

Educación expandida y cultura digital. Una exploración de proyectos tecnosociales en Colombia*

*Andrés David Fonseca Díaz***

Recibido: 25 de octubre de 2010
Revisado: 9 de diciembre de 2010
Aprobado: 18 de enero de 2011

RESUMEN

En el presente artículo nos proponemos reflexionar sobre la pertinencia de dos tendencias emergentes de la educación contemporánea: la educación expandida y el edupunk. Ambas expresiones últimamente vienen cobrando vigor a través de numerosos proyectos de innovación social, que se soportan no sólo en una epistemología y en un ensamblaje teórico interdisciplinario, sino que su basamento es de matiz ético y proyectual. Para mostrar la relevancia de estas dos perspectivas señaladas anteriormente, nuestro propósito es realizar una exposición de experiencias creativas y proyectos sociales en Colombia donde percibimos una restitución de la vida compartida, una relación singular con el mundo tecnocultural y una reactivación de las potencias de lo humano.

PALABRAS CLAVE

Educación expandida, cultura digital, redes sociales, creatividad social, edupunk, formación, subjetividad.

* Este artículo se desprende del proyecto de investigación, Ciberciudadanías, ciudad y cultura política (2008) financiado por Colciencias y realizado entre los grupos Educación y Cultura Política de la Universidad Pedagógica Nacional y el grupo Educación Popular de la Universidad del Valle.

** Profesor e investigador de la Universidad Pedagógica Nacional. Magister en Educación de la misma Universidad. Integrante del grupo de investigación Educación y Cultura Política de la UPN. Activista digital, periodista cultural e integrante del colectivo de creación Fosa Orbital. Correo electrónico: afonseca@pedagogica.edu.co

Expanded Education and Digital Culture. An Exploration of Techno-social Projects in Colombia

Andrés David Fonseca Díaz

ABSTRACT

On this article we propose a reflection about the relevance of two emergent trends in contemporary education: Expanded education and edupunk. Both of the experiences have lately become important through several social innovative projects, supported not only by epistemology and a big theoretical interdisciplinary construction, but at its basis there is a deep ethical connotation. In order to show the importance of these trends, our purpose is to make an exposition about creative experiences and social projects in Colombia which allow us to perceive the shared life restitution, a singular relationship with the techno-cultural world and a reactivation of human potential.

KEYWORDS

Expanded education, digital culture, social networking, social creativity, edupunk, formation, subjectivity.

Recibido: 25 de octubre de 2010
Revisado: 9 de diciembre de 2010
Aprobado: 18 de enero de 2011

ESCENARIO: GEOPOLÍTICAS Y MICROPOLÍTICAS

Estamos viviendo tiempos turbulentos en los cuales una serie de tránsitos y transiciones empiezan a trastocar una constelación de contextos sociales, a lo mejor, cambios impensables hace más de dos décadas. Escuchamos hablar de la influencia vertiginosa de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en diversos ámbitos de lo social, económico, estético y cultural; de las consecuencias geopolíticas de la globalización; de las problemáticas desencadenadas por los procesos de migración y los impactos ambientales en el planeta; de la proliferación de contraculturas juveniles, la mutación de las agencias socializadoras, del deterioro de los espacios públicos, del acendrado discurso del terrorismo y de la autosuperación personal. Con similar énfasis percibimos la emergencia de nuevos bárbaros (Baricco, 2008), de lógicas anfibas (Cipollini, 2009) que quebrantan antiguas dicotomías heredadas de la modernidad tardía.

El campo educativo no está exento de esta vorágine de transformaciones culturales sino que padece temblores en todos sus niveles de actuación, en toda su infraestructura simbólica y material. En un nivel molar, la educación se está viendo afectada por la aparición de nuevos lenguajes y sensibilidades, la presencia de nuevas exigencias vitales y proyectos sociales que aún poco se tienen en cuenta en los procesos de formación. Se está viendo confrontada a su vez por rasgos de la época en donde mutan las subjetividades, el rol social del maestro y del estudiante, la relación de los sujetos con el conocimiento y los contenidos y continentes de formación. La institución escolar en la actualidad no convoca a las sub-

jetividades desde sus excepcionalidades y potencias, desde la alegría y la creación colectiva, lo que podemos evidenciar en una alta deserción escolar¹, fuertes problemas de convivencia y una falta de interés de los estudiantes por los conocimientos escolares y las actividades cotidianas en el aula.

Pero no sólo esta variedad de preocupaciones actuales es única y precisamente la más relevante. Existen unas cuestiones de carácter existencial, afectivo e íntimo –que son de cariz molecular– algunas consecuencia y otras no de las anteriores problemáticas que se emplazan en otros niveles de la discusión, y no por ello son menos significativos, como por ejemplo, la intensa soledad que viven los niños y jóvenes; el desamparo espiritual y la dificultad de entablar relaciones con los otros de forma abierta; la carencia de tiempo para la vida, el arte, el ocio y la ausencia de amistad y de incomunicación en las metrópolis contemporáneas; el excesivo desamparo que viven hoy los ancianos, la privación del juego y del tiempo libre y la distancia cada vez más abismal con el cuerpo, los sueños y las esperanzas.

Ambos niveles, el del contexto global y el molecular, exigen una mirada más atenta, al tiempo que son impostergables para el pensamiento y la actuación responsable: son intransferibles e irrepresentables. Todas estas tensiones ameritan un campo y un laboratorio de experimentación e investigación social que los recombine, buscando una fórmula abierta y una plataforma para la circulación de nuevas realidades que se

1 Un caso ejemplar de esto fue la coordinación de acciones en tiempo real a modo de *flashmob* realizado por los estudiantes en el mes de abril en la ciudad de Mendoza (Argentina). Esta acción generada a través de Facebook, reunió a unos 3.000 alumnos que se reunieron en la Plaza Independencia y que congregó en el grupo: *¿Quién se prende a la gran rateada mendocina?*, unos 11 mil fans.

puedan compartir y remezclar por subjetividades cualquiera; simultáneamente, estos dos estratos, sumamente complejos e intrincados, demandan mucha sensibilidad, pensamientos singulares, innovación social, y la reinención de prácticas sociales (Guattari, 1990).

Quizá la interface creativa entre estos dos niveles, ambos interdependientes, es hoy tan necesaria, si no queremos sucumbir en la miseria y condenarnos a una barbarie planetaria y espiritual. Ambos niveles forman una topología abstracta y en sus relaciones y en su carácter fractal, aún esperan ser acogidos en muchos ámbitos del saber de la realidad social y humana, activados en los procesos formativos.

Por muchas razones estas contingencias históricas plantean una serie de preguntas, desafíos y urgencias a los cuales la educación y las prácticas pedagógicas no pueden hacer oídos sordos. De no prestar atención y aguzar la escucha sobre este panorama, caeríamos en una suerte de desolación en donde seguiría prevaleciendo un aprendizaje centrado en contenidos, que no provee herramientas para el presente y las necesarias competencias para activar procesos, proyectos e innovaciones sociales tan necesarias hoy. A este tenor, no convertir estas problemáticas en objeto de experimentación y de pensamiento, implicaría continuar perpetrando saberes que no se ligan con las exigencias de la época, ni con el aliento potencial de las subjetividades; y asimismo, el no acogerlos con coraje, dificultaría politizar los malestares sociales que se introducen en ambos niveles problemáticos antes expuestos.

Es una reflexión cada vez más compartida por los activistas sociales y algunos investigadores, que la educación y la pedagogía no se agota en el sistema escolar, en las formas y contenidos hegemónicos y en los currículos y saberes que se transmiten en las aulas de clase. Igualmente, poco a poco se ha venido reconociendo e insinuando que los procesos de formación contemporánea exigen una mirada de conjunto de las realidades existenciales y de los límites y posibilidades de los entornos socio-culturales en donde habitan los sujetos en formación; al igual, muchas son las voces que señalan, por un lado, que los procesos de aprendizaje han de estar a la altura de las necesidades de los sujetos, de la vida en comunidad y, por otro, que las prácticas de formación en estos tiempos contingentes han de procurar la gestación de formas de vida afirmativas y alegres.

Frente a estos desafíos y urgencias, en la última década hemos visto surgir por los intersticios de la ciudad, iniciativas locales que comienzan a surgir en diversos contextos culturales como manifestaciones disensuales frente a una sociedad regulada y racionalizada por dispositivos que poco espacio han dejado para el despliegue de la subjetividad. Estos proyectos y experiencias fundadas por jóvenes, activistas, pensadores y educadores, son el inicio de unas tramas de la afectividad, de unas políticas de la alegría (Saborit, 2006), de una ciudadanía profunda (Clarke, 1999), donde una especie de ejercicio potencial de innovación cultural, instala diálogos de saberes, politiza inconformismos sociales y malestares culturales, y crea a partir de apropiaciones de la cultura popular, inéditas formas de resistencia cultural y de creación educativa.

ESCENARIO: EDUCACIÓN Y CULTURA DIGITAL

Una educación que se acerque a los misterios de la sorpresa, el encanto y la innovación, participa de establecer un contacto íntimo y expandido con los estudiantes, subjetividades que pueden pulsar cuestiones inimaginables en los contextos, en la vida y en los cuerpos.

Andrés Fonseca

Con la apropiación creativa que realizan las personas de su cultura popular y la cultura digital y con los procesos de introducción de las tecnologías en la cotidianidad de las personas, cada vez más vertiginosa y contundente, se ha venido generado un cambio sustancial en la dieta cognitiva (Piscitelli, 2009) de los jóvenes, una transformación radical en las formas de aprendizaje, la aparición de nuevos consumos culturales, el surgimiento de nuevos escenarios de socialización y también (y motivo de este artículo) la emergencia de experimentos tecnoculturales que soportados en el tercer entorno (Echeverría, 2004) inauguran nuevas perspectivas para la educación. Vale decir, estas transformaciones educativas no se han dado por arte de magia, sino que han sido promovidas por colectivos sociales, con base a una novedosa cultura de uso de los nuevos medios digitales y de proyectos de experimentación social.

Estos cambios han acrecentado dinámicas emergentes que las podríamos sintetizar en a) dinámicas de autoformación y de creación colectiva, b) aprendizaje p2p, es decir, entre pares, c) participación activa en espacios híbridos (en los que se mezcla espacios físicos con espacios digitales) y en redes sociales, d) cambios en las formas de apren-

der: aprendizaje informal, aprendizaje colaborativo y aprendizaje invisible (Cobo, 2009) y entornos personales de aprendizaje (Reig, 2009), e) surgimiento de dos figuras en expansión: los amateur y los *prosumer* (consumidores y productores), f) pensamiento a través de imágenes y remezcla del universo audiovisual, g) privilegio sobre el hacer, el hazlo tú mismo (*do it yourself*) y el hagámoslo juntos, insignes de la cultura pospunk, h) transformación de la figura de autoridad del profesor y del aula de clase, i) metodologías “rip+mix+burn” (descifrar, remezclar y quemar o producir) que operan de la siguiente manera: inicialmente se descifra un problema de interés social o un tema de actualidad vital, para pasar luego a un proceso de recombinación y proceso de mezcla (quizá se da el toque de singularidad y transversalidad a la experiencia) y por último se da lugar de la expresión colectiva a modo de posproducción creativa de la experiencia donde se socializa el proceso y los productos realizados.

En efecto, estas transformaciones sociales y tecnocognitivas, generadas por lo que llamamos una nueva cultura de uso de las tecnologías digitales, vienen suscitando un cambio en los modos de comprender la cultura, las instituciones y organizaciones, los usos del tiempo y las prácticas de formación, que en efecto, han quebrantando cierto prestigio y jerarquía de algunas instituciones sociales modernas como el Estado-nación, la familia y la escuela. A pesar que estas apropiaciones sociales y estos proyectos tecnosociales, de los que a continuación vamos hablar, suspenden de alguna manera los ejercicios de poder disciplinarios y de control de la escuela y vehiculizan nuevas formas de participación y creación de lo común, aún es hegemónico en los entornos

educativos y especialmente es visible en los imaginarios de los profesores, ciertas posiciones ortodoxas y desencantadas respecto a la cultura popular y digital.

Por otro lado, muchos informes de investigación crítica (Rueda, 2004; Buckingham, 2007; Ferrés, 2008; Piscitelli, 2009; Cobo, 2009), en relación con las ciberculturas y educación, vienen señalando que la innovación pedagógica y la estrategia social adoptada es fundamental cuando hablamos de procesos de incorporación de las tecnologías en los espacios de formación. Ahora bien, el debate que se ha privilegiado en muchos contextos de América Latina, en relación con los usos educativos de los medios digitales, se ha enfatizado en dos ámbitos: a) en el ámbito del aula, en estrategias didácticas de corte instrumental (aprendizaje de software y de la ofimática) en el uso de los artefactos tecnológicos y contenidos audiovisuales para reforzar aprendizajes; y b) en el ámbito social, el discurso que impera es el de generar políticas de acceso y programas para cerrar la brecha social con una mayor cobertura de repertorios tecnológicos².

Estas dos tendencias hegemónicas señaladas, aunadas de cierto tecno-pesimismo por parte de los maestros, han sido deudores de la creación de dispositivos pedagógicos y experimentales para la refundación de las prácticas pedagógicas, razón por la cual las transformaciones en materia educativa son poco evidentes y en cierto modo paradójicas respecto a la inversión que las

instituciones están haciendo en términos de modernización tecnológica, por una parte, en relación con la riqueza y, por otra la heterogeneidad de prácticas ciberculturales que las nuevas generaciones tienen.

En América Latina existe una riqueza de experiencias de activismo tecnosocial, media-activismo y paradójicamente percibimos una gran ausencia de trabajos empíricos y etnográficos sobre las ciberculturas y la cultura digital en el campo de la educación. Cuando se han realizado trabajos en esta línea muchos de ellos se ven reducidos a usos didácticos de las asignaturas y se reconoce por un lado una fuerte concepción instrumental del mundo tecnológico y por el otro una fascinación respecto a cambios que harían las tecnologías *per se*. Otra línea de investigaciones con perspectivas más críticas y situadas³ ha avanzado en dar un peso más fuerte a la cultura, a las lógicas participativas y a las relaciones humanas, que a los instrumentos tecnológicos y han desplazado la concepción de las tecnologías como un conjunto de herramientas para hablar de ellas como lenguajes, sistemas culturales y formas de vida. Por tal razón, en muchos de los documentos sobre tecnologías y educación (Cobo, et ál., 2009; Piscitelli, 2009; Reig, 2009; Freire, 2009), más que debatir sobre el mundo tecnológico, se hace énfasis en el hablar de los usos ciudadanos, de la subjetividad que la soporta y se transforma, de la libertad que lleva aparejada las arquitecturas de la red, de la creatividad social y de la socio-innovación cultural.

2 Buena parte del problema en América Latina no ha sido el déficit en el acceso de las tecnologías sino que el nudo aún no resuelto está respecto a las estrategias de adopción y apropiación situadas, es decir, respecto a las mediaciones sociales y culturales (Cobo, 2010).

3 Hacemos referencia a la investigación financiada por Colciencias denominada, Ciber-ciudadanía, ciudad y cultura política, realizada entre la Universidad Pedagógica Nacional y la Universidad del Valle en el 2008 (en proceso de publicación).

ESCENARIO: EDUCACIÓN EXPANDIDA Y EDUPUNK

En todos los casos, el remix es la más amorosa y política de las intromisiones.

Cipollini

Descubrid en vosotros lo que está oculto, traedlo a luz y revelaos.

Max Stirner

Las anteriores razones señaladas respecto a la riqueza de apropiaciones sociales y educativas del universo tecnológico que empezamos a ver en diferentes regiones de América Latina nos lleva a exponer algunos proyectos tecnosociales autogestionados en su mayoría, que expanden la educación y generan interfaces con la vida de los sujetos y la vida en comunidad. En muchos de estos proyectos subyace tácitamente la consigna que “la educación puede suceder en cualquier momento y en cualquier lugar”⁴, y que es muy importante ante esta atmósfera de determinismo tecnológico que aún se respira en muchas instituciones, anteponer al uso instrumental, desafíos de aprendizaje social, de “pedagogía remix”, procesos gozosos de aprendizaje y la puesta en juego de la creatividad social de las subjetividades. Los proyectos que revisaremos hacen parte de la exploración que realizamos como estado de las prácticas en la investigación: Cultura política, ciudad y ciberciudadanías⁵, y

de la participación como investigador⁶ en una indagación constante de experiencias innovadoras en el ámbito del arte, la educación y la cultura digital.

Antes de dialogar con los proyectos puntualicemos de qué estamos hablando cuando hablamos de educación expandida.

La educación expandida es una perspectiva epistemológica y una actitud generativa y constructivista frente a la relación con el conocimiento y la realidad que explora nuevos formatos y mediaciones, lenguajes y experiencias para el aprendizaje social y el ejercicio compartido del conocimiento y de la ciudadanía. Es más un *ethos* que una metodología y emerge como una forma de activar conocimientos marginales, prácticas innovadoras, experiencias festivas, enfoques por problemas vitales y transversales a la sociedad inaugurando una expansión en las formas de hacer y pensar los procesos de formación. Los referentes de esta noción son el Festival Internacional Zemos 98 realizado en Sevilla, donde confluyeron pensadores como Jesús Martín-Barbero, Brian Lamb, Juan Freire y a su vez proyectos como Zemos 98, Amasté, Transveralia y Platoniq, entre otros.

Ahora bien, en los procesos de educación expandida, no sólo se expande la subjetividad que se implica en las acciones e intervenciones, sino que se potencian y se diversifican los entornos socioculturales donde se inscriben y desencadenan las prácticas. Es por esto que la educación desde esta perspectiva se mantiene alerta de la necesaria relación de la subjetividad con los entor-

4 La expresión “educación expandida” surgió en la 11ª. ed. del Festival Internacional Zemos 98 (2009) en Sevilla (España), donde se dieron cita diversos proyectos de innovación social y educativa en relación con usos creativos de repertorios tecnológicos. Recuperado el 10 de abril de 2010 desde [http://www.zemos98.org/simposio/spip.php?article7].

5 Cultura política, ciudad y ciberciudadanías. Proyecto Col-UPN, No. 201306, fue un proyecto de investigación desarrollado entre la Universidad del Valle y la Universidad Pedagógica Nacional entre 2007-2009 y que contó con la cofinanciación de Colciencias.

6 Investigador del proyecto de extensión Utopía de la Universidad Central, grupo Ciencia, tecnología y educación (2011). Asesor pedagógico del proyecto Clubes de arte, ciencia y tecnología para la convivencia. Maloka-SDG (2010).

nos culturales y con la vida desde su condición indeterminada; alerta a los trayectos vitales y a los proyectos sociales, sensible a la innovación, la transdisciplinariedad, a la subjetividad comprendida como un laboratorio vivo de experimentación.

Otras características importantes de la educación expandida son la invención de dispositivos pedagógicos experimentales que son una suerte de interfaces y mecanismos que se materializan en un artefacto u objeto o en el diseño de una experiencia social que tiene por objetivo provocar relaciones y vínculos entre los sujetos. Estos dispositivos generan transformaciones en los modos de aprendizaje, en el mapeo de los conflictos en un determinado contexto, en la activación de experiencias de producción mediática y en la interconexión entre las disciplinas. Otro punto que llega a problematizar el dispositivo es la redefinición de los papeles de creador y espectador, de maestro y estudiante, de experto e ignorante, tan necesarias hoy como interrogaciones radicales en el debate educativo y pedagógico.

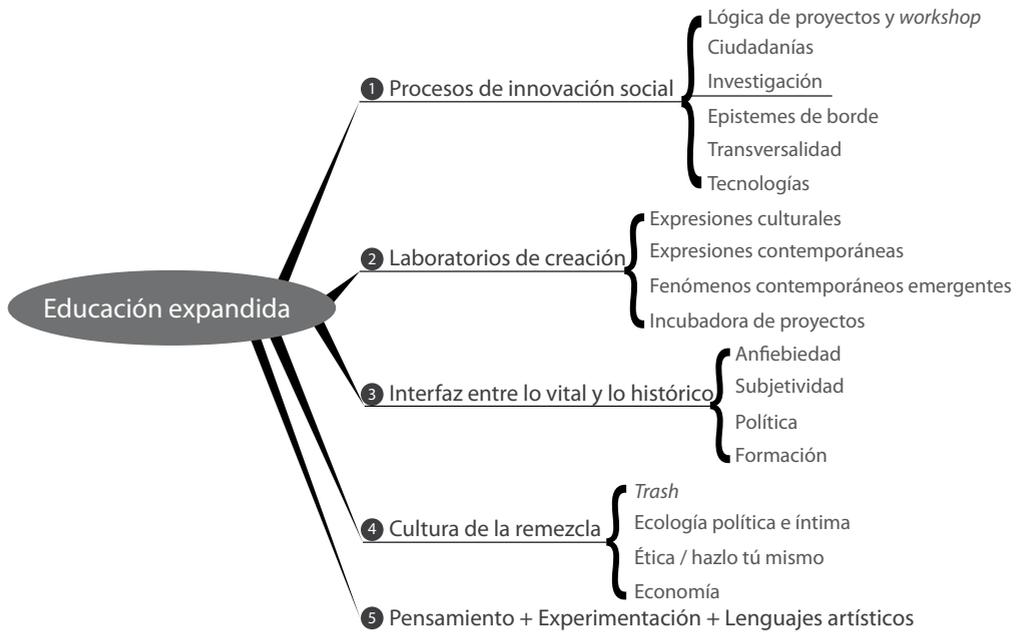
En relación con la educación expandida resulta importante también la apropiación de espacios públicos y de los usos críticos y creativos de la cultura popular. También resaltamos la lógica de proyectos y laboratorio-taller de experiencias culturales que tienen el propósito de diversificar la experiencia de formación, las fuentes para acceder a conocimientos y la dimensión proyectual de los procesos de aprendizaje. Es importante señalar que los aprendizajes que están ligados a asuntos de la vida real tienen mayor significación para los que participan de los

procesos de construcción de conocimiento. Otras cuestiones a señalar son la dimensión de la participación ciudadana, la conciencia planetaria (Morin, 1993), la inteligencia ecológica (Goleman, 2009), las prácticas ecosóficas (Guattari, 1996), que son rasgos que activan un cosmopolitismo en el pensamiento, una comprensión más consciente de los bienes comunes y una implicación con la suerte del mundo y de la vida compartida. Por otra parte, la educación expandida acoge los saberes y epistemes de borde que son los saberes marginales y frágiles que la escuela ha relegado por su cariz impreciso y ambiguo para la formación de los sujetos; acoge un enfoque transversal para la construcción de conocimiento y promueve una actitud de remezclar los afectos, los perceptos y conceptos como lo hace la cultura remix con las producciones culturales.

Ahora bien, si lo importante son los procesos que se desencadenan y las experiencias sociales que se gestan, la educación expandida puede irrumpir donde menos se la espera, con objetos de estudio y de transformación que pueden provenir de la cotidianidad de una comunidad, de los saberes que la academia ha relegado por ser considerados subsidiarios a la experiencia de formación y a través de las intuiciones y afectos de los sujetos frente al mundo en el que viven.

Para expresar lo que venimos exponiendo sobre los rasgos de la educación expandida, creemos necesario visualizar y sintetizar mediante un esquema gráfico los elementos que lo componen.

Figura 1. Esquema gráfico de la educación expandida



Ahora bien, por otra parte, la tendencia emergente educativa es el edupunk. El edupunk⁷ es un término de reciente aparición acuñado por Jim Groom (2008), en el que el aprendizaje está “centrado en el estudiante, en la variedad de fuentes, en la inventiva, en la creación par a par más que corporativamente, y suscrito por una postura política progresista”. El edupunk –al igual que la educación expandida– es una actitud arriesgada en relación a la generación de prácticas sociales activistas donde prevalecen las lógicas de aprendizaje colaborativo, el abordaje de problemas del mundo de la vida cotidiana, donde se exploran nuevas fuentes de conocimiento, intervienen procesos caóticos, ensayos con y desde la subje-

tividad, inclusión del error al aprendizaje y la activación de la creatividad de los que se están formando. Según el filósofo e investigador Alejandro Piscitelli (2010), el papel del edupunk debe ser para que cada uno cree su propio proceso de aprendizaje, utilizando los materiales que estén al alcance de la mano, para avanzar en la agenda propia y no en una lógica y un lenguaje de participación entregados intactos por la sociedad. La participación es esencialmente transformadora, no sólo de nosotros, sino de cualquier comunidad o red en la que seamos parte.

En el edupunk se gestiona con alegría la ignorancia, la ambigüedad, los vacíos existenciales de los sujetos, no teme al caos ni a la indeterminación, sino que son por el contrario los motores para las experiencias de aprendizaje. El maestro se relaciona más con la figura que nos propone Ranciere

7 Según el Wikipedia edupunk “es un neologismo, usado en inglés, para referirse a una ideología concerniente a las prácticas de enseñanza y aprendizaje que resultan de una actitud tipo “Hágalo usted mismo”.

(2003), del maestro ignorante, que enseña aquello que no sabe, porque si enseña lo que sabe, suponemos, lo que transmite son saberes desactualizados y sin densidad contextual. El edupunk se basa en la consigna *do it yourself*, hazlo tú mismo, lo que significa en términos educativos privilegiar el deseo de hacer, de inventar, de combinar, sin necesidad de una serie de conocimientos previos que regulen y prorroguen la experiencia formativa. Al edupunk se lo asocia con un gesto radicalmente subversivo frente a los dispositivos de instrumentalización del saber y de objetivación del sujeto; se lo relaciona con una actitud creativa y experimental de abordar los procesos de aprendizaje y con una necesidad de hackear lo instituido. Al edupunk también se lo relaciona con lo contracultural en lo educativo, con las prácticas emergentes de actuación por fuera de los entornos académicos y escolarizados. Es recurrente encontrar en estas experiencias apropiaciones de los espacios públicos y de los repertorios tecnológicos, un marco intergeneracional para el desarrollo de la experiencia, el aprendizaje colaborativo, un diálogo abierto con las estéticas juveniles y un anhelo por infiltrar música y movimiento donde todo parece estar reducido al silencio, la obediencia y la ausencia de libertad.

ESCENARIO: PROYECTOS EDUCATIVOS Y EXPERIENCIAS TECNOSOCIALES

Para continuar entraremos en la revisión de algunos proyectos tecnosociales en Latinoamérica y comprenderemos la novedad pedagógica que introducen en sus procesos y dinámicas. Pero antes de esto es necesario mencionar que los criterios de la revisión de las experiencias radicarón en que no sólo se

tratara de usos colectivos de internet y de tecnologías digitales, sino que aludieran a prácticas sociales, activismos culturales en los cuales los nuevos repertorios tecnológicos fueran pieza constituyente, dispositivos de subjetivación y mediadores en creaciones colectivas⁸.

Arte tecnologías y comunidad: *No2somos+*

Como lo expresa el coordinador de este proyecto –el artista Alejandro Araque– esta iniciativa se gesta como un espacio de colaboración entre artistas y activistas mediáticos, que apuestan por trabajar con comunidades juveniles en espacios no convencionales. Uno de sus propósitos, como lo señalan en la red social Ning⁹,

...es reflexionar en torno a tecnologías de la información y la comunicación desde el análisis, la creación de contenidos y apropiación de tecnologías (radio, televisión e internet) por parte de la comunidad, en el marco de la relación de reconocimiento, recuperación de saberes locales y creación colectiva desde diferentes proyectos (v. nota al pie 9).

Al generar estos espacios de colaboración e intervención sobre y desde lo cotidiano, *No2somos+* reconoce por un lado, que existe una fuerza de transformación subjetiva y cultural con relación a la apropiación creativa de las tecnologías por parte de las comunidades y por el otro, es sensible a la diversidad y riqueza bio-cultural de las

8 La revisión de algunos de los proyectos tecnosociales se desprenden de mi tesis de investigación *Arte, tecnologías y educación* (en proceso de publicación) (2010). Maestría de Educación de la Universidad Pedagógica Nacional.

9 Recuperado el 16 de marzo de 2010 desde [<http://intenza.ning.com/profiles/blogs/no2somos-1>].

comunidades que se manifiestan en sus narrativas sociales, expresiones artísticas, los saberes situados, sus cosmovisiones en las formas de organización y en sus mitologías e imaginarios.

Una de las potencias de esta experiencia tecnosocial que se realiza en varios departamentos de Colombia¹⁰ (y es lo que hace que se distancie de la mayoría de proyectos con comunidades donde prima el asistencialismo y la naturalización y espectacularización de los problemas y las pretensiones academicistas¹¹), es que se inclina a construir vínculos afectivos entre las personas y desde ahí explora junto con otros, experiencias humanas en donde el arte y las tecnologías ayudan a posibilitar nuevas relaciones, narrativas de los entornos culturales contribuyendo a amplificar la creatividad popular y la diversidad de formas de habitar y cuidar la tierra.

Algunos proyectos realizados por *no2somos+* son: Sutatenza sin cables, proyecto financiado por la Universidad Pedagógica Nacional, que apostó por poner en marcha una red inalámbrica educativa y comunitaria en el pueblo de Sutatenza que se encuentra ubicado en el sur oriente de

Boyacá; Radio Victoria, es un proyecto artístico que parte de un rumor que empieza a circular entre artistas, docentes, amigos y comunidad en general, quienes empiezan a generar historias sobre lo que creen que es Radio Victoria; narrativas urbanas y memorias de vida en Moravia (Medellín) a través del proyecto Susurros. *Ex situ/in situ*, prácticas artísticas en comunidad. Moravia y dos últimos: el proyecto de narrativas audiovisuales realizados por estudiantes de la Licenciatura en Biología de la Universidad Pedagógica Nacional en la Chorrera (Amazonas)¹² y la realización de cartografías metropolitanas que se construyeron con los jóvenes del Barrio Moravia en el marco del Festival Labsurlab 2011 en Medellín¹³.

En síntesis, esta iniciativa innovadora, haciendo uso de los medios sociales, de las prácticas de la librecultura y articulada con un espíritu activista y educativo, fortalece dinámicas culturales, genera procesos participativos de construcción social, de reconstrucción de la memoria individual y social a través de experiencias donde el compartir, el gozar, el narrar la cotidianidad son transversales a las intervenciones en y con la comunidad.

Memorias urbanas: cartografías sonoras

Existen dos desafíos sobre los espacios híbridos y las cartografías alternativas (Vicente, 2009; Freire, 2009), diseñar plataformas que ofrezcan a los ciudadanos la posibilidad de colaborar y comprometerse con las problemáticas comunes y el

10 Boyacá: Sutatenza, Guateque, Garagoa, Tenza [<http://www.youtube.com/user/alejandroaraque#p/u/5/72BKqUolrps>]. Antioquia: Moravia (Comuna 4 - Medellín) Ver documental Susurros (Hip-Hop). [<http://www.youtube.com/watch?v=Yj6R-LSH5NQ>] y en Bogotá y Amazonas [<http://www.youtube.com/watch?v=ulwFdzrAvDA>].

11 Unos de los defectos que tienen las investigaciones etnográficas que se agencian en las universidades son: prevalecen unos ritmos acelerados y burocráticos; unos productos definidos previos al contacto y negociación con la comunidad; muchos de los proyectos agenciados entre universidades y ONG, con muy buenas intenciones, son proyectos-relleno para el uso del ocio y del tiempo libre y no agenciamientos deliberados entre las partes; estas investigaciones ejercen interacciones demasiado racionalizadas por preconcepciones sobre teorías sociales y métodos investigativos que no permiten explorar las potencialidades de la comunidad; y por último se da una expropiación unilateral de los saberes sin ninguna repercusión positiva al grupo con el que se trabaja.

12 Para ver los videos del proyecto y las acciones realizadas en las comunidades visitar [<http://www.youtube.com/user/alejandroaraque>] y [<http://www.alejandroaraque.com/>].

13 Al respecto v. [<http://meipi.org/medellin>] y [<http://labsurlab.co.cc/>].

segundo, diseñar sistemas para la participación abierta que permitan a los ciudadanos contribuir y apropiarse de la información para nuevos usos.

Cartografías sonoras¹⁴ es un proyecto que está a la altura de lo anteriormente mencionado y tiene como propósito documentar, ordenar, catalogar, archivar y analizar el paisaje sonoro generado por los músicos de la calle de diferentes zonas urbanas de la ciudad de Bogotá. Esta iniciativa es liderada por Camilo Cantor (integrante de la Revista *Digital El Niuton*¹⁵) y se propone construir una plataforma digital que permita la construcción de memorias urbanas a partir de la música, sus historias y sus actores.

Aspectos claves que nos motivan a hablar de este proyecto social, es que relaciona los espacios híbridos (aquellos que suponen un continuo de la ciudad con las tecnologías digitales) con las memorias urbanas, generados por los ciudadanos, productores independientes y artistas callejeros. Otra valencia de este proyecto es que a partir de la realización de una etnografía (deriva urbana) y cartografía de ciudad, restituye algunos asuntos que quisiéramos precisar: a) la dimensión del aprendizaje informal y la ciudad como entorno de aprendizaje social; b) la relevancia ciudadana que otorga al artista empírico, al artista callejero; c) la apuesta por construir una memoria sonora (en tránsito y en proceso) de la ciudad en donde se promueve la mezcla entre artistas independientes y artistas de la calle.

Diversos debates que se vienen generando en relación con la ciudad contemporánea resultan señalando la necesidad cada

vez más apremiante de comprender las prácticas emergentes de la cultura digital. Siguiendo al comisario independiente e investigador cultural español José Luis de Vicente (2009), la integración de la tecnología en los espacios urbanos plantea dos retos. Por una parte, la diversidad y complejidad de fuentes de información y bases de datos que soportan el funcionamiento de una ciudad hacen necesario el desarrollo de herramientas de visualización de la piel digital de los espacios urbanos que permitan a los usuarios, sean estos gestores o los propios ciudadanos, apropiarse de la información para la exploración de la ciudad y la toma de decisiones.

De ahí que cartografías sonoras, al construir una plataforma para visualizar y compartir narrativas urbanas callejeras; al optar por el uso de redes sociales como *Soundcloud*, *Facebook*, *Vimeo*, *Flickr*, *Twitter*, *N-1*, *Tumblr*, y los licenciamientos abiertos *Creative Commons* para fomentar la creatividad social; al emplear *Google Maps*¹⁶ para la geolocalización en internet del artista; al decidirse por amplificar la diversidad y lo que acontece en espacios públicos; y al visualizar las narrativas sonoras y audiovisuales procurando construir un archivo abierto para que los ciudadanos reconozcan este patrimonio intangible y los artistas y productores independientes puedan remezclar los sonidos callejeros, constituyen rasgos sumamente importantes con relación a las visualizaciones creativas de la ciudad y a la generación de riqueza a través de las memorias sonoras¹⁷.

14 Al respecto v. [<http://cartografiassonoras.org/>].

15 Al respecto v. [<http://elniuton.com/>].

16 Según Wikipedia, "Google Maps es el nombre de un servicio gratuito de Google. Es un servidor de aplicaciones de mapas en la Web. Ofrece imágenes de mapas desplazables, así como fotos satelitales del mundo entero e incluso la ruta entre diferentes ubicaciones. Al respecto v. [<http://maps.google.es/>].

17 Otras experiencias de mapeo colaborativo, visualización urbana, urbanismo emergente y narrativas ciudadanas son entre otras: Lazarillo

Los productos de esta experiencia de apropiación social a partir de los medios digitales son los siguientes: a) mapeo análogo y cartografía digital; b) galería fotográfica con los artistas; c) micro-documentales o micro-narrativas sobre las experiencias de vida de los creadores; d) grabaciones de audio; e) remezcla de las grabaciones de campo por los músicos y productores independientes; f) sitio web que funcione a modo de *mas-hup*¹⁸; y g) charlas y talleres de formación con colectivos y comunidades.

Artivismo¹⁹: Bogotrax y Pixelazo

Otra tendencia muy fuerte dentro de estas experiencias en relación con los mundos sociales y digitales, son las que implican alianzas estratégicas locales/globales y en donde juegan un papel muy importante, las listas, foros, prácticas y discusiones en red, festivales y eventos donde participan distintos países. Algunas de estas prácticas convocan a algunas instituciones para la financiación de sus recursos y otras son en su mayoría autogestionadas por los mismos colectivos. El objetivo de estas últimas es no caer en una organización piramidal y apostar por la horizontalidad de las decisiones y actividades siguiendo un modelo de cooperación

sin mando. Algunos modos de financiamiento y formas de autogestión, son recurrentes en lo que se refiere a la cooperación entre colectivos, en los que acuden a la venta de camisetas, estampados, distribuciones de software libre, fiestas y aportaciones individuales de cada uno de los miembros al proyecto. Frecuentemente, llama la atención cómo se descartan apoyos, dado que ello podría suponer la pérdida de la independencia en sus dinámicas colectivas.

En este caso encontramos dos festivales en Colombia que tienen en común aquella lógica que supone relaciones entre lo local y lo global. Estos son, por una parte, el Festival independiente autogestionado de música electrónica y artes afines, *Bogotrax*²⁰, que tiene como objetivo “generar un espacio para pensar y difundir el fenómeno de la cultura electrónica suburbana de Bogotá, en relación con la apropiación de los nuevos medios y a las formas alternativas de circulación”. En este espacio, las redes de intercambio, la socialización de experiencias de apropiación de los nuevos medios, el software libre, la música digital, los talleres en los barrios, los *Live acts* en espacios públicos, las fiestas libres (*Free party*), han acompañado al festival en sus ocho versiones. Es de resaltar que el festival de cultura electrónica es posible por las redes de intercambio, las alianzas entre personas y colectivos de Francia y Colombia.

El lugar que ocupan las TIC en esta experiencia, cobra suma relevancia en cuanto a la apropiación que se hacen de estas, por los usos sociales y estéticos en contextos

GPS, Escóitar, City of sound, Wiki city Rome, Toutedirections, Narratopedia, Buenos Aires Visual, Casas Tristes, Popular de Lujo, Murrur, Proyecto Venus, Hiperbarrio, Cordobapedia, Narrativas digitales para la participación comunitaria en la gestión de ecosistemas costeros.

18 Según Wikipedia, Mashup es una aplicación web híbrida, es un sitio web o aplicación web que usa contenido de otras aplicaciones web para crear un nuevo contenido completo, consumiendo servicios directamente, siempre a través de protocolo *http*.

19 “Neologismo surgido de las palabras arte y activismo, y teóricamente utilizado para referirse a las obras que participan de ambos intereses. Así, se podrían definir como artivistas los proyectos artísticos alternativos con intención socializadora y los espacios críticos que cuestionan distintos aspectos sociales y culturales desde una posición eminentemente artística”. Recuperado el 10 de mayo de 2010 desde [<http://campusvirtual.unex.es/cal/epistemowikia/index.php?title=Artivismo>].

20 Se resalta en este festival la participación de Microchipcha, que es una fundación que inició acciones de intercambio cultural entre Colombia y Europa (sobre todo con Francia) entre ciertos sectores de lo que puede hoy considerarse como “cultura popular independiente” en Bogotá y París. Recuperado desde [<http://bogotrax.free.fr/>] y [<http://bogotrax.blogspot.com>].

públicos y comunitarios. Uno de los objetivos más allá de difundir la cultura electrónica es pensarla y articularla en la ciudad, en contexto local/global, de tal forma que su propósito es expresivo y de animación socio-cultural.

Otro festival que ha entrado con mucha fuerza a apropiarse de los espacios públicos de Medellín y que tiene como propósito “masificar en la ciudad de Medellín, el conocimiento sobre las experiencias y oportunidades expresivas resultantes de las nuevas tecnologías, es *Pixelazo*”²¹. Este festival que promueve la cultura que se gesta alrededor de las apropiaciones que hacen las redes creativas de los medios tecnológicos, pretende también dar a conocer este movimiento “cultural” o “artístico” global e invita a la ciudadanía a apropiarse de los nuevos medios y las nuevas tecnologías dentro del contexto de la vida cultural y comunitaria de Medellín. Al igual que lo que se propone *Pixelazo* en Medellín se ha venido realizando a través de otro festival llamado *Medelink*. En este se abordan temáticas similares de la cultura digital, con la presencia de artistas digitales, músicos, productores, gestores culturales y ciudadanos interesados en los paradigmas emergentes de composición, circulación y exposición de las obras artísticas y en los usos urbanos de los medios digitales.

21 *Pixelazo* es el nodo colombiano del Festival *Pixelache* que se inició en Finlandia en el 2002 y que desde entonces se ha llevado acabo en Estocolmo, Nueva York, Montreal y París. *Pixelazo* es un festival que promueve las artes o expresiones audiovisuales, nacidas de las nuevas tecnologías y los nuevos medios. El festival tiene un fuerte componente pedagógico, el 80% de las actividades son foros, conferencias, talleres y conversatorios. Recuperado el 10 de octubre de 2007 desde [www.pixelache.ac/2007/pixelazo].

Visualizaciones de ciudad: Narratopedia

Otro proyecto creativo que se gesta en Bogotá, que emplaza dinámicas de interacción con la ciudad y los entornos vitales a través de la narración individual y colectiva en forma de wiki, es *Narratopedia*²². Esta es una iniciativa de plataforma abierta, creada por Jaime Alejandro Rodríguez, profesor de la Pontificia Universidad Javeriana, para que cualquier ciudadano cuente sus historias mediante diversos formatos (palabras, imágenes, animaciones, videos, fotografías, audios). Están en este sitio web, diversos espacios para interactuar a través de las historias, como lo son: ciudad universitaria, narrando mi cuerpo, crónicas de viaje, mudanzas, graffiteando, esta última está vinculada a otra plataforma que invita a una deriva urbana llamada [www.caminandobogota.net]. Haciendo uso del repositorio de imágenes *Flickr*, los usuarios de *Narratopedia* pueden disponer sus fotografías, chatear en línea, participar en foros y comunidades virtuales. *Narratopedia* también tiene su enlace en la red social *Facebook* y se forja como desafío el empezar a preguntarse por un trabajo de etnografía digital, para mejorar las dinámicas técnicas y potenciar el trabajo individual y colectivo. Algo para resaltar de esta plataforma social, es la apuesta abierta y política en el licenciamiento de los contenidos de las historias con *Creative Commons*. Esta iniciativa hipermedia e interactiva es posible gracias a la plataforma *Open Source Cyn.in*²³ aplicación que combina las capacidades de herramientas de colaboración tales como

22 Recuperado el 25 de marzo de 2009 desde [http://recursostic.javeriana.edu.co/narratopedia/].

23 Al respecto v. [http://www.cynapse.com/cynin].

wikis, redes sociales, blogs, repositorios de archivos, *micrologs*, foros de discusión y otras aplicaciones de comunicación en una plataforma de la web 2.0, que permite crear hipertextos, diferentes personajes, navegar por distintos espacios con recursos donde se pueden hibridar imágenes, sonidos y textos.

En las últimas décadas hemos visto cómo la pregunta por activar los procesos de visualización creativa y mapeo colaborativo de la ciudad se ha visto acrecentado y mediado por iniciativas ciudadanas que potencian nuevos usos de los nuevos medios digitales. Casos como el proyecto Visualizar del Medialab Prado que convoca trabajos en la línea de la visualización de información y procesamiento ciudadano de contenidos, el proyecto Venus en Argentina (www.proyectov.org/), las plataformas ciudadanas; e-valencia (www.e-valencia.org/) y e-barcelona (www.e-barcelona.org/) del artista Daniel García Andújar; el proyecto en Brasil Re:Combo; y en Colombia el proyecto Hiperbarrio²⁴ (<http://hiperbarrio.org/>) son provocativas opciones que dan qué pensar sobre las formaciones emergentes de nuevos ecosistemas digitales de interacción y participación en la ciudad²⁵.

A modo de conclusión

Las experiencias tecnosociales aquí presentadas suponen unos desafíos frente a nuestro ejercicio ciudadano del saber y nos interpelan frente a la urgencia de la inven-

ción de dispositivos sociales de experimentación pedagógica que apoyen y dinamicen la introducción de los medios digitales en los procesos de formación y de creación de nuevas formas de participación en la ciudad. Es necesario emprender la construcción de experimentos de educación expandida en la ciudad, en los que se mezclen los contextos, los afectos, los malestares y todo lo que concierne a la existencia de las subjetividades en sus espacios cotidianos.

No podemos seguir dejándoles a los políticos, a los técnicos, a los urbanistas, ingenieros y arquitectos, la reflexión en torno a la ecuación que hemos venido explorando entre ciudad, cultura digital y educación. Algo que es ostensible en las relaciones entre prácticas sociales y ciberculturales, y que a su vez otros investigadores han señalado (David Buckingham (2006), Pier Cesare Rivoltella (2006), Alejandro Piscitelli (2002), Mizuko Ito (2008), Luciano Galliani (2008), Juan Freire (2009), David Casacuberta (2001)) la necesidad urgente de emprender trabajos etnográficos, estudios sobre los usos populares de los medios digitales, de los videojuegos y de comunidades virtuales. El trabajo de investigación etnográfico sobre jóvenes y medios digitales: *-Digital Youth Research* es un caso ejemplar de esto que pone el énfasis en la categoría de competencia digital entendida como creatividad social y percibe un mundo de posibilidades que se cruzan cuando las subjetividades se ponen en contacto con el mundo digital y aprenden, socializan, juegan, exploran y experimentan con otros.

Otra conclusión que extraemos de estas experiencias es que no nos enfrentamos sólo ni principalmente a un reto tecnológico, sino a un cambio cultural (y perceptual, a

24 Este proyecto acaba de ser galardonado con el Prix Ars Electronica 2009 en la categoría de Digital Communities. Recuperado el 8 de julio de 2009 desde [<http://ciberciudadanias.blogspot.com>] y [http://www.aec.at/prix_history_en.php?year=2009].

25 Para ver una presentación mucho más amplia de proyectos de visualización de información y cartografías ciudadanas. Al respecto v. [<http://bit.ly/kqXuAr>].

un cambio de ser de lo real, de los espacios y tiempos, de las formas de producción y de aprendizaje, de las formas de economía y política, de las formas de hacer arte y de las composiciones contemporáneas de subjetividad) en que la tecnología actúa como dispositivo social, de subjetivación y de creación; permite a los que despliegan nuevos usos sociales afirmar otras legitimidades, construir arquitecturas abiertas para la diversión, la educación, la colaboración y la experimentación. Ya no se trata sólo de apropiar herramientas digitales que nos ofrece la Web 2.0, ni de utilizarlas como medios didácticos. No es suficiente si queremos contribuir a enriquecer la cultura y su diversidad, formar en competencias instrumentales frente a los artefactos tecnológicos y software propietarios. El ingreso de los medios digitales, de las redes p2p, de las lógicas de compartir los bienes comunes y la descentralización de la producción de objetos culturales, ha generado conflictos entre las industrias culturales, las instituciones que han sostenido el proyecto moderno y, entre ellas, la escuela. La transición de sistemas cerrados a sistemas abiertos y de arquitecturas centralizadas a distribuidas, facilita formas de aprendizaje en las que prima la iniciativa del estudiante y sus capacidades creativas e innovadoras [...]. A tal punto que no es posible diseñar estrategias pedagógicas y ciudadanas a espaldas de estas nuevas realidades (Freire, 2009).

Un asunto igualmente estimulante en lo que respecta a los medios digitales en nuestros contextos culturales, y que es otra veta que genera la reconstrucción de estos proyectos, es lo que tiene que ver con la relación entre ciudad, espacios públicos híbridos y formas de participación ciudadana, es decir, las opciones de mayor implicación de las subjetividades en proyectos comunes y en la vida política de los contextos donde habitan. Es necesario mayor empoderamiento de los ciudadanos, incluir los diseños de los niños y jóvenes frente a la ciudad sostenible que quieren construir, invitarlos a participar y a crear colectivamente, reconocer los saberes marginales, de borde, es decir, a todos aquellos a los que la educación ha regalado por creer que atentan con la moralidad y la urbanidad.

No creemos que la educación deba seguir alfabetizando en medios, y si quiere estar a la altura de las posibilidades de los medios sociales, ha de involucrar la noción de competencias digitales, que es un saber actuar, pensar e intervenir en el contexto tecnosocial, en el saberse desplegar en un universo digitalizado para así crear escenarios de libertad en el contexto de otras relaciones sociales que están en ciernes. Ahora, a riesgo de parecer muy anarquista nuestro planteamiento, nos parece que es bastante apremiante construir nuevas opciones de realidad humana a la impuesta, a partir de la gestualidad-sensual que surge cuando pensamos en el profesor como poeta, el aula como carnaval y la subjetividad como obra de arte.

REFERENCIAS

- Agamben, G. (2008). *Che cos'è il contemporáneo*. Italia: Edizione Nottetempo.
- Baricco, A. (2008). *Los bárbaros. Ensayos sobre la mutación*. España: Anagrama.
- Barry, C. (1999). *Ser ciudadano*. Barcelona: Sequitur.
- Berardi, F. (2003). *La fábrica de la infelicidad. Nuevas formas de trabajo y movimiento global*. Madrid: Traficantes de sueños.
- Bourriaud, N. (2006). *Estética relacional*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editores.
- Brea, J. (2007). *Cultura RAM: mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*. Barcelona: Gedisa.
- Buckingham, D. (2007). *Más allá de la tecnología. Aprendizaje infantil en la era de la cultura digital*. Buenos Aires: Manantial.
- Casacuberta, D. (2003). *Creación colectiva*. Barcelona: Gedisa.
- Castells, M. (2001). *La Galaxia Internet*. Madrid: Areté.
- Certeau, M. (1992). *La invención de lo cotidiano I. Artes de hacer*. México, D.F.: Universidad Iberoamericana. Departamento de Historia.
- Cibergolem (Andoni, A. & Iñiqui, A.) (2005). *La quinta columna digital. Antitrato comunal de hiperpolítica*. Barcelona: Gedisa.
- Cobo, C. & Pardo, H. (2007). *Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food*. Barcelona: Grup de Recerca d'Interaccions Digitals, Universitat de Vic. Flacso México.
- De Kerckhove, D. (1999). *La piel de la cultura*. Barcelona: Gedisa.
- De Kerckhove, D. (1999). *Inteligencias en Conexión. Hacia una sociedad de la Web*. Barcelona: Gedisa.
- Farina, C. (2005). *Arte, cuerpo y subjetividad. Estética de la formación y pedagogía de las afecciones*. Tesis doctoral. Barcelona: Universidad de Barcelona.
- Ferres, J. (2008). *Educación en una cultura del espectáculo*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Fonseca, A. (2008, abril). Política de las señales: estéticas y ciberculturas. *Revista Nómadas*, No. 28, abril de 2008. Bogotá: Universidad Central.
- Fonseca, A. (2008). Casas tristes: arqueología del abandono. *Revista digital El Niuton. Diseño, Ciencia, Arte y Tecnología*, No. 9. Monográfico en Culture Jamming. Bogotá.
- Fonseca, A. & Castaño, E. (2009). Cartografías contemporáneas de la investigación. *Revista Educación y Educadores*, Vol. 12, No. 1. Bogotá: Universidad de la Sabana.
- Fonseca, A. & Castaño, E. (2007). Tan sólo lo inaudito: el arte y el pensamiento en los ámbitos de la formación. En: Faustino Peña Rodríguez (Comp.). (2007). *Reflexiones acerca de la investigación en educación y pedagogía*. Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
- Goleman, D. (2009). *Inteligencia ecológica*. Barcelona: Editorial Kairós.
- Guattari, F. (1996). *Caosmosis*. Buenos Aires: Manantial.
- Guattari, F. (1996). *Las tres ecologías*. Valencia: Editorial Pre-Textos.
- Hernández, D. (Ed.) (2003). *Arte, cuerpo, tecnología*. Salamanca: Universidad de Salamanca.
- Hernández, I. (Comp.) (2005). *Estética, ciencia y tecnología. Creaciones electrónicas y numéricas*. Bogotá: Centro Editorial Javeriano.

- Jenkins, H. (2008). *Convergence culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Buenos Aires: Ediciones Paidós.
- Johnson, S. (2003). *Sistemas emergentes*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Laddaga, R. (2006). *Estética de la emergencia*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editores.
- Lazaratto, M. (2006). *Por una política menor. Acontecimiento y política en las sociedades de control*. Madrid: Traficantes de sueños.
- Lévy, P. (1994). *L'Intelligence Collective. Pour une Anthropologie du Cyberspace*. Paris: La Découverte.
- Lévy, P. (2004). *Ciberdemocracia. Ensayo sobre filosofía política*. Barcelona: UOC.
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Barcelona: Editorial Anthropos.
- Lewkowicz, I. (2004). *Pensar sin el Estado. La subjetividad en tiempos de fluidez*. Buenos Aires: Ediciones Paidós.
- López G. (Ed.) (2005). *El ecosistema digital: modelos de comunicación, nuevos medios y público en Internet*. Valencia: Servei de Publicacions de la Universitat de València.
- Lovink, G. (2004). *Fibra oscura*. Madrid: Tecnos.
- Machado, A. (2000). *El paisaje mediático. Sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*. Buenos Aires: Universidad de Buenos Aires: Libros del Rojas.
- Maldonado, T. (1998). *Crítica de la razón informática*. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Mathias, P. (1998). *La ciudad de Internet*. Barcelona: Ediciones Bellaterra.
- Morin, E. (1993). *Tierra patria*. Barcelona: Editorial Kairós.
- Piscitelli, A. (2002). *Ciberculturas 2.0 en la era de las máquinas inteligentes*. Buenos Aires: Ediciones Paidós.
- Piscitelli, A. (2009). *Dieta cognitiva. Inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación*. Buenos Aires: Editorial Santillana.
- Quintana, A. & Rueda, R. (2004). *Ellos vienen con el chip incorporado*. Bogotá: Universidad Central - Universidad Distrital Francisco José de Caldas - Alcaldía Mayor de Bogotá. IDEP.
- Rancière, J. (2003). *El maestro ignorante*. Barcelona: Editorial Laertes.
- Saborit, P. (2002). *Política de la alegría*. Valencia: Editorial Pre-Textos.
- Virno, P. (2003). *Gramática de la multitud. Para un análisis de las formas de vida contemporáneas*. Madrid: Traficantes de sueños.
- VV.AA. (2000). *Arte, interactividad y nuevos medios*. Valencia: Alfonso el magnánimo.
- VV.AA. (2004). *Literatura y cibercultura*. Domingo Sánchez-Mesa (Comp.). Madrid: Arco Libros.
- VV.AA. (2009). *Código fuente: la remezcla*, 10ª ed. Sevilla: Festival Zemos 98.
- VV.AA. (2010). *El proyecto Facebook y la post-universidad. Sistemas operativos sociales y entornos abiertos de aprendizaje*. Buenos Aires: Editorial Ariel.

Referencias webgráficas

- Berardi, F. (s.f.). *Mediamutación. Cultura de los medios y crisis de los valores humanistas*. Recuperado desde [http://salonkritik.net/08-09/2009/06/mediamutacion_cultura_de_los_m_1.php].
- Buckingham, D. (s.f.). *La educación para los medios en la era de la tecnología digital*.

- Recuperado desde [http://www.signis.net/IMG/pdf/Buckingham_sp.pdf].
- Casacuberta, D. (s.f.). *Cada hombre, un artista*. Recuperado desde [<http://www.zemos98.org/spip.php?article654>].
- Cobo, C. & Kuklinski, H. (s.f.). *Planeta Web 2.0. Inteligencia colectiva o medios fast food*. Recuperado desde [<http://www.planetaweb2.net/>].
- Estalella, A. (s.f.). *De la cultura de la remezcla a la creatividad colectiva*. Recuperado desde [<http://www.zemos98.org/festivales/zemos987/pack/pdf/adolfoestalella.pdf>].
- Freire, J. (Coord.) (2009). *Cultura digital y prácticas creativas en educación*. UOC. Barcelona: Revista de universidad y sociedad del conocimiento. RUSC, Vol. 6, No. 1. Recuperado desde [<http://rusc.uoc.edu>].
- Galliani, L. (s.f.). *Tecnología, aprendizaje, interculturalidad. Paradigmas pedagógicos de la transición*. Recuperado desde [<http://www.ugr.es/~recfpro/rev123ART9.pdf>].
- Levy, P. (s.f.). *Inteligencia colectiva. Por una antropología del ciberespacio*. Recuperado desde [<http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org/public/documents/pdf/es/inteligenciaColectiva.pdf>].
- Mathias, P. (s.f.). *Pour un concept de l' «e-citoyenneté»*. Recuperado desde [<http://www.sens-public.org/spip.php?article129>].
- Mizuko, I. (2008). *Hanging Out, Messing Around, Geeking Out: Living and Learning with New Media*. Kids Informal Learning with Digital Media. Recuperado desde [<http://digitalyouth.school.berkeley.edu/report>].
- Mizuko, I., et ál. (s.f.). *Living and Learning with New Media: Summary of Findings from the Digital Youth Project*. Recuperado desde [<http://digitalyouth.school.berkeley.edu/files/report/digitalyouth-WhitePaper.pdf>].
- Stallman, R. (s.f.). *Software libre para una sociedad libre*. Recuperado desde [<http://biblioweb.sindominio.net/pensamiento/softlibre/softlibre.pdf>].
- Ugarte, D. (s.f.). *El poder de las redes*. Recuperado desde [www.deugarte.com/gomi/el_poder_de_las_redes.pdf].

WEBSITE Y WEBLOG

- [<http://meipi.org/medellin>].
- [<http://www.elniuton.com>].
- [<http://www.dreig.eu/>].
- [<http://tiscar.com/>].
- [<http://practicasdigitales.unia.es/>].
- [<http://www.filosofitis.com.ar/>].
- [<http://cartografiassonoras.org/>].
- [<http://www.narratopedia.net>].
- [<http://www.alejandraaque.com/aablog/>].
- [<http://ciberciudadanias.blogspot.com/>].
- [<http://casastristes.org/>].
- [<http://medialab-prado.es/>].
- [<http://www.salonkritik.net/>].
- [<http://aleph-arts.org/>].
- [<http://cippodromo.blogspot.com/>].
- [<http://nomada.blogs.com/>].
- [<http://www.fosaorbital.blogspot.com>].
- [<http://www.medelink.net>].
- [<http://www.zemos98.org/>].
- [<http://hiperbarrio.org/>].
- [<http://bogotrax.blogspot.com>].
- [<http://www.pixelache.ac/2007/pixelazo>].
- [<http://visualizar.org/>].

[[http://recursotic.javeriana.edu.co/narato-
pedia](http://recursotic.javeriana.edu.co/narato-
pedia)].

[<http://www.caminandobogota.net/>].

[<http://creativecommons.org/>].

[<http://diktyologie.homo-numericus.net/>].

[<http://henryjenkins.org/>].

[<http://www.recombo.art.br>].

[<http://proyectov.org/venus2>].

[<http://www.buenosairesword.com.ar/>].

[<http://www.toutesdirections.net>].

[<http://www.e-valencia.org> y [http://www.e-
barcelona.org](http://www.e-
barcelona.org)].

[<http://www.digitallearning.macfound.org/>].