de universos transmedia tuvo, por un lado, una parte territorial en la que realizamos talleres presenciales en escuelas públicas como la Escuela 8 de la Ciudad de Buenos Aires, la Escuela 56 Florentino Ameghino de Quilmes, la Escuela 39 de Monte Chingolo, la Escuela 27 Petronila Rodríguez de la Provincia de Buenos Aires, la Escuela 33 de José León Suarez y la Escuela Reino de Tailandia de la Ciudad de Buenos Aires, donde fuimos con un equipo de ilustradores que generaron actividades con dibujos. Por otro lado, trasladamos en cada caso una “Cabina de sonido de sueños”, realizada especialmente para grabar sueños donde las nuevas generaciones, luego de realizar la actividad en el aula con los ilustradores, grababan sus sueños y deseos. Por último, la campaña contó con un entorno de participación virtual, con la producción del sitio web www.hacevolar.gob.ar, donde los chicxs podían grabar, ilustrar y/o escribir su sueños en formatos digitales. El resultado fueron más 1300 sueños publicados en la web (**Ver Anexo 36**)⁶⁸ tanto en formato de audio como textual, que tenemos como campo material de investigación, además de otra cantidad similar de dibujos que se pueden ver en el anexo de este capítulo. <https://www.pinterest.com/Hacevolar/> (**Ver Anexo 37**)⁶⁹

Creemos, por un lado, que estos “sueños” dan cuenta de ciertos temas que se han instalado como hegemónicos en el sentido común en las infancias contemporáneas en este contexto situado, de sus deseos e identificaciones que surgen de la interpelación del mercado a través de películas, series, videos y videojuegos. Por otro lado, también dan cuenta de los conflictos contemporáneos que nos acercan a los contextos de apropiación, a los gustos que resultan de una construcción cultural

⁶⁸ Este anexo 36 incluye el listado de sueños que bajamos de nuestro repositorio del sitio Hacer Volar

⁶⁹ Este anexo 37 incluye las imágenes de los talleres de sueños en las escuelas

relacionada con una formación histórica en plena transformación. Pero, sobre todo, nos ofrecen algunos desvíos, resistencias, capacidades de invención y de imaginación, y especialmente potencialidades de remixar o de crear nuevas relaciones a partir de lo dado porque lo desbordan. Si bien el análisis de estos “sueños puestos a volar” representan sentidos naturalizados en las infancias actuales que surgen de la interpelación del mercado, también nos ofrecen la posibilidad de escuchar los problemas actuales y las posibilidades creativas y emergentes que se escapan de lo hegemónico y que lo resisten, lo negocian y lo ponen en cuestión. Es un campo material que particularmente creemos que es interesante pensarlo como sueños, que se relacionan con deseos, y que, a su vez, esos deseos podrían transformarse alguna vez en proyectos, y esos proyectos podrían devenir nuevos derechos. (Huergo, 2011)

En el canal tuvimos algunas disputas con respecto a estos sentidos dados por las infancias y su vinculación con los derechos, ya que algunos los consideraban poco relevantes. Para nosotros, desde esta tesis, enmarcada en esta maestría que pone especial énfasis en el reconocimiento, la escucha y el diálogo nos resultan de vital importancia para reflexionar sobre los modos de sentir y decir de las nuevas generaciones, que nos dicen, a través de su imaginación, deseos y placeres, cómo se ven transformados por la cultura mediática (Jorge & Fernandez, 2000). Por último, es una acción que, partiendo de lo público, abrió un espacio de visibilidad con el que podemos, si queremos escuchar, hacerle un lugar a la palabra del otro para que sea partícipe de la toma de decisiones en la construcción de lo nuevo común.

3.2.5. Sobrevuelo: producción de sentido común y mercado

Para analizar este campo reorganizamos los sueños en algunos campos de sentido. Por un lado, muchos de los sueños respecto a los deseos de identidad se relacionan directamente con personajes propuestos por el mercado de las industrias culturales. Observamos que los chicos que pusieron a volar sus sueños desean ser esos personajes y tener sus poderes. Por otro lado, algunos no desean ser ese personaje, sino conocerlo, es decir, observamos que en algunos casos hay una clara diferenciación entre la representación que hace un actor de un personaje y la simulación donde se habita o vive como si fuera ese personaje. Algunos ejemplos de sueños son:

“Ser Ironman, Capitan america, Hulk”

“Ser Ben diez”

“Ser Princesa”

“Mi sueño es que venga Jorge blanco a mi casa con Martina stossel

“Estar en todos los juegos de la compu, conocer a Gaturro y las personas que controlan
 y crean los dibujitos de pakapaka
 estar junto a los personajes de Monsters inc”

“Quiero ser futbolista como Neymar!!!”

“Ser el Hombre araña”

“Hola soy Joaquin tengo 5 años y mi sueño ES SER UN RANGER AZUL
 DINOTRUENO”.

“Mi Otro Sueño Es Ser Youtuber Con Videos de GTA 5 Y Minecraft Por Mala Suerte No
 Tengo GTA 5 Y tampoco Minecraft D:”

“Mi sueño es ser cantante para la peli Frozen una aventura congelada”

“Ser un vampiro”

“Mi sueño es ser AIRON MAN!!!!”

“DESEO IR A VER A JUSTIN BIBER O A MARTINA ESTOESSEL SIEMPRE QUIESE
 UNA VES ESTUBE RE SERCA DE IR A VER A MARTINA PERO JUSTO MI
 PERRITA TUBO CACHORROS Y NO PUDE IR ... BUENO GRACIAS PAKA
 PAKA POR DEJARME PARTICIPAR : MALENA”

“Quisiera conoser en persona a un cantante que amo mucho es de barcelona le gusta
 el rap y se llama Christian Jiménez Bundó, más conocido por su nombre
 artístico «Porta», es un MC, rapero español que interpreta música Rap en
 castellano.”

“2do Sueño: Conocer a mis Idolos♥ Los Aliados♥”

“Hola me llamo ezequiel mi suenio es conoser a hola soy german”

“Ir al mar a cantar con la Pincoya y el Pincoy...”

“Quisiera volar en un avion para encontrarme con IronMan y con mi angel de guarda”

“Me gustaria conocer a Tinkerbell”

Por otro lado, observamos que los sueños también dan cuenta de las mercancías asociadas a los personajes que estos chicxs desean tener, interpelados por el mercado a consumir. Algunos ejemplos son:

“Mi sueño es tener muchos vestidos de picesas con tacones aros pulceras y collares de perlas”

“Mi sueño es ser como Violetta Martina Estoesel y tener todas las cosas de violetta este es mi sueño”.

“TENER UNA COLECCION DE MUÑECAS DE BARBIE”

“MI SUEÑO ES TENER DOS AUTOS EL PRIMERO ES EL JAGUAR XKRS Y EL OTRO ES EL XJR AMBOS CON 550 BHPS Y MOTOR DE 5.0 LITROS Y TREINTA Y DOS VALVULAS”

“Mi sueño es tener un poni....por favor”

"Tener nuevas monsters highs”

“Deseo un juguete de dragón ball z”

A su vez, creemos que la identificación con los personajes se relaciona con los poderes o habilidades con los que las nuevas infancias en este contexto situado se imaginan o desean imaginarse. Muchos de esos poderes hacen posible “salvar a otros” o “ganar”. Algunos ejemplos son:

“Ser un heroe”

“Ser un Superheroe”

“Mi sueño es tener poderes”

“Mi sueño es poder viajar a disney y poder cumplir mis fantasias”

“Piloto de autos”

“Mi sueño es ser un super héroe como hulk y poder salvar a las personas. con mi amigo joaquin que es ironman y joel el flecha, antonella la vengadora”

"Mi sueño! Noo!! Mis Sueños Tengo muchisimos Sueños Nada mas Que Si digo Todos! Voy a estar escribiendo una “Hola mi nombre es maia tengo 9 ños y mi sueño es volar hasta las nubes , tener super poderes ygual q sakura y sakura es una serie saludos a mi mama,papa,y a mis 3 amigas asia,melisa y ala mejor luciana besos:) Esos Fueron Algunos de Mis Sueño"

"Ser un rey con muchos poderes”

“Quiero Ser un hada de hielo”

“Hola amigos cuando sea grande quiero hacer videos a yuotube y ganar el boton de oro o hacer juegos como FNaF mil saludos XD chau !!!!!”

Muchos de los sueños se relacionan con el deseo de ser “famoso o popular”, horizonte de virtud espectacularizado o valor propuesto por el mercado y que asocian a los personajes. En general ser famoso o popular tiene que ver con el sentido de pertenencia, la relación con sus amigos y las relaciones de sociabilidad, la espectacularización de la vida, la imagen y la visibilidad. (Sibilia, 2008).

“Mi sueño es poder ser una cantante famosa, y hacer feliz a las chicas o chicas que me escuche, también quisiera conocer a ID, Martina Stoessel y a los chicos de aliados!”

“Quisiera ser famosa para que me conozcan todos los que están en Argentina. por ej : violetta , one direction , yakira , como todos esos y mas” .

“Mi sueño es ser popular”

“Me gustaría, convertirme en princesa, y como soy princesa me gustaría que haya muchas mariposas, un jardín encantado con muchas flores y animales”

“MI SUEÑO SIEMPRE FUE SER MUY FAMOSA Y AMADA POR TODOS”

A su vez, los sueños tienen que ver con la lógica de la competencia, con el dinero, con el poder y el tener, algunos de los horizontes políticos que promueve *El nuevo espíritu del capitalismo*. (Boltanski & Chiapello, 2002)

“Tener un bugatti, ser millonario, comer chorizo, tener una casa gigante, ser el mejor jugador de fútbol, ser como messi”

“Conocer al elenco de los de violetta, tener muchísima plata y que siempre pudiera lograr y tener lo que quiero”

“Todo es la mejor, el mejor, famoso”

“SER EL MEJOR CORREDOR”

“Ser buen estudiante sacar muchos diez”

“Hola soy jere mi sueño es ser el mejor batero del mundo y ser inteligente en la escuela”

“Ser la mas famosa bailarina del mundo”

“Mi sueño es cantar y grabar mi primer cd debut con 20 canciones como cantante a los 19 años y que en el disco participe el coro de la Escuela Especial 501 de Pigüé, porque me gusta la música romántica y me inviten a cantar en actos, en cumpleaños y fiestas, porque soy el cantante más famoso de Argentina!!!

“Mi sueño es q me saque todos 10 en las evaluaciones”

“Mi sueño es ser un superhéroe que vuela, resiste las balas, corre muy rápido, puede ver a través de las paredes y tiene visión de rayos láser. Y tiene tantos villanos, que tiene que vencer uno a la vez: Mongul, Metallo, General Zod, Lex Luthor, etc.”

“Ser famosa inteligente y rica”

“Deseo ser millonaria ,ser reina ,que todos sean millonarios y ser mas linda de lo que soy”

"ser millonarios"

"NUESTRO SUEÑO ES SER MILLONARIOS TENER 1145896347896458732 DE PLATA DE FEDE DE MARTU QUE TODOS LA PASEN LIDO CON SU FAMILIA CON AMOR FEDE Y MARTU"

Otros sueños tienen que ver con los deseos de habitar otros mundos ofrecidos por el mercado, que son virtuales. Algunos ejemplos son:

"Quisiera estar en minecraft... (Pero que no me mate un creeper)"

"Hola me llamo tiago bibo en buenos aires y my sueños son jugar al minecraft y beberlo y beber el amor"

"3er Sueño: Pasar una Semana con Mis Idolos♥"

"Hola me llamo Lautaro, mi sueño es que las personas cuiden el planeta y ser feliz en el Mundo Gaturro me llamo: moustro man"

Observamos también que los sueños más deseados están relacionados con ser actriz, cantante y bailarina, así como también horizontes de interpelación propuestos por el mercado. Algunos ejemplos son:

"Mi sueño es que lo demás conozcan mi talento que es cantar porque mis amigas me dicen que canto bien"

"Hola, Soy Katherina pero me dicen Kathy Mi sueño es que todos los sueños de los demás se cumplan además de los míos. Mi sueño sería cantar en un escenario una canción de Austin & Ally Y coner a Ross Lynch espero que todos sus sueños se cumplan y que ¡Siempre sueñen en Grande! Chau Paka Paka! "

"Mi sueño es ser cantante y ir a conocer cantante de anime. espero que mi sueño se haga realidad"

Encontramos también que las nuevas generaciones desean algunas actividades, profesiones y oficios que se desvían de lo anteriormente mencionado, como: *patinadoras, pintorxs, diseñadora de moda, tener locales de moda, futbolistas, escritores, contar historias, médicxs, veterinarias, aparecer en la tele, abogados de familia, cocineras, los amigos, los hermanos, biólogas marinas, astronautas, tener un pony, vampiros, doctores, profesores, veterinarias, bomberos, sirenas*. Otros muchos

"yo no se que ser: quiero ser maestra de 1 grado en un colegio tal vez enchechar danzas clasica,ser cantante,vendedora,trabajar en un programa de television pero mi sueño mas importante para mi es que todos los perros no sean mal tratados hay un pais que en el dia del padre festejar comiendo su carne y les quiero desirles que si ustedes los tratan bien y los cuidan los perros los van a defender"

En relación con lo propuesto por *Pakapaka*, las nuevas generaciones también ponen de manifiesto deseos e identificaciones asociados a los personajes del canal, introducen nuevos sentidos que entran en disputa con los propuestos por el mercado, y dan cuenta de que les interesa salir en la pantalla del canal identificándose con los modelos de infancias diversas que proponíamos. Algunos ejemplos son:

"Mi sueño es ir a yapeyu"

"Mi sueño es que puedan cumplir el sueño de mi nieta ayanai que la saluden y vengan a mendoza"

"Me llamo luana benitez y mi sueño es que todo el mundo pueda conoser a juana azurdui"

"El sueño de franco es q venga paka paka a su casa!!!!"

"Hola me llamo santiago y mi sueño es que vuelva a pakapaka ecopandilla e investigaciones animalisticas."

"Sueño en poder participar en la segunda temporada de C.A.P.O.S."

"Mi sueño es conocer a Samba"

"Que todos seamos felises que los demas no inporta nada"

"Me gustaría tener una netbook, para poder estudiar mejor y sacarme dudas y tambien para ver pakapaka"

"Mi sueño es que me reporten en el canal pakapaka"

"PODER VER EN PERSONA Y CONOCER A LOS MINIMALITOS"

"Mi sueño es poder conocer donde hacen el programa Desafiologos y conocer a los chicxs"

"MI SUEÑO ES CONOCER A LOS CHICOS DE PERDIDOS EN EL MAPA"

"Jugar A Ronda Paka Paka"

"HOLAA SOY ALDY !!!!y mi sueño es tener todos los libros y libretas de \\\\"CAIDOS DEL MAPA\\\\".chau."

"quiero ser cantante en pakapaka y vailar paralos chiquitos de 2 a 5 añitos y luego de cantar dibujar con los niños de lo que se trato la musica por ejemplo: cantamos una cancion el patito juan ,entonses despues dibujamos el patito juan"

"Mi sueño es ser piloto de avión,y que Zamba ,Florentino ,el niño que lo sabe todo y San Martín vengan a mi cumple".

"Mi sueño es que vuelvan a pasar preguntale a lara"

"Conocer a niña y a remedios de zamba y que vengan a mi escuela pakapaka. Violeta".

"Estar cerquita de media luna"

"MI sueno es viajar con zamba en un tren".

Algunos sueños dan cuenta de cómo estos chicos ven ciertos roles según lo que pueden obtener, por ejemplo cuando desean "Ser *intendente*". Otros dan cuenta de las nuevas relaciones de poder entre adultos y chicos: "Desearia que mi mama me entendiera", o "Un día no normal fui al auto a manejar y no manejaban los papas sino que los chicos manejaban i claro que los chicos no manejan pero así llegamos sin reto", o "Yo quiero ser veterinaria pero mi mama no me deja". El lugar de los otros que apadrinan o que ayudan a ganar: "Ser una actriz cuando sea grande y ahora que soy chiquita tener padrinos magicos". Desear saber sin saber: "Mi sueños es que todos los niños aprendan vien para tener un futuro mejor". El rol de las nuevas religiosidades: "Pastor, arreglar computadoras y tocar la bateria". El deseo cada vez más instalado de la vida eterna: "QUIERO SER JUGADOR DE BASQUET VOL, SER INMORTAL Y QUE TODA MI FAMILIAZA ICREIBLE POR LO QUE ME DA" y "Mi sueño seria que yo y mi familia tengamos vida eterna para siempre estar rebalsando de amor entre nosotros. También me gustaría que mi perro viviera mucho tiempo así el viviera tan feliz como yo y toda mi familia". El cuarto propio para jugar en los espacios virtuales "Que halla paz y tener mi propio cuarto". La búsqueda del reconocimiento como admiración: "Me encantaría ser un hada para que todos me admiren". El hecho de qué es la gente: "YO SUEÑO SER GENTE". Algunos que no pueden ir al colegio pero tienen acceso a la web, o el deseo de ir al colegio: "MI SUEÑO ES IR AL COLEGIO". Quiénes son las divinas: "Que las divinas se junten con migo". La creencia instalada de que todo sería posible: "Deseo tener todos los juguetes y libros que quiero" y "mi sueño es tener una netbook con internet ilimitado con todos mis juegos preferidos". Las nuevas profesiones: "ser dibujante en google". La creencia en la verdad y la preocupación por las mentiras: "Ser feliz y vivir en un mundo sin mentiras...". Crecer: "queremos ser señoritas". Internet propio: "Que me den una notbook gratis en la escuela y que tenga wifi propio ♥♥♥". Que no haya más escuela: "Mi sueño es que se acabe la escuela!!!!!!!!!!!!!! :D." La oscuridad y la noche: "Que no halla sol". Los deseos según las diferentes culturas: "Quiero tener una fiesta de disfraces y

poder confeccionar un traje de machi (mujer que sabe de poderes) y también poder entender al viento y hablar con el fuego". Preguntarnos para qué queremos saber qué desean: *"Ganarle a Cookiezi en osu! :v Y pa'ke kieres saber eso? jajajaja. Saludos"* Los hackers y los cuerpos cyborgs: *"Mi sueño es ser pirata y lograr crear cyborgs!"*.

3.2.6. A volar: la invención y lo que desborda

Finalmente, existen los sueños que dan cuenta de las posibilidades de los desvíos de lo hegemónico, de las resistencias, de lo emergente, de la invención de las nuevas generaciones, la capacidad de crear nuevas imágenes, nuevas metáforas, nuevos mundos y modos de estar en el mundo, que se nos proponen desde la fantasía, y que también constituyen esa disputa de sentidos contemporáneos que organiza la vida cotidiana de estos chicxs. Algunos ejemplos son:

"Me gustaría si fuese una estrella fugaz porque vuelan"

"Ir a la escuela montada en un leon y que capitán realista vaya a mi escuela a decir chistes. Rigoberta"

"Quiero volar con una escoba de bruja y también estar en una trompa de elefante"

"Crear juguetes"

"Ver desfilar a unos monos con peluca"

"Vivir en un arcoiris"

"Un coehte acuatico"

"Un arma que dispara chupetines"

"Un tren que vuela"

"Que los pájaros vuelen de noche"

"Quiero tener un puma de mascota"

"Mi sueño es ver un tobogan arcoiris y llegar a una nube y volar en una avion de papel colorida"

"Quiere tener poderes para viajar a la luna y encontrarse con piter pan y que le de polvillo de adas para poder volar ... listoya"

"Yo deseo muchas cosas: viajar en un pony a otro planeta donde vivan seres de mi imaginación y viva en un palacio enorme".

"Yo soñe que era hada"

"Que en mi escuela tegamos de materia teatro"

"MI SUEÑO ES TENER UN RIO DE CHOCOLATE

"Mi sueño es que Papá Noel venga rapido"

"Hola soy priscilla y mi sueño es dar una pirueta para atrás" y sueño 2 "mi sueño es dar la pirueta para atrás sin caerme"

"Salir con franquito"

"Ayudar a los niños que no tiene comida y hogar y crear lugares que no existen con mi imaginacion"

"Ser pequeño asi puedo volar en un avion de papel"

"Mi sueño es vivir un mundo de aventuras"

"Mi sueño es ser un hada,y tener mi propia piesa y dejar d dormir con mama y papa"

"Hola soy paulina y mi sueño es que un chi lindo me bese"

"Mi sueño es poder meterme en las peliculas al final para ber que pasa despues"

"Mi sueño es ser presidenta de la provincia de Buenos Aires"

"Mi sueño es que mi perrita de 14 años AMAYA vuelva a ser chiquita asi juego con ella!!!

"Mi sueño es del de crear mi propio anime, realizar la animacion en un estudio famoso, luego ir a Mexico y a Venezuela a buscar el doblaje y finalmente que se transmita en elgun canal para chicxs mi serie anime tendra accion,romance y aventura(sera apta para todos) espero cumplir mi sueño ya que actualmente estoy haciendo la animacion con mi compu familiar."

"Que mi avión viaje hasta donde viven las hadas"

"Mi sueño es ser arquitecta y ayudar a esa gente que no tiene casas"

"quiero ser doctora, cocinera, presidenta, mamá".

"Hoy soñe que me subia a un elefante de india, se llamaba shaky era muy divertida levantaba la trompa y tiraba agua. Tambien,se subia a una pelota y se paraba en dos patas.Ella comia bananas,me subi y ande arriba de elle un buen rato y luego me canse y me fui a dormir.Cuando me desperte ya estaba en mi casa. Luego de agradecer al gato por su ayuda volver a mi casa y tomar la leche!"

"Yo quiero construir un avión que me lleve a las Cataratas del Iguazú, y en el viaje conocer a un gigante y que un gato de color negro con anteojos me salve de el!

"QUIERO JUGAR A LA ESCONDI Y ESCONDERME EN LAS NUBES"

"MI SUEÑO ES QUE EL CHICO QUE ME GUSTA ME DE UN MUA"

"Estar en un mundo de caramelos"

“Ola me yamo anavela y mi suenio es ce las perconaz degen de escribir mi nonvre con 2 ll.”

“El mundo era de gelatina y la gente era de chocolate”

“Hola soy fabry y deseo que no haya mas escuela je bueno chau

“Cuando sea grande quisiera ser veterinario cientifico, y tener en mi casa un robot que me ayude a limpiar y que me prepare algo para tomar”.

“MI SUEÑO ES QUE LA TELE TENGA UN PORTAL PARA PODER CONOCER TODAS LAS PARTES DAL MUNDO MAS FACIL...Y ESCALAR LAS MONTAÑAS”

“Mi sueño es conocer un hada de verdad... dicen que son muy chiquitas”

3.3. Pause

Primeras aproximaciones al campo

Comentario [HOME22]: CP: De las representaciones a las tramas <http://bit.ly/2JRjipF>

De las tres instancias de trabajo de campo etnográfico on-line-off-line, los talleres producidos en las escuelas nos permitieron aproximarnos a algunos aspectos de los procesos de subjetivación contemporánea enmarcados en la cultura mediática de los chicos de estos contextos situados. Por un lado, el mercado actúa hoy en día como relato interpolador de las nuevas generaciones en tanto los provoca a habitar mundos virtuales donde se instala la creencia de que todo es posible y que logran la autonomía de los adultos. Estos espacios de soporte binario simulados proponen una libertad que no está relacionada con una responsabilidad y obligaciones en contrapartida, tal como la concebimos en la modernidad, sino que es una libertad que te habilita a crear tus propias reglas dentro del mundo simulado de la marca, que se consigue con dinero, real o monedas, virtual, ganando batallas, pasando objetivos, matando al equipo contrario, armando alianzas contra el enemigo. Los otros en estos mundos libres son avatares de cuerpos no orgánicos, y la muerte virtual se soluciona comprando vidas con dinero real que proviene de los adultos. La propuesta del mercado de éxito se relaciona con jugar a la guerra y con el reto de soportar más dolor, muy vinculada a la “pedagogía de la crueldad” (Segato, 2015) que se logra con mejores alianzas, mejores poderes, mejores armas, y siempre a distancia.

En términos de identidad vemos también en las tres instancias que las nuevas generaciones se identifican con los personajes que tienen más poderes de las series y juegos propuestos por el mercado, y que desean habitar sus mundos. Observamos en el campo que no solo juegan a que son los personajes, sino que la simulación virtual hace posible la creencia de que ellos habitan esos

personajes en esos entornos. Vemos que los consumos culturales arman una trama on-line-off-line que habilita lazos de sociabilidad en relación con el sentido de pertenencia y la exclusión, y que los dispositivos digitales arman un mundo en paralelo y simultáneo, que convive con las instituciones de encierro de la modernidad. Las nuevas generaciones están en ambos lados y las nuevas alfabetizaciones preexisten a la escolarización tradicional. Las violencias aparecen en todos los casos analizados, tanto como tramas de sus relatos, como en sus contextos de apropiación y experiencia de la vida cotidiana. Se conectan a la violencia simulada para desconectarse de la violencia off line que, de alguna manera, duele menos.

Los cuerpos interpelados por el mercado requieren de trabajo cognitivo, estrategias de alta complejidad para jugar por ejemplo, y al mismo tiempo estimulan los sentidos. No observamos falta de atención cuando se apropian de sus consumos, por lo que deducimos que el ADD o atención dispersa sucede sólo con los modos que propone la escolarización tradicional. En este sentido sí observamos que el mercado implementa nuevas formas de control con la atención solo a los estímulos que este propone o bien, sobre estimulando.

En relación con las nuevas alfabetizaciones, el campo que indagamos en estos contextos situados nos muestra que los chicxs reconocen los íconos y las formas de usabilidad de los dispositivos digitales mayormente icónicas. En términos de escritura, muchas veces no pueden terminar de escribir el nombre de un buscador, juego o programa, porque sólo ponen las primeras letras y los buscadores hacen el resto. Como decíamos anteriormente, los portales de contenidos representan para las nuevas infancias puertas de entrada a espacios de autonomía, contacto con los pares y la posibilidad instalada como creencia en el sentido común de que todo es posible. En cuanto a las posibilidades de creación observamos que remixan o recrean, con lo ya conocido, nuevos posibles, y proponen desvíos de lo conocido. La argumentación que dan a sus consumos (hacerlo porque es divertido) creemos que se relaciona con esta posibilidad de dar una nueva versión a lo que viene dado.

Con respecto a la relación con los adultos, la propuesta del mercado y el horizonte de interpelación al que los convoca produce que se disputen nuevas relaciones de poder-saber sobre lo que se puede hacer en los espacios virtuales, que por ahora los vemos como “de excepción” (Agamben) en el sentido de que suspenden los marcos regulatorios de las instituciones de la modernidad y del sistema de derecho. Los adultos muchas veces quedan afuera de la posibilidad de mediar en los consumos cuando el mercado interpela directamente a las nuevas infancias, directamente desde las pantallas.

Observamos que en términos de resistencias y negociaciones las nuevas generaciones utilizan la parodia para profanar los valores de la modernidad más vinculados a la infantilización de la

infancia y las relaciones de poder-saber con los adultos, vigentes en el último siglo. En este campo surge que las nuevas generaciones son libres de crear sus propias reglas, siempre y cuando puedan consumir, y se apropian de sus consumos porque pueden transformar esas formas de ser y de estar en la infancia tal como la entendíamos en los siglos XVIII, XIX y XX. En todos los casos, los relatos nos informan que la televisión analógica pierde su lugar ordenador en los modos de ritualización de la vida cotidiana, volcándose a nuevas rutinas a través de nuevos usos y apropiaciones de los dispositivos digitales, que habilitan otras potencialidades expresivas y de participación.

CAPÍTULO 4 DETENERSE ANTE EL DESVÍO: DESDOBLAMIENTOS Y DIVIDUALES EN LA ERA DE LA ONDA CUADRADA

4.1. Nuevos procesos de subjetivación

4.1.1. Mi vida en primer y segundo plano

Cuando en las investigaciones de campo apareció que las nuevas generaciones de ese campo situado no estaban en la televisión sino que veían a los *youtubers* en internet, nos propusimos realizar una lectura de algunas de esas nuevas narrativas que seleccionamos de los ejemplos que ellos nombraron, y así poder interpretar algo de ese recorte que, para nosotros, representaba el desvío que había surgido como acontecimiento, dándonos acceso a lo que no habíamos pensado. Si bien, como nos habíamos ubicado en el lugar de la escucha para pensar los espacios digitales de las nuevas infancias desde lo público, nos dimos cuenta que *lo digital ya era un espacio privado y público* habitado por las nuevas generaciones y, sobre todo, un lugar que el mercado poseía para interpelar a las nuevas formaciones subjetivas. Por esta razón, y por lo dicho anteriormente acerca de la importancia del reconocimiento, avanzamos en este análisis que representaría, por un lado, una aproximación a las producciones contemporáneas que estaban en circulación y consumían las nuevas generaciones de esta población analizada y, por otro, un intento de comprender cuáles eran los horizontes políticos propuestos por estas nuevas narrativas con el objetivo de poner en juego la pregunta del campo Comunicación/Educación sobre los nuevos sentidos políticos estratégicos y ponerla en disputa en las continuidades *on-off line*.

El objetivo entonces de este capítulo es aproximarnos a las transformaciones culturales contemporáneas vinculadas a los espacios digitales, donde las nuevas generaciones de este campo situado se hacen visibles, son interpeladas por el mercado, se interpelan entre sí y nos interpelan, establecen nuevas relaciones de sociabilidad, dan cuenta de nuevas formas de sensibilidad, de nuevas formas de percepción y nos muestran, si podemos escuchar, esos nuevos modos de decir el mundo y de habitarlo con otros. (Huerco & Fernandez, Belen, 2000)

Para realizar esta tarea nos adentramos en la lectura de estas narrativas contemporáneas como nuevas prácticas discursivas dentro del nuevo diagrama del *capitalismo de ficción contemporáneo* (Verdu, 2003), del *El nuevo espíritu del capitalismo*. (Boltanski & Chiapello, 2002) y de la genealogía de la biografía, autobiografía o narrativas de sí (Arfusch, 2002). Por otra parte, daremos cuenta de cómo este recorte de campo establece relaciones con las transformaciones y desplazamientos culturales asociados a la cultura mediática. (Huerco & Fernandez, Belen, 2000)

A su vez, puesto que las narrativas de los *youtubers* son identitarias, es decir, surgen como tecnologías de la presencia, en la onda continua pero también en la onda cuadrada⁷⁰, como modos de nombrarse vinculados a la autobiografía pero también como modos de *informarse* hacia los nuevos modos de vida como información (Siblia, 2015), haremos un paneo de cómo se fue dando y se está dando este desplazamiento de las conformaciones de los procesos de subjetivación desde el yo

⁷⁰Onda cuadrada digital, onda continua analógica, *continuum* on-line-off-line.

moderno a estas nuevas formas de dar cuenta de sí. Formas que no son sólo analógicas, sino que también “encarnan” cuerpos-signos digitales, numéricos, binarios y abstractos que conforman individuales que surgen de narrativas no voluntarias, en el marco de este recorte de campo que indagamos con nuestras investigaciones desarrolladas en el **Capítulo 3**.

Según Leonor Arfuch, “el lenguaje no meramente viene a expresar la experiencia sino que se adueña de ella, la configura en el aquí y ahora de la enunciación, acontecimiento que según Benveniste hace posible la emergencia de un yo, que a su vez se dirige a un tú, abriendo la comunicación”. En este sentido, el espacio de visibilidad que habilitan los canales de Youtube, donde *youtubers* y los *chicxs* de estas escuelas se hacen presentes, configuran como *existente* eso que podemos ver bajo regímenes de visibilidad y conexión que son novedosos. En términos de Marita Matta, y para tomar no solamente lenguajes escriturales desde la teoría de la comunicación como producción de sentido (Mata M. C., 2000) y como hecho cultural, surgen sujetos creadores de sus propias identidades a través de prácticas discursivas que son performativas. Y si bien vamos a pensar en estos términos la comunicación como ese lugar de disputa por el reconocimiento de la propia voz, la propia identidad y la de los otros, vamos a considerar también en este capítulo lo contemporáneo, que sucede en este momento histórico, y que se vincula con el hecho de que, en ese mismo proceso de comunicación que mencionábamos recién, se produce al mismo tiempo (y sin la decisión de hacerlo) una identidad, o más específicamente un perfil doble con nuestros metadatos, que también son reconocidos, pero por algoritmos.

El carácter creador del lenguaje actualmente en este doble sentido, la narración de la vida, no representa algo ya existente sino que propone una forma a la vida misma. Nos interesa observar cómo las relaciones entre lo online de los canales de Youtube y lo off line de las vidas de los *youtubers* establecen una continuidad de carácter performativa, ya sea de prácticas discursivas que modulan cuerpos-signos, cuerpos orgánicos o bien cuerpos postorgánicos. (Siblia, 2015) A su vez, si consideramos el *estar siendo* (Kush, 1971) en ese *continuum* on-line-off-line, nos interesa aproximarnos a la manera en que estos cuerpos postorgánicos van configurándose.

Las tecnologías de la presencia, planeta Arfuch, se hacen visibles a través del rostro, del cuerpo y de la voz, que representan de alguna manera el resguardo mítico del yo en tiempos de incertidumbre, incertezas y transformaciones en este momento histórico. Según Foucault, o bien en las relecturas que hace Deleuze en su clases sobre el Poder (Deleuze G. , 2015), estos nuevos dispositivos hacen visibles nuevos rostros, nuevos audibles y decibles, es decir, nuevos sentidos performativos. En palabras de Jesús Martín Barbero y los estudios culturales latinoamericanos, esta nueva tecnicidad estaría habilitando nuevas formas de ser y de estar en el mundo. (Barbero J. M., 2006)

El recorrido de este capítulo irá de lo que creemos el diagrama de fuerzas del presente hacia atrás. Intentaremos elaborar una genealogía de los desplazamientos que observamos desde la construcción del yo moderno hasta las nuevas formas de subjetivación, que ya son otras.

4.1.2. ¿Informarse o informarnos? De los cuerpos orgánicos hacia los cuerpos postorgánicos

Los procesos de mecanización del proyecto moderno asociado a la revolución industrial y los estados nacionales modelaron subjetividades asociadas a cuerpos orgánicos como partes de una máquina, dotados de fuerza de trabajo para las fábricas. A su vez, sujetos dotados de un yo interior íntimo y de un yo exterior público, diferenciando así dos espacios que abrirían un hiato entre lo que se ponía en común y lo que quedaba relegado y protegido en el ámbito de lo privado. En el pasaje del capitalismo industrial al financiero y, luego, del financiero a la Nueva Economía, se reorganizaron las relaciones de poder que configuran hoy un nuevo diagrama de relaciones de fuerza, que podemos vislumbrar a partir de los dispositivos digitales actuales.

Comentario [HOME23]: Inmersión al Silicon Valley Ritornelo 2 <http://bit.ly/2jx F58H>

Como ya dijimos al inicio de esta tesis, cuando presentamos el marco histórico que da sentido a la posición tomada en este texto, los años 60 y 70 generaron una serie de procesos de resistencias históricas al capitalismo. Nos interesa poner especial énfasis en una de las tantas respuestas que creemos que devuelve el capital a la proclama del Informe Mc Bride, que promovía el derecho a la comunicación, esto es, no sólo la posibilidad de acceder a la información sino también la de poder de brindarla. En 2000, el G8, luego G7, en conjunto con la Unión Internacional de Telecomunicaciones, proponen la creación de la Sociedad Global de la Información, que implementan en todo el mundo con cumbres, foros, encuentros, planes, programas y presupuesto de organismos internacionales, con el objetivo de “conectar y digitalizar el mundo” para conformar algo que llaman la “Gobernanza en internet”.⁷¹ Esta apropiación de aquel movimiento de resistencia, que lideró Mc Bride en la Unesco, derivó en la propuesta del capitalismo de habilitar espacios para que la población pudiera hacerse visible, pero al mismo tiempo implementó un modo de vigilar esa voz en las ondas de las telecomunicaciones digitales.

Como decíamos en el primer párrafo y al principio de esta tesis, esto sucede al mismo tiempo que el capitalismo industrial se desplaza hacia el capitalismo financiero con la ayuda de la fuerza coercitiva de las dictaduras y, luego, con la continuidad que le dieron los gobiernos democráticos neoconservadores y neoliberales por la vía del consenso. Surgieron, entonces, nuevas instituciones ordenadoras, como los bancos y más tarde el gobierno de capital accionario, y una economía que, al

⁷¹Ver nota Cap 1 sobre Cumbres

numeralizarse y operar por producciones de sentido en la bolsa, se alejaba cada vez más de la economía monetaria real. En este sentido, el gobierno de las finanzas requiere para su funcionamiento, cada vez menos, un tipo de fuerza de trabajo manual, mecánica y analógica, debido a la creciente automatización de la producción y de nuevas fuerzas de trabajo más vinculadas a las capacidades cognitivas, abstractas y creativas. La autogestión de la propia vida, el emprendedorismo, el imperativo del placer, el culto al propio cuerpo asumido como capital, (Sibilia, 2008) la ludificación (gamificación) de la vida y las nuevas religiosidades como el New Age, dan cuenta de estas transformaciones actuales que comienzan a extraer renta antes del consumo que de la producción, con los nuevos negocios vinculados a la monetización del tiempo de ocio. De estos dividuos que surgen en la onda cuadrada cuando se digitaliza la onda analógica surgen también nuestros metadatos que se transforman en mercancía, para el mercado, y en datos para prevención del delito, para el estado.⁷²

Comentario [HOME24]: CP: El avance del new age
<http://avanzaelnewage.tumblr.com/>

CP: Karmaland Minecraft
<http://www.minecraftmods.es/karmaland/>

En este contexto, se hacen visibles nuevos procesos de subjetivación acordes con esta reorganización de las relaciones de fuerza que dan como resultado nuevos modos de ser y de estar en el mundo. La mirada de la tecnología digital entendida como mediación cultural y no como instrumento (Barbero J. M., 2002), intenta aproximarse a estas transformaciones de la cultura mediática (Huergo & Fernandez, Belen, 2000) en tanto dan cuenta de cambios en la sensibilidad, en la percepción, en la configuración del espacio y del tiempo, en el cuerpo, en las formas de sociabilidad, en las relaciones de poder saber que nos aproximan a cómo se están reconfigurando estos procesos de subjetivación, en nuestro caso, de estas nuevas generaciones del campo analizado, cuando son interpeladas por los *youtubers*, que *narran desde y habitan en* nuevos lenguajes convergentes e interactivos, irrumpiendo con un nuevo estatuto de la imagen y de oralidad secundaria, transformando así los géneros discursivos que reconocíamos en la modernidad.

4.1.3. ¿Qué es Youtube?

Youtube es una plataforma virtual de videos online de acceso gratuito. A su vez, funciona como una red social hipermedial de canales audiovisuales donde cada uno puede crear sus propios canales de video y compartirlos con otros, hacer comentarios e interactuar online y en tiempo real. Youtube pertenece al grupo Google. Su eslogan principal es: “Muéstrate a ti mismo” y el eslogan de internet es “El escenario más grande del mundo”⁷³. En este punto hacemos una salvedad. Observamos que esta idea de escenario nos sirve sólo para la idea de puestas en escena, que

Comentario [HOME25]: CP: Claves para el productor argento de transmedia
<http://bit.ly/2jhnQ9z>

⁷²Leyes antiterroristas

⁷³Internet.org by Facebook. Significa llegar a todo el mundo, no solo a algunas personas. Implica inventar nuevas formas de hacer las cosas (on line), accesado 10 de diciembre de 2016, disponible en <https://info.internet.org/es/>

producen estos jóvenes en un formato audiovisual, en relación con la espectacularización (Debord, 1967) de la vida que ya mencionaba Guy Debord hace tiempo, o más recientemente Paula Sibila en *La Intimidad como espectáculo*. (Sibilia, 2008). Sin embargo, creemos que la idea misma de escenario está caduca. Creemos que no es una vida representada sino que es un espacio habitado virtualmente. En este sentido observamos que no sería la representación de la vida, sino la vida encarnada en este nuevo *sensorium* simbólico (Barbero J. M., 2006), que no necesariamente es representación tal como la entendíamos en la modernidad. En términos de Goffman lo que cambió es la máscara (Goffman E. , 1997), la forma de crear máscaras para presentarnos y hacernos visibles. Tenemos mascarar analógicas y máscaras digitales, o bien un *continuum* de ambas. En todo caso, el problema contemporáneo surge en los perfiles o identidades que se configuran con los metadatos de los *youtubers* y sus usuarios, lo que representa de alguna manera una *narrativa no creativa* o no-creada voluntariamente, que forma parte de sus procesos de subjetivación también. Es decir, en este proceso hay una especificidad que surge y existe en el dividuo de la onda cuadrada y analógica, que creemos que es de vital importancia que sea motivo de reflexión política desde el campo Comunicación/Educación.

Por otra parte, los espacios para hacerse ver se crean en lugares que en la modernidad eran del ámbito de lo privado y que hoy se hacen públicos, por ejemplo, una habitación. Es así como las nociones de privado y público se ven desplazadas generando híbridos de publicidad de lo que antes era claramente privado, y privatización de lo que era antes era claramente público. Podemos decir que este desplazamiento entre privado y público también se observa en este entorno llamado Youtube, que pertenece a una corporación como Google y que habilita espacios virtuales para que los jóvenes se hagan visibles, entren en relación y produzcan lo nuevo común. Una corporación del mercado, antes del ámbito de lo privado, habilita un espacio público que en la modernidad solo hacía posible el estado.

Como decíamos antes, estos nuevos procesos de subjetivación que aparecen a partir de tecnologías de la presencia se hacen visibles a través del rostro, del cuerpo, de la voz, de la oralidad, de los gestos, de los otros cercanos y lejanos virtuales que interactúan en tiempo real, en los espacios de la vida cotidiana, conectados en red, vía webcam, vía Skype y redes sociales. Estos modos de ser no refieren a una interioridad esencial que era constitutiva del sujeto moderno, sino que esa singularidad se muestra, se caracteriza y existe cuando *está siendo afuera* con otros lejanos o cercanos, en constante transformación y en múltiples facetas. Los espacios de visibilidad hoy son también virtuales y, sobre todo, mayormente virtuales para estas nuevas generaciones de este campo situado, y esas máscaras y la necesidad de reconocimiento del otro es constitutiva de la identidad, pero con una nueva especificidad. Este capítulo intenta aproximarse a estos nuevos modos de

construir máscaras y lograr ser vistos por otros que nos resultan significativos. Las ideas de visibilidad y conexión son esenciales para dar cuenta de la propia existencia y de esa intimidad como espectáculo (Sibilia, 2008); son las formas de las máscaras hoy. En este sentido y en relación con los nuevos regímenes de verdad, se escucha decir a los jóvenes: “si lo vivís, es verdad” (el “vivís” se refiere al vivir en la simulación) y “si no estás en la web no existís”.

4.1.4. ¿Qué son los *youtubers*?

Los *youtubers* son jóvenes que han creado sus propios canales de Youtube en internet y que, por algunas características singulares, han logrado notoriedad, y en este caso, la notoriedad tiene que ver con la celebridad que se logra viralizando sus videos, con más vistas, más usuarios y más comentarios; todas nuevas formas de comunicación que habilita la interactividad de la web 2.0. Hablamos de más de un millón de vistas por video y de más de 3 millones de seguidores en algunos casos. Los usuarios de Youtube y los seguidores de los *youtubers* son globales y traspasan las fronteras nacionales. Los *youtubers* interpelan a las nuevas generaciones que habitan espacios de flujos y representan ellos mismos procesos de subjetivación desterritorializada como dobles virtuales que se reterritorializan cuando suben un video a Youtube, aparecen en la nube, son mirados y seguidos, interactúan con otros millones de jóvenes virtuales, hasta que aparece un nuevo *youtuber* con un nuevo video, y pasan a otro en los trayectos infinitos de los flujos.

Nuestro *corpus* de análisis consta justamente de una selección de videos de algunos *youtubers* que surgieron en el campo mencionados por los chicos de las escuelas de nuestra investigación, y que nos parece pueden aproximarnos a las especificidades de estas nuevas narrativas audiovisuales interactivas, asociadas a una nueva tecnicidad que configuran e interpelan nuevos procesos de subjetivación. Cada uno de ellos tiene muchos videos producidos y puestos en circulación con diferentes temáticas que especificaremos más adelante. Los casos mencionados en este trabajo son los más reconocidos según las investigaciones de campo y actúan como referentes de los nuevos jóvenes del campo también analizado en esta tesis.

Ver Anexo 38 *youtubers* analizados⁷⁴

4.2 Diagrama de fuerzas del capitalismo de ficción y la producción de la vida

⁷⁴ Este anexo 38 incluye varios videos de *youtubers* analizados según los consumos que salen en el campo

Para dar cuenta de este diagrama nos parece interesante tomar a algunos autores como, por ejemplo, Vicente Verdú, que habla del capitalismo de ficción. (Verdu, 2003) Según este autor, el capitalismo contemporáneo necesita de jugadores-mito que realimenten la rentabilidad de la fantasía. Esto pasa en los deportes y también con los *youtubers*, que son jugadores virtuales de videojuegos. Estos *youtubers*, que son *tendencia* con millones de seguidores, son buenos jugadores, es decir, en general conocen muy bien los juegos, pasan trucos a sus seguidores para optimizar el juego, otras veces prueban juegos y pasan por la primera experiencia para que los demás no lo hagan en soledad, experimentan primero los miedos y las frustraciones con la complicidad y acompañamiento de quienes los miran.

Tal como dice Verdú, “el nuevo capitalismo no está aquí para avasallar sino para hacer amigos”, por esta razón creemos en esta tesis el poder de las redes sociales. La especificidad actual es la conversión de las mercancías u objetos en el mejor artificio. (Verdu, 2003, pág. 33) En este sentido los *youtubers* tienen una forma de construir su identidad, entre autobiográfica y ficcional, a través de montajes audiovisuales que configuran una forma de hacerse visibles, donde seleccionan, según los comentarios de los usuarios, qué mostrar y qué no. Es decir “optimizan” (Siblia, 2015) su imagen e intentan mostrarse lo “más *gustables* posible” luego de varios montajes, para adaptarse al ideal y expectativas de sus seguidores, reconfigurando esa visibilidad en tiempo real según los comentarios.

Lo real para Verdú presenta el inconveniente de ser vulgarmente real y, para vencer ese fastidio de lo real, aparece la creación de lo ficticio, una imagen por la que se pueda circular sin el penoso obstáculo de lo temporal. “La realidad doblada es su recreación, el mundo tal como es vale menos que la copia recreada, ficcionalizada.” (Verdu, 2003, pág. 35) Sobre estos temas Paula Sibilia habla de tecnologías de la inmortalidad, esas que descartan todas las imposibilidades e imperfecciones de la carnalidad y su condición de finitud. (Siblia, 2015) Todas estas nuevas formas de mostrarse son algunas de las posibilidades expresivas que en realidad habilitan estos nuevos dispositivos y configuran nuevos modos de producción subjetiva.

Dice Verdú que el diseño de la imagen vale para cualquier lugar del mundo y nace como objeto descontextualizado con el fin de potencializarse en cuanto símbolo generador de espectáculo. (Verdu, 2003) Los *youtubers* arman para sus grabaciones sus escenas, que generalmente muestran el interior de sus habitaciones privadas, que se hacen públicas en la red, configuran personajes y escriben guiones que luego terminan de improvisar en tiempo real y ajustarlo al gusto de los otros. De esta manera, mantienen así una estética similar que da cuenta de cómo se constituyen en nuevos géneros discursivos que logran reconocimiento. El nuevo estatuto de la imagen propuesto por los estudios culturales latinoamericanos estaría aquí mostrando su preponderancia respecto de la lógica

escritural y habilitando la configuración de relatos atravesados por otra sensibilidad, que no es la puramente lógica racional. (Barbero J. M., 2006)

Los espacios virtuales que habilitan los canales de Youtube se constituyen como espacios teatrales donde los que antes eran espectadores ahora son protagonistas. La interacción de los *youtubers* en escena con los seguidores es constante y en tiempo real, al punto de que la obra o nuevo discurso que ponen en circulación se modifica constantemente en este diálogo que habilita la interactividad de la web 2.0.

Los *youtubers* se caracterizan, se maquillan, hacen varios personajes al mismo tiempo, se iluminan, muestran sus gestos en pantallas más pequeñas sobreimpresas en pantallas más grandes, se hacen vistosos, estimulantes para el show que ponen en esa escena virtual. Se transforman, se crean y producen estrellas por su singularidad, “por ser ellos mismos”, generando así un fanatismo de la sociedad del espectáculo que instala la creencia nueva que cualquiera, solo por distinguirse de los otros, puede ser famoso. Esa identidad que el *youtuber* configura sobre sí mismo se construye tal como se crea una imagen de marca. “Las técnicas del ilusionismo, la simulación, la dramaturgia se han incorporado a la religión, a la educación, a la guerra, y a las actividades en general. No pueden quedar excluidas del *show business* porque en el capitalismo de ficción las marcas se convierten en experiencias que no aburren y donde no se muere jamás.” (Verdu, 2003). Guy Debord daba cuenta hace tiempo de cómo la vida se convertía en espectáculo. (Debord, 1967). Esta especificidad “de ser ellos mismos” en tanto singularidad se diferencia de la tendencia a la homogeneización que caracterizaba a las instituciones y discursos de la modernidad. Sin embargo, podríamos pensar que la tendencia también es homogeneizante, pero esta vez, interpelados por el mercado, como identidad-imagen de marca, porque se instala como común a todos lo mismo: diferenciarse. Un oxímoron: todos quieren ser diferentes.

Para Verdú, en el capitalismo de ficción es la sociedad actual la que pide que lo real se desprenda de su naturaleza y responda a la fantasía para ser consumida en el tiempo libre que es donde se puede huir. “La felicidad es el mejor producto del mundo” (Verdu, 2003, pág. 47) según Disney y lo que se muestra en estas nuevas narrativas de los *youtubers* tiene que ver con la diversión, con la risa, con la parodia, con el chiste. Esta nueva versión del capitalismo representa la contradicción entre su primera fase puritana, austera y calvinista, más vinculada al sufrimiento, y el actual hedonismo del consumo, más vinculado al imperativo del placer explicado en El nuevo espíritu del capitalismo por Boltanski y Chiapello que incorpora y se apropia las luchas por las libertades sexuales, el disfrute y el placer de los años 60. (Boltanski & Chiapello, 2002) . Al mismo tiempo, esas parodias remiten a profanaciones de los valores de la modernidad que las nuevas generaciones se apropian y reutilizan, más allá que sean funcionales a un nuevo estadio del capital.

En este sentido, los *youtubers* muestran parte de la realidad y sus más diversificadas re -versiones, o di -versiones sin límites. La mayor parte de los *youtubers* seleccionados aquí comenzaron a producir de manera autónoma, aunque luego las corporaciones de internet o de videojuegos usaron, ampliaron y reforzaron eso que había surgido por fuera del mercado.

En la modernidad el Estado, según Verdú, estaba interesado en producir individuos deprimidos, angustiados, reprimidos, dóciles. Sin embargo, el capitalismo de ficción contemporáneo prefiere habilitar estos espacios que se conciben como espacios de libertad para entretener y divertir, que por su parte, configuran buenos clientes, ciudadanos felices e hiperactivos, atentos constantemente a los estímulos, pasando de uno a otro, respondiendo a sus demandas, corriendo a la velocidad de la innovación y la obsolescencia programada, navegando en las superficies de la web. En este sentido, dice el autor, lo rentable es la mejor distracción. Los desembolsos de dinero en el tiempo de ocio en videojuegos, películas y música superan los gastos en comida y bebida de los presupuestos familiares, haciendo de la revolución del entretenimiento la más poderosa fuerza social y económica contemporánea. (Verdu, 2003). En este sentido, los *youtubers* reciben un porcentaje de centavos de dólar por clic que hacen sus seguidores; muchas veces son contratados por las grandes compañías de videojuegos para difusión de sus nuevos productos, y muchos de los juegos online tienen sus posibilidades de mejorar el juego, ya sea con más vidas o consiguiendo más poderes a través de las tarjetas de crédito de los adultos. En este nuevo diagrama, el nuevo capitalismo crea para sus trabajadores *stock options* o acciones que los hacen formar parte del capital, ser parte del negocio en la ficción e imaginarse como empresarios de sí mismos. Como decíamos anteriormente Youtube, parte de Google, habilita espacios virtuales para que las nuevas subjetividades sean creadoras y productoras de su propia narrativa identitaria, pero además representan nuevos modelos de negocios. Es decir, hacer videos para los *youtubers* significa también la posibilidad de ganar dinero. Tiene sentido, entonces, mencionar que en esta reorganización del diagrama de fuerzas, la plusvalía hoy no se obtiene del “trabajo forzado o alienado” en la producción, sino de la participación voluntaria en el consumo. Y aquí, nuevamente, volvemos al contexto general de los nuevos modelos de negocio basados en la monetización del tiempo de ocio que confrima el desborde del estatuto de la infancia moderna ya que las nuevas generaciones no tienen que llegar a ser adulto para trabajar y ganar dinero.

Dice Verdú que el capitalismo de ficción trabaja sin guiones previos, con procesos y desenlaces sin programación segura, como la vida misma, configurando esa realidad de los *reality shows*. El caso de los *youtubers* tiene un componente de especificidad en este sentido, ya que los videos en general sí tienen muchas veces guiones previos y, después, además, montaje. Es decir, que no solo hay guión previo, sino que hay edición, selección y mejoramiento, *optimización* (Siblia,

2015) de la narrativa identitaria. Sin embargo, al mismo tiempo, el juego que realizan, o la partida que juegan, es improvisada, y mucho se improvisa en tiempo real. De hecho, una de las cosas que observamos que más les interesa a estos jóvenes que se identifican con los *youtubers* es ver los gestos y reacciones, es decir, la identificación por los afectos que ponen en juego. La vida misma es lo que sucede durante el juego, aunque esa vida misma para mostrarse en Youtube tiene un montaje que hace visibles algunas cosas e invisibiliza otras. La simulación, en realidad, es que no hay guión, que es la vida misma, pero en realidad, esto mismo es ficción. La atracción es la vida misma en tanto esté *optimizada*, puesto que no sería *óptimo* ver a un *youtuber* que pierda todo el tiempo en las partidas de juego, o que no ofrezca buenas posibilidades de acceder a trucos y estrategias que permitan ganar más.

Según lo que sale en el trabajo de campo, estas ofertas del capitalismo de ficción son, para los *chicxs* de las escuelas, posibilidades de huir, posibilidades de fuga, “del trabajo, de las tareas, de las pruebas, de los problemas”, de los contextos socioculturales que habitan los cuerpos carnales muchas veces sin adultos presentes. En el caso de este trabajo, surge de las investigaciones que las nuevas generaciones dicen que juegan o se “conectan” para “desenchufarse” o “desconectarse”. Habría que ver, en todo caso, más en profundidad, de qué huyen realmente estos *chicxs* que entrevistamos en el campo, cuando ingresan a los espacios virtuales, en futuras investigaciones. En nuestras aproximaciones al campo surge que huyen de la “violencia” o de las “peleas” o de “que te maten”, aunque muchas veces entran a los videojuegos con el fin de crear estrategias de juego para matar. “No se bancan la violencia fuera del juego, pero sí adentro, y la prefieren”. (Speroni, 2016), porque probablemente duele menos. Esta entrada al espacio virtual, que construye modos de simbolización de la violencia, podría ser trabajada con sentidos políticos estratégicos que no sean funcionales a la guerra permanente del capitalismo contemporáneo.

Verdú dice que frente a la importancia del rito y la categoría, la posmodernidad enfatiza el valor del momento, la historia se aligera, la tradición se fragiliza y el presente viene a ser lo único importante. “Nadie pregunta por su pasado sino por su inminente actualidad.” (Verdu, 2003, pág. 35) En el caso de los *youtubers*, también sus narrativas cuentan lo que sienten de su vida presente cotidiana, comparten vivencias sin estar insertas en una trama (Puigross, 2004), muestran en tiempo real su forma de juego o partida que comparten con sus seguidores, que interactúan con ellos dejando comentarios online que modifican el relato originario. En este sentido, esta transformación da cuenta de nuevas temporalidades asociadas a la cultura mediática vinculada al valor del instante presente, del corte sincrónico, del aquí y ahora. (Huerco & Fernandez, Belen, 2000). No surge lo diacrónico ni los sentidos asociados a contextos históricos. De hecho, observamos que la tradición se retoma solo para profanarla. Muchos de los *yotubers* entran en una especie de memoria de corto plazo, en el

sentido de hacer visible vivencias que no se insertan en ninguna trama ni dialogan con el pasado. Pero hay otros casos en los que, justamente, lo que hacen es criticar el pasado reciente, la modernidad, pero de otros modos que no son los modernos. El *youtuber* Hola Soy Germán, por ejemplo, tiene una saga de microvideos sobre temas contemporáneos que dialogan y critican desde la parodia a la escuela, a la infancia infantilizada, a ciertos consumos de las nuevas tecnologías, a modos de ser adolescentes, a los docentes, a ciertos modos de estudiar, al trabajo rutinario y productivo, al amor romántico. Critican quiere decir acá que ponen en cuestión ciertos modos. Habría un desplazamiento de la crítica lógica racional hacia la parodia y la ironía. La crítica contemporánea profana; no hay crítica abstracta, lógica, racional, lineal y secuencial. Hay parodia que profana lo sagrado de los valores de la modernidad a través del lenguaje de la imagen audiovisual. El pasado es profanado.

El *youtuber* Vincent van Lynch hace una crítica de los propios *youtubers* y representa de alguna manera una “instauración de la discursividad” (Foucault, 1999), en el sentido de que desde el mismo lenguaje y la narrativa se critica el mismo discurso de los *youtubers*, lo propio contemporáneo. Su eslogan es, por ejemplo, “Diario de un ego”, “Soy Vincent van Lynch y vosotros no”. Esta crítica que toma forma de parodia y de profanación no habla de que se ha acabado el pensamiento crítico, sino que se ha transformado, que tiene otros modos, y que, sobre todo, se caracteriza por quitarle peso, gravedad y seriedad, para introducir el humor.

“En relación a la historia lineal, de tiempo pasado, presente y futuro, queda eximida de proyecto puesto que en la simulación no hay ni origen ni final. Todos son relámpagos de actualidad, tendencias sin pasado ni futuro, listos para circular sin fin.” En relación con esto que menciona Verdú, vemos que los *youtubers* configuran una identidad sin proyecto a futuro, y es cierto que no hay una proyección tal como fue concebida en la modernidad, y que las narrativas se refieren a un tiempo actual. No van ni se imaginan ir hacia adelante, es decir, progresar, en esas prácticas discursivas que generan en los canales de *Youtube*, que son esencialmente vivencias en tiempo real. Sin embargo, hay una linealidad y una proyección hacia adelante en las tramas de los videojuegos, en la toma de decisiones estratégicas para avanzar y pasar niveles. Ahí sí hay un origen y final o, por lo menos, objetivos donde llegar para después seguir. En los videojuegos sigue habiendo progreso. Y también experiencia. Hay una construcción de conocimiento y apropiación que luego se usan para ir hacia delante de otro modo. Muy por el contrario de creer que no hay en esos espacios interpelación del mercado hacia el futuro, y si tenemos en cuenta que *el nuevo espíritu del capitalismo* funciona con este tipo de conexiones en red y cierto tipo de acciones por proyecto en la constitución de cada uno como empresario de sí mismo, las nuevas generaciones están poniendo en práctica acciones y tareas por proyectos en cada partida que organizan y juegan, tal como podrían hacerlo en las

empresas en el futuro. Lo mismo sucede con la idea de raíz o arraigo de la modernidad asociada a los territorios de los estados nacionales y las redes rizomáticas y los flujos de la web. Observamos que en los casos analizados, los *youtubers* no necesariamente remiten a una tradición ni a una zona geográfica particular, aunque sí establecen *continuum* on-line-off-line, donde anclan sus prácticas y arman lazos de sociabilidad. La raíz entendida como arraigo a la tierra previa a la revolución digital, en los espacios virtuales se construye de otra manera. La raíz se configura a partir de intereses comunes, lazos dentro y fuera de las pantallas y directamente en entornos virtuales donde los nuevos jóvenes comienzan a crear su tradición y prácticas discursivas performativas. Por otra parte, esta deslocalización vinculada a esta nueva tecnicidad también se enmarca en *el nuevo espíritu de capitalismo* que es global y transnacional, y deja de ofrecer empleos estables donde el trabajador se mantenía fijo durante su vida, para demandar formas de subjetividad flexibles y adaptables a los constantes cambios, a la incertidumbre y a diferentes proyectos asociados a un capitalismo financiero en su fase de Nueva Economía, completamente desvinculado de la economía monetaria real y el trabajo manual.

La circularidad del tiempo actual es en muchos casos una característica novedosa respecto del tiempo lineal secuencial de la modernidad, un nuevo sin fin, por ejemplo, con los videojuegos *sandbox* o abiertos donde pasan largo rato los *youtubers* analizados en nuestro recorte. Es importante aclarar que lo de “abierto” es solo una creencia instalada en el sentido común, es decir, una ficción hegemónica generada por el capitalismo contemporáneo, donde si bien hay más posibilidades de creación, el espacio siempre está predeterminado por el *soft* y el *hard*. Ese es el límite y hay un límite. Y los sentidos que dan las nuevas generaciones que entrevistamos en las escuelas es el de “pasar el tiempo”, argumentos también de las adicciones en general.

La “idea” de circularidad, sin origen ni final, que promueven los espacios digitales y desde donde el mercado interpela a estos *chicxs*, repercute en los tiempos finitos del cuerpo orgánico. La velocidad y la aceleración del juego, y la cantidad de estímulos a los que deben prestar atención para “no morir” con su avatar en el juego, los hace agotar su propio orgánico cuerpo en la vida off line, gastando sus *energías en lo que habitan online*. Por lo cual, si bien es cierto que el capitalismo de ficción propone la creencia de la existencia infinita, la ley de movimiento y reposo del cuerpo orgánico se manifiesta acotando esa demanda. Esto puede verse parodiado en diferentes discursos de los *youtubers*, cuando hablan de las nuevas adicciones a los videojuegos o cuando hacen alusión a los *chicxs* o jóvenes “rata”, “que son esos que tienen dos paletas grandes y están todo el tiempo mirando la pantalla jugando con la consola”.

Sin embargo, aunque el cuerpo carnal pone una ley (que muchas veces los adultos que deberían cuidar no ponen, ya sea porque no saben, o no pueden, o no están), la creencia de que el

consumo infinito en la red es posible habilita más que nunca al mercado a extraer renta del consumo y no de la fuerza de trabajo manual en la producción, como ocurría durante capitalismo industrial. Esa *energía* cognitiva puesta en los videojuegos, en el visionado y en la producción de los canales de Youtube que mencionan como “divertirse hasta morir”, es monetizada por el mercado. Y si bien el cuerpo real llega un punto que se agota, el capitalismo de ficción crea una nueva ficción o bien se hace cargo del biopoder para re-energizarlos: les ofrece alimentos con tecnología para dar más fuerzas, “crecer más fuerte”, “combatir la pachorra”, “despertar” o “vivir en estado *Play*” son algunas consignas que proponen las marcas. O bien, medicamentos con vitaminas, alimentos orgánicos más nutritivos y carísimos, entre otros. Es decir, creemos en esta tesis que la creencia del tiempo circular, de que todo es posible, le sirve al mercado para el pasaje del capitalismo industrial al capitalismo financiero y a la Nueva Economía, en el sentido de que el capitalismo cognitivo o semiocapitalismo (Berardi, 2007) introduce un nuevo modelo de negocios. El capitalismo de ficción, desenraiza al cuerpo de su carnalidad, porque con lo que genera renta hoy es con la energía que extrae del tiempo de ocio. La única manera para que el capitalismo de ficción funcione sin tiempo de origen y fin, es con nuevas generaciones postorgánicas que duren con algún tipo de tecnología, ya sea en términos de dispositivos o en términos de sustancias, legales o ilegales, haciendo posible la extracción de energía en el consumo a través de la participación cuando los interpela *hasta el consumo de su propio cuerpo*.

Comentario [HOME26]: CP: Ser al extremo
<http://bit.ly/2k3jpid>

4.2.1. Los *youtubers* no son actores, simulan ser ellos mismos o proponen una identidad que es un oxímoron

En la actualidad dice Verdú que nos son únicamente las historias reales las que se convierten en temas de ficción, sino que la ficción se convierte en realidad. (Verdu, 2003). Observamos que esto sucede cuando los *youtubers* analizados en nuestro recorte salen de las pantallas para encontrarse en lugares físicos off line para el contacto cara a cara presencial con sus seguidores. Así se convierten en personajes reales que pasan del online al off line. El artificio de la simulación y lo real del referente tienden a presentarse como un *continuum* on-line-off-line en un proceso de subjetivación ambivalente, donde se cree en el personaje y se espera al personaje, aun sabiendo que es simulación. Pero en este sentido, observamos que estos *youtubers* en tanto modo de producción subjetiva habitan ese proceso y los que los reconocen lo hacen también desde ese supuesto. “No son actores, son *youtubers*.” Esa narrativa es performativa de su identidad. Es decir, el estilo de hoy es el simulacro que promueve la vida en un mundo completamente diseñado conscientemente y una identidad doble o dividida de la que no se tiene conciencia o de la que poco podemos saber.

4.2.2. Imagen, imaginar, imaginarse, imagen de marca

Dice Verdú que el capitalismo de ficción habilita a los sujetos a satisfacer sus deseos de ser sucesos, materia prima como protagonistas del espectáculo. (Verdu, 2003) Y en este sentido, el medio, Google o Youtube procura vida social, habilita lazos de sociabilidad. Posee la clave para hacernos imagen y concedernos la posibilidad de circular mediáticamente. Tal como también lo decía Guy Debord, cuando hablaba de la imagen. Quienes son visibles se sienten más vivientes al hacerse imagen, imaginándose, imaginándonos. Por esta razón, existe la necesaria escenificación y caracterización que realizan los *youtubers*, para producir encantamiento y fascinación a través de la intimidad como espectáculo (Sibilia, 2008).

Según el autor, en el capitalismo de ficción las marcas no son cosas sino una no-cosa que se convierte por sublimación en estilo, ideología o creencia. El mercado le llama *branding*. “El producto puede variar pero la marca podrá persistir en su efecto, puesto que ella se comporta como una matriz que se ha formado entre el producto o servicio y los consumidores como territorio simbólico.” Los *youtubers* construyen en este sentido sus narrativas identitarias como marcas que dan cuenta de una estética de sí, sobre todo por una personalidad, una forma de estar en el mundo y de habitarlo. Cada uno de los jóvenes que se caracterizan, actúan, juegan, montan la escena y editan su video, tiene una especificidad que lo diferencia del resto. Son reconocidos en el mercado como marcas por su estética, por el modo de jugar, por el modo de parodiar, por la temática que tocan, por los formatos que usan, y por sus formas de interacción con los otros, tanto dentro de la pantalla como con sus seguidores fuera de la pantalla. Youtube habilita entonces estos espacios para que los procesos de subjetivación se generen como “reales” y cercanos, entre pares, con algo singular que los hace extraordinarios. Los diferentes videos, que cada uno de los *youtubers* analizados hacen, mantienen las mismas aperturas, estética y modalidades de contar los contenidos y de profanar lo moderno. Esta imagen de marca puede reconocerse. No la hace el mercado directamente, aunque lo hace posible habilitando espacios para estos procesos de subjetivación que se siente a sí misma como autorrealización.

Las marcas para Verdú no piden, como en otros tiempos, que sus consumidores se alisten o sean rehenes de sus productos. Por el contrario ofrecen en este momento histórico una oferta variada y segmentada para que “cada uno sea uno mismo”. “La gente está harta de gastar, el objeto debe presentarse como un don, y cada consumo será menos un desembolso que un ingreso. El capitalismo de ficción ha comprendido el rechazo al materialismo vulgar y lo que propone que importa no es la cosa sino el alma de la cosa. Lo decisivo no es el producto sino la cosmología.” (Verdu, 2003, pág. 127) El nuevo capitalismo de ficción para Verdú no es como los anteriores, un sistema sin corazón, sino que por el contrario la afectividad es aquello que más le importa. “Hacernos creer únicos,

singulares, queridos, artistas, felices.” En el caso de las narrativas de los *youtubers* la vieja función de instrucción cambia por la función del espectáculo y la de la reflexión, por la sensación que toma la forma de parodia. La vida transcurre en una óptima *performance* donde somos coproductores y primeros consumidores. Es la creación virtual de un ambiente donde simular es fingir pero también es dar forma o informar.

“Your adventure is about the begin” es el eslogan que promueven muchos locales de comida y de venta de ropa, donde más interesante que comer o comprar la ropa es vivir la aventura que proponen las grandes marcas. En este sentido, una parte de los *youtubers* juega en tiempo real videojuegos que ofrecen aventuras por doquier en espacios simulados donde puede suceder aquello que no sucedería en el espacio físico fuera de la pantalla off line. Comparten con otros, aquellos que los miran, y con los que interactúan afuera y adentro de la pantalla, afuera y adentro del juego, las peripecias que demandan los juegos, y otras veces usan esas posibilidades irreales simuladas para experimentar lo que un cuerpo orgánico no podría fuera del espacio virtual simulado. Tanto en términos físicos como virtuales, son espacios para pasar el tiempo y de ningún modo están asociados directamente al consumo o la compra. La compra del producto, por ejemplo, un videojuego, deviene. Viene después. Las nuevas generaciones no están consumiendo productos sino jugando (esta es la creencia: la nueva ficción), experimentando aventuras, más allá que su tiempo de juego en su tiempo libre; es decir, sus energías y sus metadatos están siendo monetizados por el mercado.

Esas experiencias de aventuras hacen pasar el tiempo velozmente, no hay aburrimiento, no hay necesariamente un final y son prácticas donde no hay muerte ni dolor. Las nuevas generaciones observadas en nuestro trabajo de campo escapan así del paso del tiempo y de los sufrimientos y frustraciones que la vida diaria puede ocasionar. En este sentido, en las investigaciones que hemos realizado en campo, las nuevas generaciones dicen que “se les pasa el tiempo sin darse cuenta”, que es “un vicio” y que lo hacen para “desenchufarse” de lo que pasa en sus casas.

Muchos de los videojuegos que juegan y comparten los *youtubers* responden a una lógica de guerra, armado de equipos para ganar o lograr objetivos, obtener más poderes y matar a los adversarios. “Rozar la idea de muerte simulada es fundamental para la aventura. Participar con probabilidades de morir es indispensable para que en el juego se sienta un valor auténtico. Sony ha declarado que la *Play Station* no es tan solo un juego, sino una “total *new experience* e incluso un modo de vida” (Verdu, 2003). En este sentido el autor dice que las ficciones realistas traducen el mundo de lo real en otra realidad, en este caso la virtual. Son representaciones de la vida, que tienen implicaciones diferentes a la vida fuera de la pantalla. Están jugando, está claro para ellos que es un juego, pero ese juego es desde sus casas que se hace visible, son ellos pero dispuestos en algún personaje o avatar, jugando vidas simuladas que a la vez son performativas de la vida fuera las

pantallas. Se experimenta la aventura, el miedo, el terror, la muerte, el matar a otro, el poder, el ganar, el perder, pero sin las implicaciones de la vida real de un cuerpo orgánico. La diferencia entre lo online y lo off line son las consecuencias del dolor, lo finito y la muerte que se experimentan en la segunda. Las experiencias de los chicos observados son de una vida que hiere pero no mata, que produce dolor pero no destruye. En las investigaciones de campo donde surge el tema del *bullying* o maltrato a través de los espacios virtuales o en los espacios presenciales, nos encontramos que, por un lado, en los videojuegos se aprende jugando a generar dolor o muerte, pero sin consecuencias en la vida encarnada. Luego, este modo de violencia desvinculado de la carnalidad en los espacios virtuales, desvinculado de la consecuencia real del daño, representante de la existencia de un “avatar”, confunde cuando este aprendizaje que enseña que se puede afectar sin afectar, que se puede violentar sin sentir ni generar dolor. Observamos que esto podría producir el no-registro del dolor que pueden provocar estas mismas acciones en el otro fuera del espacio tiempo simulado, es decir en la vida off line.

Los juegos que usan los *youtubers* tematizan la guerra. La guerra infinita, una guerra sin reglas, sin lugar, sin personas, una guerra continua a distancia que instala la vigilancia permanente de lo visible. La fuerza de la realidad de ficción luego es realizada en realidad *ex-treme*. “En la actualidad, la libertad no es lo importante, sino la seguridad”, dice Verdú (Verdu, 2003, pág. 169). La libertad sin condiciones se ha sustituido por la libertad condicional. El terror transmuta la demanda de libertad por la prevención de la seguridad y se instala la creencia de que a más seguridad, más vida. La existencia ha sido enaltecida gracias al terror, donde el terror opera como estrategia del poder y la *pedagogía de la crueldad* (Segato, 2015) como poder de mando. Los videojuegos que comparten los *youtubers* en general están relacionados con estrategias de guerra, como mencionábamos antes. Sin embargo, observamos también que hay juegos de entrenamiento para soportar el terror. Cuanto más terror soportan, más puntaje se obtiene o más se avanza en el juego. En este sentido, relacionamos estas prácticas de juego como complementarias de las otras, que posibilitan la construcción de poder de mando en *espacios virtuales de excepción*, donde la ilegalidad rige la vida cotidiana *por debajo* o en paralelo a los legalismos que son visibles.

Verdú cuenta en aun al esclavo se le valoraba el cuerpo por la capacidad de trabajo y en consecuencia debía ser conservado. En el capitalismo de producción la fuerza de trabajo era fundamental. Las democracias actuales funcionan en paralelo cada vez más con *espacios virtuales de excepción* donde la legalidad del derecho constitucional no tiene lugar. Observamos que el cuerpo, a medida que avanza el capitalismo de ficción, puede ser usado, en el caso que observamos de los *youtubers*, en *espacios virtuales de excepción* para extraer energías del consumo; espacios virtuales donde muchas veces los chicos que observamos son interpelados directamente por el

mercado, sin ningún tipo de mediación adulta que pueda establecer cuidados para la vida, o aún más, porque muchas veces estos adultos no están tal como decíamos antes.

La copia y su reproducción infinita hacen divinales, pero que son actuales sin carnalidad, sin límite, sin fin. En el caso de los *youtubers*, cuando graban sus videos los ponen en circulación y los usuarios pueden verlos una y otra vez hasta el cansancio. Millones de vistas contabilizan estos nuevos jugadores realizadores que immortalizan partidas y parodias en Internet. Es interesante pensar que los referentes de verdad que en la modernidad analógica configuraban regímenes de verdad a través de la indicialidad, hoy son ficciones de ficciones, copias de copias que instauran nuevos regímenes de verdad que tienen que ver con la vivencia y con la visibilidad como, por ejemplo, cuando los jóvenes dicen “si lo vivís es verdad”.

En la modernidad analógica las copias iban perdiendo calidad. En la nueva modernidad, las copias digitales de los originales digitales simulados no se pueden distinguir entre sí. Vida que se crea o actualiza virtualmente puede copiarse hasta el infinito idénticamente. La propia obra original es ya reproducción. La copia espectral no perece. En el caso de los *youtubers*, la obra gana aura en relación a la cantidad de copias o reproducción que se hacen de su visionado, y así gana también más valor simbólico y económico. Además, aparece algo original en tanto una nueva relación de copias que implica el remix. Así, podemos observar que las nuevas relaciones, que establecen los *youtubers* sobre algo que serían fragmentos de copias, crean un nuevo original virtual. Esa nueva relación que se actualiza no necesariamente tiene una relación de contigüidad con su referente. Pueden ser nuevas obras, que dan cuenta de nuevas relaciones, copias de copias bajo únicamente regímenes de iconicidad y no de indicialidad. Repensar hoy las nociones de verdad y verosímil; simulación y representación; reproducción y copia; doble, actual y virtual; índice y contigüidad; referente y original, son temas que convocan.

Comentario [HOME27]: CP: La Rabia
<http://cymeldoble-blog.tumblr.com/>

4.3. Breve genealogía de la construcción identitaria moderna

Si bien hasta ahora hicimos un análisis de cómo se insertan estas nuevas narrativas en *el nuevo espíritu del capitalismo*, nos parece de vital importancia hacer una genealogía de la conformación del yo moderno que pueda dar cuenta del desplazamiento a lo contemporáneo. Para esto vamos a remitirnos a varios autores que reflexionaron sobre cómo se fue produciendo la noción de un yo, que dio paso a la modernidad, los diferentes modos concebir las biografías y

autobiografías, la figura del autor y finalmente los géneros discursivos que habilitaron en el pasado el reconocimiento de discursos de construcción identitaria y que hoy se están transformando. Para este recorrido genealógico recurriremos a Leonor Arfuch, a Mikail Bajtin, a Paul de Man, a Michel Foucault, Philippe Lejeune, Paul Ricoeur, Hans Georg Gadamer.

4.3.1. El yo moderno, antecedentes: la narración de sí.

Tomamos para hacer un esbozo de esta genealogía del yo moderno a Leonor Arfuch, cuando desde el campo de los análisis literarios dice que la concepción de sujeto de la modernidad consecuencia de la confluencia del psicoanálisis y las ciencias del lenguaje, era un “sujeto fracturado, constitutivamente incompleto, modelado por el lenguaje” y cuya dimensión existencial era dialógica, abierta y construida por otro. El otro era entonces diferencia radical. Protagonismo simultáneo de los participantes de la comunicación para su configuración. La vertiente lacaniana, cuenta la autora, remitía a la idea de un descentramiento del sujeto respecto del lenguaje, al que no dominaba como un hacedor, sino que le venía, ocupaba un lugar de enunciación habitado por palabras ajenas. (Arfusch, 2002)

También, decía la autora, era un sujeto descentrado de su inconsciente, que aparecía como puro antagonismo, auto obstáculo, límite interno que le impedía realizar su identidad plena y donde el proceso de subjetivación, del cual las narrativas eran parte esencial, no eran sino internas, siempre renovadas y fracasado de olvidar ese trauma, ese vacío era constitutivo. De esta manera, la autora expresa que la vida no existía fuera del relato y que el relato no representaba sino que hacía al sujeto. El sujeto era resultado de la narración. La narración del yo era una trama simbólica con indudable protagonismo de la autorreferencia, en una gama que iba desde formas más o menos canónicas del testimonio, las memorias, la biografía, la autobiografía, la entrevista, los relatos de vida y trayectorias, formas híbridas, en los umbrales de la intimidad, las autoaficciones, los cuadernos de notas, los diarios de cárcel, el diario íntimo, las cartas personales, las agendas, los obituarios, las fotografías, los recuerdos. Una inmersión creciente en la propia subjetividad era signo de época. Esa fue la invención del sujeto moderno. (Arfusch, 2002)

Arfuch ponía como origen del surgimiento del yo moderno a *Las confesiones* de Rousseau. La autora decía que representaba el surgimiento de un sujeto, con sus rostros, voces y cuerpos que se hacía cargo de palabras e imágenes, sostiene autorías, reafirma posiciones de autoridad, testimonia y desnuda emociones. Esto creaba un espacio de interioridad y de afectividad que necesitaba para existir, en pleno afianzamiento del capitalismo y la burguesía, con su clásica partición de lo público y

lo privado. Las confesiones de Rousseau dibujaban la silueta del gran hombre, voz autocentrada que dialogaba con sus contemporáneos, y su posteridad, dando cuenta de un desdoblamiento, desvío, máscaras y perturbación de la identidad. (Arfusch, 2002)

Cuando comenzaba a configurarse la sensibilidad del mundo burgués, la vivencia de un yo sometido a la escisión dualista público-privado, sentimiento-razón, cuerpo-espíritu, hombre-mujer, necesitaba definir nuevos tonos de la afectividad, el decoro, los límites de lo permitido y lo prohibido, las incumbencias de los sexos, los modelos de comportamiento, lo prohibido y lo censurable.

Según la autora el trabajo era hacer de una vida una forma que no existía antes del relato y en este sentido se pregunta ¿de qué manera el relato configuraba la experiencia? Y decía que cada relato transformaba la vivencia y hacia devenir algo distinto, inscribía algo que no estaba, es algo que nunca dejaba de brotar. (Arfusch, 2002) La historia de una vida implicaba una multiplicidad de historias, divergentes, superpuestas, y finalizaba diciendo: “no contamos la misma historia aunque contemos los mismos acontecimientos”.

4.3.2. Biografía o la grafía de una vida

La biografía, según Arfuch, era la narración del ser en y a través de los textos. Representaba la posibilidad de que la singularidad pueda ser recuperada. Creaba en un relato la vida con otros y para otros. Como todo relato vivencial tendía a producir identificación. La narración articulaba huellas, ecos, signos e imágenes que habitaban desordenadamente en cada ser. Daba cuenta de la creencia de que toda vida merecía ser contada y la identificación producía lo común de cada historia, eso que podía ser compartido con otros.

En este sentido lo que se contaba era la vivencia como aquel impacto fulgurante del momento que perdura y resiste lo cotidiano de la vida, durando así más allá del olvido. El arte o cualquier forma de expresión que narraba y configuraba al mismo tiempo una subjetividad era una forma de evitar la muerte, la fuga del tiempo, era voluntad de conservar huellas, deseo de detener la muerte. (Arfusch, 2002)

En el paso de lo personal a lo colectivo se daba la relevancia de la biografía y autobiografía en el devenir histórico. “La obra de arte no hablaba más que de uno mismo, pero uno mismo, allí, no tiene ninguna importancia, entonces se convertía en cada uno.” La propia historia no era comunicable, solo era interesante si se volvía colectiva.

Bajtín, por su parte, consideraba que “cada relato, cada puesta en forma de vida, interpelaba tanto al narrador como al narratario, con respecto a su propia existencia en términos éticos, estéticos y políticos”. Así nos asomábamos a “vidas reales”, aunque siempre sabíamos que era inasible esa

verdad y del carácter ficcional de todo relato. Las narraciones del yo poseían una falsa referencialidad, ya que era imposible narrarse a sí mismo; siempre era una ficción. (Bajtín, 2003). El narrador recuperaba aquella experiencia primitiva, contada oralmente, en comunidad, en presencia. La performatividad que instauraba la narración daba cuenta de un proceso temporal transformador que imponía su materia, y así, contar la historia de una vida era dar vida a una historia. El valor biográfico consistía en la proliferación de narrativas vivenciales y su impacto en la reconfiguración de la subjetividad contemporánea.

Nos parece de vital importancia considerar la situación de enunciación propuesta por Bajtín y luego retomada por Foucault, vinculadas a la producción de subjetividad o subjetivación, los géneros discursivos, los campos discursivos, y la instauración de la subjetividad, para pensar las transformaciones contemporáneas que retomaremos más adelante.

4.3.3. Autobiografía, espacio autobiográfico, cronotopo, pacto autobiográfico y autobiografía como desfiguración

El espacio autobiográfico para Philippe Lejeune, también desde el análisis literario, comprendía diversas formas que había asumido la narración inventada de las vidas, en los cuales la autobiografía moderna era solo un caso. Se configuraba en tanto una determinada espacialidad y temporización, y diferentes relaciones de presencia-ausencia

Según Leonor Arfuch, la autobiografía podía ser verdadera y falsa. Tenía un decir dialógico, la inasible verdad de una experiencia anterior, adquiría una forma, que la vida real no tuvo, y con ella una apertura a múltiples sentidos. El tiempo de la autobiografía era “el futuro anterior, lo que habría sido”. (Arfuch, 2013)

En términos de Lejeune, la autobiografía era un relato retrospectivo en prosa que una persona real hacía de su propia existencia, poniendo el acento en su vida individual, en particular en la historia de su personalidad (Lejeune, 1975). Sería parte entonces del reconocimiento inmediato por el lector de un yo de autor, que proponía coincidencia en la vida entre los dos sujetos, el del enunciado y el de la enunciación, acortando así la distancia hacia la verdad del sí mismo. El contenido de la narración podía escaparse, perderse en la ficción; el carácter actual de la autobiografía permitía la conjunción de historia y discurso. Sin embargo, siempre habría divergencia temporal y de identidad.

El cronotopo dababa cuenta de ese espacio tiempo, más la investidura afectiva que se configuraba en el eje articulador del relato. Un investimento temporal, espacial y afectivo que dababa sentido a la narración. Morar, decía Arfuch, era estar en el mundo. Las interacciones, los afectos, las rutinas, los ritmos, los trayectos, los campos de energía, los tránsitos invisibles que se volvían

sensibles al cuerpo, los hacíamos hablar cuando narramos, cuando articulamos un sentido a través de algún lenguaje. Dilucidar qué era el exterior y qué el interior en la modernidad nos acercaba a las distancias y las proximidades. (Arfuch, 2013)

El pacto autobiográfico suponía, para Lejeune, que en la instancia de lectura se creía que había una identidad entre autor, narrador y nombre propio. Representaba el problema de la representación, del cómo contarnos. Era una relación particular que la autobiografía proponía al lector. Como género proponía a su lector una relación particular de la identidad entre autor y narrador, con la garantía del propio nombre, que suponía, además, la adecuación referencial a su relato. (Lejeune, 1975)

En la autobiografía como desfiguración, Paul de Man decía que era la obra la que hablaba, y no el autor. La figura del yo se esfumaba en otros personajes o realizaba ese ponerse fuera de sí mismo. Existía, según el autor, un desdoblamiento, tal como diría Bajtín, una exotopía, aunque no desligada de una investidura afectiva. La articulación estaba dada por una línea entre el hecho y la emoción, la implicación personal y el acontecimiento histórico. “La prosopopeya restituye un yo a aquello que carece de un yo, que es informe. Restituye un rostro, una voz, mediante el relato de aquello que previamente carece de un yo. Aparecen dos sujetos, uno lo informe, otro la máscara que lo desfigura.” (de Man, 1991)

Para Paul de Man, el momento autobiográfico, más que un género, era una figura especular del género, susceptible de aparecer en cualquier texto, que tiende a lo biográfico sin constituirlo. Según Arfuch, los momentos autobiográficos eran aquellos detalles que nos acercaban a la pasión, las marcas de sensaciones, sentimientos, sentires. Lo autobiográfico era también para la mirada de los otros, un diálogo con los otros; en ese sentido, lo que el camino inspiraba. (Arfuch, 2013)

El momento autobiográfico era el momento de alineamiento entre los dos sujetos, el narrador-autor y el espectador. El devenir biográfico, en este sentido, en tanto virtualidad biográfica, era el don de inducir la mostración de la interioridad, la afectividad, la experiencia, e incitar a otros, transformar la experiencia también de los otros.

La memoria, que olvidaba algunas cosas y seleccionaba otras, daba cuenta de una mirada que ponía a la muerte en su lugar, hacía algo con esa finitud, sobrevivía a la finitud. La narración, según la autora, daba cuenta de una temporalidad, que era un vaivén entre diferencia y repetición, lo que hacía la experiencia común y singular. Era así como también había una temporalidad, diferente del tiempo en singular, que solo era aprehensible en la narración, en la narrativa. De esta manera, imagen y narración, ponían en juego el diálogo y la transmisión de la memoria. La autora decía que uno nunca recuerda solo, sino que existen múltiples narrativas en pugna”. (Arfuch, 2013)

Esta capacidad performativa del relato que quería volver a decir y que la memoria volvía a hacer vivir era un movimiento de invención que hacía presente lo que estaba ausente, teniendo en cuenta que no había imagen sin lugar, sin espacio. La mirada devolvía la historicidad. Retomando la idea de cronotopo como camino, viaje y recorrido con un espacio-tiempo, el problema de la temporalidad se planteaba como problema existencial. Un orden narrativo que al mismo tiempo era una ordenación ética.

Retomando a Paul Ricoeur, decimos que el yo como marca gramatical operaba en la ilusoria unidad del sujeto, la forma del relato trazaba contornos de lo decible, dejando siempre el resto inexpressable. En ese límite de la narrativa, permitía el despliegue de la temporalidad, esa cualidad humana del tiempo que no es aprehensible en singular y que el relato inscribía en tanto experiencia de los sujetos. Un tiempo narrativo que el autor imaginaba en sintonía con una identidad narrativa, como figura del intervalo, entre dos polos, lo mismo y la mismidad, y lo otro e ipseidad, entre el auto reconocimiento y la permanencia, lo cambiante y abierto a la temporalidad. Una identidad no esencial, sino relacional, de relación con los otros. (Ricoeur, 1999)

Leonor Arfuch, por último, cuando hablaba de narrativas del yo, también hacía alusión a la relación entre palabra e imagen, que era a la vez una relación indisociable entre ética y estética. La posibilidad de mostrar también nos llevaba a pensar el umbral de lo comunicable. La autora se preguntaba dónde estaba el umbral de la intimidad (Arfuch, 2013), y nosotros vamos a ver no solo cómo este umbral cambia en este momento histórico respecto de los umbrales de la modernidad, sino cómo se reconfiguran los procesos de conformación de la subjetividad, las formas de narrar, las temporalidades, las memorias, el diálogo, la idea de finitud, las distancias, el espacio y la duración.

4.4 Youtubers hoy, nuevas modulaciones y transformaciones culturales de la subjetividad contemporánea

Hoy nuevas modulaciones inciden en las transformaciones de los procesos subjetivación, las identidades, la memoria y la experiencia individual y colectiva. En su puesta en forma, que es su puesta en sentido, la cultura de la imagen y la sensibilidad arrasan con el texto escritural y la lógica racional.

Tal como decía Jorge Huergo, “las relaciones en las cuales viven las nuevas generaciones son *relaciones reales* articuladas por las categorías y conceptos que se usan para aprehenderlas. Por eso creemos que es preciso revisar el carácter performativo, es decir la posibilidad de las palabras de convertirse en actos o de definir consignas para pensar y habitar el mundo, de los discursos

producidos por los campos escolar y mediático. Retomando lo que habíamos mencionado en el **Capítulo 1**, para reconocer la performatividad de dichos discursos, en cuanto puestas en acción de sistemas lingüísticos, necesitamos la noción de sistemas de sentido. En ellos los discursos se inscriben y, a partir de ellos, los sujetos se reconocen y se encuentran”. (Huergo & Fernandez, Belen, 2000)

En la conformación del mundo cultural se producen adhesiones a determinados discursos que modelan, reafirman y transforman nuestras prácticas heredadas. Por ejemplo, los estereotipos y modelos propuestos por el mercado, lo visible y lo que queda fuera del régimen de visibilidad, las representaciones sobre la diversidad y sobre horizontes de posibilidad, que posibilitan la acción o la inhabilitan, que descalifican, excluyen o directamente hacen imposible imaginar otros mundos.

Al observar el consumo como conjunto de procesos sociales de apropiación de los productos y sus símbolos, aparece la actividad como múltiple y activa. Es en el campo de la comunicación y la cultura donde surgen los procesos de creatividad actual, los diferentes modos de apropiación y los diversos usos sociales de la comunicación.

La simulación del diálogo es a través de la interactividad que habilitan los espacios digitales, que destituye en gran medida a la mediación de la palabra escritural y sus relatos, en pos de una mediación en interfaces de imágenes sin palabras, icónicas, a veces de una oralidad secundaria y, muchas veces, condicionada por las opciones predeterminadas del software y hardware.

Al contrario del espacio fascinante y distanciado que provocaba el cine o la televisión tradicional, los dispositivos digitales provocan la inmediatez del reconocimiento en tiempo real, habitando espacios simulados con identidades virtuales con cuerpos distanciados en el espacio físico. No hay una duración que distancie producción de recepción, autor de lector; desaparece en este momento histórico este entre-moderno para desplazarse hacia un *continuum* que configuran estas nuevas co-narrativas en tiempo real on-line-off-line.

Pensar los géneros discursivos en estos tiempos, es decir cuáles son los códigos que estarían configurando las nuevas narrativas para que funcione el reconocimiento, nos lleva a evaluar qué estrategias de interacción y enunciación existen hoy y cómo son los modos en que se hacen reconocibles.

4.4.1 Referentes, iconicidad, indicialidad y nuevos regímenes de verdad

La verdad en la modernidad estuvo dada por regímenes de verdad vinculados a luchas de poder en tanto discursos generadores de efectos de verdad. En relación a los medios de comunicación

analógicos, la fotografía y el cine transformaron en gran medida estos efectos por la indicialidad y contigüidad de su referente.

En estos tiempos el efecto de verdad se genera en los espacios habitados de simulación virtual con el sentido “si lo vivís es verdad”, un efecto de verdad donde no hay referente que garantice esa contigüidad sino que lo asegura la iconicidad, su testimonio, el hecho de habitar la experiencia en la simulación virtual y su visibilidad.

Estos momentos autobiográficos en las narrativas de los *youtubers* que analizamos en nuestro recorte son voces vivas sobre voces vivas, no sobre voces muertas. Hay desdoblamiento y narrativas del yo, que son múltiples e instantáneas, efímeras, móviles, cambiantes, no estables. Son narrativas *infinite loop*, circulares, espiraladas; tienen algo en común: una continuidad vinculada a un *nickname* o *avatar*, pero también variaciones constantes y efímeras. Estas variaciones de esas voces vivas dialogan en tiempo real con otras voces vivas y reconfiguran constantemente las narrativas puestas en circulación.

Comentario [HOME28]: Inmersión al Silicon Valley Ritornelo 3 <http://bit.ly/2jFxyCe>

En tanto visibilización del secreto, es decir de aquello que debía quedar en el ámbito de lo privado, el aprender a vivir hoy está relacionado con aprender a jugar cuando hay identificación con modelos de juego, que son a la vez modos de jugar en la vida. Así la verdad necesaria es la verdad que es de utilidad para la vida en los espacios virtuales y los trucos que son secretos, pero sirven para ganar el juego, se hacen visibles, se comparten. Pierde importancia el referente orgánico porque lo importante sucede a través de los dobles que juegan también en el espacio digital y que condicionan los sentidos de pertenencia al grupo, y que por su puesto tienen potencialidades de generar inclusión o exclusión en los entornos off line, es decir, en esa continuidad fuera de la pantalla. Esa autoreferencialidad está nutrida por la conexión y la visibilidad. (Sibilia, 2008). Al mismo tiempo y en paralelo, se crean a través de combinaciones algorítmicas otras narrativas con nuestros metadatos que configuran nuestros perfiles que son otras vidas que existen más allá de las narrativas del sí propio. Existen también identidades divididas que escaparían a la muerte y a nuestro control en términos de producción discursiva ya sea para las selecciones de las presencias y de las ausencias.

Cuando observamos a los *youtubers* los juegos de simulación son géneros atribuidos a personajes realmente existentes, hay cierta referencialidad, donde es importante no solo el contenido, sino las estrategias de auto referencialidad y auto representación que puede conducirlos a la popularidad vinculada a la sociedad del espectáculo y a ganar dinero, en el mejor de los casos.

4.4.2. Vidas, horizontes, objeto del deseo

Las narrativas generaron en la modernidad horizontes del deseo, horizontes de interpelación con las cuales identificarse y armar proyectos. Creemos que los horizontes del deseo en el caso de los *youtubers* analizados en este corpus tesis, se relacionan con la fuerza y los poderes, la energía y las alianzas con los pares que posibilitan ganar el juego y establecer lazos de sociabilidad. En este sentido, el imperativo del placer, y en este caso, del éxito, están configurando el *hacia dónde ir y cómo mostrarse*. Los videos son pensados de antemano y montados o editados para lograr la mejor performance de sí mismos y entonces, configuran también sentidos de pertenencia.

Por otra parte, encontramos en el campo que seleccionamos que las fantasías están atravesadas por el humor y la ironía y generan un modo de posicionamiento crítico respecto de los valores de la modernidad. A través del absurdo y la parodia los *youtubers* profanan los valores de la modernidad y cuestionan el imperativo del sufrimiento judeocristiano. El sentido de “lo veo o juego porque es divertido” se relaciona con el imperativo de placer propuesto por el mercado en nuestros días. Sin embargo, de los datos que nos brinda el campo surgen los miedos que descubrimos en las investigaciones donde los jóvenes ponen especial énfasis en el miedo a “perder poder”. Si bien, el imperativo es del “divertirse” o que sea “divertido”, las frustraciones son muy grandes si no hay seguidores que puedan verlos, si no acumulan “me gusta”, si pierden en las partidas, si pierden vidas, sino saben suficientes trucos para pasar de nivel. Porque, además, quedarían excluidos de los lazos sociales.

Vemos que a través de estas narrativas de los *youtubers* que se promueven no sólo un horizonte, sino dobles o múltiples horizontes de vidas o deseo, y que son especialmente valorados como, por ejemplo, las desventuras de los poderosos, las vidas comunes, los golpes de suerte, los trucos, las estrategias y la ayuda de los seguidores. Por un lado, profanan los valores del superhéroe moderno; por otro lado, juegan a la guerra en equipos, y en este sentido, este modo de ser jugando virtualmente es compatible con los modos de trabajo en equipo y competencia propuestos por la lógica del mercado.

El carácter creador del lenguaje y la narración de la vida ya no representan algo existente, o que existiría en la interioridad como esencia, como se creía en la modernidad, sino que dan forma a la vida misma. En este sentido, es importante establecer cómo las relaciones entre lo online y lo off line dan forma o “informan” una continuidad de carácter performarivo, ya sea de prácticas discursivas que modulan cuerpos-signos, cuerpos-canales o cuerpos postorgánicos más optimizados por el uso de tecnologías en todas sus acepciones, desde el Photoshop al fitness, la medicación y los alimentos.

4.4.3. Nuevas narrativas, géneros discursivos y reconocimiento

Autores como Lyotard y otros hablaron del “fin de la modernidad” diciendo que se caracterizaba por el fracaso de los ideales de la ilustración, del progreso, de las utopías del universalismo, de la razón, el saber y la igualdad. En este sentido denominaron posmodernidad a la crisis de los grandes relatos, la pérdida de certezas y fundamentos, el descentramiento del sujeto, el desplazamiento del punto de vista omnisciente y ordenador, en beneficio de una pluralidad de voces, hibridación de géneros y estilos, el retorno del sujeto valorado en su singularidad y no necesariamente por la razón, los sujetos colectivos autogestionados, la crisis de las instituciones modernas y el surgimiento de la multiplicidad de los afectos, percepciones y sensibilidades.

Todas estas descripciones no nos interesan, por el momento, por dos razones. Primero, porque hay otros autores con los que podríamos dialogar sobre algo que llaman la nueva modernidad, y el debate no se encuadra en esta tesis. Además, porque intuimos que, al contrario a las ideas de la postmodernidad, creemos que estos nuevos tiempos son una fase moderna que conduce al “Ser al extremo”, que desarrollaremos en la tesis de doctorado. Además, consideramos también que hay grandes relatos ordenadores que son los discursos del mercado y del consumo que interpelan a los *chicxs*; que hay nuevas formas de control y vigilancia transformadas que ya están ordenando; que hay pensamiento lógico racional en la toma de decisiones estratégicas para el juego; y que el sujeto no está descentrado sino que nunca hubo un centro ni un sujeto. Pero sí, lo que nos interesa pensar, en este momento histórico o en estos nuevos tiempos, es cómo fueron empujados los límites de la visibilidad y lo decible, si observamos estas narrativas de los *youtubers* que elegimos; es decir cómo nos dicen ellos a través de sus prácticas discursivas cómo están cambiando las relaciones de poder-saber.

Creemos, por un lado, que en este contexto las narraciones crean una subjetividad situada que se abre al diálogo, a un devenir de las trayectorias. El espacio autobiográfico se refería a un giro subjetivo que daba cuenta de las transformaciones de la intimidad que devenía una intimidad pública, algo que en realidad no puede nombrarse porque la intimidad no puede ser pública. Entonces, hay algo que deviene en estas narrativas de los *youtubers*, que son existencias que se hacen visibles con otras creencias acerca de lo que debía ser íntimo o quizá sin el significante íntimo configurándolos subjetivamente. La intimidad que se muestra, en relación a lo que entendimos en la modernidad, son los entornos de vida, la habitación, los espacios que habitan, pero lo que muestran de ellos es una máscara que simula ser real. La máscara está, lo único que cambia es que es una máscara que simula no ser máscara. No vemos a un *youtuber* jugando mal, y si lo vemos jugar mal es porque lo que se esperaba era eso, verlo en la vivencia del juego, errando para errar más tranquilos en los juegos propios.

En las narrativas del yo moderno había una distancia entre el yo y el nosotros. La memoria y narrativas biográficas reconstruían lo inolvidable, aquello activo y punzante. Eso era performativo, capaz de subvertir el relato, de aparecer sin ser llamado. En el caso de las nuevas narrativas de estos *youtubers*, las voces son miradas en tiempo real y esto nos lleva a pensar en esos que narran con imágenes, casi sin tiempo de reelaboración, en las narrativas que producen sentido junto con otros. Lo punzante que surge en esa vivencia conjunta en tiempo real quizá se repite, y en esa repetición sobrevive y perdura cuando lo vuelven a ver en *Youtube* o se viraliza el video en la nube.

Según Arfuch, en la modernidad el nombre (impronta ética con respecto al número) asumía el sentido de una restauración de la humanidad, para que esa narración hiciese justicia y representara un intento de abrigar con la palabra el desamparo. (Arfuch, 2013) En el caso de este *corpus* de *youtubers*, el nombre propio no tiene valor, por el contrario, sí lo tiene el nombre *nickname* creado con esa nueva narración; identidades “falsas”, en el sentido moderno, pero son identidades de hecho en el contexto contemporáneo. Esos *nicknames* que no son el nombre, son el nombre que no restaura humanidad sino la condición de individuales o postorgánicos. Además, no son nombres otorgados por otros sino por sí mismos.

El cuerpo antes excluido de la autobiografía, volcada más bien hacia los estados del alma, el intelecto, el espíritu y la memoria como registro de la autoafirmación, hoy se hace presente en las narrativas de estos *youtubers* con la visibilidad del rostro, los gestos, el impacto del cuerpo en las pantallas. Algunas autobiografías narradas por ellos son únicamente imágenes y sonidos, y todas tienen pantallas sobre pantallas y realidades visibilizadas en simultáneo.

Según Bajtin, los géneros discursivos con ciertas regularidades temáticas, compositivas y estilísticas de sus enunciados, son un sistema de valoración del mundo, ligado a la historia y la tradición. Y en el plano de la recepción y comprensión, un modo en que responde a las expectativas del destinatario. Los géneros son espacios de heterogeneidad e hibridación y aun dentro de sus dominios admiten préstamos, migraciones, contaminaciones, transdiscursividad. En este trabajo analizaremos a las nuevas narrativas audiovisuales interactivas en sus relaciones textuales y como transposiciones de géneros discursivos, o instauradores de una nueva discursividad. (Bajtin, 2003)

Transgrediendo los espacios canónicos, las narrativas del yo y sus múltiples máscaras, se difuminan en géneros y registros de la cultura autobiográfica que ofrecen el don de la propia experiencia a través del *racconto* online en tiempo real de la vivencia instantánea, provista de otra temporalidad diferente a la lineal secuencial de pasado-presente-futuro.

Por otro lado, la preponderancia de la alfabetización audiovisual e hipermedial abre la posibilidad de narrar con imágenes y sonidos. En este sentido, preponderan la imagen como lenguaje principal usado por las nuevas generaciones y la aparición del rostro en los momentos

autobiográficos de los discursos o narrativas contemporáneas. El rostro sería, no la captación de sus detalles, sino de aquello, irreductible, de su condición de humanidad. En este sentido, indagar sobre cómo el otro se ofrece en escena y se visibiliza en una puesta en escena que genera afecciones, y asume tensión dramática, es de vital importancia para este trabajo.

Por otra parte, en tanto cronotopo, queremos pensar el espacio de Youtube y la posibilidad de las nuevas generaciones de crear sus propios canales, como nuevos modos de entender el espacio público en entornos virtuales, que como dijimos antes son espacios virtuales con una nueva especificidad: la de ser “de excepción”, sin los legalismos de los entornos off line; liberados a la monetización de los metadatos por el mercado y al control por la vigilancia del estado. En este sentido, es interesante lo que resalta Arfuch cuando expresa su interés por ver los modos que existen de crear el espacio público y no solo transitarlo. (Arfuch, 2013) Pensar, a su vez, la especificidad de este espacio que reúne la condiciones para poner en circulación lo común y disputar reconocimiento en entornos justamente de excepción. De este modo podemos pensar esta “presencialidad virtual”, conectada y visible, cercana virtualmente vía chats, lejana físicamente, tiempo antes imposible de pensar. Estos serían nuevos espacios de enunciación virtuales que permiten seguir trayectorias y participar en el diálogo.

El espacio biográfico no solo aumenta el mito del yo, quizá, en términos de Arfuch, con la exaltación narcisista o voyerismo, sino que opera como orden narrativo y orientación ética, en la modelización de los hábitos, costumbres, sentimientos, prácticas del orden social: cuestión que sí que nos interesa indagar. Es decir, deseamos ver en qué términos disputan estas narraciones sentidos para nuevos imaginarios que sean performativos de prácticas sociales contemporáneas. (Arfuch, 2013)

De esta manera nos interesa dar cuenta de estas formas múltiples de los nuevos géneros y sus horizontes de expectativas. Los géneros discursivos, entonces, inmersos en una historicidad, llevan a nuevas valoraciones del mundo que queremos descubrir. Gadamer concebía la narrativa vivencial como modo de comprensión inmediata de algo real, en oposición a aquello de lo que se cree saber, pero que le falta la garantía de una vivencia propia. La vivencia pensada como una unidad de una totalidad de sentido donde interviene una dimensión intencional es algo que se destaca del flujo de lo que desaparece en la vida corriente. Lo vivido es vivido por uno mismo, pero en caso de estos *youtubers* seleccionados para el análisis, podemos observar cómo eso es vivido por ellos mismos frente a la pantalla, haciéndolo vivible y visible para los usuarios y seguidores, y ese *uno mismo* se crea al mismo tiempo que otros lo reconocen, mientras lo miran, y quizá hasta vivencian en los mismos entornos experiencias similares. (Gadamer, 1993)

En tanto vivencia, el pasaje a la narración de la experiencia, o la inserción de la vivencia en una trama (Puigross, 2004) que transforma eso vivido en experiencia, representa la posibilidad de

armar un relato con presencias y ausencias, con decibles e indecibles, con algún tipo visibilidad e invisibilidad, es decir, quiere decir realizar una selección y articulación específica de la configuración subjetiva, que hará posible ese pasaje. Dar cuenta del mundo afectivo de los autores en las nuevas narrativas de los *youtubers* se hace imprescindible para comprender las articulaciones del relato. Según Bajtin, la heterogeneidad de las narrativas indica una multiplicidad de voces que hablan en una misma voz: un entramado de voces, una encarnadura de la narrativa. El personaje se va delineando en el andar su vida misma en el encuentro con otros. (Bajtin, 2003). Para la concepción de la comunicación como hecho cultural la producción de sentido se produce en el diálogo permanente de discursos que constituyen conjuntos textuales. En este sentido la trama de intersubjetividades que establecen estos *youtubers* nos conducen a pensar las conversaciones que establecen, cómo comparten el juego, las alianzas que establecen, las rivalidades. Nos parece relevante indagar las instancias de producción y reconocimiento de discursos sociales como lugares y conjuntos textuales vinculadas a determinadas prácticas discursivas on-line-off-line, que son performativas en ambos casos.

Por estas razones que venimos esgrimiendo, en este capítulo intentaremos acercarnos a esta descripción de lo que pudimos analizar como nuevos géneros discursivos característicos de estas nuevas narrativas, que crean los *youtubers* analizados como corpus de nuestro campo material de estudio en estos nuevos tiempos.

Rasgos temáticos

- Cómo jugar videojuegos.
- Parodias de series de Hollywood u otros videojuegos.
- Historias de terror o *trolls*: asustar.
- Trucos y estrategias de juego.
- La vida íntima cotidiana.
- Críticas a la escuela, los profesores, los adultos, estudiar, las nuevas tecnologías, los amores, la sexualidad, las diferencias sociales.

Rasgos retóricos

- Los *youtubers* hablan a cámara; principales planos usados: primer plano y plano medio.
- El yo atestigua la vida real directo a la cámara y con su voz de protagonista. Testimonial es hacer creer.
- Se muestran en escena lugares y espacios reales como hogares y en especial habitaciones.
- El guión lo hace el *youtuber*.

- El montaje lo hace el mismo *youtuber*: hay autogestión de la edición.
- Hay sobreimpresión de texto y zócalos sobre la imagen.
- Hay sobreimpresión de imágenes sobre imágenes.
- Hay interactividad debajo del video, espacio para conversación y participación de usuarios.
- Algunos juegos y chats son grabados en tiempo real.
- Atestiguado vía webcam: el testimonio está virtualizado.
- Se interpela desde la pantalla con textos sobreimpresos a la participación.
- El *youtuber* hace varios personajes y luego los edita y construye el relato.
- Usan el remix, el *mushup* y la reversión, entre otras formas de remix.
- Relación entre imagen, texto, oralidad secundaria e interactividad y sonidos.
- Uso de voces.
- Uso de las imágenes de los videojuegos.
- Uso de chats online, o Skype.
- Mostración del cuerpo: visibilidad de los gestos y rostros.
- Armado de puesta en escena: escena habitada.
- Velocidad del montaje.
- Ironía en el montaje.
- Tramas intertextuales y transposiciones, sobre todo con videojuegos.
- Irreverencia sobre lo instituido moderno.
- Profanaciones de lo sagrado.
- Dan cuenta del mundo afectivo de los autores. Muestran sus emociones y las significan, las simbolizan.

Rasgos enunciativos

- Planteo de seguidores.
- Planteo de cantidad de vistas, conteo.
- Espacios de interactividad en el canal para la participación: me gusta, chats, favoritos, compartir en redes.
- En los “*youtubers* responden” abren el espacio para mostrar la pregunta del otro.
- Los capítulos van modificándose según los pedidos de los seguidores.
- El contacto con los usuarios es directo y entre pares: no hay mediadores.
- Vivencia-experiencia narrada en tiempo real.
- Vivencias colectivas en tiempo real.
- Miran a cámara.

- Cuerpo presente y gestos.
- Interpelan una percepción que demanda participación.
- Encuentro de *youtubers* y chats y juegos con otros *youtubers*; muestran el paso del yo al nosotros. Interpelación para armar lazos de sociabilidad: estar adentro.
- Tramas intertextuales y transposiciones, sobre todo con videojuegos y a otros *youtubers*.
- Interpelar la profanación.
- Usuario modelo entrenado ya en la complejidad mediática y el simulacro.

4.5 Primera aproximación al desvío

Dejamos para el final algunas aproximaciones sobre los desplazamientos que observamos en términos discursivos de producción de la subjetividad, atravesada por la cultura mediática.

Por un lado, los *youtubers* analizados son y existen a través de sus videos, configuran su subjetividad en tanto hay visibilidad y conexión. (Sibilia, 2008). La singularidad y la especificidad se relacionan con que ellos “son reales” aunque usan máscaras para decir eso “y no pueden ser ningún otro”. Producen identificación e interpelan desde la paridad, “somos como los usuarios”. Pueden ser cualquiera porque todos tienen “algo de único” y ahí es donde hay un *youtuber* posible. En este sentido, observamos la cultura prefigurativa de valoración de los pares, esbozada por Huergo y Fernández en el texto *Cultura escolar, cultura mediática* (Huergo & Fernandez, Belen, 2000). Lo que producen en común es la vida como juego o el juego en primer plano y compartir trucos que les permitan ganar. Observamos también que las narrativas de los *youtubers* critican las instituciones modernas, profanando los valores a través de la parodia. También valoran y comparten la diversión y desprecian el sufrimiento, pero como imperativo. Este imperativo del placer se relaciona con *el nuevo espíritu del capitalismo* que explican Boltanski y Chiapello (Boltanski & Chiapello, 2002). Lo extraordinario respecto de lo ordinario o la vida cotidiana son las ocurrencias extraordinarias sobre lo ordinario. Hacen extraordinaria la vida cotidiana. Acá observamos el nuevo *sensorium* que menciona Jesús Martín Barbero, que une lo abstracto lógico-racional del soporte numérico digital con la imagen y sus posibilidades de expresión sensible, que en la modernidad estaban escindidas y relacionadas con el arte (Barbero J. M., 2006). La identidad autor narrador nombre propio se da con los *nicknames* que no son necesariamente el nombre propio, pero que sí son el nombre propio, aunque no viene de afuera o de un adulto sino que parte de ellos mismos. En este punto observamos las nuevas formas de narración identitaria también transformadas por la cultura mediática. Muestran

desfiguración, máscaras, desdoblamientos, avatares, más allá de ellos como personajes reales. Estas nuevas posibilidades expresivas de las nuevas tecnologías hacen posible narrativas donde un mismo personaje puede crear conversaciones con otro, que es el mismo, caracterizado con otra personalidad. Vemos también que el rincón de la intimidad es la habitación de estos *youtubers*, dejan ver los detalles de sus identidades, como *dejar ver mi patio de objetos* (Kush, 1999). En este sentido, el Cuarto propio (Woolf, 1929) que caracterizó el lugar de encierro y silencio para indagar en la interioridad y el silencio para la lectura en la modernidad, hoy es el cuarto propio donde las nuevas generaciones obtienen un lugar de autonomía de los adultos y se hacen visibles a través de Youtube, configurando identidad pero de manera diferente a como fue en el pasado. En relación con la temporalidad, la narración identitaria conjunta es cada vez más veloz, en simultáneo y muchas veces en tiempo real. También observamos desplazamientos en relación a las características de tiempo y de espacio asociadas a la cultura mediática. La espacialidad es el espacio privado de los hogares que se hacen públicos en *entornos virtuales de excepción* habilitados por el mercado, mayormente en los entornos virtuales de videojuego digital interactivo. Estos espacios generan un *continuum* que atraviesa tanto la encarnación orgánica en el off line como la digital del online, y no podemos diferenciar más eso como real-falso. Por eso la utilidad de la noción de dividuo de la que habla Pablo Rodríguez, que retoma de Deleuze (Rodríguez P. , 2014). Lo que sí es importante para nosotros es entender que la producción de los procesos de subjetividad en la onda continua tiene una forma de control, y la producción de subjetividad en la onda cuadrada tiene otra, y que están vinculadas. Y que en la última los algoritmos generan nuevas formas de violencia simbólica cuando se apropian de los metadatos, y hacen combinaciones de identidades, perfiles, agrupaciones, que producen narrativas no creativas, que pueden tener consecuencias en la vida off line, sobre todo si pensamos en las transformaciones contemporáneas respecto del desplazamiento de la presunción de inocencia a la prevención del delito, con la implementación de las Leyes Antiterroristas en la mayoría de los estados-nación.

Los aspectos éticos, estéticos y políticos están relacionados con la propia gestión de estos discursos, con la posibilidad de crear su propia voz, con la crítica a las instituciones modernas, con la posibilidad del humor que observamos en este campo seleccionado para el análisis. De alguna manera, el horizonte político propuesto por estas narrativas tiene que ver con profanar los valores, ideas, creencias e instituciones de la modernidad y las relaciones de poder que hacen o hicieron posibles. Por un lado, son argumentos otorgados para dar sentido a los modos de apropiación de las nuevas generaciones de sus consumos, pero al mismo tiempo esos mismos sentidos son el horizonte de interpelación del capitalismo, que ya es otro. Si bien, como decíamos antes, estas narrativas surgen de manera autónoma, como parte de las resistencias contemporáneas, pronto son apropiadas

por el capital. La valoración de lo propuesto por los pares, la ayuda mutua para ganarle a otros equipos y la autonomía para las prácticas de consumo de mercancías y lo simbólico en los espacios virtuales sin regulación alguna, tiene que ver con un nuevo modelo de negocios y el nuevo espíritu del capitalismo.

Observamos en el *corpus* de análisis que hay un tiempo de elaboración para armar el montaje; hay narración y relato, más allá de que gran parte del material haya sido producido en tiempo real. Esto nos confirma que las nuevas alfabetizaciones o alfabetizaciones contemporáneas existen antes y más allá de la escolarización tradicional. Estos *youtubers* saben contar, decir, narrar y leer con otros lenguajes que no son la escritura moderna. El cuerpo, pero, sobre todo, los gestos del rostro, son muy significativos en la pantalla y en la construcción de estas narrativas. Esta observación da cuenta del desplazamiento de lo lógico-racional a la expresión, las emociones y las sensaciones con las que se expresan también se comunican las nuevas generaciones. Si hay algo en el modo de apropiación de estos consumos, tiene que ver con la identificación en las sensaciones durante una partida o en situaciones de la vida cotidiana que tienen en común. Lo que sucede los afecta de manera similar. Las identificaciones no son por las ideas sino por los afectos.

Vimos también que hay *youtubers* en pugna, y también lucha del conjunto de *youtubers* con el discurso de la TV tradicional analógica. Es decir, estos *youtubers* y su nueva discursividad dan cuenta de nuevas relaciones de fuerza que configuran nuevas relaciones poder-saber. En este sentido, por ejemplo, nuevas corporaciones como Google o Microsoft contratan a *youtubers* para promocionar contenidos que no son de la televisión analógica, interpelando a las nuevas generaciones a moverse de pantallas hacia la onda cuadrada.

Creemos también que en estas narrativas seleccionadas para el análisis podemos ver el pasaje del sujeto con culpa al sujeto de vergüenza (Sibilia, 2008). Por un lado, la parodia apunta a la crítica del sujeto de la culpa judeocristiano moderno que tenía el énfasis puesto en el esfuerzo y el sufrimiento. En ninguno de los casos que analizamos de los *youtubers* hay alguna indicación de culpa por no cumplir con el deber *ser moderno*. Por el contrario, es lo que aparece en parodia sobre esa moral moderna que actúa como forma de crítica contemporánea. En cierto sentido, lo que observamos en estas nuevas narrativas es que lo “está mal es no acceder al placer”, “no sentirse a gusto con lo que se hace” que, como ya dijimos, habilita el consumo. Sin embargo, surge también algo nuevo: las tecnologías digitales actuales habilitan que cada producción tenga sus pruebas antes de hacerse visible y de ponerla online. Es decir, sólo la mejor versión y la que es aceptada por los otros continúa en circulación en la nube. También observamos que algo que no tenga seguidores hace que los productores de esas narrativas lo saquen de la red, por lo cual el gusto hegemónico condiciona en gran medida lo que se hace visible y lo que se invisibiliza. Y si consideramos que el

gusto es una construcción cultural, ahí encontramos otros sitios de disputa para pensar sentidos políticos estratégicos desde el campo Comunicación/Educación.

Observamos además que Youtube constituye un nuevo espacio público que aún no sabemos nombrar, pero que tiene esa especificidad que ya comentamos de que es un espacio público habilitado por el mercado. Muchas de estas cualidades como autonomía, autorrealización y autogestión son características del *nuevo espíritu del capitalismo*, que toma de las resistencias de los años 60 y 70 el capital contemporáneo. En este sentido, se corren los límites, lo público, lo privado, lo íntimo, tal como los conocimos en la modernidad. En tiempos de trabajo cognitivo, de monetización del tiempo de ocio, de gobernanza en internet, en realidad, los “modernos” estamentos de lo público y lo privado que tenían que ver con espacios de encierro físicos y lógicas de habitarlos diferenciadas, y que hacían posible los capitalismo democráticos, están hoy en plena transformación por la imposibilidad del voto secreto y el derecho a la privacidad con la nueva infraestructura de la vigilancia ya implementada. En este sentido y en relación con los nuevos dispositivos y estos nuevos discursos, se empujaron los límites de lo decible y lo visible.

También en estos *youtubers*, pero no es solo en ellos, la mirada del mundo se relaciona con la gamificación. Los usuarios que observamos interactúan con los *youtubers*, aprenden a jugar videojuegos, a vivir la vida como un juego pero ganando obteniendo trucos. Observamos también un choque del mundo mágico y el sujeto autodefinido; ellos habitan el juego, se identifican con los personajes del juego e hibridan esas formas de pensamiento mágico y lógico-racional con las posibilidades que habilita la simulación virtual. Estas historias de vida que se juegan nunca se terminan de contar. La memoria cambia de estatuto porque la temporalidad es otra. El tiempo recontado, re-narrado casi sin distancia temporal de los acontecimientos, casi no tiene tiempo de interrupción para la reflexión y la articulación.

Los temas vinculados a los placeres están puestos de manifiesto sin censuras. No se habla de género; muchos de los *youtubers* hacen de chica y de chico cuando crean sus producciones, hablan de sexo, de deseo, de usos y de modos. A diferencia de la modernidad que ocultó estos temas, que censuró, clasificó y desvalorizó lo carnal cuando produjo el discurso de la sexualidad, hoy encontramos en las narrativas de estos *youtubers* esa revalorización que promueve el imperativo del placer, el culto al cuerpo y el intercambio mercantilizado del sexo, y que representa una forma de apropiación y cooptación del nuevo espíritu del capitalismo de las resistencias de la libertad sexual de mitad del siglo XX.

Vemos también el repliegue al ámbito de lo privado, pero sin que esto signifique mayor soledad. Están conectados desde esos ámbitos virtualmente con el mundo exterior. Vemos que estos *youtubers*, desde eso nuevo (privado-público), disputan sentido por sus intereses en este nuevo

espacio (público-privado) virtual. Como menciona Arfuch sobre Bajtin, las formas de configuración oscilan entre lo heroico y lo cotidiano, y la tercera vía, según Bajtin, que es el fabulismo de la vida: vibración, vitalidad, confianza en los propios logros, el valor de la aventura, la otredad del sí mismo, la apertura al acontecimiento del ser como disrupción, la fábula de la propia vida narrada una y otra vez.

CAPÍTULO 5. PROVOCAR E INCITAR: PRIMERAS CONCLUSIONES O APROXIMACIONES

5.1. Desplazamientos

De lo real -virtual

al continuum on-line-off-line

A partir de lo trabajado en estos primeros cuatro capítulos decimos que las nuevas infancias que analizamos en el campo habitan gran parte de sus horas del día en espacios virtuales en videojuegos, en comunidades multijugador, en redes sociales y navegando en internet. Una parte de sus cuerpos orgánicos vive el *offline* haciendo funcionar de manera mecánica los comandos de la consola, computadora, tableta o celular a través de las interfaces. La otra parte, su doble, o su dividida, habita el *online* usando o gastando su energía abstracta cognitiva cada vez que mira o produce videos e interactúa, juega o navega. Este doble vínculo cuerpo-orgánico-mecánico/avatar-virtual-cognitivo, si bien encarna en un *continuum* on-line-off-line, tiene naturalizada la creencia de que “todo es posible” en la red. Sentido común que disputa hegemonía en ese momento histórico. Esto, mirado desde el punto de vista de la interpelación del mercado en estos espacios virtuales, les demanda a las nuevas generaciones un actividad *infinite loop*, es decir, sin interrupción, que produce consecuencias en el cuerpo orgánico que es finito y con energías limitadas.

Comentario [HOME29]: CP: Lo que esta fuera de mí y no es representación <http://bit.ly/2j1qsrz>

Del horizonte de interpelación de Ser y cuerpo orgánico

al de Ser al extremo y cuerpo postorgánico

Comentario [HOME30]: Cp: Inmersión al Silicon Valley Ritornelo 6 <http://bit.ly/2kBE550>

También según lo que observamos en el campo, nos interesa pensar desde Rodolfo Kusch que, en términos de lo que fue pensado como sujeto cartesiano moderno en tanto Ser, estas nuevos discursos interpeladores producidos por el *Nuevo espíritu del capitalismo* estarían interpelando a un Ser pensado como ser abstracto e ideal llevado *al extremo*. Este nuevo ser que habita un espacio abstracto numérico digital global simulado no tiene contacto con la muerte ni con la finitud más relacionadas con el *estar siendo* americano, al que hacía referencia Kusch. Además, estos espacios simulados, tienen la potencia de crear mundos tales como los que habitamos en los espacios físicos y construir otros nuevos, siempre a condición de que el cuerpo carnal, que está afuera, recargue energías y se detenga en algún momento para sostener una duración relacionada al movimiento y reposo. Estos nuevos modos de estar en espacios virtuales demandan un cuerpo *postorgánico*, es decir, un cuerpo intervenido con tecnología que supla la finitud y recargue desgaste propio de lo orgánico. En tanto modos de pensar, las creencias de que “todo es posible” y “a mi gusto” parecieran instalarse como algo posible en ese *estar siendo sin interrupción en la red*, y probablemente estén transformándose también en este momento histórico. Lo sagrado pasó a ser “yo que todo lo puedo y lo creo” y eso me acompaña en todas las actividades de la vida cotidiana que habito de manera simulada.

Comentario [HOME31]: CP: Les ruego no me saquen al índice del lenguaje
<http://bit.ly/2jXxCBc>

Del pensamiento crítico lógico racional moderno

a la crítica a través de la ironía como nuevas formas de profanación de los valores modernos

Observamos que los sentidos que otorgan las nuevas generaciones analizados en el campo para el uso y apropiación de sus consumos tiene que ver con generar sentido de pertenencia y sociabilidad en relación a algo que se establece como nuevo común, que es profanar los valores de la modernidad como el amor romántico, el trabajo con esfuerzo, la tarea tediosa, los profesores como poseedores del único saber, la autoridad de los adultos, educarse para el trabajo, estudiar en la universidad, la vida diurna, la identidad como individuo coherente. Los *chicxs* se identifican y arman algo nuevo común profanando eso sagrado que fueron los valores modernos para sus adultos cercanos. En este sentido, si bien esto da cuenta de los modos de apropiación, también es usado por un capitalismo que muta y que gira hacia nuevos modos, y que tampoco necesita las instituciones de la modernidad. Esas profanaciones surgen autónomamente de las nuevas generaciones, pero al mismo tiempo son reapropiadas por el capital para reproducir nuevos órdenes sociales.

De la infancia como procesos hacia la adultez

hacia nuevos procesos de subjetivación autónoma, autorrealizada y colectiva con pares

Observamos en el campo que las nuevas subjetividades se ponen nombre, ya no usan únicamente el que viene dado por los padres, tienen cierta autonomía en los espacios virtuales, por lo menos para el consumo, que los desligan de las dependencias de los adultos que tenían en la modernidad. Eligen los momentos de sus consumos, qué consumir y con quiénes, y hasta les “hacen trampa” a los adultos cuando estos no comprenden los modos de funcionamiento de los entornos virtuales. Hacen sus estrategias de juego, avanzan en las partidas con la ayuda de pares sin la necesidad de la ayuda de los adultos, eligen a sus referentes, arman lazos de sociabilidad, sentidos de pertenencia interpelados por el mercado sin mediación del adulto a cargo del cuidado. Simplemente porque no saben, o bien, porque no están en contextos de precariedad laboral. Las nuevas subjetividades no quieren ir hacia adelante en tanto “ser alguien”, sino como “jugadores”. No es que sus vivencias se insertan en una trama histórica que pueden apropiárselas para hacer re combinaciones a futuro, sino que esas vivencias se convierten en experiencias de juego cuando se insertan en las tramas del juego.

De la producción de narrativas escriturales lineales a la producción de narrativas hipermediales no lineales

Observamos en el campo cuando hicimos los talleres de producción que estas nuevas generaciones pueden y saben armar relatos sin palabras o con una textualidad vinculada a una oralidad secundaria, con imágenes, sonidos y conexiones que no necesariamente son lineales secuenciales, con un origen y final. Poseen antes de ingresar en la escolaridad formal alfabetizaciones posmodernas que fueron adquiridas a través de los medios interactivos y, esto es evidente cuando reconocen íconos, por ejemplo y los usan para producir sus discursos, producen videos y saben grabar y montar, cuando animan personajes, cuando hacen sus propios videojuegos y cuando reconocen lo que *serían nuevos géneros discursivos* para producir tanto sus narrativas identitarias como para narrar el mundo que les resulta significativo y sus conflictos con otros, es decir, armando lazo social. Ese desplazamiento lo relacionamos también con la importancia del círculo o la esfera a diferencia de la línea y la jerarquía constitutivas del desarrollismo moderno. Observamos en las nuevas narrativas la importancia del tiempo circular o “Infinite Loop” donde no hay un fin claro sino que se puede seguir en movimiento infinito. Son horizontales más vinculados a la ronda, colectivos y simultáneos. En términos de espacio observamos este desplazamiento hacia la valoración de la esfera. “Los secretos de los círculos: El mundo está lleno de secretos circulares. Estos círculos son fuertes y eficientes. Los círculos son perfectamente simétricos cuando los cortas al medio. Muchas cosas redondas se hacen por medio de movimientos giratorios. Mover un círculo

Comentario [HOME32]: Cp: El día que cambio la regla por el compás
<http://bit.ly/2kZo35k>

Comentario [HOME33]: CP:
Inmersión al Silicon Valley 4
<http://bit.ly/2k3BXPu>

plano en el espacio puede hacer formas circulares tridimensionales".⁷⁵ En este sentido tiempo y espacio tenderían hacia la optimización.

Del espacio público que habilitaba el estado de derecho a los espacios públicos habilitados por el mercado

Observamos en el campo que los espacios donde las nuevas generaciones se hacen visibles son mayormente ofrecidos por corporaciones mediáticas contemporáneas. Google, Facebook, Twitter, las comunidades de videojuegos, entre tantas otras, son propuestas del mercado que interpelan a las nuevas generaciones a crear, a producir, a decir, a narrarse ofreciendo las interfaces necesarias para hacerlo. Si bien estas plataformas digitales se promueven como de acceso gratuito, tenemos el problema silenciado del uso comercial de los metadatos que hace el mercado, que es lo que, en realidad, hace posible esa gratuidad. Entonces si bien en la modernidad el estado de derecho que garantizaba los espacios públicos para poner en común problemas y conflictos, luchas por el reconocimiento de alteridades y minorías, hoy es el mercado el que mayoritariamente ofrece estos entornos donde son posibles algunas discusiones y otras no, sobre todo por las predeterminación del *soft* y del *hard* privativo que son, muchas veces, invisibles y están naturalizados como rutinas.

De las mediaciones modernas (familia, escuela, barrio, club) hacia las mediaciones de interfaces virtuales y comunidades de pares

Vemos en el campo que las nuevas generaciones observadas tienen como referentes a los *youtubers* y, que tanto las plataformas como Youtube y sus interfaces de edición y visionado de video, las redes sociales virtuales, las comunidades y los videojuegos en red y tiempo real, representan nuevas instancias de mediación que son los nuevos contextos de apropiación donde los *chicxs* resignifican sus consumos y que, a su vez, proponen modos de apropiación de los mismos. De la escucha del campo observamos que el mercado interpela directamente desde las pantallas a las nuevas generaciones cuando los pone como protagonistas y evaden de alguna manera cualquier mediación adulta o de las instituciones modernas como por ejemplo fue con la televisión. Con la TV moderna, había un ritual asociado a su visionado que era acompañado por la familia tradicional moderna en el comedor de una casa. Hoy día, los *chicxs* tienen sus computadoras, tabletas o celulares en sus habitaciones e interactúan directamente con las pantallas y los discursos interpelantes que provienen de ahí sin rituales que demanden adultos, generando en ellos la sensación de autonomía.

Comentario [HOME34]: CP:
Sobre cómo las mediciones de la
clase media desalfabetizan
<http://bit.ly/2jhDkuB>

⁷⁵Children's Discovery Museum San Francisco California, Silicon Valley

**De las mediaciones modernas humanas orgánicas
hacia las mediaciones no humanas algorítmicas**

Vemos que en los entornos virtuales de excepción funcionan a través del Big Data nuevas formas de gubernamentalidad algorítmica con actores no humanos que intentan prever y modificar el comportamiento humano actuando como nuevos mediadores en las interfaces. Las mediaciones en la modernidad estaban conformadas por actores humanos que formaban parte de las instituciones o bien de la experiencia en las calles con otros cuerpos orgánicos. Estas nuevas mediaciones que son las diferentes combinaciones que hacen los algoritmos están relacionadas con los nuevos modelos de negocios de la Nueva Economía las cuales facilitan el control del mercado y control del estado sobre los modos de ser y de estar en el mundo de los chicxs. Este capitalismo de vigilancia y de seguridad que implementa en paralelo a estas nuevas formas de gubernamentalidad que “previenen para programar” (con cierto grado de incertidumbre) y las nuevas leyes Antiterroristas abren un hiato en los capitalismos democráticos republicanos, al mismo tiempo que preparan un gobierno mundial a través d la Gobernanza en Internet, sin privacidad ni voto secreto posible con la infraestructura del hardware y software privativos ya implementada.

**De la imagen indicial que funcionaba por contigüidad con su referente generando
efectos de verdad
a la imagen icónica simulada**

La imagen indicial como signo que funcionaba por contigüidad, por ejemplo la fotografía y el cine, tuvo en la modernidad grandes efectos sobre lo que fue considerado verdad en ese momento histórico. Hoy en día, las imágenes simuladas están en condiciones de crear mundos sin la necesidad de un referente real. Por lo cual creemos que este desplazamiento genera cambios en los efectos de verdad que hoy se instauran en el sentido común de las nuevas generaciones con la creencia de “si lo vivís en verdad”, aunque este vivir sea habitar un espacio simulado y no tenga ninguna relación con “lo real” tal como lo consideramos en la modernidad. Además, este habitar tiene que poseer los componentes de la visibilidad y la conexión. Por otra parte, la construcción de un verosímil en este momento histórico puede ser creado por combinaciones algorítmicas no humanas que instalan y hacen visibles narrativas que se proponen como verdaderas pero están basadas en un cálculo estadístico probabilístico.

**Del Derecho a la Comunicación para la construcción identitaria y lucha por el
reconocimiento,**

a la Sociedad Global de la Información de la voz vigilada y los dividuales como nuevas formas de violencia simbólica

Comentario [HOME35]: CP: El dividual de Google, nuevas formas de violencia simbólica
<http://bit.ly/2jphWGF>

Tal como observamos en el análisis de campo del **Capítulo 3** como en el campo del **Capítulo 4**, si bien durante la modernidad uno de los temas que nos convocaron a los comunicadores sociales fue el de acceder a la información pero también la posibilidad de hacer visible la propia voz para la lucha por el reconocimiento en el espacio público, hoy tenemos habilitados por el mercado nuevos espacios que simulan ser públicos virtuales donde los chicxs configuran su identidad en la onda cuadrada pero al mismo tiempo no podemos desvincularnos de las huellas digitales que también los “informan” mediante una combinación de algoritmos sobre los que no tienen control. Son narrativas identitarias que no son propias y ni son de su autoría. Nos parece primordial concebir el concepto de dividuo como constitutivo de una nueva política que considere estas nuevas formas de violencia simbólica contemporánea que crean con los metadatos relatos y narraciones vinculadas a una selección de imágenes y datos que seleccionan los algoritmos y perfiles asociados a IP que se monetizan o se vigilan en la onda cuadrada. Acá es importante mencionar el pasaje de la presunción de inocencia a la prevención del delito, que instalan las leyes antiterroristas en todo el mundo.

Comentario [HOME36]: CP: Como no confundir cookies con personas
<http://bit.ly/2jpetYa>

De la extracción de la renta de la producción a la extracción de la renta en el consumo

Como decíamos al principio de este texto, y que luego de este recorrido reforzamos, los nuevos modelos de negocios vinculados a la monetización de la energía gastada en el tiempo de ocio y a la venta de metadatos con fines comerciales o de control estatal, sólo son posibles en tanto las telecomunicaciones se digitalicen, es decir, cuando la comunicación como producción de sentido y hecho cultural se realice en la onda cuadrada. Considerando el apagón analógico previsto para el 2019 o 2020 y los objetivos de finalización del Plan de Acción para la conformación e implementación final de la Sociedad Global de la Información y la Gobernanza en Internet, tenemos a corto plazo problemas que nos demandan una interrupción para repensar-remixar-inventar nuevos sentidos político estratégicos desde el campo Comunicación/Educación.

Del capitalismo de las instituciones de encierro de las democracias constitucionales a los capitalismos no-democráticos de los dispositivos virtuales “de excepción”

Comentario [HOME37]: CP: Inmersión al Silicon Valle Ritornelo 10
<http://bit.ly/2jdOtje>

Así como el problema del pensamiento occidental, al que hacía referencia Kush, no era solamente que no había considerado el *estar* o el *estar siendo*, sino que simplemente no lo había nombrado, porque en realidad al *estar* lo explotaba, hoy vemos que la apropiación del capital estaría

fundada en el consumo de energía cognitiva a través de la monetización del tiempo de ocio en los *espacios virtuales de excepción*. (Consumo de ese Ser abstracto e ideal llevado al extremo). El mecanismo delictivo consiste en vender bases de datos, ya sea al mercado o al estado, tiempo monetizado que representa dinero ilícito, más allá de los casinos, trata, drogas, prostitución, etc. que habitan en la web a la distancia y con tarjetas de crédito. El daño social consistiría entonces en este momento histórico en la propuesta del mercado de interpelar nuevas subjetividades que consuman *hasta su propio cuerpo*. El mercado instalaría el sentido común de que, a través del consumo, “todo es posible” en la web, monetizando las energías usadas en estos *espacios virtuales de excepción* y luego las repondría con medicamentos o alimentos con tecnología energizantes en otra instancia de consumo no virtual sino presencial y orgánico. Estos “espacios virtuales de excepción” donde se encuentran mayormente las nuevas generaciones sin mediación adulta, ni de las instituciones de la modernidad, no tienen legislación, o por ahora solo un breve ordenamiento sugerido en la Ley Argentina digital o la de Protección de Datos Personales que considera persona al cuerpo humano y no a nuestros metadatos (por ejemplo las *cookies*) que habitan el espectro de telecomunicaciones digital y no el radioeléctrico analógico. La renta, la captura de la producción social, ha sustituido a la ganancia en tanto no se extrae de la producción ya que, por un lado, está mayormente automatizada y, por otro, implicada en el trabajo esclavo no remunerado de la externalización. La renta pasaría a capturarse de la producción social en el consumo a través de la extracción de energías del consumo simbólico, cognitivo y abstracto en soportes numéricos. Esta cadena que reconfigura los modos extracción de la renta del capital financiero comienza con los más *chicxs*, cuando monetiza su tiempo de ocio en los videojuegos, aplicaciones y la web y disputa sentido común en la comunicación social vinculada a los consumos culturales.

Del modelado del cuerpo orgánico disciplinado

a las nuevas formas de modulación de los cuerpos postorgánicos

El control de los cuerpos modernos estuvo relacionado con instituciones de encierro que disciplinaban y ordenaban un modo de subjetivación que encarnaba cuerpos funcionales a un modo de trabajo mecánico en las fábricas en la etapa industrial del capitalismo. Hoy en día, con la tendencia a la automatización de la producción y el trabajo cognitivo, el control de los cuerpos pasa por los modos de atención y la construcción de memoria. (Lazzarato, 2006) Vemos en el campo analizado que los algoritmos se apropian de las imágenes subjetivas que circulan en la nube de las nuevas generaciones armando relatos identitarios del “pasado”, narrativas audiovisuales optimizadas y espectacularizadas que no son voluntarias. Si bien hay muchas construcciones del yo que son producción propia de los *chicxs*, muchas otras son

Comentario [HOME38]: CP:
Inmersión al Silicon Valley
Ritornelo 9
<http://bit.ly/2kbP5Wd>

narraciones de un “yo que se hace visible” que no son propias, sino construidas por el mercado a través de actores no humanos y que aparecen en las redes como propias. Esos recortes y selecciones que hacen actores no humanos para montar esos relatos del pasado representan para nosotros nuevas formas de violencia simbólica y nuevas formas de control en tanto modulan nuevas subjetividades. Por otra parte, la creencia que disputa sentido común en las nuevas infancias relacionada a que “todo es posible y como me gusta en la web” y la cantidad de estímulos a los que los chicos, “deben dar respuesta” interpelados por las pantallas, generan nuevas formas de control asociados a la atención. Por el momento y en tanto cuerpo orgánicos que necesitan de movimiento y reposo, no es posible dar respuesta a todas las demandas que circulan incitando a la hiperactividad. Intentar responder a esa demanda infinita de estímulos, por un lado, conlleva a la imposibilidad de detenerse en algún punto y profundizar en la complejidad, y por otro, produce angustia traducida en ansiedad por la frustración de no poder cumplir “el deber ser contemporáneo”. Así surgen algunas interrupciones como la desconexión psíquica o atención dispersa (ADD), depresión por cansancio, que son de alguna manera, formas inconscientes de parar saludables.

De la conformación de los estados nacionales para la paz y el comercio interno a los espacios virtuales de excepción y la guerra continúa a distancia

Los contratos sociales que organizaron socialmente a la población en los estados modernos de derecho occidentales se ven cuestionados por nuevos modos de habitar *espacios virtuales de excepción* donde están ausentes las bases legales de las democracias representativas y que tiene por objetivo hacer la guerra a distancia. Las nuevas generaciones analizadas en el campo juegan en los videojuegos a la guerra, desarrollan estrategias, un entrenamiento para la batalla y para matar sin sentir dolor, esto es matar a través de un avatar a otro avatar, que genera consecuencias cuando ese online se apaga. En el offline del campo surge que uno de los conflictos más relevantes que los chicos mencionan fuera de la red: es lo que ellos llaman “violencia”, *bullying* y “la pelea”. Sin embargo, la justificación que dan para entrar a la red es “para desconectarse” de lo que sucede en sus contextos de vida cotidiana, y para, dentro de la red, jugar a matar. La paz buscada dentro de la conformación de los estados nacionales tenía sentido respecto de generar entornos de paz para el desarrollo del mercado y el consumo. En este momento histórico, los nuevos modelos de negocios están relacionados con la monetización del tiempo de ocio en los *espacios virtuales de excepción* y del trabajo cognitivo y creativo vinculado al emprendedorismo del nuevo espíritu del capitalismo donde no hacen falta democracias representativas si es posible implementar una Gobernanza en internet a nivel mundial.

5.2. Preguntas para el campo Comunicación/Educación

Como decíamos al principio, en el **Capítulo 1**, hicimos todo este recorrido porque nos interesa la pregunta del campo Comunicación/Educación a la que remite esta maestría sobre los nuevos conflictos que genera la producción de sentido en la cultura, que nos son claramente los mismos sobre los de la modernidad. Porque somos contemporáneos a estos desplazamientos que suceden a toda velocidad, no podemos y no queremos dar recetas ni respuestas cerradas. Por el contrario, retomamos y explicitamos aquellos vacíos que detonaron esta investigación académica. El valor de las preguntas lo dio Jorge Huergo cuando nos juntamos a tomar mate en su casa. Su posición de receptividad, de hospitalidad y de escucha hizo posible pudiéramos en común lo que veníamos intuyendo.

Comentario [HOME39]: CP:
Seguir en automático
<http://bit.ly/2izn85A>

Esto que intuimos como problemas contemporáneos nombrándolos como “vacíos”, nos interroga en la duración y decanta con el paso del tiempo, para repensar el sentido político estratégico del campo Comunicación/Educación sobre los horizontes de interpelación en plena transformación histórica, ya sea para que podamos pensarlo desde lo público o bien para que podamos pensarlo desde esos otros lugares/acontecimientos/agenciamientos-colectivos, que inventemos en el devenir de los nuevos modos de estar-siendo con otros en el mundo.

Ahora, toda esa intuición está un poco más organizada. Así que finalizamos esta tesis con un agradecimiento inmenso a Jorge Huergo por haberse ubicado de tal manera que nos provocase la búsqueda de sentido. Y, como una tesis es algo y no todo, dejamos aquí, para el final, preguntas claves un poco más sistematizadas para pensar, desde el campo Comunicación/Educación, la educación y la vida tal, como él lo deseaba. (Huergo, 2014)

Barbero decía: “Pues como en pocos otros campos en el de la comunicación percibimos que el calibre de las preguntas *pertinentes* y *socialmente relevantes* no encuentran respuesta en los casilleros del saber que constituyen las ciencias, devolviendo una inusitada vigencia a la filosofía, único saber capaz de hacerse cargo de las preguntas por el sentido tanto político como ético de las transformaciones que hoy media la técnica. Cuando recientemente alguien preocupado por configurar propuestas para el nuevo siglo me formuló explícitamente la pregunta ¿qué hacer?, mi decidida respuesta fue: *regreso a la filosofía*. (Barbero J. M., 2002, pág. 31)

Ejes-Preguntas-Cuestiones

Si los nuevos medios habilitan a la interactividad, ¿con qué sentido haríamos mover a las nuevas generaciones?

En este eje surgen algunas cuestiones que podemos pensar sobre el sentido del movimiento que le da el mercado a la interactividad. El movimiento existe en el mundo de la marca para el consumo y solo existe movimiento dentro de la marca. Por otra parte, el movimiento de interactividad siempre está predeterminado por el *soft* y el *hard* del mercado transnacional, que fija esas limitaciones. En términos de representaciones como horizontes de deseo, el movimiento propuesto por el mercado propone generar identificación con ciertos estereotipos que tienen poder en términos de acumulación de riquezas y de capacidad de consumo. Entonces, la pregunta aquí sería ¿Qué representaciones no existen como visibles y hacia dónde podrían moverse las nuevas generaciones?

Si la interactividad está en condiciones de habilitar una respuesta nueva y diversa respecto de la intención de la producción, ¿qué espacios de autonomía para nuevos sentidos abriremos?

Cuando pensamos desde lo público habilitar espacios de respuesta que dialoguen y entonces modifiquen el punto de partida se ponen en juego las relaciones de saber poder adultos-chicxs, instituciones-modernas e infancia-moderna. El mercado habilita estos espacios para que las nuevas generaciones tengan autonomía y decisión sobre sus consumos. En la modernidad, el estado actuó como ordenador y disciplinador de una identidad nacional para la construcción de un ciudadano y un trabajador. La infancia concebida en la modernidad era un estadio que aún debía pasar por algunos pasos para llegar a la etapa adulta. Hoy las nuevas generaciones pueden en los espacios virtuales tomar sus propias decisiones sobre todo para el consumo y se alfabetizan antes de la escolaridad con lenguajes hipermediales. Entonces, aquí la pregunta es: ¿cuál sería el nuevo rol de los adultos en momentos de autonomía de la infancia dentro de las pantallas? Y la otra, si hubiera estado, ¿cómo perder poder ordenador si habilitamos el diálogo con las nuevas generaciones? ¿Para qué? ¿Qué lugar podríamos habilitar para la toma de decisiones, y cuáles serían?

Si los chicxs pueden transformarse en protagonistas, ¿con qué poder de decisión ocurre?

Este eje se relaciona con el anterior. Si las nuevas generaciones ya son interpeladas por el mercado como protagonistas, ¿cuál sería ese lugar de protagonismo al que podríamos interpelar que no sea el de decidir su propio consumo? Aquí nuevamente se ponen en juego las relaciones de poder-saber que nos ordenaron en la modernidad. ¿Protagonistas de sus derechos? ¿De qué ciudadanía si los estados nacionales están atravesados por el capital transnacional? ¿Cuáles son los umbrales de

concesión de toma de decisiones que estaríamos dispuestos a conceder? ¿Cómo sería cuidar hoy ese protagonismo? ¿Habría que cuidar?

¿De qué modo la participación tiene sentido?

Este eje se relaciona con los modos de la participación. Poner me-gusta o seguir el régimen de la opinión o del gusto reproducen el orden establecido. En la modernidad pensábamos el poder de decisión para transformar la realidad, que no era no sólo de las ideas, ¿la realidad contemporánea sería también cambiar los entornos virtuales? ¿El *continuum* on-line-off-line? ¿La participación podría ser de cuerpos-signos sobre los ceros y unos? Aquí la pregunta contemporánea no es solo entonces, como era con la TV analógica, la de habilitar espacios para la participación, porque los chicos ya participan, sino que sería quizá interesante preguntarnos si hay escucha, si hay reconocimiento y si hay relato en esa participación. Además, si esa participación es vigilada, ¿con qué sentido llamar a la participación? ¿Para qué? ¿Dónde? ¿En qué entornos?

¿La respuesta inmediata (la velocidad) reproduce el sentido común?

Este eje se relaciona con la pregunta que se nos abre sobre la velocidad que conduce a dar respuesta en los espacios de interactividad. ¿Es respuesta o reacción automática? Esa posibilidad que habilita la interactividad de decir algo de vuelta, ¿tiene algún sentido o sólo reproduce el sentido común? Creemos que hay algo del tiempo en términos de duración que es necesario para elaborar para la complejidad que, además, requiere de interrupciones. Esas interrupciones hoy no son habilitadas por el mercado, que interpela la atención constante con hiperestimulación. Si la interrupción no va a venir dada por el ordenamiento de las instituciones modernas, ¿cómo provocarla para sostener la vida y las posibilidades de pensar la complejidad?

¿Cómo se transforma la idea de límite con la simulación virtual?

En la simulación virtual se transforma la idea de límite, origen, final, finitud y muerte. Uno puede revivir, comprar vidas, moverse como no lo podría hacer en el off line donde rige la ley de la física clásica newtoniana. Además, observamos en el campo como hemos relatado a lo largo de este texto, que el mercado instala el sentido común de que todo el posible en la nube. La pregunta que nos surge aquí es: ¿cómo se vincula esta transformación con el deseo, con el error, con el dolor, con la necesidad, con la finitud de lo que fue hasta ahora fue la condición humana? ¿Con los límites del cuerpo? ¿Con la ley?

¿Qué sentido tendrían el vacío y el deseo en la red infinita?

Pensamos que si se instala la creencia de que “todo es posible” en la red, la pregunta que nos surge es: ¿qué lugar existe para motorizar el deseo? ¿Si no hay finitud, si no hay fin, si hay todo, entonces porque nos moveríamos? ¿Tendríamos que replantear los marcos teóricos? ¿Spinoza o Heidegger? ¿Lacan o Deleuze? ¿Física newtoniana o física cuántica? ¿Simondon? Y a su vez, ¿cómo esta creencia vinculada a la red infinita influye en la noción de abundancia? ¿Cómo afecta la ansiedad? ¿Qué papel juega entonces la insatisfacción?

¿En la red infinita hay origen y sentido?

En este eje preguntamos: si existe una red infinita, ¿entonces las ideas de origen y final tienen sentido? ¿La fragmentación demanda un sentido? ¿Los grandes relatos ordenadores no son hoy estos vinculados a una red infinita que no necesita de sentido? Si la vivencia es el instante presente, si el tiempo gira al presente desvinculado de una trama que lo inserta en un pasado y proyecta a un futuro, ¿para qué el sentido? Si la red nos ofrece todos los sentidos, ¿para qué buscar sentido? ¿Qué podríamos buscar que no esté ya dado?

¿Cómo se transforma el juego y la representación con la simulación?

Este eje nos resulta clave para preguntarnos sobre lo fue neurosis y psicosis en la modernidad en relación con lo que las instituciones modernas dejaron adentro y afuera en la búsqueda de la “normalidad”. En el campo surge que las nuevas generaciones de hoy *no juegan a que son Ben Diez* sino que *creen que son Ben diez*. El jugador en la simulación no *representa* al personaje, *es* el personaje. Actúa como el personaje cuando habita la simulación para ganar en el juego. Es algo intuitivo del cuerpo: pensando como el personaje se resuelve el juego. Entonces, cuando se ponen el reloj de Ben Diez y no se transforman en los extraterrestres que van a salvar al mundo ni obtienen sus poderes, se enojan, se frustran, demandan a sus madres un sentido. No entienden. Si en la modernidad un chico se tiraba de un placar pensando que era Superman creyendo que iba a volar, las instituciones modernas hubieran diagnosticado psicosis. Hoy, entonces, ¿la psicosis es lo normal? Todos sabemos que la psicosis fue una construcción de una de las instituciones de modernidad. Además, de esta pregunta surge el tema de la vida como juego, la gamificación de la vida, la simulación que simula la vida real, lo animado, lo inanimado, lo vivo, lo inerte, lo humano, lo inhumano, lo postorgánico, los nuevos juguetes.

También dentro de este eje nos surge la pregunta sobre las relaciones entre simulación y magia en el sentido que en los espacios simulados pueden pasar cosas que en el offline podrían asemejarse a la magia, además de que el pensamiento que propone el mercado en estos entornos es mayormente mágico y no lógico-racional. Lo que sucede en espacios simulados no es realizable en la

vida y eso divierte. Las nuevas generaciones habitan esa ficción, no les cuenta un cuento. Son el personaje, la trama y las reglas del cuento. La última pregunta que sale de este eje es la pregunta por el dolor. ¿En la simulación virtual hay violencia pero no hay dolor? ¿Cómo representar las representaciones y sus referentes? ¿Cómo pensar el signo en términos de Pierce, vinculado a la indicialidad y la contigüidad en regímenes de simulación que operan por la semejanza, y aun más, creando nuevos mundos que no existen offline?

¿Es posible elaborar relatos sin interrupción?

Creemos que hacer un relato, narrar, contar, implican marcos, límites, duraciones, puntos, comas, espacios, interrupciones, combinaciones, relaciones, y que tienen poder estructurador en cuanto establecen jerarquizaciones según alguna ley o código, el escritural o cualquier otro. La pregunta aquí que nos surge es: ¿cuáles son los otros estructurantes hoy? ¿Qué estaría uniendo la fragmentación? ¿Qué historia se cuenta? En la modernidad hacía falta un relato *Otro* que explicara el origen. En la red infinita no-lineal, hipertextual, ¿hace falta una explicación del sin sentido en la fragmentación de la red? ¿Quién se pregunta por el sentido? ¿Quién necesita esto? Si se establece la creencia de lo infinito, de que todo es posible en la red digital, ¿para qué un relato que explique el origen o el fin? ¿Para qué un relato que explique? ¿O qué debería narrar un relato en este momento histórico? ¿Existe un cuerpo sin interrupción? ¿Es posible el relato en el *continuum* de la red infinita? ¿Cómo son estos nuevos relatos? ¿Qué nuevos procesos de subjetivación producen?

¿Qué sentido tiene el relato en la conformación subjetiva?

Tal como desarrollamos a lo largo de esta tesis, las narrativas son constitutivas de los procesos de subjetivación. En la modernidad la escritura y su código posibilitaron un hilo conductor, que era lo común que hacía posible una historia compartida, conflictiva y de mutuos reconocimientos. ¿Qué historia se cuenta hoy? En tiempos de multiplicidad de singularidades posibles y considerando que el sentido se construye en el reconocimiento, si hay miles de sentidos posibles, es decir, miles de subjetividades posibles, ¿entonces cómo se arma el lazo? ¿Cómo operan el otro y el sí mismo en el relato? ¿Cómo sería un ser en común en estos nuevos tiempos que no sea lo común del consumo?

¿Cómo se relacionan memoria, identidad y tiempo presente?

Observamos hoy que los acontecimientos no transcurren en sentido lineal, secuencial, sino que existen en simultáneo. En realidad, la modernidad los narró en sentido lineal creando una

memoria a través del relato histórico. Pero hoy, ¿cuál es el tiempo pasado? ¿Cuáles son los sentidos previos? ¿Cuáles son los recuerdos? ¿Cuáles son los olvidos? En la conciencia del presente, ¿hay construcción del pasado y del futuro desde el presente? ¿Para que haya memoria tiene que haber durabilidad de la identidad? ¿Cuál es la temporalidad contemporánea de la memoria? ¿Cuál sería el sentido de la memoria hoy? ¿Cómo son los procesos de construcción de la memoria a través de los algoritmos? ¿Cuál es la trama donde insertar una vivencia para que se transforme en experiencia?

¿Cómo se vinculan relato, interrupción y poder hoy?

En este eje nos preguntamos por los modos del relato hoy. ¿Cuáles ordenan? ¿Qué los liga? En términos de horizontes de interpelación para la resignificación como modos de resistencia, nos preguntamos: ¿la resignificación es una respuesta política articulada? Si pensamos en la noción de poder, ¿qué deja afuera el poder hoy? ¿Qué incluye? ¿Qué sería adentro o afuera de la red infinita? ¿Dónde está la entrada en la onda cuadrada, dónde queda, qué se hace con eso? ¿Cómo se vinculan relato, interrupción y amorosidad?

¿Es posible el cuerpo sin interrupción?

Si pensamos nuestra condición de cuerpo finito que necesita para durar del movimiento y del reposo, es decir la interrupción, y si el mercado demanda una subjetividad sin interrupción, nos preguntamos: ¿hace falta un cuerpo? ¿Qué puede un cuerpo? ¿Para qué un cuerpo? ¿Hay nuevos modos de ser cuerpo? ¿Hay nuevos modos de encarnar? ¿Cómo son esos modos?

Cuerpo y automatismos, ¿reacción o respuesta?

Este eje se deriva del anterior. A la pregunta de si hace falta el cuerpo, respondemos que la necesidad es la de los automatismos en la producción, y lo que se promueve no es la respuesta sino la reacción. ¿Nuestros procesos de subjetivación van hacia los automatismos? En el campo observamos que en lo videojuegos (hardware, software, interfaces, trama, personajes) las nuevas generaciones “dejan el cuerpo, dejan el yo” y “se les pasa el tiempo”. ¿La libertad estuvo relacionada con la necesidad de liberarse de las necesidades del cuerpo? ¿Los automatismos nos liberan de la labor? ¿Sólo queda la energía para el consumo simbólico? ¿Hay consumo sin dolor, sin esfuerzo? ¿La velocidad degrada la vida? ¿Desgasta las energías?

Cuerpo, dolor, violencia: ¿sentido común hegemónico?

En el trabajo de campo observamos que en los videojuegos la violencia se vivencia y habita sin dolor a través de las identidades-avatars. Estas consolidan un sentido común en las nuevas infancias, vinculado a que “es divertido jugar a la guerra”, con los componentes de criminalización y militarización. ¿Esto condiciona en lo offline la confianza en los otros? ¿La inseguridad? ¿La violencia? ¿La canaliza o la potencia? ¿Qué sentido tiene en este momento histórico alfabetizar para una guerra a distancia? ¿Cómo se relaciona este sentido común que disputa la hegemonía con los contextos actuales?

¿Sujeto crítico o la pérdida del sentido común?

Cuando reflexionamos sobre la transformación histórica que nosotros mismos transitamos, nos preguntamos: ¿qué es sentido común? Si estamos en plena transformación histórica del sentido común, ¿quién puede explicar nuestro contexto? Entonces, ¿qué vamos a desnaturalizar? Cuando observamos en la red los textos descontextualizados, esos discursos que las nuevas generaciones encuentran en el espacio virtual en todo tipo de contextos, ¿vamos a interpelar a un sujeto crítico? ¿De qué contexto? Cuando queremos poner en contexto nos encontramos con la idea de contexto transformada, ¿entonces podemos “poner en contexto”?

¿Sujeto activo respecto de qué pasividad?

¿Qué pasividad existe hoy? Si las nuevas generaciones están hiperestimuladas, por los consumos interactivos a dar respuestas constantes interpeladas por el mercado. La ritalina (clorhidrato de metilfenidato) contemporánea justamente lo que hace es “combatir el ADD”, la atención dispersa, que es una de las nuevas formas de control al aire libre, es decir: lo soluciona dopándolos. En todo caso nos parece más interesante pensar qué sentido tiene la actividad en nuestros tiempos y trabajar desde la praxis sobre eso. ¿Hacen falta drogas legales e ilegales para generar la interrupción y el descanso?

¿Sujeto creativo y lo predeterminado del soft en los espacios públicos y privados?

¿Las predeterminaciones del *soft* habilitan la creación sobre lo predeterminado? Entonces, ¿qué lugar existe para lo nuevo? ¿Y para lo nuevo articulado? ¿Qué significa la interpelación del mercado a la creatividad de las nuevas generaciones en espacios públicos que son privados? ¿Podemos pensar los nuevos condicionamientos para la invención? ¿Cómo podría devenir lo nuevo en plataformas predeterminados? ¿Podemos trabajar entornos que tengan otras predeterminaciones que sean contra hegemónicas? ¿Qué lugares hay hoy para las resistencias?

¿Praxis crítica?

Cuando nos referimos a praxis crítica, ¿lo hacemos sobre qué real? Si pensamos en los “espacios virtuales de excepción” que son “privados y públicos”, como venimos desarrollando en la tesis, ¿cómo cambia eso lo real? ¿Hay hiperrealidad, una realidad sobre otra? ¿Capas de realidades? ¿Cómo se vinculan lo virtual y lo presencial? ¿Cómo podemos desarrollar esta idea de *continuum* on-line-off-line en términos de praxis crítica? ¿Podemos pensar en resistencias actuales de los movimientos sociales, de la autogestión, de las ciudadanías en escena, del ciberactivismo, sin una articulación política con los programadores del *hard* y del *soft*? ¿La praxis crítica es hoy transformar la realidad o crear nuevos sentidos?

Instancias de producción, circulación, recepción, reconocimiento ¿en tiempo real?

Este eje está relacionado con las concepciones de la comunicación que tuvimos en la modernidad desde la que pensamos la TV analógica moderna. Por un lado, incluimos la noción de reconocimiento para poder escuchar esos nuevos sentidos que otorgan las nuevas generaciones a sus prácticas en contextos situados. Pero cuando indagamos en la instancia de recepción y la intertextualidad también encontramos la hipertextualidad. ¿Son prácticas cruzadas virtuales? ¿Qué distancia hay entre producción y recepción en tiempo real? ¿Cómo es ese reconocimiento en tiempo real? ¿La cultura es hoy un campo de lucha por los significados instantáneos? ¿Cuál es la temporalidad de la cultura? ¿Cómo comprendemos la comunicación social hoy? ¿Hay dos, hay tres o hay sólo uno en tiempo real en constante transformación? ¿Es decir no hay?

¿Democratización versus control al aire libre?

En este eje pensamos de un lado el Derecho a la Comunicación para hacer visible la propia voz, que junto con la Ley de Servicios y Comunicación Audiovisual habilita nuevos espacios para la voz de los otros o de los excluidos. Del otro, la Sociedad Global de la Información que implementa un sistema de vigilancia de esa voz puesta en circulación en los entornos digitales, junto con la Ley Argentina Digital, y ahora en la Ley de Convergencia Digital del Enacom. Observamos el desplazamiento o funcionamiento en paralelo de la sociedad de la vigilancia y disciplina y la sociedad de la vigilancia y control al aire libre. Aquí nos preguntamos: ¿qué sentido tienen los significantes “transparencia”, “inclusión digital”, “acceso a la información”, “internet libre y gratuita”, “democratización”, si vamos hacia un mundo habitado en la onda cuadrada de dividuales, metadatos, IP, *cookies*, geolocalización, spyware, webcams, drones, cámaras de vigilancia y más?

¿Invisibilización-visibility de la violencia, el poder y la sexualidad en la red?

La escuela y otras instituciones de la modernidad invisibilizaron los temas asociados al exceso y uso de los placeres, constituyendo la sexualidad en la modernidad: discursos que fueron ordenadores de nuestra libido y la orientaron hacia el trabajo y la reproducción de la fuerza de trabajo a través de la familia. Así lograron que fuera de las instituciones de encierro habitara una “vida normal”. En las redes, el uso de los placeres no es invisibilizado, es más, el exceso está visible. La pornografía, sobre todo, pone el énfasis en la fuerza del hombre y refuerza las jerarquías patriarcales. Sin embargo, las nuevas generaciones conviven y habitan con el mundo adulto de una manera que la infancia moderna no tuvo acceso. Lo mismo pasa con el poder y la violencia. Tres temas invisibilizados para las infancias modernas, hoy son accesibles para las nuevas generaciones. Aquí sólo tenemos una pregunta: ¿qué sentido tuvo esa invisibilización en la modernidad y por qué ahora es visible para ellos? Esta pregunta se inspira en otra pregunta que hizo Graciela Frigerio en un congreso: ¿de qué les han servido a lo largo de la historia los niños a los adultos?

¿Nuevas generaciones hacedoras de ceros y unos y trabajo?

Este eje se relaciona con las transformaciones en el trabajo contemporáneo. En el campo sale que “los niños juegan para aprender a manejarse en un mundo que los espera en pantalla”. Si pensamos en el trabajo cognitivo actual, en el nuevo cognitariado, la precariedad laboral y el emprendedorismo, ¿vamos a formar hacia qué trabajo? ¿Qué cuidados sobre ese trabajo? Si pensamos en los automatismos, ¿qué capacidades para el trabajo? ¿Habrà trabajo?

Comentario [HOME40]: CP:
Inmersión al Silicon Valley
Ritornelo 11
<http://bit.ly/2jdYeh7>

cd

¿Identidad y simulación virtual?

Pensar la identidad y los procesos de subjetivación hoy está relacionado con todo lo que desarrollamos en esta tesis. Juegos de roles, avatares, identidades múltiples y móviles, nuevas temporalidades, nuevas espacialidades, otras duraciones, ampliación de las potencialidades a través de las tecnologías, conexión, desconexión, disociación, escisión, interrupción, nuevas narrativas, celebridades, usuarios, coautores, prosumidores, remixar, reversionar, cooperar, competir, ganar, matar. Sin embargo, la pregunta es por las identidades dobles, por lo dual. ¿Cómo trabajar desde el campo Comunicación/Educación con las nuevas formas de violencia simbólica que generan el mercado y el estado cuando se apropian a través de los algoritmos de nuestros datos, y nos crean nuevas identidades sobre las que no tenemos control?

¿Lo público, lo privado, lo colaborativo? ¿Lo común?

Surge en el campo desplazamientos de lo común, lo íntimo, lo profundo, lo oculto, lo visible, lo privado, lo público, el secreto. Conviven en simultáneo las creaciones colaborativas, la propiedad intelectual, la intención del individuo, las autorías colectivas, la cultura de la habitación, los espacios privado-públicos y públicos. privados, lazos en el *continuum* on-line-off-line, participación, hackers, micropolíticas, macropolíticas, comunidades alternativas, *creative commons*, *soft* y *hard* abierto, autoría distribuida, desarrolladores, jugadores, y lo inesperado que surge en la interacción. ¿Algo en la obra le pertenece al desarrollador? Observamos cambios en las relaciones de poder. Nos interesa pensar en este eje qué lugar tienen las instituciones del estado en este contexto, y si es posible trabajar desde lo público con creaciones colaborativas.

¿Sociabilidad no universal?

Pensamos en este eje algo que podríamos llamar la sociabilidad no universal contemporánea. Eso común se arma en roles de a pares. ¿Interviene la lógica de la competencia, la lógica de las alianzas, la lógica de la amistad, la lógica de la confianza? Hay tribus, hay comunidades, hay redes, con objetivos cortos, con reglas del momento, acotadas a una situación. Reglas sujetas a tiempo y espacio que se acuerdan en entre pares y luego se disuelven. Nos preguntamos cómo se transforma lo universal y lo particular de la modernidad, y cuáles son las nuevas temporalidades de los lazos sociales. O bien, ¿qué liga en qué temporalidad? También nos interrogamos por la escucha. ¿Para que haya acontecimiento tiene que haber reconocimiento?

La exploración, la inmersión, las estrategias, la experimentación, el ensayo y el error, ¿destituyen la argumentación lógico-racional?

Este eje se vincula con las nuevas formas de producción del conocimiento. Representan nuevas formas de alfabetización ¿Cómo cambian estas nuevas formas de poder saber las relaciones de fuerza chicos adultos, escuela mercado, estudiantes docentes, los procesos de subjetivación en general, los modos de vida, los rituales, las rutinas, el tiempo y el espacio? ¿Dónde sería importante incluir al adulto en la inmersión en los “espacios virtuales de excepción”, y por qué?

¿Imagen, poder y nuevos géneros discursivos

Los lenguajes escriturales en la modernidad hicieron posible una jerarquización lineal lógico racional. La actual numeralización, la binarización, la digitalización, la abstracción hacen posibles nuevas narrativas hipermediales no lineales básicamente icónicas, audiovisuales y sonoras que tienen la potencialidad de narrar pero de otra manera. El montaje, el collage, el remix dan cuenta de nuevas formas de contar y de imaginar primordialmente en ambientes simulados. Nos preguntamos

entonces: ¿Cuál es el estatus actual de la Imagen inicial? ¿Cómo modifica esta iconicidad los efectos de verdad?

¿El argumento de lo divertido reproduce o representa lo emergente?

Observamos que los discursos interpeladores del mercado apuntan al imperativo de placer. Cualquier cosa que no sea divertido no tiene sentido hacerlo y se establece en el sentido común en la infancia una dualidad de lo divertido versus lo aburrido. Sin embargo, al mismo tiempo las nuevas narrativas de retórica del fan también dan cuenta de las resignificaciones posibles emergentes a través del remix, ¿Divertir es dar nuevas versiones? ¿Podríamos buscar en las variaciones creativas lo emergente?

En tiempos de revolución digital y reordenamiento de las relaciones de poder, ¿podemos seguir interpelando a la “infancia”?

¿Al servicio de qué fantasmas de los adultos se hacen los niños?, se preguntaba Graciela Frigerio en el Congreso Juegos y Juguetes en el año 2010. En este caso no cambiamos la pregunta. Seguimos con la misma.

Comentario [HOME41]: CP: Kiriku y la cruz
<http://bit.ly/2iztSk5>

CAPÍTULO 6 HACIA DÓNDE O LA VIDA COMO OBRA DE ARTE

Comentario [HOME42]: CP: Muerte
<http://bit.ly/2j1xtbQ>

Comentario [HOME43]: CP: Horizontes cambiados
<http://bit.ly/2izqyWi>

6.1. Superconductores sin coeficiente de rozamiento

Ya estamos en el Capítulo 6, es decir, nos pasamos del final lineal que era en el **Capítulo 5**. Deseamos que hayan podido disfrutar de la lectura hasta acá. Ahora, seguimos de forma no lineal. Nos desviamos. Nos tomamos aquí un tiempo para pensar en voz alta sin los requerimientos del *logos* la academia tradicional. Vamos a contar desde *el bricoleur*. Dice Diego Sztuwart: “Bricoleur es eso que actúa y conoce según una lógica de lo sensible, es decir, a aquél que es capaz de captar relaciones de modo directo en lo sensible mismo. Esto supone que lo sensible no puede ser concebido como materia indiferenciada y abstracta, sino como una dimensión de lo real, como un conjunto de signos entre la materia y la forma, entre la imagen y el concepto. La lógica del bricoleur

Comentario [HOME44]: CP: Sobre Paul Virilio, coeficiente de rozamiento
<http://bit.ly/2j1vVhI>

Comentario [HOME45]: CP: Los deseos en las ciencias sociales y la filosofía <http://bit.ly/2jht70U>

se basa en el “placer de la mente humana en encontrar en lo sensible relaciones entre signos, en vistas a crear disposiciones nuevas, nuevos agenciamientos. La materia sensible con la que trata el bricoleur es una naturaleza activa que emite signos, (trozos de madera, fragmentos de hierro, alambres, chapas, papel, circuitos, cables, cartón, vidrio), pero no de la cultura humana como conjunto de significaciones, sino que su trabajo consiste en articular sus residuos”. (Sztulwark D. , 2015)

Nos ponemos los cascos para poder respirar entre ceros y unos y nos tiramos de cabeza a la nube.

Sacamos de wikipedia esto: “Se denomina superconductividad a la capacidad intrínseca que poseen ciertos materiales para conducir corriente eléctrica sin resistencia ni pérdida de energía en determinadas condiciones. La resistividad eléctrica de un conductor metálico disminuye gradualmente a medida que la temperatura se reduce. Sin embargo, en los conductores ordinarios, como el cobre y la plata, las impurezas y otros defectos producen un valor límite. Incluso cerca de cero absoluto una muestra de cobre muestra una resistencia no nula. La resistencia de un superconductor, en cambio, desciende bruscamente a cero cuando el material se enfría por debajo de su temperatura crítica. Una corriente eléctrica que fluye en una espiral de cable superconductor puede persistir indefinidamente sin fuente de alimentación. Al igual que el ferromagnetismo y las líneas espectrales atómicas, la superconductividad es un fenómeno de la mecánica cuántica. La propiedad más sobresaliente de los superconductores es la ausencia de resistencia”.

Paramos aquí, recortamos y sacamos de la heladera un Yogurísimo “*que le dice no a la pachorra*”

Por otro lado, recortamos y pegamos esto de la última Times: “Las nuevas investigaciones de IT orientan sus búsquedas en dos desarrollos, computación cuántica y superconductores”. El copete que recortamos dice que esto ya está funcionando pero a temperaturas bajo cero donde nosotros, los aún cuerpos orgánicos, no podríamos sobrevivir. Sin embargo, el horizonte de las telcos y las recientes investigaciones de la ciencia contemporánea es ese. Esto significa, en principio, que en no mucho tiempo existiría la posibilidad que habitemos superconductores. Y que toda esta discusión planteada hasta aquí sobre espectro electromagnético desaparezca para continuar en movimiento con alguna trayectoria que aún no conocemos sin resistencia alguna. Pensamos entonces que si este fuera el horizonte y, considerando lo que entendimos por relaciones de poder y de fuerza hasta ahora,

cuerpos afectando otros cuerpos, en poco tiempo vamos a tener que repensar la misma noción de poder.

Y agarramos de Wikipedia esto último: “Los superconductores de tipo II, son superconductores imperfectos, en el sentido en que el campo realmente penetra a través de pequeñas canalizaciones denominadas vórtices de Abrikosov, o fluxones. Se forman cuando el campo magnético incide sobre la superficie del superconductor creando una pequeña región no superconductora, en torno a la cual circula una pequeña corriente eléctrica, siendo ésta la que da lugar al fluxón. También se conocen, cuando se refieren a este campo de la física, como vórtices de Abrikosov”.

Paramos aquí , buscamos un físico, presionamos fuerte sobre el icono mic del wasap de Clovis Wotzasek, profesor de Física teórica la UFJR en Rio de Janeiro, y hablamos con él, ahora le ponemos Zukaritas al yogurísimo y comemos más.

*“El espectro electromagnético es energía,
la energía se puede medir,
se pueden establecer cálculos
hasta ahora dicen que sobre la información no se puede”*

*“La información dicen organiza el caos
el caos es la entropía que tiene como tendencia la naturaleza,
le gusta el desorden”*

*“El algoritmo es lento
la exponencial crece rápido
lo opuesto al exponencial es el algoritmo”*

*“La naturaleza molar de la física clásica funciona por el principio de la mínima energía
a la naturaleza no le gusta de gastar mucha energía
gasta lo mínimo posible, de todas las posibilidades elige esa
cada suceso cuenta un poco de energía*

*la naturaleza escoge aquello que exige menos,
el camino donde gasta menos energía
la luz hace eso también”*

*“En el mundo de lo molecular o lo micro la físico cuántica no elige una opción,
elige todas las posibles
todas son posibles
la naturaleza a nivel molecular elige todos los caminos posibles”*

Paramos aquí, recortamos y tomamos Nesquick nutri-active B

*"La termodinámica es el calor de un cuerpo hacia otro,
el calor no está en un lugar;
nunca es un valor fijo,
se transfiere de un cuerpo a otro,
es una forma de energía pero diferente de las otras,
no se puede guardar;
siempre esta pasando,
se traslada”*

*"Newton estudió la física clásica de un cuerpo,
la termodinámica estudia el calor en muchos cuerpos,
por ejemplo la mecánica de billones de cuerpos,
ahí no se pueden hacer cuentas,
no se puede calcular un cantidad,
por eso se lo mide por promedios de temperatura,
que no es fija"*

"Lo mismo pasa con la presión y el volumen”

Paramos aquí, recortamos y tomamos otro Nesquick para ir más “quick”

“La naturaleza tiende hacia la mayor entropía si no intermediamos,

*es decir, cuando sucede solo sin nosotros, (?¿ difícil de pensar esto para la comunicación)
los movimientos naturales buscan maximizar la información,
cuanta mayor entropía mayor incertidumbre,
la información organiza,
cuando más desorganizado, más incertidumbre,
con la información ese caos es algo es más organizado,
se algo más sobre eso que sucede,*

Entonces hay un relación entre información, entropía y conocimiento”

Comentario [HOME46]: CP: Para poder jugar <http://bit.ly/2jpnhwU>

Paramos aquí, recortamos, pegamos y comemos galletitas Rocklets “porque la masa tiene rocklets”

*“El líquido es más organizado que el gas
porque ocupa menos volumen
tenemos más información”*

Paramos aquí pero no hacemos nada

*“La información es transmisión también (hay dos aspectos de la información ojo),
que pasa de aquí para allá,
como el calor,
la otra es la información de la energía,
de un cuerpo estático,
que puede atribuirse a números,
aumenta o disminuye,
el calor es en realidad,
energía en transición,
como puede ser también la información”*

Paramos aquí, desenroscamos la tapa de la plasticola y comemos con el dedo un poco de Protein Nestlé que dejó el bebé

“Los superconductores y otrxs “supers” como superfluidos son sistemas cuánticos “grandes”, solo existen a temperaturas muy bajas próximas al cero absoluto o unos 270 grados bajos cero, un objeto cuántico como un electrón o un fotón pueden ser caracterizados por 2 números, digamos tamaño y orientación, eso es semejante a pensar la velocidad de un auto por ejemplo, pero decir el valor de la velocidad no es suficiente, también hay que decir por donde y hacia dónde va, es decir, la dirección de la trayectoria”

“Si estuviéramos en un ambiente caliente, entonces las orientaciones y tamaños de los objetos cuánticos son muy locos, cada uno va por su lado”

Paramos aquí y tomamos más leche Cerelact Nestlé que no le gusto al bebé

“Pero si enfriáramos el ambiente, ellos irían más lentos, y comenzarían a acoplarse, eventualmente dos objetos, pasarían a moverse con la misma orientación, y si bajaríamos aún más la temperatura, podríamos tener 3 o 4 objetos acoplados, si bajásemos mucho más, entonces todos ellos pasarían a ser uno, como envolvería todos esos elementos, entonces el tamaño sería grande, pero con propiedades cuánticas, esos objetos existirían solo en un lugar frío, en un mundo congelado, sobreviviríamos en un tejido social homogéneo”

Comentario [HOME47]: Cp:
Inmersión al Silicon Valley
Ritornelo 11 y Ritornelo final
<http://bit.ly/2kbHPcQ>
<http://bit.ly/2jdYeh7>

Paramos aquí y se nos ocurre agarrar desesperadamente “Lo Frío y lo Cruel” de Deleuze y Guattari y recortamos este párrafo que se nos queda pegado en los dedos, por la plasticola y por la leche Cerelat:

“Se diría que el frío reprime la sensualidad pagana así como mantiene a distancia la sensualidad sádica. Hay denegación de la sensualidad, que ya no existe como tal; por eso Masoch anuncia el nacimiento de un nuevo hombre «sin amor sexual». El frío masoquista es un punto de congelación, de transmutación (dialéctica). Divina latencia que corresponde a la catástrofe glaciaria. Lo que subsiste bajo el frío es un sentimentalismo suprasensual, rodeado de hielo y protegido por las pieles; y este sentimentalismo a su vez irradia a través del hielo como el principio de un orden generador, como una cólera, una crueldad específicas. De ahí esa trinidad de frialdad, sentimentalismo y crueldad. El frío es a un tiempo medio protector y médium, capullo y vehículo”. (Deleuze, 1966)

Paramos aquí, abrimos la compu, entramos a Youtube y buscamos mientras comemos Nestun con Zinc, Calcio y Hierro. Abrimos el navegador Chrome, tipeamos Google, tipeamos “frío Frozen” y damos un salto cuántico.

Libre soy (Libertad sin vuelta atrás)

Comentario [HOME48]: CP:
Estado libre de Karmateet
<http://bit.ly/2iEFFRD>

Frío Frío Frío

¡Que calor!

Frozen una aventura congelante

Voy a los trabajos de campo que hicimos en el Instituto de formación docente del 39 mientras me como una cuchara de leche condensada Nutricia. Abro el PDF y busco Frozen. Leo: Libre soy – Frozen, “los fragmentos que resaltamos son los que se saben de memoria”). (Duarte Micaela, 2015)

*La nieve pinta la montaña hoy
no hay huellas que seguir.
En la soledad un reino y la reina viva en mí
El viento ruge y hay tormenta en mi interior
una tempestad que de mí salió*

Lo que hay en ti no debes ver
buena chica tu siempre debes ser.
No has de abrir tu corazón
Pues ya se abrió

Libre soy, libre soy
no puedo ocultarlo más
Libre soy, libre soy
libertad sin vuelta atrás.

¿Qué más da? No me importa ya
Gran tormenta habrá
El frío es parte también de mí
Mirando a la distancia, pequeño todo es
y los miedos que me ataban, muy lejos los dejé.
Voy a probar que puedo hacer sin limitar mi proceder
Ni mal, ni bien, ni obedecer jamás

Libre soy, libre soy
el viento me abrazará
Libre soy, libre soy
no me verán llorar.

Firme así, me quedo aquí
gran tormenta habrá.
Por viento y tierra mi poder florecerá
Mi alma congelada en fragmentos romperá
Ideas nuevas pronto cristalizaré
No volveré jamás, no queda nada atrás
Libre soy, libre soy
surgiré como el despertar

Libre soy, libre soy
se fue la chica ideal.
Firme así, a la luz del sol
Gran tormenta habrá
El frío es parte también de mí.

Por viento y tierra mi poder florecerá
Mi alma congelada en fragmentos romperá
Ideas nuevas pronto cristalizaré
No volveré jamás, no queda nada atrás

Libre soy, libre soy
surgiré como el despertar
Libre soy, libre soy
se fue la chica ideal.
Firme así, a la luz del sol
Gran tormenta habrá
El frío es parte también de mí.

Me levanto de la compu y me desplazo hacia mi biblioteca. Busco el libro “Ciudad Juárez” de Rita Segato, releo pedagogía da la crueldad como forma contemporánea de construcción de poder de mando. Voy a la web. Leo una entrevista mientras “Cambio a Frigor sin parar”: “No es que el ojo del público sea cruel y rapiñador, sino que se lo enseña a despojar, a rapiñar, a usar los cuerpos hasta que queden solo restos; es una pedagogía porque ese público está siendo enseñado. Una de las

consecuencias de esa pedagogía de la crueldad es la pérdida de la empatía de la gente. El público es enseñado a no tener empatía con la víctima. A mí me gusta la idea de la pedagogía de la traición, que Hanna Arendt usa en referencia al nazismo y su influencia en el surgimiento del totalitarismo. Me interesa pensar en una pedagogía y de cómo se la enseña a la gente a tener cierto tipo de sensibilidad o de insensibilidad”. (Delmas, 2016)

Sigo leyendo: “Me parece que estamos en una fase del capitalismo al que le interesa tener sujetos no sensibles, sin empatía. Y esta etapa, donde el enriquecimiento y la acumulación se dan por despojo, donde el mercado es global; en esta abolición de lo local, que es la abolición de las relaciones interpersonales, de la propia empatía; es necesario entrenar a los sujetos para esa distancia, para esa crueldad, para la no identificación de la posición del otro y la no relacionalidad. Esa pedagogía de la crueldad es funcional a esta fase del capital”. (Delmas, 2016)

Leo más en la web [y me caen lágrimas de los ojos por el brillo de la pantalla pero me como una Sonrisa con Nutrileche de Bagley](http://bit.ly/2jhz8uu): “La pedagogía de la crueldad se da en el cuerpo de la mujer y de los niños por excelencia, porque ahí la crueldad se separa de lo instrumental. Si tenés la guerra y el soldado de la corporación armada que se va a enfrentar a su antagonista de otra corporación armada, es una cosa. Ahora, en la violencia, la tortura, el asesinato a aquellos sujetos de la sociedad que no son su antagonista bélico, como las mujeres y los niños, la crueldad se separa de la instrumentalidad. La finalidad no es eliminar a tu antagonista bélico, al soldado; es la crueldad por la crueldad misma.”
(Delmas, 2016)

Comentario [HOME49]: CP: Cartas abiertas a la tristeza
<http://bit.ly/2jhz8uu>

Nuevamente googleo, busco otra entrevista y abro un Chocolate Fort Air de Arcor: “Ese mecanismo operaría en una guerra difusa, de actores paraestatales, que persiguen el ejercicio del control social, que se extiende desde México, América Central, Colombia, hacia al Sur, según la autora. No son crímenes que puedan estar referidos a la interpersonalidad, no se perpetran como respuesta a un deseo, sino para formar parte de una organización mafiosa. Son crímenes bélicos cuyo escenario es público; crímenes expresivos de mafias que dialogan entre sí...[Tengo la propuesta de entender siempre la violencia como expresiva](http://bit.ly/2kbEhqR). En este caso, la violencia nos está hablando de presiones que se originan en el espacio público, en el mundo del trabajo, en la presión productivista, en la exigencia competitiva, en esa intemperie y desprotección de la vida hoy, en ese riesgo de la sobrevivencia que nos afecta a absolutamente todos los que vivimos de nuestro trabajo, y acaba interfiriendo y lesionando el espacio de la intimidad porque atraviesa y alcanza las relaciones

Comentario [HOME50]: CP: El día que la horda mató a todos los padres y también a las madres
<http://bit.ly/2kbEhqR>

afectivas, y finalmente hay una captura del espacio de la intimidad y de los sentimientos por el modo de explotación al que estamos sujetos.. La violencia íntima en el espacio público.” (Gago, 2015)

Prendo la Play, me pongo los auriculares y apago la luz. Juego a Five Night al Freddy, como un Rocklets tras otro.

“Es un video-juego de terror. El objetivo del jugador es tratar de sobrevivir a la noche en la Pizzería de Freddy Fazbear y evitar ser atrapado por uno de los animatrónicos. Si bien es un juego que utiliza recursos de terror el objetivo del personaje principal es no ser atrapado. Sin embargo, son los jugadores que tienen otro objetivo, sobrevivir a la historia de terror propuesta por el juego y mantener a salvo a su personaje de los animatrónicos. El jugador se sienta en una oficina y monitorea las cámaras de seguridad, colocadas en todo el restaurante para observar las mascotas animatrónicas, es el jugador el que por medio de esta cámara siente poseer todo el control sobre el juego. Tiene una cantidad limitada de energía, que es consumida al ver las cámaras, encender las luces de los pasillos, y cerrar las puertas de cada lado. Si bien la energía que se va gastando es al usar las cámaras, el jugador se encuentra todo el tiempo sentado desde su oficina de seguridad. La constante sensación de terror y suspenso por la aparición de los distintos personajes sí crea un desgaste de energía en quien lo juega ya que se encuentra tensionado física como emocionalmente. El jugador debe usar las cámaras para ver a los animatrónicos, y en caso de no encontrarlos, encender las luces de los pasillos para comprobar si están en las puertas. Si el jugador no lo hace, será asesinado” (DEMICHELI, María Eugenia, DEMIRDJIAN, Paola, GORBATO, Valeria., 2015)

Busco en los trabajos de campo de los estudiantes del 39 Five Night al Freddy mientras me tomo una luche Vive Soy, leo que los chicxs dicen: “Una persona de morado se vestía con el traje de Freddy: el oso, y llevaba a 5 niños a “*Partes y servicios*” a un cuarto donde están los repuestos de los animatrónicos. Después mientras tenía una torta en la mano, la tiró al piso, se sacó la máscara, agarró un cuchillo y los mató a todos”. (DEMICHELI, María Eugenia, DEMIRDJIAN, Paola, GORBATO, Valeria., 2015)

“Apareció una marioneta que se llama THE PUPPET (la marioneta) que les puso las máscaras a los niños asesinados y se resucitaron primero 4 animatrónicos y el último que estaba tirado muerto en la mesa, los animatrónicos lo llevaron al sótano donde estaba el traje dorado de Freddy y lo resucitaron. Entonces a la noche, si están las almas de los niños en los trajes vienen a

buscarte y matarte” (DEMICHELI, María Eugenia, DEMIRDJIAN, Paola, GORBATO, Valeria., 2015)

Dicen los chicxs: “Permite ver el videojuego a los que no tienen la consola y a los que sí tiene, permite ver el juego y aprender a jugarlo. Además nos gustan los comentarios que hacen los YouTubers, las carcajadas y los sustos (gritos) que hacen mientras juegan”.

“Así se “ENTRENAN” para cuando tengan acceso al juego. Si quieres sufrir lo mismo que he sufrido yo grabando esto, te recomiendo:

a- Verlo con cascos (Auriculares)

b- Verlo a Pantalla completa y en HD

c- Verlo totalmente a oscuras” (DEMICHELI, María Eugenia, DEMIRDJIAN, Paola, GORBATO, Valeria., 2015)

Los estudiantes interpretan según lo escuchado en el campo: “En este caso los chicos elijen mayormente videos en donde se ponen en juego las emociones. Buscan el impacto por medio del terror, pero al mismo tiempo este “terror” es utilizado como una herramienta de poder ya que buscan superarlo. Tiene más poder aquel que logra superarlo, enfrentarlo, soportarlo y seguir adelante que aquel que es vencido y paralizado” (DEMICHELI, María Eugenia, DEMIRDJIAN, Paola, GORBATO, Valeria., 2015)

Comentario [HOME51]: CP:
Sinhome
<http://bit.ly/2iuIUME>

Paro de jugar exaltada, me saco los auriculares y prendo la luz. Miro por la ventana. Recuerdo la mención de David Buckingham sobre los juegos que realiza el ejército de los Estados Unidos en sus programas de entretenimiento: Ver Grand Theft Auto”, Metal Gear Solid, Return to Castle Wolfenstein, Roller Coaster Tycoon, The sims, Supercharged, Revolution (del MIT), America’s Army (para reclutamiento de las fuerzas armadas). (Buckingham, 2008). Tomo leche nido Forti Grow.

Busco a Faroki en Google, tipeo F A R O C K I, miro en la Tablet *Cómo vemos* (2005)⁷⁶ y *Serious Games III Inmersion* (2009), *Serius Games IV Sun without shadow* (2010)⁷⁷, *Parallel I*

⁷⁶Farocki, Harun, (on line) accesado 1 diciembre de 2015 disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=5qw0BHA6RQI>

⁷⁷Farocki, Harun, (on line) accesado 1 diciembre de 2015 disponible en <https://vimeo.com/25352653>.

(2012)⁷⁸, *Parallel III (2014)*⁷⁹, *Eye machin II (2002)* y *Guerra a distancia (2003)*⁸⁰. Trago en el medio de un cero y un uno. En el entre del apagado y el encendido.

Releo mi cartografía vibrátil del Silicon Vallley, Ritornelo 11, sobre la trama de [Lego en California: http://bit.ly/2jdYeh7](http://bit.ly/2jdYeh7)

Comentario [HOME52]: Cp: Lego y el mito de Sísifo, sin palabras <http://bit.ly/2kaHg2m>

Hago un full stop y como Zukaritas solascon leche Veronica CLA, “resultado de una articulación público-privada, la primera leche funcional larga vida (UAT). Se trata de un producto logrado a partir de la tecnología desarrollada por investigadores del INTA Balcarce –Buenos Aires– que, a partir de la alimentación animal en el tambo, incorpora propiedades protectoras de la función cardiovascular, antitumorales y antidiabetogénicas.

Leo en la web una url de la UIT que dice que para el 2030 van a aportar soluciones digitales a la cibernostenibilidad que proponen los objetivos de la ONU. Saltamos al hipervínculo del costado de la página. Se cayó el avión donde volaba e juez del caso Lava Jato-Odebrecht, pensamos que la pedagogía de la crueldad funciona para construir poder de mando no solo “abajo”, sino arriba” también, en la ilegalidad y en la legalidad, porque en realidad funcionan juntos. Legalidad y ilegalismos unidos por una política global de interpela a la insensibilización y, al mismo tiempo, a convertirnos en Fausto.

Me desintegro pero hago un back up de mi información, me tomo unas vacaciones en un granito de arena y le pido a un amigo que nos materialice de nuevo en un mes. Me tomo unas vacaciones cuánticas.

6.2. En el espacio cuántico de los “supers” podemos pensar en un movimiento eterno: ¿Hacia a dónde?

Pensar hacia dónde es complicado. ¿Pensamos en un posible o en todxs los posibles? Ahora estamos adentro, estamos en la microfísica molecular. Somos chiquitos. Así que vamos por todos los posibles.

⁷⁸Farocki, Harun, (on line) accesado 1 diciembre de 2015 disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=tERlscWmpSo>

⁷⁹Farocki, Harun, (on line) accesado 1 diciembre de 2015 disponible en <https://vimeo.com/74186740>

⁸⁰Farocki, Harun, (on line) accesado 1 diciembre de 2015 disponible en https://www.youtube.com/watch?v=HfZWmp_VHig

Tomamos una cita textual “el reconocimiento tiene más que ver con la telenovela, el fútbol, el rock y la cumbia, que con las instituciones políticas, la escuela o los partidos (que muchas veces no hablan al pueblo del que hablan, es decir, no trabajan para posibilitar el reconocimiento). De allí, también, que las estrategias pedagógicas deberían tener más en cuenta el contar/relatar de los sujetos (las identidades preexistentes al acto de formación), que el concientizar a los sujetos; deberían tener más relación con el reconocimiento que con el conocimiento (que muchas veces es la reproducción/imposición del reconocimiento de otras culturas, que nos han hablado, que han hablado por nosotros)” (Huergo J. , 2013)

Otra: “Tanto el abordaje de las matrices y las tradiciones residuales en la vinculación entre lo educativo, lo cultural y lo político, como la consideración de los espacios escolares en su complejidad, nos ha llevado a la necesidad de reconocer «lo educativo» en otros espacios sociales que han privilegiado los lazos antes que la institucionalidad y los contratos sociales. *Las nuevas disposiciones subjetivas y perceptivas producidas por la cultura mediáticas y tecnológica*, que posee una capacidad modeladora del conjunto de las prácticas, los saberes y las representaciones sociales. La existencia de múltiples polos educativos (muchos de los cuales no tienen como función específica educar) y, por tanto, de múltiples interpelaciones a los sujetos. Junto con el polo escolar, conviven hoy como polos educativos e interpeladores al menos el polo comunal, el mediático, el callejero, el del mercado” (Huergo J. , 2007)

Reconocer me afecta y me empuja hacia una trayectoria. Voy a toda velocidad. Ya no como yo molecular, sigo comiendo por mí el yo molar.

Tomamos otra cita textual: “La creación de posibles depende del “agotamiento” de las alternativas de la situación inicial. La figura del “agotado” no se confunde con la del “fatigado”. Este último ha abusado de su energía y carece de la potencia suficiente para asumir con un mínimo de elegancia los posibles actuales; debe entregarse al descanso, reponer sus fuerzas. El agotado, en cambio, es aquel que constata la ausencia radical de posibles. Hay una cierta decepción (una incapacidad de seguir soportando) que actúa como condición subjetiva para iniciar el proceso de ruptura, y creación de nuevos posibles. Una posibilidad de vida es siempre la expresión de un modo de existencia. “Modo de vida” quiere decir evaluación, una manera de distribuir la singularidad de los afectos (atracción, repulsión), una serie de agenciamientos concretos; una diferencia. Inventar nuevas posibilidades de vida supone, además, una nueva manera de ser afectado (y es que el encuentro, y lo involuntario, no se dan sólo en relación con “los otros”, sino también con nuestras propias mutaciones). Esta alteración (paso de umbrales) remite a lo que ya no se tolera, tanto a nivel

individual como colectivo, y habla siempre de una nueva composición del propio deseo transformación de nuestras relaciones de velocidad/lentitud, de nuevas angustias, y de una nueva serenidad. Una mutación subjetiva de este calibre no se decreta, es ya parte de lo involuntario” (Sztulwark, 2015)

El agotado y lo involuntario me afectan y me empujan hacia otra trayectoria. Sigo a toda velocidad, sigo comiendo por mí.

Tomamos otra cita textual y no ponemos la página porque el *plagio ya fue*: “Esta cuestión de los umbrales remite también a la célebre fórmula deleuziana, “la política es asunto de percepción”. El “vidente” (artista o revolucionario) es aquel que tiene, sobre un nuevo umbral de intolerabilidad, no tanto visiones del porvenir, sino de la sociedad en devenir. Lo que “ve”, bajo la envoltura del tumulto social, es la mutación afectiva, y los nuevos posibles, es decir, aquello que a partir de la mutación en curso se vuelve pensable. Las “luchas” son menos asunto de “toma de conciencia” que de “eclosión de una nueva sensibilidad”. “El vidente capta, sobre un fondo en variación, nuevas posibilidades de vida que llevar a cabo. No se trata de elaborar un plan, sino de asumir la emergencia de “un campo de posibles”, esto es: percibir la situación con su (nueva) carga de potencialidades. La actualización de estas potencialidades (virtual efectivo) demanda -esto es crucial- un acto de creación, puesto que entre campo de posibles y acto no existe continuidad conceptual alguna. Un “campo de posibles” agrupa potencialidades puras, dinanismos independientes de las coordenadas espacio-temporales. Las posibilidades de vida surgen del modo en que estas fuerzas, estos afectos, estas potencialidades tecnológicas se reparten y condensan en un determinado estado de cosas”. (Sztulwark, 2015)

El vidente me sensibiliza y me emociona llevando mi trayectoria hacia otro lugar, sigo comiendo por mí.

En un vórtice me saco del espacio molecular, vuelvo a entrar en la escena molar, No espero un mes a que mi amigo me materialice. Miro, observo. Reeleo mi tesis. Ordeno. Me ubico en un punto de vista. Cansada y agotada reposo, pero mientras reposo devienen estos hipervínculos que nos sacan de los tiempos y espacios de la tesis moderna. Todos los posibles están acá, adentro, ahora y acá, afuera, algún día, con uds y con nosotros.

Comentario [HOME53]: CP:
Rozar para resistir Vórtices
<http://bit.ly/2j1y9Oh>

Comentario [HOME54]: CP:
Sobre eso que deviene duración
<http://bit.ly/2iulUME>

Comentario [HOME55]: CP:
Sobre las luchas entre los ideales y los goces <http://bit.ly/2izeWIY>

Game over
Insert bitcoin

6.3. Y nos vamos desde algún link pero no sabemos dónde terminamos

Dice Barbero que “En La globalización imaginada”, N.García Canclini no se limita a exponer teorías sobre, o hechos de, la globalización sino que asume de frente los desafíos que pensar la globalización entraña para las ciencias sociales, empezando por la imposibilidad de pensarla como un proceso en un solo sentido. García Canclini opta por construir una pluralidad de pistas de penetración con dos figuras: la de las preguntas y la de las narrativas, la nueva forma de mapear exige cambiar de discurso y escritura. El lector se encuentra ante montones de preguntas y de relatos que des-centran la mirada del investigador hacia la de los otros, los protagonistas” “Que es lo que hace también un colectivo, reunido en Bogotá, y recogido en Pensar (en) los intersticios¹⁵, al des-atar "filosóficamente" los estudios culturales de sus ocultas fronteras y aceptar la intemperie y la diáspora como nuevos lugares desde los que pensar”. (Barbero, 2002, pág. 16)

Comentario [HOME56]: CP: Lo que está afuera de mí y no es representación
<http://bit.ly/2jRmL7G>

6.3.1 Algunas opciones de subjetivación

Comentario [HOME57]: CP: Sinthome
<http://bit.ly/2jsxzMC>

Subjetividad Diapasón Flacso Pedagogía mutante

Ser al extremo UNLP

6.3.2. Algunas opciones de nuevas praxis

Comentario [HOME58]: CP: El nosotros inconciente
<http://bit.ly/2jswZyb>

Propuesta de cuentos hiperactivos guionados

Propuesta videojuego ¿Quién es Hal Byte?

Propuesta de ilusiones ópticas interactivas

Propuesta de experiencias sensoriales interactivas

Propuesta de MOM para la escuela, comunidad multijugador para la escuela

6.3.3. Propuesta para pensar la escuela hoy

La Rabia: “Carta abierta de los chicos y chicas a los adultos y adultas”

por Mariana Speroni y Carolina Di Palma

6.3.4. Propuesta para pensar potencialidades expresivas de las tics

“La tenacidad”

Nuevos dispositivos. Transductores, sobre las nuevas potencialidad expresivas de las nuevas tecnologías.

Drive de acceso al proceso de producción

6.3.5. Inspiraciones

Flexible

(Argentina)

Liga de inventores y desinventores

(Argentina)

Lab del Juguete

(Argentina)

Wazzabi

(Argentina)

Exploratorium

(San Francisco California)

Tinkering Studio

(San Francisco California)

Comentario [HOME59]: CP:
Inmersión al Silicon Valley
Ritornelo 8
<http://bit.ly/2kBCU1B>

NFB Interactive

(Canadá)

Media Lab Prado

(Madrid España)

<https://vimeo.com/198666544>

<http://medialab-prado.es/article/global-game-jam-2017>

http://medialab-prado.es/laboratorio_del_procomun

<http://medialab-prado.es/interactivos>

<http://medialab-prado.es/visualizar>

<http://medialab-prado.es/inclusiva-net>

<http://medialab-prado.es/avlab2>

<http://medialab-prado.es/participa-lab>

<http://medialab-prado.es/mediacion-investigacion-20152016>

<http://medialab-prado.es/fablab>

<http://inteligenciacolectiva.cc/post/153993706517/ocho-iniciativas-para-la-reinventar-la-democracia>

http://medialab-prado.es/estacion_fluor

Processing

(global software abierto)

Arduino

(global hardware abierto)

Scratch MIT

(Estados Unidos)

Espectro abierto

(Argentina)

Espectro libre

(red latinoamericana)

Radios livres

(red latinoamericana)

Router Livre

(Argentina)

Bancos de tiempo

(global)

Tecnoteca de Villa Maria Cordoba

<https://www.educ.ar/sitios/educar/noticias/ver?id=127847>

(Córdoba Argentina)

Disrupting the humanities

(UK)

Red latinoamericana de estudios sobre vigilancia, tecnología y sociedad

(Red latinoamericana)

Medialab CCEBA

(Argentina España)

Pleek

(Argentina)

Algoritmos de Generación Procesual de ruidos

Calos Lab, Expo de Nuevas Tech didacticas

El juego de las células

Museo del Juguete, partículas que pasan de una pantalla a otra

Matematica divertida C7 Jam

Biopus

Museo de la imagen en movimiento

(NY USA)

Ludic

(Argentina)

Yuri

<https://itunes.apple.com/mx/app/yuri/id714789907?mt=12>

(Francia)

Reambiguación

Sobre la dualidad en los algoritmos

(Argentina)

Hangar

(Barcelona)

Critical Interface toolbox

Mundo cruel

(Uruguay)

Siluetas interactivas

Espacio Pla

(Argentina)

Game on el arte el juego

(Argentina)

Game lab MOCA Tv

Art and Speculative Futures

Manifiesto para una aproximación crítica a la interfaz

Manifiesto Cyborg

Manifiestos Incómodos, desobedientes, mutantes

(Colombia)

6.3.6. Propuestas para tratar estos temas en formación docente

Investigaciones en reconocimiento de los nuevos procesos de formación subjetiva desde la propuesta en formación docente de Jorge Huergo año 2010

<http://reconocimientyuniversvocabulary.tumblr.com/>

BIBLIOGRAFIA

Agamben. (s.f.). *Homo Sacer Estado de Excepcion*.

Agamben, G. (1995 y 2003). *Homo Sacer I, Homo Sacer II y Estado de Excepcion*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.

Agamben, G. (2003). *Hommo sacer Estado de excepción*. Buenos Aires: Adriana Hildago.

Arfuch, L. (2013). *Memoria e imagen, Exploraciones en los límites*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Arfusch, L. (2002). *El espacio biográfico. Dilemas de la subjetividad contemporánea*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Bajtín, M. (2003). *Estética de la creación verbal*. Buenos Aires: Siglo XXI.

Barbero, J. M. (1987). *De los medios a las mediaciones, comunicación, cultura, y hegemonía*. Mexico: Gustavo Gilli.

Barbero, J. M. (2002). *El oficio del cartógrafo, travesías latinoamericanas de la comunicación en la cultura*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

- Barbero, J. M. (2003). IDENTIDAD, TECNICIDAD, ALTERIDAD APUNTES PARA RE-TRAZAR EL MAPA NOCTURNO DE NUESTRAS CULTURAS. *Revista Iberoamericana*, 380.
- Barbero, J. M. (2003). *La educacion desde la comunciación*. Bogotá: Norma.
- Barbero, J. M. (2003). *La educacion desde la comunicacion*. Bogotá, Argentina: Norma.
- Barbero, J. M. (2006). Tecnicidades, identidades, alteridades: des-ubicaciones y opacidades de la comunicación en el nuevo siglo. *Dialogo de la Comunicación*, 15.
- Belisario, A., & Lara, P. (2016). Comunicación, Vigilancia e infraestructura, tecnopolíticas del espectro electromagnético. *Liinc em Revista*.
- Berardi, F. (2007). *Generacion Post alfa , Patologías e imaginarios en el semiocapitalismo*. 2014: Tinta Limón.
- Boltanski, L., & Chiapello, E. (2002). *El nuevo espíritu del capitalismo*. Madrid: Akal.
- Brabero, J. M. (s.f.). *sensorium*.
- Brizet Ramirez Cabanzo, A. (2013). Infancias, nuevos repertorios tecnológicos. *Signo y pensamiento- Infancias, NRT y formación* , 54 - 55.
- Brizet Ramirez Cabanzo, A. (2014). Una mirada a las tecnicidades mediáticas de las infancias en Bogotá – Colombia, en clave de etnografía multisituada”. (pág. 4). Bogotá.
- Buckingham, D. (2008). *Mas allá de la tecnología, aprendizaje infantil en la era de la cultura digital*. Buenos Aires: Manantial.
- Cf. Williams, R. (2000). *Marxismo y literatura*. Península.
- Cuadernillo, E. (s.f.). *Chic@s y tecnología. Usos y costumbres de niños y adolescentes en relación a las tecnologías de la Información y la Comunicación* . Buenos Aires: Educar Se y Asociación Civil Chicos.net .
- de Man, P. (1991). La autobiografía como desfiguración. *Antrophos* 29.
- Debord, G. (1967). *La sociedad del espectáculo, Biblioteca de la mirada*. Buenos Aires: La marca editora.
- Deleuze, G. (1990). Qué es un dispositivo. En *En Michel Foucault, filósofo*. Gedisa.
- Deleuze, G. (1991). Posdata de las sociedades del control. En *Conversaciones*. Buenos Aires: Pretextos.
- Deleuze, G. (2015). *La subjetivación, cursos sobre Foucault III*. Buenos Aires: Cactus.
- Deleuze, G. (2015). *Sobre el Poder, cursos sobre Foucault*. Buenos Aires: Cactus.
- Delmas, F. (2016). Entrevista a Rita Segato Revista. *Node*. Obtenido de <http://perio.unlp.edu.ar/node/4602>
- Deleuze, G. (1966). *Presentación de Sacher Masoch: Lo frío y lo cruel*. Amorrortu.
- DEMICHELI, María Eugenia, DEMIRDJIAN, Paola, GORBATO, Valeria. (2015). *Análisis en reconocimiento 9 Consumo: Youtubers Rubius y Towngameplay y Five Night Freddy's 5 a 12 años*. Vicente Lopez: ISFD 39 Catedra Cultura, Comunicación y Educación.
- Duarte Micaela, F. S. (2015). *Consumo cultural Frozen, 2 a 5 años*. Vicente Lopez: ISFD 39.
- Foucault, M. (1999). *¿Qué es un autor?* Buenos Aires: Paidós.
- Gadamer, H. G. (1993). *Verdad y método, Fundamentos de una hermenéutica filosófica*. Salamanca: Suigense.
- Gago, V. (2015). *Pedagogía de la crueldad*.
- García Canclini, N. (1995). *Consumidores y ciudadanos, Conflictos multiculturales de la globalización*. Mexico.

- Goffman, E. (1997). *La presentación de la vida cotidiana*. Buenos Aires : Amorrortu.
- González, M. d. (2005). “Educar en tiempos de cambio”. *Conferencia, Políticas de Infancia. El paisaje de la ciudadanía*,. Rosario: DITORIAL MASTER LIBROS.
- Gramsci, A. (1958). *Materialismo histórico y la filosofía de Benedetto Croce*. Buenos Aires: Ed. Lautaro.
- Guber, R. (2001). *La etnografía, método, campo y reflexividad*. Bogotá: Norma.
- Guy, D. (1967). *La sociedad del espectáculo*,. Buenos Aires, 1967. Buenos Aires: Biblioteca de la mirada, La marca editora.
- Hall, S. (1990). "*The Meaning of New Times" en New Times, The changing face of politics in the 1990s*, (. London: ed. Stuart Hall & Martin Jacques).
- Huergo, J. (2001). *Hacia una genealogía de la comunicación/Educación*. La Plata, Provincia de Buenos Aires: Universidad de la Plata.
- Huergo, J. (2005). *Reconocimiento*.
- Huergo, J. (2007). *Cpf con La Investigación en comunicación y educación*. La Plata: Director del Centro de Comunicación y Educación de la Universidad Nacional de La Plata.
- Huergo, J. (2011). Para romper el encanto de las cosas que son, Proyectos que vinculan la educación con la vida. *Blog Catedra COMEDU UNLP*.
- Huergo, J. (2013). *El reconocimiento del “universo vocabular” y la prealimentación de las acciones estratégicas*. La Plata Provincia de Buenos Aires: CENTRO DE COMUNICACIÓN/EDUCACIÓN UNLP.
- Huergo, J. (2014). *La Educación y La Vida*. La Plata: No editado.
- Huergo, J., & Fernandez, Belen. (2000). *Cultura escolar, cultura medática, Intersecciones*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
- Huergo, J., & Morawiki, K. (2014). *Releer la escuela para reescribirla*. Buenos Aires: Este documento forma parte de una propuesta de capacitación docente de la Dirección de Educación Superior de la DGCyE de la provincia de Buenos Aires.
- Jenkyns, H. (2008). *Convergencia cultural*.
- Kush, R. (1971). *Geocultura del pensamiento del hombre americano*. Rosario.
- Kush, R. (1999). *Patio de Objetos en América Profunda*. Buenos Aires: Editorial Biblos,.
- Lazzarato, M. (2006). *Políticas del acontecimiento*. Buenos Aires: Tinta Limón.
- Lejeune, P. (1975). *El pacto autobiográfico*. Valencia.
- Lejeune, P. (1975). *El pacto autobiográfico*". Valencia.
- Marazzi, C. (2014). *Capital y Lenguaje, hacia el gobierno de las finanzas*, . Buenos Aires.: Tinta Limón.
- Mata, M. C. (2000). De la cultura masiva a la cultura mediática. *Diálogos de la comunicación*.
- Mattelart, A. (1997). *Historia de las teorías de la comunicación*. Buenos Aires.: Paidós.
- Mattelart, A. (2009). *Un Mundo Vigilado*. Buenos Aires: Planeta.
- Moufe, C. (2011). *En torno a lo político*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Puigross, A. (2004). *De Simón Rodríguez a Paulo Freire*. La Habana: Premio Andres Bello, Memoria y pensamiento iberoamericano Cuba.
- Ricoeur, P. (1999). *Historia y narratividad*, Paidós. Madrid: Paidós.
- Rodríguez, P. (s.f.). “El a priori histórico de las sociedades del control. Porque la información nació en el siglo XVIII”. *Jornadas nacionales de investigación en comunicación*,. Red nacional de investigadores en comunicación.

- Rodriguez, P. (2014). Sobre la noción de dividuo: nuevos modos de subjetivación en la intersección de saber y poder. *Debates sobre teoría política contemporánea*. Buenos Aires.
- Rodriguez, P. (2015). "¿Qué son las sociedades del control?". *Debates actuales de la Teoría política contemporánea* (págs. 1-2). Buenos Aires: UBA.
- Rodriguez, P. (2015). *¿Que son las sociedades del control?*
- Rodriguez, P. (2015). *Historia de la información*. Buenos Aires: Capital Intelectual .
- Salviolo, C. D., & Di Palma, C. (2004). *Informe para el Desarrollo Humano*. Fundación Banco de la Provincia de Buenos Aires. Provincia de Buenos Aires: Fundación Banco de la Provincia de Buenos Aires. Obtenido de <http://hdr.undp.org/es/content/informe-sobre-desarrollo-humano-en-la-provincia-de-buenos-aires-2004>
- Segato, R. (2015). *Ciudad Juarez*. Buenos Aires: Tinta Limón.
- Sibilia, P. (2008). *La intimidad como espectáculo*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Sibilia, P. (s.f.). *La Intimidad como espectáculo*.
- Sibilia, P. (2015). *El Hombre Postorgánico, Nueva edición modificada* . Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.
- Speroni, M. (2016). Directora de Tesis.
- Sztulwark, D. (2015). *Bricoleur*. Buenos Aires: Flacso Pedagogia mutante.
- Sztulwark, D. (2015). Política de lo involuntario. *Pedagogia mutante Flacso*.
- Verdu, V. (2003). *El estilo del mundo, la vida en el capitalismo de ficción*. Barcelona: Anagrama.
- Verdu, V. (2003). *El estilo del mundo, la vida en el capitalismo de ficción*. Barcelona: Anagrama.
- Williams, R. (1981). *Cultura Cultura, Sociología de la comunicación y del arte*. Paidós.
- Woolf, V. (1929). *Cuarto propio*.