



UNIVERSIDAD PEDAGOGICA
NACIONAL

Educadora de Educadores

FACULTAD DE BELLAS ARTES
LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

ACTA DE APROBACIÓN DEL TRABAJO DE GRADO

Los profesores abajo firmantes, constituidos como Jurado Calificador para presenciar y evaluar la sustentación del Trabajo de Grado titulado:

Memes y Jóvenes:
reconstrucción de procesos de la imagen en
la red social.

Presentado por el (la, los, las) estudiantes (s): Elvio Torres Polido

Consideramos que dicho trabajo cumple con los requisitos y condiciones necesarios para su aprobación por las siguientes razones:

1. Actualidad y novedad de tema (emergencia)
2. Capacidad expresiva y argumentativa
3. Pertinencia artística.

	NOMBRE	FIRMA	NOTA
Jurado 1- lector	<u>Carolina Rojas</u>	<u>[Firma]</u>	<u>4.2</u>
Jurado 2 -lector	<u>Juan C. Ramos</u>	<u>[Firma]</u>	<u>4.3</u>
Jurado 3 -asesor	<u>Ramiro Sánchez E.</u>	<u>[Firma]</u>	<u>4.7</u>
Jurado 4 - asesor	<u>Raquel Hernández</u>	<u>[Firma]</u>	<u>4.6</u>

CALIFICACIÓN FINAL (Promedio aritmético): 4.4 (cuatro cuartos)

DISTINCIONES _____

Fecha: Junio 6 de 2014

TRABAJO DE GRADO

MEMES Y JOVENES

Reconstrucción de procesos de la imagen en la red social

ELVIS TORRES PULIDO

2009172037

**TRABAJO DE GRADO PARA OPTAR AL TÍTULO DE LICENCIADO EN
ARTES VISUALES**

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE BELLAS ARTES

LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

BOGOTÁ, D. C.

2014

TRABAJO DE GRADO

MEMES Y JOVENES

Reconstrucción de procesos de la imagen en la red social

ELVIS TORRES PULIDO

ASESORES: RAMIRO SANCHEZ CASTILLO

Metodológico

RAQUEL HERNANDEZ

Disciplinar

UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

FACULTAD DE BELLAS ARTES

LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

BOGOTÁ, D. C.

2014

**FORMATO****RESUMEN ANALÍTICO EN EDUCACIÓN - RAE**

Código: FOR020GIB

Versión: 01

Fecha de Aprobación: 10-10-2012

Página 10 de 94

1. Información General

Tipo de documento	Trabajo de grado
Acceso al documento	Universidad Pedagógica Nacional. Biblioteca de la Facultad de Bellas Artes
Título del documento	Memes y Jóvenes. Reconstrucción de procesos de la imagen en la red social.
Autor(es)	Torres Pulido, Elvis Renzo.
Director	Ramiro Sánchez Castillo
Publicación	Bogotá. Universidad Pedagógica Nacional, 2014, 94 pg.
Unidad Patrocinante	Universidad Pedagógica Nacional
Palabras Claves	Imagen, Imágenes-memes, Meme, Producción, Circulación, Recepción, Mirad, Medio, Cultura Visual.

2. Descripción

El Proyecto de investigación presentado a continuación, busca desarrollar y consolidar una caracterización de las imágenes memes a partir del análisis e interpretación hermenéutica de un proceso de apropiación de estas imágenes, propuesto a un grupo de estudiantes entre los 13 y 15 años de edad de la Institución Educativa Pablo de Tarso ubicada en la localidad séptima de Bosa en Bogotá, Colombia.

3. Fuentes

Bourriaud, N. (2004). *Postproducción: la cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Buenos Aires, Fabián Lebenglik. Adriana Hidalgo. S.A.

Brea, J. (2010). *Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, Film, E-image*, Madrid: Akal, S.A.

Debray, R. (1994). *Vida y muerte de la imagen: Historia de la mirada en Occidente*. Barcelona: Paidós, S.A.

Dubois, P. (2000). *Máquinas de imágenes: una cuestión de línea general. Video, Cine, Godard*. Buenos Aires: Libros Rojas, UBA.

Gombrich, E. (1968). "Meditaciones sobre un caballo de juguete o las raíces de la forma artística" en *Meditaciones sobre un caballo de juguete*. Barcelona, Seix Barral.

Hernández, F. (2001). *Sobre la importancia de la cultura visual en la educación escolar. La necesidad de repensar la Educación de las artes visuales y su fundamentación en los estudios de la cultura visual*. In seminario proferido no Congreso Ibérico de Arte-Educación, Porto, Portugal. Consultado el 20 de noviembre de 2013, a partir de

<http://www.guiasenseanzasmedias.es/verpdf.asp?area=plastica&archivo=GR104.pdf>

Melot, M. (2010). *Breve historia de la imagen*. Madrid: Ediciones Siruela.

Rose, G. (2011). *Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials*. Londres: Sage Publications.

Thompson, J. B. (1993). *Ideología y cultura moderna. Teoría crítica en la era de la comunicación de masas*. México: Universidad Autónoma Metropolitana.

4. Contenidos

El texto plantea en primera instancia la manera en que se consolidó el proyecto de investigación, haciendo referencia a algunas experiencias surgidas en un contacto previo, durante la práctica pedagógica de la Licenciatura en Artes Visuales de la Universidad Pedagógica Nacional, establecido con estudiantes de la Institución Educativa Pablo de Tarso, resaltando como desde sus saberes previos y experiencias, se pueden construir como objetos de estudio las imágenes que circulan, reciben y producen en el espacio cotidiano de sus vidas y como a partir de la reconstrucción de estos procesos, puestos en consideración a través de las imágenes memes, se puede comprender el papel que juegan en la vida de los estudiantes, en su cultura visual y en la conformación de sus miradas frente al poder, siempre en aumento, de la imagen en la contemporaneidad.

Posteriormente, el texto desarrolla a partir de referentes conceptuales, una aproximación a la teoría de la imagen, resaltando planteamientos comunes entre varios autores en referencia a problemáticas entorno a la representación, la mimesis y lo simbólico, atendiendo a relaciones enfocadas a reflexionar sobre el desarrollo y uso histórico de la imagen, como lo son: imagen-medio, imagen-soporte e imagen-contexto educativo.

El planteamiento metodológico consolidado desde un enfoque hermenéutico, se propone a partir de tres posturas investigativas que hacen referencia al estudio de las formas simbólicas y algunas consideraciones con respecto a sus posibilidades como objetos de estudio. Una vez conformado el enfoque, se da lugar a un análisis e interpretación de la información allegada correspondiente al trabajo de campo y a las experiencias surgidas con el grupo de estudiantes en un espacio de discusión y apropiación de las imágenes memes, concluyendo en una caracterización de estas imágenes a partir de una serie de reflexiones sobre el papel y la posible influencia que ejercen estas imágenes en la vida cotidiana de los jóvenes.

5. Metodología

Para esta investigación se determinó una aproximación a la metodología hermenéutica, construyendo un enfoque desde planteamientos de la Hermenéutica Profunda de Jhon B. Thompson y desde consideraciones de los estudios de la cultura visual desde Fernando Hernández y Gillian Rose.

Este estudio se desarrolló a partir de los siguientes momentos :

1. Observación Preparatoria.
2. Documentación.
3. Revisión Bibliográfica.
4. Diseño de estrategias para la comprensión de las imágenes memes.
5. Trabajo de campo.
6. Análisis en interpretación.
7. Redacción de informe.

6. Conclusiones

La red social Facebook contribuye en su plataforma al crecimiento y desarrollo de las imágenes memes proponiendo un espacio de participación y no de diálogo, moviliza el deseo a partir de lo que gusta o no y permite una comunicación aligerada, rápida, en la cual se necesita de un resumen, de un sintético modo de expresarse. La circulación como tránsito veloz lucha contra el espacio reducido de la ventana en que se manifiesta y contra la opción de redirección de cada objeto encontrando en lo popular su vehículo por eficacia.

Los jóvenes se forman como una audiencia pasiva por el medio, hasta el momento en que se les invita a hacer preguntas a la imagen o a sus miradas, en cuanto a las consideraciones que tienen sobre esas imágenes y lo que ellas pueden decirles. Al ser Internet consolidado a lo largo de su uso, como un medio de comunicación de masas, se manifiestan contenidos aparentemente interactivos pero su trasfondo y su programación está compuesta, diseñada y como fin, pretende la homogenización; la creatividad se enfoca en las diversas posibilidades de uso de la propuesta multimedia: la plantilla.

Las imágenes memes proponen y contienen una serie de valores y contravalores evidenciando la emergencia de una revisión ética, una consideración y reflexión desde y por parte de los medios sobre los contenidos que atenten contra derechos de cada persona o favorezcan la violencia y la intolerancia.

Elaborado por:	Elvis Renzo Torres Pulido
Revisado por:	Ramiro Sánchez Castillo

Fecha de elaboración del Resumen:	09	06	2014
------------------------------------------	----	----	------

LISTA DE FIGURAS

	PG
Figura 1. Intervención a una cartelera por los estudiantes del Pablo de Tarso	15
Figura 2. El Ecce Homo	18
Figura 3. “La invención del arte del dibujo” Joseph Benoit	29
Figura 4. “los dos misterios” Magritte	30
Figura 5. Meme : ¿ Quién diablos nos dibuja?	42
Figura 6. Fotografía de Gene Wilder en su papel como Willy Wonka.	43
Figura 7. Apropiación Humorística a partir de el meme Willy Wonka	44
Figura 8. Mutación del meme Willy Wonka.....	44
Figura 9. Meme: Forever alone	45
Figura 10. Meme: Challenge accepted.....	45
Figura 11. Tira cómica del meme “challenge accepted”	45
Figura 12. Formas de la investigación hermenéutica.....	52
Figura 13. Yao para todos	61
Figura 14. Mapa conceptual sobre las características de producción de los memes	63
Figura 15. Las tres gracias	66
Figura 16. Se me calló la cadena.....	68
Figura 17. Colombiano que se respete a... ..	68
Figura 18. La norma.....	69
Figura 19. Instructivo primer concurso nacional de memes, únete a la PEA.....	70
Figura 20. Emotizado.....	76
Figura 21. Que son los memes	77
Figura 22. Que son los memes	78
Figura 23. Línea de tiempo de los memes.....	79
Figura 24. Oscar Muñoz, re/ trato (2008).....	81
Figura 25. Meme <i>Crying woman</i> o mujer llorando.....	83
Figura 26. Meme Cereal Guy o chico del cereal.....	83
Figura 27. Meme Yoda o <i>Advice Yoda Gives</i>	84
Figura 28. Meme Perro racista	84
Figura 29. Meme Futurama, Fry	84
Figura 30. Meme Me gusta	84
Figura 31. Meme Bear Grills	84
Figura 32. Meme Jackie Chan	84
Figura 33. Meme Ay si.....	85

TABLA DE CONTENIDO

PRELIMINARES

RAE

Lista de figuras

Dedicatoria11

Agradecimientos12

CAPÍTULO 1 . PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA13

1.2 JUSTIFICACIÓN20

1.2.1 Educación artística y cultura visual20

1.2.2 La imagen , en busca de una pedagogía de la mirada21

1.2.3 Pedagogía y la mirada22

1.3 REFERENTES23

1.4 FORMULACIÓN DE LA PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN26

1.5 OBJETIVO GENERAL26

1.5.1 Objetivos específicos26

CAPITULO 2. MARCO CONCEPTUAL

2.1 La imagen27

2.2 Principio, Imagen: presentación-representación28

2.3 La imagen se hace materia33

2.4 Máquinas de imagen34

2.5 La imagen digital37

2.6. La imagen electrónica39

2.7 Los memes41

2.7.1 Los memes como unidad cultural41

2.7.2 Los memes como imagen en la Web 2.042

2.8 Las imágenes en la sociedad de la información, retos para el contexto educativo46

CAPITULO 3 . METODOLOGIA DE LA INVESTIGACION

3.1 TIPO DE INVESTIGACION50

3.1.1	Acercamiento a la hermenéutica profunda de Thompson como enfoque para la comprensión de formas simbólicas	50
3.1.2	Enfocando desde la comprensión de la cultura visual desde Hernández	56
3.2	FASES DE INVESTIGACIÓN	58
3.3	TRABAJO DE CAMPO	59
3.4	CATEGORIAS DE OBSERVACIÓN	60

CAPÍTULO 4. ANALISIS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN ALLEGADA

4.1	OBSERVACIONES PRELIMINARES	61
4.2	DE LA CREACIÓN DE LAS IMÁGENES MEMES	67
4.3	DE LA RECEPCIÓN DE LAS IMÁGENES MEMES.....	73
4.4	DE LA CIRCULACIÓN DE LAS IMÁGENES MEMES.....	78

CAPITULO 5. CONCLUSIONES

5.1	SOBRE LOS PROCESOS EN LAS IMÁGENES MEMES	87
-----	------------------------------------------------	----

	BIBLIOGRAFIA	91
--	--------------------	----

Dedicatoria

A mis familiares, en especial a mis padres, que han sabido apoyarme en esta etapa fundamental de mi vida de múltiples maneras. A mis compañeros de clase y de universidad a lo largo de estos cinco años, especialmente a quienes transitaron por los mismos caminos de reflexión y construcción de una mirada investigativa junto a mí; Alejandra, Andrea y Rubén. A los chicos y chicas del Pablo de Tarso y con mucho afecto a mi Abuela y Tía.

Agradecimientos

Deseo agradecer a mis asesores de trabajo de grado, David Zapata, Aura Raquel Hernández y a Ramiro Sánchez. A los profesores que conocí y me enseñaron y motivaron en la universidad. Agradecimientos a la profesora Amparo y el profesor David en el I.E.D Pablo de Tarso, a la Universidad Pedagógica Nacional y a todos los amigos que conocí y con los cuales compartí estos cinco años.

Capítulo 1

PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Planteamiento del problema

El trabajo de investigación surge, en una primera instancia gracias a varios interrogantes generados como resultado en el trabajo realizado durante 2012 en los primeros dos semestres de práctica pedagógica de la Licenciatura en Artes Visuales de la Universidad Pedagógica Nacional, en la institución educativa Pablo de Tarso de la localidad de Bosa. En este espacio en el cual participaban jóvenes de octavo grado, se desarrolló un proceso de observación y creación artística, el cual buscaba reconocer la manera en que los jóvenes planteaban sus intereses, gustos, identidad y miradas a través de la imagen realizada a partir de técnicas artísticas que, dentro de los planteamientos de la Institución, no figuraban como principales realizaciones sino alternativas, en el sentido en que estas técnicas desbordaban esa misma definición de contemporaneidad y se trasladaban al propio pensar sobre el hacer mismo.

En este caso, una de las técnicas y propuestas a plantear sería la caricatura; como parte de mundos artísticos nuevos, de cierta manera, ante los ojos de los docentes, quienes, a pesar de su desconocimiento, se mostraban ávidos de conocer su posible puesta en escena en un contexto educativo o pedagógico.

En primera instancia, esa decidida intención de aprendizaje, de re- descubrir unas maneras de hacer y pensar alrededor de la creación de la imagen notoria en los estudiantes que hasta ahora solo habían podido profundizar en técnicas más formales, como la pintura, llevó al reconocimiento de un deseo básico, inherente a cada docente que pretende como campo de trabajo las artes visuales, generado desde la mirada o forma de ver aportada por la caricatura; un deseo que busca acercar la experiencia artística a personas que desde tiempo atrás solo se han supuesto como espectadores, como observadores.

Un deseo, una intención, que desde luego parte de la consideración misma del que enseña, del que tiene algo que enseñar a los demás, algo que se desconoce, algo que no se sabía. Una pregunta elaborada desde la suposición, - ¿Han escuchado hablar de esto, pero saben aquello?-, - ¿cuánto saben o cuánto deberían saber? La pregunta por el saber, persistente a toda actividad educativa, es muy amplia y navega entre matices insospechados. Grises, mencionan algunos, en medio de los cuales se presentó, en esta experiencia de la práctica, como posibilidad insospechada, la idea de preguntarse si es posible que, lo que no conocen, lo que se va a enseñar, ya lo saben.

La pregunta resulta difícil de comprender pero se aclara un poco en la concepción que plantea en la educación la importancia de los saberes previos, sobre todo en el reconocimiento de su existencia y las maneras posibles de vincularlos a las temáticas y objetivos de cada proyecto de área. Es esta una tarea de constante reflexión en la labor docente ya que requiere de ejercicios de contextualización y observación además de un

interés por conocer del otro de manera que permita identificar intereses y/o necesidades de un grupo en específico, aunque su dificultad radica precisamente en la pluralidad que se espera encontrar de conocimientos por fuera del aula en cada integrante de un salón de clase. Esto supone, hablando nuevamente de suposiciones, que no se alcanzaría a tener en cuenta cada saber encontrado y que probablemente algunos serían más “aprovechados” que otros en el fin de los objetivos y propuestas.

El tema de la investigación enmarca los saberes previos de los estudiantes relacionados con el. ¿Pero cómo determinar qué saberes escapan a esa selección o a esa pesquisa inicial de preguntar qué se sabe sobre tal cosa? Hay conocimientos que no entran al salón de clase, saberes que se quedan en la puerta del colegio. No es una forma negativa de plantearlo aunque muchas veces refiere una crítica a la manera, por ejemplo, en que la vida cotidiana de los estudiantes se tiene en cuenta en la escuela. Con esto no intento manifestar esa resistencia de ciertos conocimientos a ser puestos en funcionamiento con algún propósito o misión como negativa sino a pensar esa resistencia como un modo de supervivencia, a pensar esas experiencias como mundos en sí mismos, libres y si se quiere espontáneos. No es que se resistan a lo educativo o a lo pedagógico porque aún en esos saberes es probable que existan por ejemplo micro estrategias pedagógicas por medio de las cuales se aprendan y se compartan. Ocurre más bien, una resistencia a lo que podría ser la representación que se tiene de la institución educativa y, en este caso, de la clase de arte, que no considera lo que sucede afuera sino para sus fines y sus metas.

Lo previo se dirige a algo anterior, a algo que se antepone, que ya estaba antes de, lo previo como saber, se definiría como algo de lo que se tenía conocimiento sin conocer totalmente. Acudiendo a una explicación coloquial desde una frase popular como metáfora simplificada podría decirse “lo conozco pero no somos amigos” Esta es solo una forma de decirlo. Entiendo de esta forma la referencia a un saber previo, un entendimiento superficial de algo que no había inspirado curiosidad alguna para profundizar en ello, es decir, no era una necesidad o interés. Pero como mencionaba antes es irónico que el docente se pregunte por intereses y necesidades a partir de un saber previo y con base a eso la decisión de abordar la caricatura desde el principio como algo totalmente desconocido para todos, incluso para mí, marcó el inicio de lo que daría lugar a esta investigación.

Claro, existen imaginarios, ideas, prejuicios, concepciones de las cuales uno no podría escapar. Relacionar algo con otra cosa es importante para comprender la realidad que nos rodea. Lo interesante del proceso con la caricatura se enfocaba más en los saberes que se relacionaban con lo que se aprendía en el camino, no como saber previo, sino como saber a la par, constante, presente, ajeno al salón, un saber de los pasillos, del patio. En este caso eran las caricaturas, que no hacían pero que sabían hacer.

El saber desconocido a la par del saber aprendido en la clase generó un reconocimiento de espacios por fuera del tema que podrían ser estudiados más que ser aprovechados. El desconocimiento de los saberes de los estudiantes puede hacer que estos sean tergiversados o criticados a priori, por ejemplo si un estudiante sabe editar fotografías y no se tiene conocimiento sobre ese campo y las diferentes formas en que el estudiante interactúa con el medio, al ser tomado simplemente como saber previo, puede ocasionar que se le reste importancia y se le coloque por debajo de un tema a aprender y quizás, la manera en que se plantee la puesta en juego de ese saber en un ejercicio durante la clase

puede ocasionar que su desconocimiento por parte del docente genere una simple instrumentalización y se desconozcan sus posibilidades creativas más allá de la temática. Desde luego cada conocimiento tiene un campo de estudio y en el caso de este proyecto el campo es novedoso y de alto interés debido al reciente surgimiento del fenómeno denominado *memes*.

Es este saber el que se presentó mientras se discutía sobre la caricatura, en uno de los patios del colegio, escuché una frase que provocaría mi curiosidad y que se mencionaría debido a una situación que para muchos resultó cómica. La imagen del momento es sencilla, un estudiante caminando por el patio, con algo en la mano, se tropieza y cae manifestando un gesto particular, una actitud que decía “no me pasó nada” y que no evidenciaba rastros de dolor. Ante este evento, un estudiante que lo observaba atinó a decir: “hay que volverlo un *meme*”.

Desde el interés mismo de plantear por medio de la imagen una opinión, un concepto o desde el mismo hecho de plantear nuevos significados, el ejercicio *caricaturizador* reveló una manera de expresión sumamente compleja que manifestaba un deseo natural de los estudiantes por decir lo que se quiere sobre lo que se conoce o lo que se sabe personalmente; sobre lo que nos rodea. Un deseo íntimo por comunicarse desde sus propias maneras que desde las observaciones hechas por los mismos estudiantes era ampliamente censurado por la institución educativa y por los profesores, que, aunque respetaban el ejercicio creativo en el salón de clases, lo restringían y subestimaban cuando sus manifestaciones caricaturescas salían de los parámetros establecidos. Para ello basta con analizar el papel que juegan las múltiples representaciones gráficas que habitan dentro de la madera de los pupitres o los mensajes y opiniones que saltan de una u otra puerta en los baños.



Figura 1. Intervención a una cartelera por estudiantes del Colegio Pablo de Tarso. Fotografía de una cartelera instalada debajo de las escaleras de uno de los bloques de salones, intervenida por los estudiantes y designada a partir de eso para esa función.

Significados a los cuáles vale la pena brindarles un espacio amplio de contemplación y admiración puesto que representan la manera en que las personas que nos rodean, ponen en juego sus conocimientos y miradas. Baudelaire (1988) por ejemplo rescata de la caricatura elementos significativos de la siguiente manera:

En la caricatura, en mayor medida que en las otras ramas del arte, existen dos clases de obras preciosas y recomendables por razones diferentes y casi opuestas. Unas solo tienen la vigencia del hecho que representan, Tienen indudablemente derecho a la atención del historiador, del arqueólogo e incluso del filósofo;...pero las otras y es de ellas que quiero ocuparme en particular, contienen un elemento misterioso, duradero, eterno, que despierta la atención de los artistas. (P.15-16)

Carlos Skliar (2010) dice, que nos vemos situados constantemente ante la presencia de “Gestos (y creo que la mirada también es un gesto) que ayuden a la existencia del otro, su afirmación, a su vitalidad, a su porvenir. Gestos, como la mirada que son decisivos a la hora de intentar hacer algo con lo que se es”. Toda una preocupación e interés por el otro y sus imágenes, imágenes que al final de cuentas hacen parte de una cultura propiamente dicha conformada desde cada uno y desde las posibilidades que deberían tener de ver lo que no pueden ver. Es allí, en el mismo proceso en que se generan estas imágenes caricaturescas, donde surge una posible desnaturalización de la mirada que será abordada más adelante, la cual vale la pena problematizar también, partiendo desde el hecho en que se busca preguntar por algo que parece, quizás, demasiado obvio y que se desvirtúa en el rápido transitar de la imagen, por ejemplo, en un medio electrónico.

Se prima muchas veces una mirada propia o mejor, una manera de ver acriticamente propia pero no se reflexiona en detenimiento, en espacio lento, sobre la construcción de esa mirada, sobre el conocimiento en lo que se ve y el impacto o efecto que podría causar la mirada de un “otro” para auto asumirse como receptor en un estado de mayor conciencia. Crítico a final de cuentas ante lo que se recibe y se produce.

Esta interrogante sobre la búsqueda de miradas, de un cómo movernos y vernos en el mundo que habitamos expresado en el deseo de reconocimiento, se convirtió en el principal interés de los estudiantes de los grados a los cuales se les compartieron los espacios de práctica, motivando así el ejercicio docente, hacia la reflexión sobre la creación de estrategias para que ello se vea reflejado o expresado ante los demás. Estrategias que vale la pena descifrar, para acercar aún más estas imágenes personales y subjetivas, que hacen parte de toda de una cultura visual y que circulan ante nuestros ojos libremente en el cotidiano de nuestras vidas.

Ahora bien, si nos situamos en la creación de imágenes bajo perspectivas similares de participación y generación de significados, llegamos a comprender uno de los fenómenos globales de la imagen surgido en los últimos años que se presentará en algunas ocasiones bajo la idea de una “democratización de la caricatura”, concepto que plantea un acercamiento de la creación artística de opinión a todo aquel que le solicite para manifestarse. La expansión o quizás “evolución” del humor gráfico hacia la consolidación de una imagen electrónica que vendrá a ser nombrada bajo el concepto de *Memes*.

Estas imágenes debido a su basta capacidad de circulación y transmisión de información, ofrecen una gran posibilidad de intervención por parte de quienes

encuentran en ellas ciertos beneficios comunicativos a la hora de expresar a los demás sus propios puntos de vista y conocimientos, sin dejar de lado una sencillez o síntesis gráfica apoyada en la necesidad de inmediatez y participación que no solo vendrá a reconocerse como individual sino que se generará a través de grupos o posibles comunidades de práctica.

¿Cómo surgen, cual es el ciclo de vida de estas imágenes?, ¿Cuáles son los intereses que motivan a un número cada vez mayor de personas que buscan integrar y participar estas comunidades de creación de imágenes?, ¿Qué aprenden a hacer con estas imágenes, que las convierten en un fenómeno global?, ¿Qué aprendieron de las redes sociales, por ejemplo, o de la misma Web 2.0 para encontrar allí, en la imagen, una herramienta capaz de reunir una gran cantidad de personas? Todas estas preguntas, surgen enfocadas hacia la vitalidad de estas imágenes y hacia lo que particularmente quieren, y no planteadas en dirección a concretar una respuesta sobre sus significados. (Mitchell, 2003).

Estas humorísticas (en su gran mayoría) representaciones o presentaciones, son día a día construidas por grupos o comunidades que las re significan de acuerdo a rasgos de identidad propios para manifestar por medio de ellas sus conocimientos y miradas particulares. Miradas que cobran vida en imágenes y que en ocasiones, escapan del mismo “nicho” social creador para ser, por imitación, re significadas de nuevo por nuevos grupos y así convertirse en una representación visual generalizada, de una gran cantidad de personas. Aunque también cabe aquí preguntar por esa supuesta y única visualidad de la imagen meme en internet, ya que, por ejemplo, se hacen presentes en ellas lo textual y un posible lenguaje oral.

Para presentar el alcance de la imagen en esta faceta, en la actualidad, en este caso bajo la categoría meme, recordemos un caso en particular del que la mayoría fue partícipe con diferentes grados de interactividad, pero nunca ajenos a el suceso completamente, un evento que fue ampliamente registrado por los medios de comunicación cotidianos, como la televisión y la prensa. Este caso en particular resulta cercano a las problemáticas artísticas contemporáneas referidas por ejemplo a la autoría, y la originalidad: *El eccehomo* y *Cecilia Jiménez Zueco*.

Cecilia Jiménez, una mujer interesada en el arte, entusiasta y motivada a crear y restaurar pinturas, vivía tranquilamente en Zaragoza, España, dedicándose a lo que más le gusta: el arte. Con un historial ya construido de algunas restauraciones en su vida artística, claro, la mayoría basada en retoques sutiles, Cecilia decidió, por amor a la pintura y en un ánimo respetuoso y que es característico a toda imagen: el de duración, perduración y valor histórico, un día, restaurar una imagen, una pintura mural de una iglesia, santuario de misericordia de Borja, lugar en el que ella nació, llamada *El Ecce Homo de Borja* creada por Elías García Martínez hacia 1930.

Aun sin contar con los conocimientos necesarios, Cecilia emprendió su acto restaurador con las herramientas que poseía para ello y se encontró, con la dificultad de no recibir a cambio, de la imagen, la recompensa a su esfuerzo (aunque más tarde si lo hallaría). El resultado: una imagen que un periodista calificaría como “a crayón sketch of a very hairy monkey in an hill-fitting tunic”, un boceto a crayola de un mono muy peludo en una túnica mal ajustada.



Figura 2. El Ecce Homo. Imagen meme creado sobre la obra “*el Ecce Homo*” de Elías García Martínez, restaurada y/o intervenida por Cecilia Giménez en agosto de 2012. Hecho que suscitaría un gran debate en las redes sociales convirtiéndose en un fenómeno humorístico y de opinión en internet.

Llegaron los medios y con ellos el espectáculo, la imagen, en cuestión de días, giró alrededor del mundo y se multiplicó de una forma abundante y casi simultánea en interpretaciones gráficas del suceso ocurrido, la gente comenzó a hacer de la imagen “restaurada” por Cecilia, comentarios y bromas que intentaban explicar desde el origen de su gesto tan particular, hasta su expresividad causada por situaciones de la vida cotidiana. La imagen, no giró solitaria por el mundo, sino que se vió permeada por el ánimo creador de otros, de la misma forma en que sucedió en Cecilia, que le hizo sentir capacitada para participar de algo ya sea de la imagen o la historia, o ambas.

El mundo del arte, en principio se horrorizó, como institución rechazó enfáticamente lo sucedido pues suponía la pérdida de un objeto único e irremplazable, para la cultura de masas y sectores del mismo arte involucrados en una perspectiva pop, no fue tan lamentable el hecho y convirtió la imagen en un icono. Mientras Cecilia se sentía mal por lo ocurrido y solicitaba terminar lo comenzado, su imagen adquirió un estatus que nunca había tenido la imagen de García: fama, reconocimiento, la gente preguntaba por su imagen, llamaba, viajaba a verla, “peregrinaba”, hacían fila dentro y fuera del santuario, cada uno se unía esperando decir algo sobre la imagen y adquirir popularidad a partir de ella. El icono había sido elaborado como **meme**, como una idea contagiosa de la cual era difícil escapar.

Así como la imagen nunca volvió a ser lo que era antes, Cecilia tampoco, grandes restauradores mundiales se vieron opacados por ella y no precisamente por su habilidad, quizás, los mismos artistas sentirían algo similar, ya que había logrado una obra que tocó a una gran cantidad de personas y suscitó en ellas un acto fundamental de tal aspiración: interacción, intervención, reflexión, debate... La imagen que parecía tomar venganza sobre la acción empírica, terminó elevándola y elevándose a sí misma como elemento comunicativo fundamental en la vida cotidiana. Muchos, sin darse cuenta quizás, presenciaron “la sociedad del espectáculo” y confirmaron de manera simple el papel de la imagen en la actualidad. Como éste a diario surgen eventos gráficos, las

creaciones son abundantes en la red que es accesible a todos y cada una contiene un ánimo de creación espontáneo, sin censura alguna, reclaman un deseo de conversación con lo universal; cada imagen aspira la popularidad, si cabe en ello, la del autor también se verá implicada, pero, en general, la imagen pretenderá la mirada del mundo aún si esta es superficial y solo objeto instantáneo de humor.

Aunque sean beneficiosos para la imagen o los *memes* los medios por los cuales circulan y que hacen de ella un hecho globalizante, es en estos espacios de interacción en donde la creatividad y el deseo se ponen en marcha, estos resultan ser “aprovechados” por las empresas que controlan las redes de socialización y la posible formación de nuevos productores – en este caso, de imagen – más allá de una primera instancia en la cual las personas se resumían a un papel secundario netamente enfascado a un estado consumidor de una cultura nueva y transformada constantemente por el medio mismo.

Es por esto, por el papel cada vez más primario del sujeto convertido en usuario y desarrollador y por el contexto mismo en el cual se desenvuelven y revelan estas imágenes en el espacio de la Web 2.0, que se manifiesta como “una segunda época de la red, como una Web social y participativa” según (Prada,2008) en la cual surge la necesidad de un estudio del papel que juegan estas representaciones a nivel social, como generadoras de una gran diversidad de aprendizajes y manifestaciones gráficas, elaboraciones de una cultura específica, todo ello partiendo desde los modos en que se crean, ponen en circulación y se reciben estas imágenes, procesos que – haciendo énfasis en la singularidad de la misma imagen- se verían afectados en orden y categorización debido al carácter, constantemente viral, específico de la imagen humorística en la red. Por consiguiente, podrían verse constituidos en cuanto a procesos de “Selección- Infección- Replicación”, según los planteamientos de Richard Dawkins (1993) sobre las cualidades de los *memes* (biológicos): “Fidelidad – Fecundidad- Longevidad.”

Todo esto indica que para estudiar estas imágenes en su faceta como memes es necesario hacer un ejercicio, a la par, de creación y elaboración de maneras propias de estudio, que obedezcan o respondan a la singularidad de sus características y que sean específicas a ellas puesto que estas imágenes devienen también con diferentes efectos sociales, en este caso más específicamente como “fenómenos virales” o en su concepción amplia dentro del marco de la “*e-image*” o imagen electrónica.

Con los interrogantes planteados en estos efectos propuestos por las imágenes *memes* en los cuales se propone indagar sobre el conocimiento que contienen sobre sus procesos de producción, circulación y recepción en los jóvenes, se busca otorgarle un espacio a estas manifestaciones gráficas de subjetividad, antes de que se esfumen o pasen de largo frente a nuestros ojos, de brindarles reconocimiento y un período de observación mayor, atendiendo a los debates que puedan generar, ya sea desde sus contenidos o desde las maneras en que son consolidados procesos de aprendizaje; tan particulares en el marco de unas tecnologías visuales, que necesitan y dependen de estrategias estéticas encaminadas a promover el placer de la percepción y nos enseñan cómo obtener más placer de ellas (Freedman,2006).

1.2 Justificación:

1.2.1 Educación artística y Cultura visual.

Este trabajo se justifica en la educación artística porque se hace necesario abordar dichas imágenes memes debido en primer lugar al papel ,que va siendo poco a poco relegado, de esta área del conocimiento para desarrollar la fuerza creadora, relevado en ocasiones por la nueva etapa de las redes, diseñadas para acoger y potenciar las habilidades creativas de sus integrantes. La lógica de la Web 2.0 mejor expuesta por Prada, sería la de traer el usuario al producto -dejando de lado la intención clásica de llevar el producto al usuario- permitiendo que se generen mejores y constantes contenidos desde la posibilidad expresada aquí de participación. Parece allí, en esta nueva lógica de la Web, surgir una preocupación más amplia por las formas en que las personas se están formando o están aprendiendo visualmente entre sí y desde las redes sociales o los medios de comunicación, por fuera del aula de clases. Casi siempre personas comprendidas desde una perspectiva de usuarios, por lo cual es necesario para la educación artística preguntarse por la manera en que aprenden de este contacto y se convierten en productores de significados que habitan dentro de lo que se llamaría como cultura visual. Sobre esto vale la pena citar algunas de las contra tesis de Mitchell sobre las tesis recurrentemente aceptadas dentro de la cultura visual para evidenciar la importancia que merece como objeto de estudio para la educación artística:

Tesis:

1. La cultura visual acepta de manera a problemática la idea de que el arte tiene que ser definido, exclusivamente, a partir de sus facultades ópticas.
2. Existe una clase de cosas perfectamente definida llamada *medios visuales*.

Contra Tesis:

1. “La cultura visual conlleva una meditación sobre la ceguera, lo invisible, lo oculto, lo imposible de ver y lo desapercibido. De igual modo, reflexiona sobre la sordera y el lenguaje gestual, a la vez que reclama la atención hacia lo táctil, lo sonoro, lo háptico y el fenómeno de la sinestesia.” (Mitchell, 2003)
2. “La cultura visual es la construcción visual de lo social, no únicamente la construcción social de la visión. La cuestión de la *naturaleza* visual supone, por consiguiente, un asunto central e inevitable, junto con el papel de los animales como imágenes y los espectadores.” (Mitchell, 2003)

Esto, indica un estudio crítico cada vez más importante sobre cómo los usuarios de la red están contribuyendo a esta cultura visual por un lado desde lugares que no solo contemplan lo visual como sentido hegemónico de la experiencia virtual, y por otro lado, contribuciones sin ser necesariamente compuestas por expertos o artistas, siendo potenciadas sus habilidades y sus oportunidades de compartir conocimientos por instancias ajenas a los espacios educativos. la cultura o las personas conformadoras de ésta construyen significados y relaciones diferenciando contenidos puramente estéticos influyendo mucho más lo relacional de estas propuestas y sus efectos de sociabilidad

,siendo eliminado un proceso dedicado de reflexión o selección mientras se acepta la capacidad de cualquier persona de crear. “Para lograr que el usuario se convierta en un agente activo en la edición de información y construcción colaborativa del conocimiento están surgiendo herramientas de comunicación y creación de información que permiten la interacción simétrica entre todos los usuarios de la red, facilitando con ello la colaboración e interacción orientada a un objetivo común”. (Castañeda, 2010).

La red y sus empresas atienden cada vez más a ,y ponen en la mesa-, la diversidad presente en los procesos de colaboración y creación que posibilitan sus estructuras de comunicación y participación social, estableciendo, cada vez más, lugares alternativos, - que no son rescatados o propuestos desde la escuela y que resultan poco interesantes para quienes desean aprender sobre lo que les rodea en su diario vivir- para acceder a conocimientos que no son impuestos o establecidos sino que obedecen a las necesidades e intereses de las personas que desean aprender por ellos mismos en una especie de organización horizontalizada en la que todos tienen algo que aprender y algo que decir. Allí no se trata tanto de enseñar propiamente, puesto que la enseñanza no se manifiesta como en un aula de clases en las que alguien sabe sobre un tema y lo comparte a otros buscando que ellos aprendan sobre ello, sino que surge un proceso de aprendizaje autónomo a partir de la práctica y la interacción con lo que se desea aprender. Todo esto debería tenerse en cuenta además para la posible conformación o revisión de un proceso de *e-learning* de la educación artística visual experimentando con las plataformas y recursos que generan los mismos estudiantes.

Es justo que la educación artística se pregunte por la irrupción de una nueva práctica cultural o manera de crear imágenes visuales, que hace parte del cotidiano de los estudiantes, más allá de pretender reutilizarlas en el aula de clases exclusivamente por sus potenciales de desarrollo creativo como pudiera comprenderse en la intencionalidad de la red. La búsqueda radica aquí, en conocerlas y descifrarlas como mundos independientes y vivos en donde lo educativo cobra nuevos significados, con el fin quizás mínimo pero importante, de conocer mejor a las personas a las cuales se les brinda una educación artística en comunión con la educación artística autogenerada por ellos mismos. Eso a lo que llaman algunos como reconocimiento de saberes propios.

1.2.2 La imagen, en búsqueda de una pedagogía de la mirada.

A menudo, dentro de nuestra cotidianidad nos vemos expuestos a diferentes tipos de información, a diferentes clases de mensajes y medios para los cuales transmitir una idea se convierte en un mundo de posibilidades y recursos. Dentro de estos recursos, la imagen se convierte en la principal herramienta a utilizar, siendo uno de “los modos de representación más extendidos” (Dussel, Gutiérrez, 2006). La información contenida dentro de las imágenes que a diario observamos es tomada a menudo de una manera superficial y no suele conllevar a un análisis interno que resuelva satisfactoriamente la pregunta referida a lo que esta nos quiere decir, debido en parte a su carácter altamente simbólico; el mensaje cambia constantemente dentro de cada contexto, emisor y receptor, produciendo con ello un interés por evidenciar la manera en que la información se transmite y se transforma repetidamente y cómo esto genera otra serie de discusiones que abordan, más allá del mundo contenido dentro de las imágenes y las artes visuales: “ ..Todos los otros géneros que podamos considerar “visuales”... siempre

involucran a otros sentidos, pero sobre todo involucran a creadores y receptores, productores y consumidores, y ponen en juego una serie de saberes y disposiciones que exceden en mucho a la imagen en cuestión.” (Dussel, 2006 pg. 280).

La problemática se hace aún más evidente a la hora de reconocer el uso que ha tenido la imagen dentro de la enseñanza, su papel dentro de la educación y siendo aún más específico dentro de la educación en artes visuales. El uso frecuentado de la imagen en búsqueda por expresar una idea de forma sencilla y contundente ha hecho de la imagen el vehículo principal para transmitir conocimientos. Martínez (2005) se refiere a esta participación de la imagen dentro de un contexto educativo en cuanto a que “Muchas imágenes tienen una función educativa. Conocer sus lenguajes ayuda a maestros y alumnos a comprender sus mensajes con una actitud crítica y les ofrece la posibilidad de usarlas desde dos perspectivas: educar con ellas y convertirlas en un campo de análisis y reflexión”. Un campo en donde se reconozcan posibilidades de participación y selección, y de una educación de la mirada que tenga en cuenta una posición clara y argumentativa frente al llamado “poder” de la imagen.

1.2.3 La Pedagogía y la mirada

Aquí es donde aparece la figura del docente como un forjador de lo que en principio se nombra como pedagogía de la mirada haciendo uso del término , varias veces referido en el texto “Educar la mirada, políticas y pedagogías de la imagen” (Dussel, Gutiérrez 2006) en el cual se presentan varias propuestas que van dirigidas al establecimiento de una educación de la mirada, en donde sean tenidas en cuenta las diferentes clases de lecturas que puedan darse sobre los medios, todo esto ligado a lo que Jan Masschelein al final del libro menciona como una investigación pedagógica crítica que no requiere de una metodología rica sino de una pedagogía pobre “ es decir, prácticas que busquen exponernos , salir al mundo y darnos un sentido que nos vuelva atentos” (Masschelein, 2006).

“E-ducuar la mirada no es alcanzar una mirada liberada o critica, en tanto algo ya hecho, sino liberar nuestra propia mirada. No se trata de lograr más conciencia o de estar más alerta sino de volvernos atentos, de prestar atención” (Masschelein, 2006). Situación difícil de concretar dentro del mundo rápido e inmediato de la imagen electrónica.

Esta investigación busca contribuir a esa construcción de una pedagogía que tenga la mirada como categoría fundamental para reconsiderar el momento histórico de la imagen y su puesta en escena global e inmediata. Es común que hoy en día se hable del poder de la imagen y no del poder de la mirada, creo yo, para enfocar su aplicabilidad y no su intencionalidad. No se trata de cómo mirar o que se debe o no mirar , se trata de plantear la mirada como un lugar , un campo de aprendizaje constante que se puede pensar para construir otras miradas, miradas alternativas que involucren mayor conocimiento sobre lo que se ve y una clase de desdoblamiento crítico para una auto revisión del cómo se ve .

1.3 REFERENTES

Los proyectos, estudios e investigaciones encontrados, relacionados con la temática que aborda este trabajo de investigación, recuperan desde diferentes perspectivas el fenómeno de los memes, algunos relacionándolo con la teoría evolutiva, los medios de comunicación, el contexto de la Web 2.0, la caricatura y técnicas de expresión artísticas afines o similares; en general a partir del análisis desde las mismas imágenes y en relación a la experiencia de los investigadores relacionada con el medio. Una característica que no es frecuente, es el estudio de las imágenes desde las personas o el otro que las recibe, elaborándose una serie de conclusiones de la imagen desde sí misma produciendo así múltiples preocupaciones por el “qué ven” los otros en estas imágenes, sin recurrir precisamente a esos espectadores, sino a la imagen determinando posibles significados y funciones, no en pro de una instrumentalización propiamente dicha, sino en la enunciación de sus posibilidades discursivas.

Desde esta mirada, el fenómeno de los memes se engloba a elementos formales y funcionales por lo cual es importante resaltar el papel de un estudio en un contexto educativo precisamente desde la educación artística y de la cultura visual, como una perspectiva amplia y participativa en la cual la imagen se enfrenta a procesos de deconstrucción, reinterpretación y transformación.

Un primer antecedente es el estudio realizado por Vélez (2012) *las memes de Internet y su papel en los medios de comunicación mexicanos*.

Este estudio reclama la atención por parte de la comunidad académica e investigadora a este tipo de medio de comunicación debido a sus posibilidades como generadores de conocimiento sobre el comportamiento de sociedades humanas. Hace referencia también a fenómenos de comportamiento viral como modos de transmisión de información y opinión proponiendo un estudio de este tipo de fenómenos de una manera teórica y práctica confluyendo varias perspectivas de investigación como la etnográfica la semiótica y la comunicación. En general busca rescatar y evidenciar la importancia del fenómeno como objeto de estudio para las ciencias sociales y de la comunicación.

El estudio aborda las memes, (caracterizándoles a diferencia de otros trabajos como “las” y no “los” memes) como espacios independientes del concepto de mercadotecnia viral presentado como “una estrategia que consiste en procurar que los propios clientes o personas que ven un anuncio comercial se encarguen de transmitirlo (Lindgreen & Vanhamme, 2005)” y por medio del cual se ha intentado analizar el fenómeno en otras investigaciones. En una segunda instancia se muestran fenómenos relevantes en México relacionados con las memes y su impacto mediático, por ejemplo, desde el video: “la caída de Edgar” y “Borrachos que dan risa” y la imagen: “Don ramón”. La idea concluyente del proceso presenta la teoría memética, citada más adelante en este trabajo como referente del término meme, como un origen y posibilidad para nuevas formas de estudio del fenómeno.

Por su parte Holzmann (2012) enfoca el fenómeno de los memes, y, en este caso en particular, de las caricaturas, definiendo los memes a partir de esa expresión artística, en el contexto de los movimientos estudiantiles chilenos.

Esta es una tesis construida con base en un estudio sociológico, teniendo como finalidad describir el discurso político-humorístico de los memes en sitios Red Estudiantil *Tumblr*

en el marco del movimiento estudiantil 2011-12 en Chile. Rescata en relación a las imágenes memes, el humor crítico y sus vínculos con la caricatura política y clandestina a partir de rasgos que comparten como:

- Generación de una forma de expresión.
- Discursos de ruptura y trasgresión.
- Moviliza y genera reflexión en el público.
- Desenmascara y denuncia.
- Satiriza discursos dominantes.

También discute las posibles funciones de los memes pro movimiento estudiantil vinculándolas a una fuerte participación política. El enfoque metodológico, a diferencia del anterior estudio de carácter más exploratorio, se realizó a partir de la recolección de contenido Web sobre memes que trataran la temática sobre el movimiento estudiantil para un posterior análisis del discurso, complementando con un ejercicio auto etnográfico del autor en relación a su experiencia en los sitios virtuales en los cuales se producían estas imágenes (Red estudiantil *Tumblr*). El aspecto social de participación política y sobre todo el acto subversivo del mensaje resalta aquí como categoría inherente al contenido de las imágenes memes y será evidenciado de igual forma como característica general en el estudio de Huntington (2013). “*Subversive memes: Internet Memes as a Form of Visual Rhetoric*”.

Uno de los países en los cuales se ha abordado en gran medida a los memes como objeto de estudio tanto en campos filosóficos, biológicos y sociológicos, es Estados Unidos. Podría decirse que es allí en donde se generaron las primeras referencias a lo que se considera hoy como memes, siendo gestores de un fenómeno altamente viral que se masificó y expandió en los caminos de la Web 2.0 a diferentes culturas de todo el mundo.

Es allí también, en ese contexto americano en el que se dio nacimiento a las imágenes memes, gracias a sus empresas desarrolladoras de tecnología y promotores de artefactos y redes, en el que se presentan las primeras tesis respecto al tema de los memes. En uno de esos estudios “*Memes subversivos: memes de Internet como una forma de retórica visual*”¹ se propone a los memes como una manera de discurso representativo que subvierte mensajes dominantes en el medio para crear nuevos significados. Hace una comparación de aproximaciones teóricas incluyendo a la semiótica y el análisis del discurso y le apuesta a proponerle a la comunidad académica la teoría de la retórica visual como una teoría y metodología apropiada para investigar los memes de Internet, como una clase de discurso público, para expandir el conocimiento de las funciones de los memes en una cultura digital o cibernética participativa. Según sus planteamientos, la retórica visual combina elementos de la semiótica y el análisis del discurso para analizar elementos de textos visuales y así lograr una comprensión crítica, indagando en la naturaleza, función y evaluación de artefactos para descubrir sus “*persuasive appeals*”; los símbolos visuales como portadores de efectos persuasivos sobre los observadores.

Lo interesante en este caso es que plantea a los memes como algo más que elementos humorísticos en Internet presentando funciones de apropiación y resistencia a discursos

¹ La traducción presentada sobre el trabajo de Huntington (2013) es mía.

dominantes en la red manifestando sus posibilidades subversivas y representativas además de que se pregunta por metodologías posibles para su estudio.

*“The World made meme: discourse and identity in participatory media”*² es otro estudio norteamericano planteado por Miler (2012) en el cual explora los memes de Internet también como un discurso público.

Considera el “meme” a partir de la definición del biólogo Richard Dawkins para describir la circulación, flujo, mutación y evolución de la cultura como contrario cultural a el gen (principio clave para cualquier investigación sobre memes de Internet) pero, evidenciando el desarrollo del término **meme** a través de colectivos presentes en la red que recomponen, recirculan y **participan** de este fenómeno en contextos de las redes sociales. Busca responder a la pregunta por la participación cultural en los medios, metodológicamente, a través del análisis crítico del discurso, consolidándola como metodología reiterativa en este tipo de indagación, enfocándose en tres criterios indicativos de esa participación cultural que son : procedimientos , identidades y políticas.

Como preguntas claves de la investigación figuran las siguientes:

1. ¿Cómo son orientados los memes por procesos estructurales?
2. ¿Cómo son articuladas identidades sociales a través de los memes?
3. ¿Cómo son articuladas perspectivas políticas a través de los memes?

A pesar de sus preocupaciones por comprender el fenómeno que representan las nuevas imágenes de la red, como se enunciaba antes de presentar los antecedentes de la investigación, estas preguntas giran en torno a la imagen y sus relaciones frente a su historia, estructuras formales, por sus funciones, contexto y sus vínculos con teorías ya sea sociológicas o filosóficas, siendo fundamental para contemplar una perspectiva amplia del objeto de estudio pero dejando a un lado los conocimientos que construyen los usuarios en su constante interacción y participación con el artefacto o la imagen.

Para contemplar esta posibilidad, en el contexto español surge una investigación nombrada como: *“Memes, Rage-comics y Memenautas: Comunicación efectiva en Internet”*

Este trabajo se ubica más cercano a los planteamientos que se buscan abordar en este proyecto de investigación, ya que buscaba elaborar una teoría acerca de los artefactos de Internet de manera dialógica, es decir, a partir de una construcción entre las producciones y los memenautas³, entre la imagen y sus usuarios, en este caso, españoles, preguntándose por sus ideas sobre los memes y el papel que juegan en sus vidas, sus visiones y propias declaraciones. La metodología se basó en un cuestionario en la Web y cuatro entrevistas en profundidad.

Como conclusiones de ese proceso investigativo surgen las siguientes premisas:

- Los memes tienen un carácter humorístico y cotidiano.
- Los memes son un lenguaje, una forma de expresión y de comunicación efectiva y común a los memenautas.
- Tiene restricciones estilísticas propias de su género.

² La traducción presentada del texto de Miler (2012) es mía.

³ En el proyecto se identifica a los usuarios que interactúan con imágenes memes como memenautas resaltando aun más la intención por descifrar las comunidades que rodean este tipo de fenómenos.

- Poseen características narrativas, discursos y contra discursos.
- Es un medio de participación ciudadana.

El estudio también hace un llamado a posibles líneas de investigación en las cuales se tenga en cuenta el papel que juegan estas imágenes en estudiantes de secundaria y en el reconocimiento de discursos que conviven en los memes con base en la manera en que los memonautas entienden cuestiones relacionadas a la imagen. A propósito de ese llamado, la investigación aquí elaborada, pretende responder a esas reflexiones, con respecto al papel que juegan esas imágenes memes en y para los jóvenes y como ellos proceden a definir las y comprenderlas a partir de sus conocimientos y formas de apropiación.

1.4 FORMULACIÓN DE LA PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo desde los jóvenes se pueden caracterizar los procesos de creación, circulación y recepción de las imágenes memes presentes en la red social a partir del análisis de un proceso generado de apropiación de estas imágenes en un grupo de diez estudiantes pertenecientes a la Institución Educativa Pablo de Tarso?

1.5 OBJETIVOS:

1.5 Objetivo General

- Identificar características de los procesos de creación, circulación y recepción de las imágenes memes presentes en la red social Facebook a partir del análisis e interpretación hermenéutica de un proceso de apropiación de estas imágenes, propuesto en un grupo de estudiantes entre los 13 y 15 años de edad de la Institución Educativa Pablo de Tarso

1.5.1 Objetivos Específicos

- Diseñar y desarrollar estrategias que posibiliten actos de apropiación de las imágenes memes.
- Interpretar las dinámicas y conocimientos surgidos con base en los procesos de la imagen meme a partir de las estrategias de apropiación propuestas con los jóvenes.
- Describir las principales características presentes en los procesos de creación, circulación y recepción de las imágenes memes en la red social Facebook

Capítulo 2

MARCO CONCEPTUAL

2.1 La imagen

“Para ellas, en efecto no hay tiempo, o el tiempo ha dejado de pasar. Ellas nunca atienden al presente, vienen siempre del pasado, traen memoria” (Brea.)

“Pues ese extraño recinto que llamamos <arte> es como una sala de espejos o una galería de ecos. Cada forma conjura un millar de recuerdos e imágenes de memoria.” (Gombrich)

El comienzo de esta reflexión, se enmarca por una dificultad no aparente, directamente relacionada con el concepto que da título en su inicio y que se presenta a lo largo de todo el texto, probablemente hasta su fin: La imagen. Pero, ¿Qué clase de dificultad es esa, qué se esconde tras un término al cual estamos acostumbrados, quizás desde el mismo momento en que llegamos a encontrarnos con el mundo? La pregunta, desde ya, revela rápidamente su respuesta; costumbre y desconocimiento. *Vivimos en una época saturada de imágenes*, es una idea que no escapa a reflexión alguna que se pregunte sobre el papel de las imágenes en la actualidad, en el mismo hecho de referirse a “saturación” se enfatiza en una presencia masiva, al parecer, no vista en tiempos pasados, de la cual frecuentemente se hace responsable al desarrollo de los soportes en los cuales se enmarca y produce la imagen y, a los medios de comunicación en los que es transmitida de manera constante. *Saturación* generalizada, siendo así, que de la misma manera en que el término imagen es sometido a un constante distanciamiento de lo que será su pasado y su desarrollo, el objeto, el cual se hace necesario aquí; es el encuentro con lo desconocido hasta el momento, el encuentro con la imagen.

La saturación de imágenes hoy en día, es considerada así, gracias a la abundancia de pantallas que día a día las producen y reproducen, a la ventana de una página de Internet con anuncios que al cerrarse despliegan otra página en un proceso de re direccionamiento, dígase *intertextualidad* o a la ciudad dominada en sus calles por la publicidad, entre muchos otros posibles espacios de despliegue gráfico y desde esta presencia multiplicada es que la costumbre aparece al verse improbable el beneficio del distanciamiento, pero, aun así, reconociendo que la costumbre nos hace partícipes de ignorar la imagen y aun cuando ese ignorar se puede traducir en preguntas ya que lo conocido no es objeto de curiosidad tanto como lo desconocido, no es a esa costumbre que responde la pregunta antes realizada, es más sobre el hecho de la imagen diezmada por la mirada o el constante acto de mirar, porque, de la forma en que la pregunta propone una presencia suya en el inicio de la vida, la imagen acude a nosotros al abrir los ojos.

Es esa una comprensión amplia de la imagen que desde su origen comienza a dificultar su definición aún cuando parezca común y aparente en la actualidad su significado. Reconociendo esta amplitud y complejidad y que la imagen como tema investigativo o teórico ha sido abordada desde perspectivas y disciplinas muy diversas, este, será un intento, una aproximación a algunas de esas miradas y a las imágenes que pretenden elaborar. Aun cuando el objeto de estudio, “las imágenes memes”, precisamente acuden y sometan a la imagen a una generalización del término y ejemplifiquen su saturación no por desconocimiento sino por conocimiento, por intervención o apropiación de sus procedimientos, como se verá más adelante, su concepción *imagen* hace que sea necesario detenerlas en su flujo, cerrar los ojos y remontarnos un poco a momentos de su trayecto, a algunas historias que nos permitan saber por qué llegaron aquí y aún más importante, a el porqué de esa función tan conflictiva que conllevan en la actualidad.

El recorrido se plantea rápidamente y su elección retoma conceptos, algunas consideraciones claves de la historia de la imagen, así como de sus planteamientos con respecto a la mirada y al medio y para ello se organiza en etapas, eras, momentos, que son propuestos en los textos citados de cada autor y que se cruzan o relacionan entre ellos, para lograr de esta manera, describir posibles ejes en referencia a una presentación un poco más compleja de la imagen.

2.2 Principio, Imagen: presentación - representación

La imagen a menudo se describe como una representación de algo que deviene ambiguo, ella, materializa lo que se supone está afuera, en otro lugar y por medio de su forma elaborada y concreta se traslada como posibilidad e instrumento de acercamiento de lo desconocido, a todo aquel que le observe hecho imagen, “Representar es hacer presente lo ausente. Por lo tanto, no es simplemente evocar sino reemplazar” (Debray, 1992), lo ausente, una vez representado, digamos, hecho materia o cuadro, parece cobrar forma y esa forma resulta en muchos aspectos diferente a lo que no estaba. Es decir, el hecho de insistir en la imagen como representación, radica en que, lo que la imagen representa, si se quiere, realidad, en tanto fabricada, producida, traída a lo concreto, resulta siendo la manera en que se interpreta lo que se ve, mas no la presentación de lo que se supone esta. “No presentan, representan el mundo” dirá Flusser, así como no evocan sino reemplazan para Debray, acudiendo de esta forma a la imagen como una constancia, como un acto nuevo de creación con énfasis de ser, en un segundo paso, RE- emplazamiento, RE- presentación, RE –creación.

La imagen resulta ser una reconstrucción de lo que se quiere hacer presente; si se está frente a un paisaje no es que este paisaje no esté allí, ante nosotros, (aunque definido como paisaje quizás no lo esté, ya que es un término específico, pudiendo ser solo montañas o ríos) si no, que lo que está, no lo está; por ejemplo, una vez el observador del paisaje se decide a girar la cabeza y retirarse del lugar. Para no abandonar la metáfora pensemos en los impresionistas franceses y sus posiciones frente al instante fugaz de los objetos frente a la luz que los golpea y cómo cada momento hace diferente al objeto dejando de ser con cada cambio lo que era antes. Una catedral será una al

atardecer y otra en la noche, debido al movimiento de la luz o de la tierra, a esa luz transitoria y a los juegos de sombra causados por ese recorrido sobre las superficies.

Hay allí, en la imagen y en esta aproximación a los pintores impresionistas una similitud, una relación, con el deseo constante por retener lo incontrolable, “ Así, pintada o modelada, Imagen es hija de nostalgia” (Debray,1992), siendo este un posible principio: lo nostálgico, parte de una imagen definida en sus orígenes en la intención de crear algo que no desaparezca, que no sea efímero como la realidad que nos rodea o como nuestras propias vidas, produciendo de esta forma , el gran incentivo para ver a la muerte vencida ; la re-presentación de lo que se fue o tarde o temprano se ira.

Existe un mito que expresa esta nostalgia sobre/y en la imagen y que es y suele ser citado por varios autores; Melot y Debray, aquí citados... El mito refiere al origen de la pintura según Plinio el viejo:

“La primera obra de este tipo (plástica) la hizo en arcilla el alfarero Butades de Sición, en Corinto, sobre una idea de su hija; enamorada de un joven que iba a dejar la ciudad: la muchacha fijó con líneas los contornos del perfil de su amante sobre la pared a la luz de una vela. Su padre aplicó después arcilla sobre el dibujo al que dotó de relieve, e hizo endurecer al fuego esta arcilla con otras piezas de alfarería. [...]”.

Aquí se da un salto a la acción y a los medios para construir una representación que perdure más allá de si el modelo lo hace o no , es más , surge como iniciativa ante la posibilidad de la muerte, en este caso ,la del modelo; una muerte que se traduce en su falta de presencia de allí en adelante. El gesto de elaborar un trazo sobre la sombra, es como la joven pretende con mayor proximidad, mayor similitud, una fidelidad representativa con el modelo, de tal forma que una vez trasladado a arcilla (entendiendo que la similitud en este caso y en la antigüedad no bastaba en una superficie bidimensional) permita que sea factible conservar y evocar algo que se mantendrá junto a ella por siempre. Un acto por la inmortalidad esquiva del joven, solucionado al dotarse a si misma de una capacidad creadora como la de Dios, presente en el mito de la creación, puesto que su deseo es dar vida a un objeto que ha construido en representación de un modelo, a su *imagen* y a la mayor semejanza posible, accesible



Figura 3. “la invención del arte del dibujo”.
(1791) Benoît Suvée, Joseph (1743 – 1807).

desde el calcar y no desde la interpretación, dotado de movimiento y vida por sus anhelos y recuerdos, un objeto que le pertenece como no lo hiciera el joven.

Pero la imagen creada no es del todo fiel copia de la realidad, así como la representación nunca será una presentación completa del modelo. “Las representaciones son siempre reducciones y distorsiones de ideas o acontecimientos que de un modo u otro intentan alterar el significado de lo representado” (Efland, Freedman, Sthur, 2003).

En un principio, la imagen buscó el mantener en el mundo físico a la persona que había muerto en una suerte de **magia**, en la cual, la imagen encarnaba el ser desaparecido, aun en casos en los cuales nunca hubiese confirmación de su existencia. La imagen de los Dioses, por ejemplo, contenidas en esculturas para su adoración pretendían el trato cercano con un ente lejano y las representaciones escultóricas de los muertos, como es el caso de los egipcios, acudían a la presencia y comunicación con el más allá. La imagen consistía en un puente, en un “Conmutador del cielo y la tierra, intermediario entre el hombre y sus dioses, la imagen cumple una función de relación” (Debray, 1992, p 41). Es entonces, la imagen, un medio a fin de cuentas, podría decirse, de la misma manera en que el origen de su término *imago* refiere a la mascarilla de cera que representaba el rostro de los difuntos, permitiendo que ellos sobrevivieran en imágenes (Debray, 1992, p 21). En lo primitivo de su concepción, la imagen siempre tuvo como función sustituir o reemplazar.

Esta concepción de sospecha sobre la representación, en cuanto a que por sí misma garantizaría de forma imitativa la obtención de una realidad, se manifiesta como crisis una vez son problematizadas sus cuestiones y es abordado el término *representación* en su sentido moderno, por ejemplo, en el arte de las vanguardias en el siglo XX, momento en el que se opta por desistir del ideal de *mimesis* (*imitatio*) por la búsqueda de otros mundos o realidades de representación. Foucault, realizará un ensayo sobre la obra de Magritte “*esto no es una pipa*” en el cual expondrá la dificultad de equivalencia entre semejanza y afirmación, sobre todo partiendo de lo difícil que resulta sostener

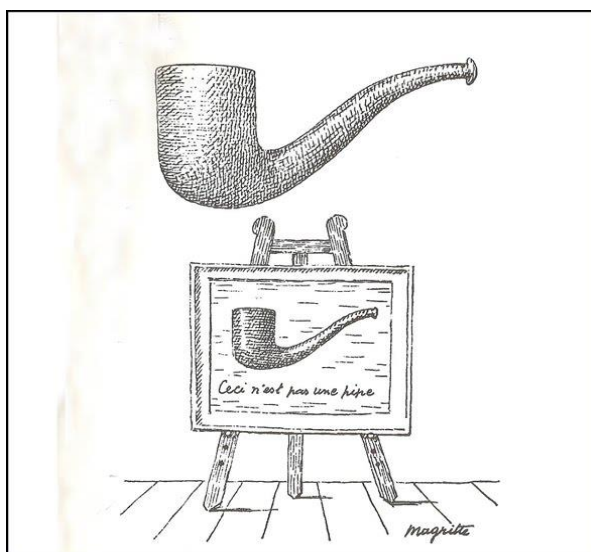


Figura 4. “Los dos misterios”, Magritte (1966)

y superar, la aparente correspondencia entre las palabras y las imágenes y el conflicto entre la apariencia y la función, en la obra de Magritte, resaltarán una concepción del espectador, de aquel quien recibe y se enfrenta con la imagen, como un ser activo que participa constantemente en la construcción y posterior interpretación de la imagen, siempre y cuando, el artista permita espacios inconclusos en su obra.

Ante esto, se manifiesta la idea de la imagen en lo moderno no como reemplazo de algo, ante lo cual no existiría otra realidad más allá de la presentada (la máscara es el rostro del difunto, es eso y punto) sino como una imagen incompleta. Foucault en la imagen de Magritte encuentra una gran cantidad de significados ante la representación

que se insinúa en el dibujo de una pipa sobre una pipa y en el texto que contradice tal representación del objeto: “Ceci n’est pas une pipe”, llegando a distinguir la manera en que los significados sobre lo representado van cambiando constantemente y cómo lo que se representa nunca es el objeto mismo; la pipa en el cuadro no es la pipa misma.

Parte de esta reinterpretación del significado de la representación en lo moderno será gestora del llamado arte conceptual, muy conocido en su referencia de la mano de artistas como Marcel Duchamp a partir de obras en las cuales se daba más importancia a *la idea*, al concepto sobre lo que evoca la obra, que al objeto o a lo representado, un arte conceptual, que parte de principios psicológicos, imágenes mentales, como lo expresa Gombrich (1968): en el texto “Meditaciones sobre un caballo de juguete o las raíces de la forma artística”.

Una vez que nos acostumbremos a la idea de «representación» como un asunto de ida y vuelta enraizado en disposiciones psicológicas, quizás seamos capaces de refinar un concepto que se ha mostrado indispensable para el historiador del arte y que sin embargo es bastante insatisfactorio: el de la <imagen conceptual>. (p.8)

La imagen conceptual, resulta allí, en su concepto desde lo representado, como una imagen simbólica. Antes de continuar, vale la pena preguntar por aquello denominado como lo simbólico; Durand (citado por Silva, 2006), ejemplifica su significado de la siguiente manera:

“La conciencia dispone de dos maneras de representar el mundo. Una directa, en la cual la cosa misma parece presentarse ante el espíritu, como en la percepción o la simple sensación. Otra indirecta, cuando por una u otra razón la cosa no puede presentarse en “carne y hueso” a la sensibilidad, como por ejemplo, al imaginar los paisajes de Marte(...), en este caso de conciencia indirecta, el objeto ausente se representa ante ella (la conciencia) mediante una imagen, en el sentido más amplio del término. Se llega entonces a la imaginación simbólica, propiamente dicha, cuando el significado no se podrá presentar con una cosa específica, en cuanto tal, una palabra exacta o una descripción única, y lo que se presenta es más que una cosa, un sentido o muchos que pueden abarcar la expresión simbólica”.

En el capítulo cuatro titulado “*El animal simbólico*” del libro “*las preguntas de la vida*” de Fernando Savater (1999), se abordan dos elementos importantes a la consideración de lo que vendría a ser llamado como lo propio de *lo humano*: el lenguaje y los símbolos. Con respecto al lenguaje en los seres humanos Savater le define a partir de su distanciamiento con los lenguajes animales, que se describen como básicos y definidos, siempre en pro de las finalidades de la especie exclusivamente y sin ningún grado de objetivación, “sirven para decir lo que hay que decir”. En tanto en los humanos, el lenguaje sirve para decir “lo que queremos decir, sea lo que fuere” contando así con lo que no existe o lo que todavía no existe, sin ninguna delimitación, realizando gracias a ello abstracciones de todo un mundo de realidades posibles a partir del lenguaje y la conformación de lo que sería nuestra condición principalmente simbólica:

Los símbolos se refieren solo indirectamente a la realidad física y sin embargo apuntan directamente a una realidad mental, pensada, imaginada, hecha de significados y de sentidos, en la que habitamos los humanos exclusivamente y no como primates mejor o peor dotados. Los mitos, las religiones, la ciencia, el arte, la política, la historia, desde luego también la filosofía... todo son sistemas simbólicos, basados en el sistema simbólico por excelencia que es el lenguaje. (Savater, 1999, p.112)

Elementos que se enfocan a lo que no está visible en la imagen sino a lo que no está visible en el espectador y que la obra elucida aun sin mostrarlo, imagen accesible a todos, en la cual se producen de forma completa “rasgos privilegiados o esenciales” de lo representado o partes básicas para hallar su desciframiento. Al hablar de disposiciones psicológicas, Gombrich define y se refiere a esos rasgos privilegiados, como la disposición instintiva de percibir rostros aun con la conformación imitativa de dos puntos y una línea simulando unos ojos y una nariz. Brea (2010) afirma:

“Es un error pensar que ellas tienen algo que *decirnos*, acaso que representan el mundo- o lo real-.No no lo hacen. Ellas son portadoras por encima de todo, de un potencial simbólico, de la fuerza de abrir para nosotros un mundo de esperanzas, de creencias, un horizonte de ideas muy generales y abstracto al que nos enfrentamos movilizándolo, sobre todo, nuestro **deseo** – acaso nuestro *deseo de ser*-. (p.9)

La función de y en la imagen, es aquí determinante, puesto que es para Gombrich el común denominador entre el símbolo y la cosa simbolizada y no tanto, como se problematizaba en Foucault, la forma externa del objeto. No solo se ajusta la imagen a una similitud formal con el objeto como lo será en las artes figurativas por ejemplo en el Renacimiento, sino más bien, se construirá y pensará a partir de su posible función, individual o social. En el caso del individuo ampliamente se ha analizado por la psicología el uso de las imágenes para evaluar la personalidad.

En cuanto a ese carácter figurativo de lo sustitutivo que era en la imagen medio, es para Gombrich (1968) nada menos que la base de la producción de las imágenes y por tanto del arte: “*Todo arte es <producción de imágenes>, y toda producción de imágenes está enraizada en la creación de sustitutos*”, relacionándole a la representación, de la misma forma, como una meta inherente a ella: “*la representación es, en su origen, la creación de sustitutos a partir de material dado*”.

Sin embargo, el material requiere de un conocimiento para transformarlo, una habilidad y más adelante en la historia de las imágenes, un aparato, para dar con la representación, ante eso, se requiere saber de los procesos de construcción de esa forma. Así como aquella joven deseosa de conservar el recuerdo vivo de su amado necesitó de la experticia de un alfarero que pudiera trasladar el boceto a la arcilla.

De nuevo, no se resume a simple imitación el acto de la creación de la imagen sino a un proceso amplio que remite a varias imágenes, no se puede comprender, una vez más, como diría Gombrich (1968) la imagen como una “*fotografía de una realidad preexistente*” y mucho menos desconocer la consideración del sustitutivo en la forma en que se entendía la representación en la antigüedad puesto que hace parte de la idea moderna de la representación, para quien la imagen resurge con la posibilidad de referirse a cosas fuera de ella y como es en el caso de Magritte explícito, insta al espectador a colaborar, permitiendo en el juego, la conformación de un rol principal a la imaginación, al suponer, cuestionar, o experimentar lo que sería invisible a los ojos:

Tan pronto como todos entienden que una imagen no necesita existir por su cuenta, que puede referirse a algo fuera de ella misma y ser, por tanto, el testimonio de una experiencia visual más que la creación de un sustitutivo es posible transgredir con impunidad las reglas básicas del arte primitivo. (Gombrich, 1968, p.9)

2.3 La imagen se hace materia

La manera en que la imagen es trazada por la joven a través de la escena en la cuadro "*invención de la pintura*", además de ejemplificar como la imagen es nostalgia y ausencia, como propone Debray, expresa como la imagen llega a materializarse.

Hecha pintura, la imagen accede a nuestro mundo para darle vida a toda una historia inacabada de las imágenes y desde esa forma concreta y definida, como resultado a un proceso mental y referente a otras imágenes, la pintura establecerá la idea de la imagen como hoy en día se considera de forma frecuente; la real academia española dice de la imagen: "Figura, representación, semejanza y apariencia de algo".⁴

Así como se crea y delimita por la enmarcación de la figura en la sombra, este mismo hecho de cercamiento, se presentará como su facultad inicial de contener la realidad, "al igual que el libro nació del pliego, la imagen nació del marco. Se podría decir que todo lo que queda enmarcado se convierte en imagen... cerrad un ojo; lo que ve el otro es ya una imagen... la realidad cercada deviene imagen" (Melot, 2010, p.19). Esta imagen se da en un proceso de selección, es seleccionada y por esto se hace concreta y delimitada al inscribirse en un soporte.

Una vez pasa al plano de lo material, la imagen posibilita su propia supervivencia y duración. Así, la imagen como un dispositivo de detención, congela el tiempo ofreciendo únicamente una promesa de permanencia y de memoria transformándose en fantasma de otro tiempo al cual se puede acceder en el presente, pero siempre confluyendo en él desde el pasado, ellas vienen del pasado y lo retienen, permiten que sea recuperado porque operan como una fuerza de archivo que mantiene un suceso ya ocurrido de manera constante y siempre presente (Brea, 2010). El recuerdo es entonces en la imagen hecha materia, posible a una repetición, en el cuadro, esta misma característica produce un campo para el descubrir histórico de otras épocas y genera en la imagen un carácter único que le permite comunicarse con otros por sí misma y aun cuando su creador ha dejado de existir, también en ella, desde su propia voz, el mensaje del autor es transmitido al tiempo presente. "la etapa principal para que la imagen llegara a tener un carácter autónomo y laico fue la invención del cuadro" (Melot, 2010, p.42).

También, esta característica que ya no le hace más un fantasma, hace que la imagen se vuelva única y singular al ser producida por humanos, ya que su fabricación requerirá de una habilidad y un proceso laborioso puesto que cada una se vuelve irreplicable, es por esto que ella se convierte en un objeto de cuidado, puesto que es susceptible a daños en su materialidad, necesitando de instituciones como el museo o por el mismo conocimiento de ellas como únicas, irreplicables, los propietarios de cada una verán en ellas testimonio y registro de la historia misma de la humanidad.

A través de esta representación exclusiva, verán en ellas máquinas para viajar al pasado y exaltarán al creador como artista, como "productor simbólico" haciendo singular

⁴ <http://lema.rae.es/drae/?val=imagen>, diccionario en línea de la real academia española

también al sujeto , catalogándolo en ocasiones como un genio y transmitiendo a la humanidad la idea también de hacernos únicos gracias a la imagen.

Al ser materia, también se vuelve un objeto de intercambio, en ello se basará su circulación y de allí se convertirá en mercancía, de modo que adquiere un valor económico amplio en tanto irrepetible, se transforma en producto, en moneda y también su producción se observara costosa, en su dificultad y creación posible solo al genio.

“Con el cuadro de dimensiones modestas, simple tabla de madera autónoma, solida, transportable e incluso negociable, la imagen ha cambiado de manos. Ha cambiado del poder espiritual al poder temporal.” (Melot, 2010, p.45). El grabado o la invención de la imprenta gracias a Gutemberg en 1440 contribuirán a ese movimiento y traslado de la imagen, desacralizándola podría decirse, retirándola de los altares o los pedestales, pero sobre todo permitiéndole acceso a ella, a todo aquel que la requiera aumentando así los canales para negociar y obtener ganancias gracias a ella. “incrustadas en objeto- en tanto que *imágenes producidas*-, ellas sucumbirán a la mercantilización que se apropia del mundo, incapaces de resistirle el paso- al contrario, con el tiempo llegarán a convertirse en sus tal vez mejores cómplices”. (Brea, 2010, p. 21).

2.4 Máquinas de imágenes

“Las pantallas se han acumulado de tal manera que han borrado el mundo. Nos han cegado pensando en poder hacernos ver todo, nos han hecho insensibles pensando en hacernos sentir todo”. Phillipe Dubois

Para hablar de las máquinas de las imágenes, es necesario dar un salto de “la invención de la pintura” a la fotografía, aunque la primera , nunca dejará de ser parte de la historia de la máquina de la imagen, debido a que, de la misma pintura, técnica, se revela el uso de un intermediario llamado cámara oscura, en el cual se basarán los mecanismos siguientes, y que en la misma re-presentación del cuadro mencionado, se refleja en parte su funcionamiento , en la proyección de la sombra sobre la pared para dibujarle en el soporte.

Como se mencionaba anteriormente, la producción de la imagen requería de cierta habilidad, para alcanzar un grado de representación satisfactorio del objeto o la realidad que pretendía mantenerse presente. En un principio , esta habilidad no se asimilaba como una destreza artística como se consideraría en la actualidad sino que se veía como una destreza manual , de mera producción, enunciada en el término griego *Tekhné*, comprendido como : todo proceso de fabricación de un objeto útil , si se quiere , bello, siempre con características instrumentales e importante en su funcionamiento (Dubois,2001). El genio artista no existía o no se concebía de esa forma al fabricante, ni siquiera se podría hablar allí de creatividad, sino que se planteaba como el mismo **hacer** humano y lo tecnológico partía de la habilidad productora de imagen que se consolidaba a través de algún elemento que permitiera ese hacer, un aparato, que

Flusser (1990) propone como: “un objeto que se alista para algo...El estar al acecho de algo, este carácter predatorio del aparato, debe ser entendido en nuestro intento por definir etimológicamente el aparato” (p.23). Se podría decir que el aparato está allí, al servicio del humano, para facilitarle la producción y fue creado por él con el mismo fin, quizás por la imposibilidad de la mano de representar a gusto la realidad tal como es, (la representación, se ha dicho, de todas formas, fallara siempre en esa meta) de la mano al aparato, de la pintura a la fotografía, el ser humano requerirá de herramientas para alcanzar sus imposibilidades representativas y la conformación o elaboración de símbolos, “los aparatos no tienen la intención de cambiar el mundo, sino de cambiar el significado del mundo. Su intención es simbólica.” (Flusser, 1990, p.26). En general, la intención es una intención no del aparato sino del que lo usa, el control sobre el aparato determinará el grado de habilidad y en últimas le confiara al humano una experticia para representar de múltiples formas la realidad.

Dubois (2001) considerará cuatro de las últimas tecnologías como “máquinas de imagen”, tecnología aquí expresada, ya como lo técnico y no como “arte del hacer humano” ejemplificado en la Tekhné, estas tecnologías son: La fotografía, la cinematografía, el video/ televisión y la imagen informática, todas ellas portadoras de un discurso de novedad, enganche, casi publicitario en lo técnico y no en lo estético, que es a fin al uso y resultado que tiene la mano sobre ellas.

Lo interesante del planteamiento de este autor con respecto al medio técnico, se manifiesta en la manera en que pone a discutir, cada tecnología a partir de tres ejes transversales de una “estética de la representación” de una forma dialéctica y son los siguientes: maquinismo-humanismo, semejanza-desemejanza y materialidad-inmaterialidad. Debido a la imposibilidad de tratar a fondo en este trabajo, cada una de las tecnologías o máquinas de imágenes mencionadas, será de utilidad desarrollar la manera en que plantea Dubois cada eje, a continuación, sobre todo por la relación con el hilo que se lleva sobre el vínculo imagen- medio:

Maquinismo-humanismo: Primero que todo, la máquina aparece antes que la imagen como medio, la máquina se interpone entre el ojo y la imagen y su uso como medio evitara que la barrera detenga y más bien producirá un avance más significativo en la producción de imágenes, “prótesis para el ojo, no operadores de inscripción” dirá Dubois, la máquina, en el caso de la cámara obscura en la pintura, no será sino medio y el acto de figurar, de inscribir en la superficie, aún será propiedad del hombre, por ejemplo, el trazo de la joven en la pared gracias a la sombra. Una vez irrumpe la fotografía, esto cambiará bastante ya que la cámara fotográfica no solo es medio sino que también realiza el trazo, y el gesto del hombre se reduce o amplifica, dependiendo del punto de vista, en la conducción de la máquina.

En la cinematografía, por su parte, se introduce una máquina, pero en este caso, en la recepción de la imagen, es decir, en la fotografía aun había una materia, digamos, palpable, de la cual se recibía o ante la cual se accedía a la imagen, en lo cinematográfico la imagen se recibirá en la máquina y la proyección requerirá de toda una serie de disposiciones como lo es el cine. En la televisión y el video, la máquina continuará en un esquema similar a lo cinematográfico, pero su clave radicará en la transmisión, “a distancia, en directo y demultiplicada” en una pantalla reducida ⁵ y con

⁵ Pantalla de tubos catódica.

características diferentes a el proceso de la máquina en la proyección en el cine⁶. Concluyendo este apartado, la imagen informática, virtual, de síntesis presente en el último cuarto del siglo XX presentará una maquinaria extrema. La idea de representación perderá todo su valor y sentido, en palabras del autor: “No más necesidad de tales útiles, de captación y de reproducción, puesto que a partir de ahora, el mismo Objeto “a representar” forma parte del orden de las máquinas: es generado por el programa, no existe fuera de él, es el programa quien lo crea, lo moldea, lo modela a su gusto”.

Semejanza-Desemejanza: Aquí se retorna al asunto de la mimesis que tiene que ver con el realismo en la imagen, la representación fidedigna que se supondría aumento con cada aparato, con cada máquina. En la fotografía se proclama el realismo a partir de la exactitud que demuestra la imagen y se toma como “más verdadera” debido a su gran semejanza, el efecto de realismo en la mimesis, se complementará en un generado efecto de realidad en la imagen, dotándola de una existencia y una esencia.

Consecuentemente, en lo cinematográfico se agrega, a ese realismo de la fotografía, el realismo de la reproducción del movimiento, la imagen cobra vida en ello y se ajusta su realidad a una temporalidad, una duración igual que en la vida misma. Por su parte lo televisivo retomará este movimiento y le agregará una imitación del tiempo real, duplicando lo real en su totalidad a partir de la simultaneidad (el directo). Finalizando, la imagen informática decidirá generar su propio “real”, sonido e imagen causando la sensación de que es lo real, lo que se parece a la imagen.

Materialidad-inmaterialidad: En cuanto a la materialidad de las imágenes, la pintura será la mayor representación de la materialidad sensible de las imágenes, en ella se puede tocar por ejemplo, el relieve de los pigmentos así como olerlos, escucharlos en el gesto del pincelazo, a diferencia de la fotografía, que no tiene ese relieve pero que de todas formas, aún contiene características físicas, se puede palpar e incluso puede llegar a ser objeto de fetiche, de devoción y culto.

Existirá en lo cinematográfico una característica doblemente inmaterial, por un lado, consistirá en una imagen reflejada que no puede ser tocada, solo la pantalla en la que se refleja, y por otro lado, una imagen proyectada que expone una ilusión perceptiva de movimiento en el recorrido de imágenes, fotogramas por segundo, así, el fotograma será el único bastión de materialidad pero no habrá acceso a él y solo se supondrá que existe esa materialidad. La pantalla catódica que hace posible la televisión no tendrá el fotograma, no tendrá una unidad visible, lo material será reemplazado por una señal, un impulso eléctrico que no es visible como imagen y que hace sencillamente que se conforme en nosotros una idea de imagen.

La imagen de la imagen informática, será en este caso puramente virtual, la señal será conformada de forma numérica, algorítmica (secuencia de instrucciones para solucionar un problema), que propenderá a presentar una falsa materialidad y la simulación de ella. Sobre esto basta con la falsa sensación de materialidad frente a la imagen informática cuando interactuamos con una pantalla táctil y pensamos que la tocamos.

⁶ Nótese que aquí la idea de la imagen como nostalgia se hace borrosa. La fotografía aun mantenía esa nostalgia en la imagen de un pasado que ya no existe pero en el video y la televisión, es posible que el pasado sea presente en su transmisión.

Basado en los planteamientos de Dubois (2001), sobre la relación imagen-máquina e imagen-objeto, compete a este trabajo debido a su objeto de estudio, retomar este último estrato técnico, la última máquina de imágenes; el de la imagen informática, con un poco más de profundidad, como imagen digital y como imagen electrónica:

2.5 La imagen digital

Los cambios presentes en los contextos de producción, difusión y consumo de la imagen, se conformarán en un nuevo modelo digital; como se planteaba en Dubois, la imagen ya no será materia, ahora, ella, deviene conformada en partículas: pixelada, su característica de forma, elevará a la máquina, antes cámara o pantalla, al tope de su desarrollo, confrontando cada vez más, la pregunta por lo real en la teoría de la imagen y en su historia, con lo virtual, lo simulado, que es meta y origen de la imagen en este modelo. Lo que ha dejado de ser análogo, encontrará su autonomía máxima en el ordenador, en el computador que será el objeto de su consolidación y desarrollo.

Para Rivero (1997), el Ordenador será la herramienta fundamental, para nada pasiva como lo fuera en la fotografía la cámara y obtendrá en sí mismo una cualidad técnica esencial: la digitalización, “reducción de toda forma a unidades binarias, lleno y vacío, positivo y negativo, blanco y negro” (Melot, 2010). Un cálculo numérico y algorítmico en pro de soluciones y eficacia. Esta técnica digital para Rivero, posee dos elementos fundamentales: el Ordenador y el Software, el primero figura como el instrumento principal constantemente enriquecido y complementado por otros dispositivos creados con base en necesidades como escáneres o impresoras y el segundo, será el programa de edición y de tratamiento de imagen, la interfaz mediática.

Como con la cámara fotográfica, el ordenador requerirá de un mayor esfuerzo educativo para su uso, debido a que el software se hace complejo, gracias a una constante búsqueda de actualización, el esfuerzo por dominarlo lleva un trabajo dispendioso de aprendizaje, sobre todo al principio, cuando aún los programadores descifraban las herramientas. Con el ánimo de poner al alcance de todos las nuevas tecnologías y el aprendizaje en cuestión, en la actualidad, se ha consolidado una propuesta en relación a esto, aunque cada vez se hace menos necesario un arduo proceso de aprendizaje ya que se ha mejorado y flexibilizado el software, incurre más, la búsqueda para incrementar y facilitar el acceso de todos, a los beneficios de las tecnologías de la información y las comunicaciones, que van desde el ordenador hasta la telefonía, llegando a el punto de conformar ministerios encargados de ellas en cada gobierno; en el caso de Colombia será conformado el MinTIC (Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones). Todo esto se hace importante a pesar de que el mismo software se dice flexible, en su mayor complejidad presente en su nacimiento, no existirá con tal simplicidad hasta la llegada del ordenador a las personas; hasta su producción en masa y mercantilización podrá y necesitará, entonces, simplificarse cada vez más y no por los mismos programadores o empresas sino por los usuarios, los cuales colaborarán de este proceso en el denominado software libre, buscando en ello su perfeccionamiento constantemente. En principio, una Tekhné, una habilidad condicionada e instrumental, más que artística. El potencial creativo está condicionado en parte por el dominio que tengamos sobre la tecnología (Rivero, 1997).

Sobre la producción de la imagen, es el Software quien tendrá el papel principal, este es partícipe de ese cálculo algorítmico mencionado en el apartado anterior en tanto produce instrucciones para aprovechar de mejor manera todas las posibilidades del ordenador y solucionar problemas, el software estará en medio del productor o usuario y los datos que almacena, que con una interfaz sencilla facilitara ese diálogo para tratar la imagen. No es como se mencionaba antes, un medio entre el hombre y la imagen, ya que aquí la imagen no existe de la forma en que lo hacía en esos momentos. “Nunca es realmente una imagen, es un proceso en el cual el creador es un programador, en tanto, el espectador es un receptor ejecutante del programa y a eso se le llama de manera descuidada interacción” (Dubois, 2001).

En cuanto a la producción de la imagen a partir de un terminal gráfico, Rivero (1997) afirma que esta contiene una gran diversidad y mayor experimentación, tanto así, que se puede recurrir aún más a la prueba - error, destacando el ensayo como una ventaja y la interacción como beneficio. También, el autor citado, propone una serie de tendencias en esa producción de la imagen que son: la homogenización, la banalización y la apropiación. A continuación son presentadas:

La homogenización, es una tendencia de la producción iconográfica de los medios de comunicación y es generada por el propio medio. El software produce una estandarización de sus resultados, por ejemplo, en el uso de efectos en los programas de edición de fotografías, que homogeniza las imágenes y las creaciones permitiendo agregar elementos predeterminados, que aunque facilitan la labor, producen una estética básica y común, preseleccionada en el programa, Se da al público para que le utilice de diferente forma, pero la plantilla del programa es la misma para todos. A pesar de ello la homogenización ha disminuido por la presencia de dispositivos y otros mecanismos que complementan, como ya se dijo, el mismo ordenador, los escáneres o la misma red.

La banalización será quien favorezca en mayor medida la sobrepoblación de las imágenes en nuestra contemporaneidad, su consumo y producción. Como imágenes digitales, en ellas se plasmará en gran cantidad un encantamiento por lo superficial y lo trivial optimizado por la incidencia del mercado en la producción y consumo de la imagen, ejemplificado en el caso de la publicidad y otros tantos lugares en los cuales se da un privilegio de la forma por encima del contenido, el “cómo se hizo” por encima de la intención del sujeto o el concepto, no será entonces como la importancia que veía Foucault en el cuadro de Magritte.

El collage y el sentido de la postproducción promoverán esta banalización, allí las imágenes surgen de otras imágenes, el recorte, el reciclaje, la creatividad posiblemente se centra gracias a esto en la manera en que se mezclan acertadamente una serie de elementos preestablecidos en lo virtual, en sí, el acto creativo en general, no parte de la nada, también responde a concepciones anteriores e imágenes pre construidas, pero en el contexto de lo digital, esta pretensión será más explícita en las múltiples opciones dispuestas para producir imágenes y no tanto para inventar. Las soluciones son dadas por la herramienta para solucionar problemas, de nuevo: algoritmo.

La apropiación, es posiblemente el grado más alto de interacción con la imagen que haya podido facilitar el ordenador y el software, las imágenes digitales poseen un carácter camaleónico, pueden servir para múltiples funciones y para crear otras

imágenes. En las manos del diseño gráfico, un gran impulsador de esta apropiación, se desarrollarán una serie de fórmulas, pasos y estrategias para apropiarse de estas imágenes mediante el conocimiento, uso e interacción con el software, en varias ocasiones aprendiendo más en el uso directamente.

La imitación, esclarece esta tendencia ya que surgirán maneras específicas de uso y, sobre todo, de procedimiento en cada ámbito de producción gráfica, que se diferenciara en resultado pero que como proceso seguirá las mismas pautas. “La apropiación no es ni mucho menos un concepto nuevo en el contexto de la creación de imagen. Sin embargo, las posibilidades introducidas por la técnica digital, en especial el potencial de digitalizar cualquier imagen, ha disparado el carácter camaleónico de las imágenes digitales”. (Rivero, 1997, p.118) A su vez, este potencial de apropiación en lo digital, hace borrosos los roles en la producción de la imagen, entrando en conflicto con la idea del autor, la copia, el original y sus derechos. Como expone Melot, el acto de apropiación repercutirá en diferentes grados de subversión de todos los órdenes de producción de la imagen:

El propietario de una imagen ¿es su autor, o el autor de su modelo, o bien el propietario del modelo, a menos que sea el propietario del soporte de esa imagen, coleccionista o marchante? Con el mundo digital, el problema se vuelve inextricable. No solamente los autores se subdividen en numerosos titulares, sino que cada registro, cada copia, engendra un nuevo estrato de autores y la primera generación se aleja, sin extinguirse, a su pesar, ahogada bajo el peso acumulado de las reproducciones. (Melot, 2010, p.93)

Así como los autores se subdividen en numerosos titulares, la imagen digital se subdivide dependiendo de la disciplina o el enfoque con que se le problematiza, el cambio del término, imagen informática, digital, de síntesis, es una muestra de los diferentes cambios y características que estas imágenes causan en la actualidad, y que son planteados por disciplinas como la filosofía, todos estos términos refieren a una imagen, hoy en día inmaterial, autónoma, simulada, a un proceso, un fantasma.

2.6 La imagen electrónica.

El marco, en este caso, filosófico sobre estos pormenores de la historia de las imágenes, permite problematizar y ubicar el fenómeno de los memes y los procesos de interacción involucrados en su creación, circulación y recepción que propone el proyecto, en la imagen electrónica o *e-image* propuesta por José Luis Brea en su libro “*Las tres eras de la imagen*” ya que “analiza como las distintas formas técnicas propician modelos diferenciales de producción, distribución y recepción de imágenes” (Brea, 2010).

Este marco se presenta como necesario para indagar con mayor profundidad este fenómeno de la Web 2.0 que se presenta cercano y que obedece a lógicas y características de lo que será considerado como la imagen electrónica dentro de los estudios visuales de la cultura visual.

Brea describe las imágenes electrónicas, la *e-image*, como fantasma, imágenes que poseen cualidades de imágenes mentales que aparecen y se esfuman inmediatamente.

Imágenes transitorias o imágenes tiempo: “imágenes apenas temporales e incapaces como tales de dar testimonio de *duración*- o hacer testimonio de permanencia-.” Esto, da como resultado una falta de carácter documental en el cual se pueda acceder a una información a través de un contacto físico con el material, puesto que la imagen ahora tiene un carácter espectral y mental.

“*Espectros*” considerando su definición en analogía desde la definición que hace Derrida (1993), para quien son más de uno y menos de uno, es decir, manifestaciones en continua dispersión, pura y simple. A pesar de su habitar en el no habitar, estos espectros aparecen y desaparecen constantemente en un espacio virtual y una posible característica recurrente los aborda desde su permanente inclinación al asalto o embestida expresado en su insistencia por subsistir por ejemplo en la red social. Como espectro, “Permite pensar en otros términos, pensar lo que nó es. Pensar lo que existe pero a su manera” (Derrida, 1993)

Aquí surge la problemática con respecto al soporte de la imagen electrónica en donde la producción es inmaterial y se basa en la generación de contenido simbólico (Brea, 2007) obedeciendo a la lógica de una nueva forma de trabajo elaborada desde lo que se considerará como *capitalismo cultural* cuando afirma:

“Una fase avanzada de desarrollo del capitalismo en la que el saber, el conocimiento, o incluso la propia esfera de lo cultural –antes únicamente capaz de generar un comercio frutivo o simbólico, en todo caso suntuario, perteneciente a las órbitas de la sobreabundancia, la opulencia o el lujo – se sitúan en el centro mismo de los procesos productivos, generadores de riqueza.” (Brea, 2007)

Entonces, la imagen se convierte en una fabricación masiva de subjetividad por ejemplo, de vida propia y no de productos materiales o tangibles, prometiendo así desde el medio, desde el espacio de la red, una producción de experiencia y comunidad evidenciada en lo que será más adelante llamado comunidad de práctica y que es la población enunciada en el trabajo investigativo.

Otras características de la imagen electrónica según Brea son:

- Producen conocimiento en tanto se intercambian, en tanto se hacen “colectivas”.
- Poseen una naturaleza intersubjetiva y comunitaria.
- Pueden generar efectos de socialidad, identificación y reconocimiento.

Todas estas diferenciaciones que separan la imagen electrónica de la imagen- materia y el film, se hacen presentes dentro de la concepción de los memes de internet, por lo cual en un principio se les menciona como imágenes electrónicas memes. Dándoles así un carácter más definido y un lugar específico, comprendido dentro de las problemáticas de la imagen en la actualidad.

2.7 Los memes

Esa actualidad de la imagen se hace evidente en lo que aquí se denominará como imágenes memes, en primera instancia, para lograr un acercamiento a la definición de lo que es considerado como meme creado en el ordenador y dentro de la Web 2.0 es necesario diferenciar el concepto de dos de sus significados debido a que ambos tienen participación en la manera en la cual dentro de la investigación se va a comprender el término.

2.7.1 Los memes como una unidad cultural:

Dentro de las referencias a menudo citadas para explicar respecto a sus orígenes la palabra meme, figura como creador del término el etólogo, zoólogo y teórico evolutivo, Richard Dawkins, quien a partir de su libro *El gen egoísta* incluye el neologismo para explicar cómo surge un nuevo replicador, además del gen o molécula de ADN, dentro de la concepción de una evolución cultural. Una unidad de transmisión de información cultural o de rasgos culturales, que en el proceso de construir su concepto, el mismo autor abrevia de la palabra *mímeme* (*memoria y mimesis*) y nombra como *meme*.

“Al igual que los genes se propagan en un acervo génico al saltar de un cuerpo a otro mediante los espermatozoides o los óvulos, así los memes se propagan en el acervo de memes al saltar de un cerebro a otro mediante un proceso que, considerado en su sentido amplio, puede llamarse de imitación.” (Dawkins, 1993:218)

Buenas ideas, en general, que se trasladan de una mente a otra si se hacen populares, parasitando el cerebro y convirtiéndolo en un vehículo de propagación del meme asemejándolo al funcionamiento de un virus: “Por la imitación, considerada en su sentido más amplio, es como los memes *pueden* crear réplicas de sí mismos.” (Dawkins, 1993:220).

Memes, serían entonces consideradas las unidades simples como por ejemplo: una idea, un concepto, una técnica, una habilidad, una costumbre, una manera de fabricar un utensilio, entre otros, que conforman la información cultural transmitida de cerebro a cerebro.

Susan Blackmore (2000) en su libro “la máquina de los memes” plantea:

“Así pues si, por ejemplo, un amigo nos cuenta una historia, la retenemos y posteriormente se la explicamos a otra persona, ello podría considerarse imitación. Es cierto que no hemos emulado con exactitud todos los gestos y palabras que utilizó nuestro amigo, pero algo, el meollo, ha sido copiado al traspasar su historia a una tercera persona... Todo lo que se transmite de una persona a otra de este modo es un meme. Ello incluye el vocabulario que utilizamos, las historias que conocemos, las habilidades que hemos adquirido gracias a otros y los juegos que preferimos.” Sin embargo, aunque los memes pueden replicarse, estos también son susceptibles de desaparecer.”

Esta sería la concepción macro del término meme de acuerdo a las teorías de transmisión cultural y/o evolución cultural que influirían en gran proporción en la construcción de un significado o explicación para las imágenes electrónicas que son tratadas en este proyecto, pertenecientes a un grupo de ideas, conceptos, expresiones,

textos, imágenes y material audiovisual con contenidos por y para la red consolidado bajo la categoría de memes.



En esta imagen se pueden observar varios ejemplos de los memes a los cuales se refiere como códigos, imágenes que van generando repeticiones creativas de sí mismas conformadas por gestos, actitudes, situaciones de la vida diaria, entre otros. En este caso cada imagen o meme sintetiza una idea o actitud que le hace diferente del resto y puede figurar en diferentes escenarios dependiendo de la intención o mensaje que desee transmitir quien lo utiliza.

Figura 5. Meme: ¿Quién diablos nos dibuja? Imagen meme sobre las características gráficas de sus personajes a partir del humor.

2.7.2 Los memes como imagen en la Web 2.0:

En segundo lugar, el meme como imagen en la Web 2.0 es una definición que sería la más acertada para conceptualizar el término meme dentro de la investigación, teniendo en cuenta la definición anterior y sus características. En efecto, el origen y contenido del término meme propuesto por Dawkins tiene gran relación con el término meme como imagen electrónica, sin embargo, el concepto ha sido trasladado desde la biología a este fenómeno de la red rápidamente, problematizando una definición exacta de los memes que habitan en la red social:

El meme es un género discursivo gráfico utilizado en internet, predominantemente con fines humorísticos, por medio de iconos, pictogramas y otros símbolos que transmiten mensajes kinésicos, emociones y sentimientos, que pueden complementarse con un texto para formar una idea; Estos memes también modifican el lenguaje escrito con palabras, conceptos, frases hechas y modismos propios de internet. (Holzman, 2012).

Creaciones muy innovadoras que hacen uso recurrentemente del humor a partir de un único vehículo o modelo que puede ser reconstruido e intervenido para expresar una

idea diferente pero con el mismo sentido. Este vehículo comprendido en la imagen base, o idea base, se transmite de manera viral en la Web 2.0 debido a su rápida transmisión e imitación. Los memes se propagaron en un principio como imágenes a través del uso del correo electrónico y los sitios de intercambio de contenidos y tras el desarrollo de la comunicación por internet y la capacidad de crear memes, se trasladaron también a formatos como el video. (Ramos-Leslie, 2011).

Una de las investigaciones más importantes sobre el fenómeno de los memes en la red, es la realizada por Christian Bauckhage sobre la dinámica viral de los memes buscando caracterizarla en términos cuantitativos. Dentro de esta investigación se define el meme de la siguiente forma: “El término meme de internet se utiliza para describir el contenido que rápidamente gana popularidad o notoriedad en internet, los memes en internet han atraído un creciente interés público y un número creciente de sitios web y comunidades están dedicados a este tema. Además, los profesionales de marketing y las campañas han adoptado los memes como una manera de construir relaciones con las comunidades modernas”.

De la investigación propuesta por Bauckhage, Holzman en su texto retoma cuatro etapas de vida o supervivencia de los memes; valga la pena aclarar, que cada meme presenta un proceso distinto de otro meme posibilitando su transformación constante:

1. **Etapa de adopción:** A partir de su creación y puesta en circulación, el meme comienza a ser adoptado y su redistribución aumenta.



Figura 6. Fotografía de Gene Wilder como Willy Wonka. Sacada de el musical “*Willy Wonka en la Fabrica de Chocolates*” imagen tomada de http://www.papermag.com/2012/06/gene_wilder_willy_wonka_letter.php

2. **Etapa de mantenimiento:** Se establece y se usa en una misma cantidad (se vuelve recurrente).



Figura 7. Apropiación humorística a partir del Meme Willy Wonka. Transformación de Gene Wilder en el meme “Willy Wonka”, “Condescending Wonka”, “Así Que” o “Dime que se siente”.

3. **Etapa de desuso:** Comienza a dejar de aprovecharse. Esto sugiere la mutación del meme en otro o la intervención de la imagen para variar su significado (hacerlo interesante).



Figura 8. Mutación del meme Willie Wonka.

4. **Etapa de muerte:** el meme es reemplazado por otro o sencillamente desaparece.

Los memes como imágenes electrónicas varían en contenidos que van desde montajes de fotografías del mundo del entretenimiento o la política, viñetas elaboradas en forma de historieta, rostros con algún gesto o actitud, frases, palabras que se convierten en parte del lenguaje cotidiano, por ejemplo “forever alone” (por siempre solo) es un meme que caracteriza la soledad desde un punto de vista humorístico, y el nombre por encima del mismo meme gráfico es utilizado en el lenguaje cotidiano por las personas para representar una idea similar: si Margarita por ejemplo, está esperando un bus con muchas personas y al llegar este, todos se suben y queda solo ella en el paradero, podría nombrarse o considerarse la situación humorísticamente por ella o por otro como :“forever alone” y este hecho sería susceptible de ser representando en un meme.



Figura 9. Meme: “Forever alone”. Forever alone: Una situación común basada en revisar el perfil de Facebook y no encontrar ningún tipo de comunicación o mensajes

Todos estos ejercicios de creación y montaje pueden ser realizados por cualquier persona por medio de páginas de edición y generación de memes que se encargan de recopilar los memes más populares proveyendo una interfaz sencilla y rápida por medio de plantillas y herramientas para su construcción. Tal es el caso de Páginas como memegenrator.es o crearmeme.com

Figura 10. Meme: Challenge Accepted. Una plantilla del meme “challenge accepted” (asumido el reto o reto asumido).



Figura 11. Tira cómica del meme Challenge Accepted. Su posterior edición e intervención a partir de una situación común.

2.8 Las imágenes en la sociedad de la información, retos para el contexto educativo.

“La sociedad audiovisual ha originado nuevas formas de percepción y construcción del conocimiento, que irremediamente están repercutiendo en la escuela” (Aguaded, 2003)

Al anclar la emergencia de una mirada reflexiva sobre el papel de las imágenes en la actualidad, resulta imperativo para el contexto educativo la dislocación de la mirada, es decir, la mirada a otros puntos, a otros lugares, caminos o espacios, en los cuáles la imagen se abre paso de manera rápida, evitando confrontaciones que pongan en tela de juicio sus objetivos. No es un secreto, que debido a todo este avance tecnológico y a la manera audiovisual de transmitir sus mensajes, que las plataformas de la Web han optado en gran mayoría por resaltar lo que podría ser lo estético en la imagen más allá de lo ético que puede derivarse de una práctica que ante la mirada de los receptores, se llama constantemente, a sí misma, como social y participativa.

A pesar de sus diferencias con la virtualidad de los procesos de interacción en la red, el contexto educativo ha optado por rescatar como herramienta pedagógica el uso de la imagen con fines similares de forma e ilustración. Lo estético también es objeto de búsqueda por el uso que se le da a la imagen como una manera de preguntar a otros aspectos o representar ideas que no pasan por la lupa de lo que la imagen por sí misma es capaz de decir. El uso ilustrativo, da por hecho que la imagen, a pesar de que siempre se ha considerado como polisémica y abierta a cualquier tipo de interpretación, resulte como una ejemplificación exacta y cerrada de una idea concreta y específica de quien la presenta para dar soporte a sus impresiones. Más allá de dar importancia a la imagen y de construir desde ella conocimientos, en el aula de clase se hace factible que subsistan filtros y restricciones de lectura para los estudiantes, situación que reproduce la presencia de la imagen en la red, en tanto figura como un evento pasivo y enteramente emocional. Desde la perspectiva de la psicología cognitiva, Gombrich citado por Malosetti en Dusell, Gutierrez (2006) afirma que : “ aun cuando su uso con fines expresivos sea problemático, aun cuando este lejos de lograr la función enunciativa del lenguaje verbal , hay algo en lo cual la imagen visual tienen la primacía absoluta en materia de aprendizaje: su poder de activación de la atención o las emociones del observador.” (p.157) Por esto, el incentivo de la imagen no solo debe detenerse en la captura de atención sino trascender a un segundo espacio que posibilite identificar desde la manera en que se dan esas afecciones hasta la forma en que se observan y los diálogos que pueden construirse aun si se alejan del tema que pretenden ilustrar,

Así como en lo educativo la imagen ha tenido un papel relevante , la pregunta por ese elemento que siempre está presente, desde las portadas de los cuadernos hasta los símbolos que se llevan en los uniformes, rescata una oportunidad de liberar precisamente la mirada de los estudiantes. La trascendencia de las imágenes ante el doble rol que ejercen los estudiantes tanto como receptores como productores , ante un panorama de medios de comunicación masiva aboga por un despertar crítico hacia lo que se ve en cualquier contexto, una mirada a la intención de la imagen y de quien la creo sin dejar a un lado , claro está , la interpretación que pueda darse sobre ellas , no solo desde un receptor, como lo sería desde el lugar del maestro/ docente quien desde las imágenes ejemplifica sus ideas , sino de la interpretación personal que pueda conflictuar esa primera impresión o desde la interpretación colectiva , que con ojos

audaces , profundicé en los significados de esa imagen y reconstruya las temáticas de la clase con aspectos e imágenes que no habían sido contempladas.

Comprender las imágenes, para darles un mejor uso en el contexto educativo, es un reto inevitable para su actualidad en el espacio de una sociedad en la cual se recibe y comparte constantemente información desde todo tipo de fuentes y con intenciones distintas para cada tipo de público con anhelos de beneficios y de consumo. Ninguna imagen es del todo transparente, como se mencionaba anteriormente, la dificultad representativa radica en la puesta en escena de una contemplación subjetiva de lo presentado, y si lo que se presenta es una imagen, se despliegan diferentes niveles de subjetividad tanto como diferentes niveles de receptores.

Para lograr una mirada atenta y reflexiva construida desde el ámbito educativo, el reconocimiento de lenguajes de todo tipo de imágenes, debe ser parte de cada área del conocimiento. Aun cuando la imagen se ubique en mayor medida en las temáticas correspondientes a la educación artística, el uso de la imagen es frecuentado como mecanismo o herramienta pedagógica por áreas tan diversas como las ciencias sociales y las ciencias naturales, es por esto, que la imagen en un lugar educativo debería ser de interés reflexivo para los docentes, antes que para los estudiantes en primer lugar, para así transmitir los mensajes visuales con mayor exactitud y atención. La bandera que sin duda podría blandir la educación artística ante esta demanda de conocimiento tanto de docentes como de estudiantes, es su posibilidad de acción frente a la alfabetización visual.

“La alfabetización visual puede ser definida como la historia de pensar sobre lo que significan las imágenes y los objetos: como se unen, como respondemos a ellos o los interpretamos, como pueden funcionar como modelos de pensamiento y como se ubican en las sociedades que los crearon. La alfabetización visual asume hoy el privilegio que durante siglos fue exclusivo de la escritura: la comunicación humana a través de un conjunto de signos.” (Torres, 2012)

Tornero (citado por Aguaded, 2003) rescata a diferencia de Torres, en relación a el contexto educativo, que el privilegio de la alfabetización visual aún no se ha dado del todo y que está en una posición aun relegada: “La alfabetización necesaria en una sociedad audiovisual se adquiere de forma autónoma e informal fuera del ámbito escolar que sigue centrado en la alfabetización *escriturocéntrica*.”

Pensar sobre y desde las imágenes, pensar si se quiere con imágenes, son objetivos de la alfabetización visual y el papel constructivo que puede significar en el entorno educativo la pregunta por lo invisible o desconocido de los elementos gráficos que rodean el cotidiano de cada estudiante, es más, benefician la vuelta a un estado de sorpresa ante la imagen en cada uno y la posibilidad de construcción de un lenguaje abstracto, más subjetivo y reflexivo. Una de las estrategias más comunes en el uso de las imágenes en el aula, plantea la presencia de la imagen para que los estudiantes, antes de que el maestro enuncie algún concepto o idea sobre ella, expresen sus primeras impresiones sobre lo que ven, se detengan en ello, y a partir de la guía del docente, vayan descubriendo por si mismos elementos e ideas que se han querido transmitir a la clase.

El análisis de las imágenes, también se genera reconociendo que cada imagen pertenece y representa un momento, un tiempo y un lugar concreto. A esto podría nombrarse

como el proceso de contextualización en donde se determinen en un lugar primordial los medios y las relaciones que estos plantean con el receptor. En el caso de esta investigación figura necesario el lugar de la alfabetización, pero en este caso, una alfabetización digital, ya que la mayoría de mensajes están siendo planteados en el lenguaje binario de la red. El uso por ejemplo de la computadora en el ámbito escolar plantea que tanto las imágenes que figuran en los libros de texto como las que aparecen como apoyo pedagógico, desde el video o desde el espacio encumbrado como el lugar tecnológico por excelencia: “la sala de informática” contengan dentro de su enfoque estrategias para desestabilizar la mirada, es decir, métodos para preguntar y cuestionar lo que se ve en ellos aun si su naturaleza es la aparición veloz en la pantalla.

Sevillano y Bartolomé (citado por Ortega, 2003) proponen el desarrollo ante la educación en medios de comunicación, de los siguientes principios:

1. Necesidad social de formar receptores activos y críticos.
2. Desarrollar las diversas etapas de producción de los mensajes y las prácticas discursivo-sociales.
3. Incadinar la enseñanza y aprendizaje en contextos de actualidad.
4. Convencer del papel que ejercen los Medios de Comunicación en la transformación de la sociedad.
5. Desde posturas críticas y flexibles descifrar los elementos formales y materiales de los mensajes.
6. Valorar la experiencia personal en la producción y emisión de mensajes.

Estos principios son elementos indispensables para la conformación de una alfabetización digital que además de tener en cuenta la imagen como objeto de estudio, se pregunte por el papel que cumplen los medios de comunicación y sus disposiciones y políticas frente a los receptores de información que en el caso educativo se centran en la concepción del estudiante como productor y receptor de cultura visual y de información que llega sin filtro alguno y que representa uno de los elementos constitutivos y movilizadores de sus momentos de ocio.

(Cebreiro , 2006) plantea en la sociedad actual de la información, una posibilidad de una educación que permita ubicarse en su entorno con capacidad de captar el significado de las cosas, comprender y emitir juicios, construir una identidad social y cultural e intervenir en ella, para él , la sociedad no puede dejar al individuo indefenso ante la incertidumbre. Aunque esta incertidumbre no radique completamente en la falta de conocimientos sobre estructuras formales o discursivas de la imagen sino ante la incertidumbre que pueda generarse ante el no reconocimiento de la superficialidad de la nueva cultura de la imagen:

“la creencia sobre la transparencia de la imagen que pervive de la cultura de masas se utiliza también para situarse en relación con la información que manejan, almacenan y gestionan las nuevas tecnologías. Esto impide que las personas reaccionen racionalmente y críticamente ante la no neutralidad de los medios.” Cebreiro citado por Dussel, Gutiérrez (2006)

Ante la transparencia y el papel de las imágenes en la educación, vale la pena revisar los retos de la educación en la sociedad audiovisual según Tornero citado por Aguaded (2003):

1. Apertura de la escuela a otras fuentes de saber
2. La utilización de una didáctica de la exploración, el descubrimiento y la invención.
3. La participación de la comunidad entera en la educación
4. La alfabetización visual
5. La educación multicultural que trascienda espacios y limitaciones
6. La superación del modelo educativo fabril y existencial
7. La renovación tecnológica
8. La redefinición del papel del profesorado
9. La redefinición del papel del estado

Capítulo 3

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Tipo de Investigación:

Esta investigación busca construir un enfoque guía a partir de dos posturas metodológicas, recurre a planteamientos de la “hermenéutica profunda” de Thompson en específico en cuanto a la apropiación cotidiana de productos mass mediados y a consideraciones de los estudios visuales de la cultura visual desde Hernández para abordar objetos de la cultura visual, en este caso imágenes de la red social. Como técnicas de recolección de información acude a la conformación de un grupo focal y al uso de entrevistas.

3.1.1 Acercamiento a la Hermenéutica Profunda de Thompson como enfoque para la comprensión de formas simbólicas (caso memes)

La intención por comprender lo que dicen y quieren estas imágenes desde la caracterización de las mismas a través de la mirada de un grupo de jóvenes es el eje por el cual transita el camino investigativo de este proyecto. Caracterizar, identificar cosas de algo, de las imágenes, los objetos, la vida cotidiana refiere a un interés por comprender lo que se presenta como desconocido. Esa es una clave importante para abordar, bajo un nuevo estado, lo que rodea e inunda nuestros ojos y redirige constantemente las miradas a nuestro alrededor, por ejemplo, si hablamos de los anuncios publicitarios, los carteles y los sonidos, en las calles de la ciudad; ese estado es el mismo estado primigenio del hombre ante la realidad que lo circunda, el estado de asombro y sospecha es decir, el reconocimiento de lo que constantemente se manifiesta presente, a partir de una posición de desconocimiento y de contemplación. Dar tiempo a lo que la mirada hace fugaz por la saturación que causa es intentar sumergirse en el proceso de comprender más allá de la primera instancia del conocer.

Interpretar y **Conocer**, son dos instancias que recurrentemente aparecen para definirse como finalidades en los procesos de la Hermenéutica, que a su vez obedecen a una pluralidad de métodos y teorías. Una larga tradición que ha ayudado en el campo educativo “para llevar a cabo las tareas de interpretación y comprensión de los datos “internos” y “subjetivos” de hechos como los históricos, las posturas ideológicas, las motivaciones psicológicas, la cultura y el interés cognoscitivo o fin último, que mueve a la acción humana y que constituyen el objeto de estudio de la comprensión hermenéutica.” (Nava, 2010.PG 4). Datos internos y subjetivos a partir de métodos cualitativos en respuesta y oposición a otra larga tradición positivista de objetividad y neutralidad. La hermenéutica se refiere tanto un enfoque epistemológico, un método y a una actitud.

Como enfoque epistemológico se define a partir de su interés por resaltar la importancia de un contexto social que determina la acción humana en tanto comprender

e interpretar, manifestándose como actividades mediadas y pre constituidas. Histórico – hermenéutico como enfoque que engloba toda una serie de métodos entre los cuales se encuentra la misma hermenéutica como método en una forma de retorno.

En tanto una actitud, Hernández plantea la hermenéutica como “una actitud “analítica” hacia el campo de la experiencia – visual, teatral, musical, artística en suma- es abordada como el reino socio histórico de prácticas interpretativas” (Hernández, 2010). Siendo así, un lugar posible y cercano, visto como *una* manera de acceder al campo de la práctica artística desde una perspectiva relacionada con la tradición investigativa de las ciencias sociales y sus enfoques, posibilitando una mirada más profunda y sistemática de los objetos de estudio que en gran cantidad y variedad se estudian desde la perspectiva de las artes.

Si bien Hernández plantea la hermenéutica como actitud , también propone su revisión como método desde la importancia de la categoría “experiencia “ como objeto de estudio ligada a dos instancias “ significado” e “interpretación de contexto” manifestando una íntima relación que le induce a complementar la idea de un enfoque fenomenológico en el campo de la investigación basada en artes; la idea de que las cosas no son cosas por sí mismas, sino que están ligadas a un lugar histórico , social , a un tiempo específico con características específicas. Entonces, son tanto la experiencia como sus significados, determinados por el acto interpretativo, un lugar clave en el que incurre una forma particular de ver las cosas, una interpretación cíclica, que a su vez es generada de algo anteriormente interpretado (por ejemplo, una imagen observada es una interpretación manifestada de una persona que, a su vez, construyó esa interpretación de otras imágenes, como los sueños). Ahora bien , dirigido hacia el campo de la “experiencia visual” como se plantea en la cita , supone una mirada investigativa más amplia en tanto “analítica” de componentes en los procesos de conformación de esa experiencia que posiblemente no se hallan tenido en cuenta. Es decir, Hernández reivindica la posibilidad de abrir a otros métodos el estudio de la experiencia visual de manera en que permitan validar aún más los propósitos, resultados y cuestionamientos de una investigación basada en artes, en desarrollo, que, aunque como campo, presente por sí misma métodos específicos para la comprensión de sus objetos, como por ejemplo la *artography* requiere de lugares de intersección con otros campos de saber para su crecimiento.

Al indagar sobre el enfoque hermenéutico como método , una propuesta que surge con fuerza en relación a la idea planteada en el párrafo anterior, sobre como un campo tradicional no directamente relacionado con los métodos generados en el campo artístico, puede apoyar el estudio y desarrollo investigativo de un fenómeno o artefacto visual , la propuesta de Thompson y su “*hermenéutica profunda*” para el estudio de formas simbólicas y la ideología resulta importante como primer acercamiento práctico a un método hermenéutico por demás complejo, en relación a las posibilidades de abordar de diferente manera las imágenes que hacen parte de los medios de comunicación , que entran en el campo de la investigación en artes a partir de los estudios de la cultura visual . Una propuesta procedimental en cuyas consideraciones se basa este proyecto, teniendo en cuenta la relevancia que se intenta dar, por ampliar el resultado de caracterización, dado, no solo a través de la enumeración de elementos, sino ligada a diferentes maneras de llegar a ello, tanto a las características mismas, como a las posibles causas responsables de esa conformación específica del objeto de estudio, así una característica no solo referiría al objeto : *descripción*, sino también, a

la pregunta por el cómo se consolidó el objeto , porqué es de esa manera, porque se ve de esa manera: *interpretación*, entrando a participar la temporalidad misma de las características del objeto estudiado , la pregunta por el antes , el ahora y su después . Recordemos que caracterizar es posiblemente concluir algo a través de su descripción pero si se toma ese caracterizar como proceso cíclico, de partir de ese punto para volver al mismo ,cada giro puede hablar de los procesos que conformaron el objeto y causaron esas características retornando a su pasado , o proyectando la interpretación a sus cambios en el presente y definir si esa característica descrita se da en todos los casos o como se da en un caso específico y aun mejor , si se quiere ir más allá , el futuro del objeto se podría intentar deducir por medio de preguntas en relación a la intervención personal del objeto, de forma positiva : ¿cómo se puede mejorar? o negativa : ¿ Cómo se puede cambiar? .Todo esto es solo un ejemplo que permite pensar la caracterización de un objeto como un proceso amplio en pro de un descubrimiento constante.

Cabe aclarar, que para delimitar el campo hermenéutico como método ha sido necesario aproximarse a él desde una posibilidad, una rama en su interior como lo es la hermenéutica profunda , pero este misma propuesta metodológica, debió ser abordada desde alguna de sus ramificaciones, en concreto , sobre los campos de interacción y medios técnicos de transmisión, ubicados en el análisis socio histórico dentro del marco metodológico de la hermenéutica profunda, debido a que llevarla a cabo en su totalidad ,exige de una tarea investigativa extensa , en la cual cada una de sus instancias y procedimientos es parte de un todo que una vez logrado dará cuenta de un resultado *profundo* tal como su título lo refiere, (Aun cuando la hermenéutica resulta un campo basto de posibilidades, como cualquier campo tradicional de investigación , la profundidad que se quiere representar es en cuanto a la manera de abordar formas simbólicas), con respecto a esta conformación de manera introductoria para el lector se presenta el siguiente gráfico elaborado por Thompson , para resumir rápidamente las posibilidades de estudio y fases para interpretar y comprender las formas simbólicas, objeto de estudio del esquema presentado a continuación:

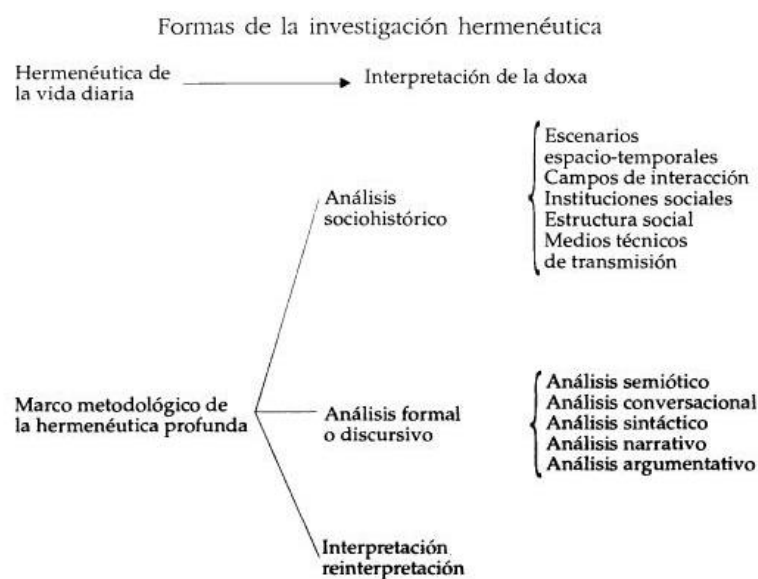


Figura 12. “Formas de la investigación hermenéutica” de Thompson, J, (1990) tomada del libro “*Ideología y cultura moderna. Teoría crítica social en la era de la comunicación de masas*” figura 6.1, Pg. 408.

La selección de cada tipo de análisis, de acuerdo a lo que se quiere estudiar o a la forma simbólica que se desea estudiar y su totalidad en el espacio de la interpretación tienen como objetivo encontrar esa profundidad antes señalada, lo importante para Thompson es que se den los tres momentos: socio histórico, formal e interpretativo, es por esto que este no sería un proyecto de hermenéutica profunda, pero él no serlo, no impide plantearlo como un acercamiento, como un lugar de inicio.

Bien, la pregunta ahora es, ¿cómo se delimitó este enfoque metodológico en la investigación? Es contradictoria la pregunta ya que no debería exactamente delimitarse, recordemos, la profundidad es el objetivo a perseguir, pero como aproximación y piso metodológico para este proyecto se ha hecho necesario enfocarse en una parte importante de la hermenéutica profunda: **El análisis de las formas simbólicas en el contexto de la comunicación de masas**. El anterior gráfico (figura 13) hacía referencia al estudio de formas simbólicas en general, debido a esto su somera presentación, pero sirve como referencia de la complejidad del marco y antecede lo que se discutirá a continuación. Thompson plantea, después de esta conformación de pasos un enfoque en relación a *formas simbólicas mass – mediadas* que se ajusta aún más al posible estudio del ciclo de vida de las imágenes memes, que precisamente surgen a través de un medio, se desarrollan, se transmiten y reciben masivamente. El enfoque hace referencia a la “*Apropiación cotidiana de los productos mass mediados*”.

Es desde allí que el enfoque de la investigación se plantea para resolver la pregunta y concretar el objetivo, desde la manera en que Thompson resalta la necesidad de rescatar el estudio de las formas en que se da la apropiación cotidiana de los productos mass mediados y manifestar cómo son dejadas a un lado sobreponiendo las formas de análisis y objetos de análisis presentes en la gráfica anterior, es aquí en donde se evidencia la necesidad de retomar otros lugares, para buscar profundidad, sin dejar de lado, claro está las fases formales y socio históricas que puedan desligarse de este estudio de la apropiación. A saber, la apropiación cotidiana de los productos mass- mediados es abordada en esta propuesta hermenéutica de Thompson a partir de la observación e interpretación de los siguientes rasgos elaborados como líneas a seguir para el análisis de procesos de recepción y apropiación. :

1. *Los modos típicos de apropiación de los productos mass mediados*: es decir, elucidar la apropiación desde su vínculo con los medios técnicos de transmisión y las habilidades y recursos que contienen para decodificar los mensajes que generan, implicando también las maneras características en que los individuos reciben y captan los productos mass mediados.

2. *Las características socio históricas de los contextos de recepción*: Permite entender la recepción y apropiación como prácticas situadas con rasgos especiales y temporales, las relaciones de poder y distribución de recursos entre los receptores (quién controla la elección, quién puede acceder al medio) y las instituciones sociales presentes en ese contexto como la familia.

3. *La naturaleza y la importancia de las actividades de recepción*: Aquí es necesario identificar la importancia que tiene para los individuos sus actividades de recepción, la manera en que las han consolidado y cómo se relacionan con otras actividades de la vida diaria además de pensar los mensajes no solo desde el mensaje mismo sino en relación con las actividades de recepción que pueden ser significativas para cada uno.

4. *El significado de los mensajes según lo interpretan los receptores:* Cómo decodifican los receptores esos mensajes, que posiciones toman ante los mensajes, se trata de reconstruir el sentido que dan los receptores a los mensajes que reciben.

5. *La elaboración discursiva de los mensajes mediados:* En este caso se tiene en cuenta los espacios de discusión que surgen alrededor de los mensajes entre receptores, su interacción al momento de recibir el mensaje así como la interacción al retransmitirlo. También puede influir en la manera en que los individuos evalúan los mensajes mediados.

6. *Formas de interacción y de cuasi-interacción mediada establecidas a través de la apropiación:* Aquí se hace referencia a los dos ámbitos de interacción presentes en el punto anterior, un ámbito de interacción primario y su posterior elaboración discursiva, además de la posibilidad de cuasi-interacción entre receptores y los mismos creadores del mensaje o entre ellos y los individuos representados en ese mensaje. Cabe destacar la posibilidad de identificar lo que se denomina en este punto como *comunidad virtual de receptores* los cuales pueden no interactuar o interactuar entre sí pero generan un grupo de receptores que reciben los mismos mensajes que pueden extenderse en el tiempo y el espacio.

Estas líneas conforman a su vez una serie de recomendaciones, una serie de parámetros en el ámbito de la recepción y la apropiación de los mensajes para lograr un panorama amplio de los aspectos que podrían jugar un papel importante a la hora de interpretar cómo se dan estos procesos, en este caso, entre un grupo de jóvenes, entre los 13 y 15 años de edad, permitiendo representar la intención preliminar por caracterizar cada instancia en un ejercicio conjunto desde los jóvenes, considerándolos como un grupo dinámico, en constante interacción y participación con lo que reciben, al igual que considera Thompson, este lugar receptivo como un “*proceso activo y potencialmente crítico en el cual los individuos participan constantemente en un esfuerzo por comprender, en un esfuerzo por entender y evaluar los mensajes que reciben, y por relacionarse con ellos y compartirlos con los demás.* Esta investigación, de la misma manera, es un esfuerzo por comprender estos mensajes, estas imágenes que surgen y mueren en sus espacios efímeros virtuales de apariciones y desapariciones construidas y reconstruidas por personas que el medio mismo virtual, aparentemente social, en el que se mueven estas imágenes, califican como usuarios más que receptores. He aquí el reconocimiento del cual se hace partícipe la web 2.0 aunque con sus propios fines, claro está, sobre todo de consumo y la labor en desarrollo que debe consolidarse en el ámbito de la educación artística; una posición de reconocimiento ante los *jóvenes como productores de cultura visual* superando concepciones de recepción pasivas y superando el estudio de los mensajes desde los mensajes únicamente o de las imágenes desde las imágenes mismas.

La investigación aquí presente busca tener como base para la observación de las imágenes memes, la manera en que se propone la fase de análisis socio histórico en tanto “puede esclarecer las condiciones de producción y recepción de las formas simbólicas”, ligado a la interpretación de los lugares señalados en esta fase del marco

metodológico de la hermenéutica profunda. Es decir , la fase del método señalado es propuesto aquí como referente conceptual y metodológico para resolver de forma contundente la pregunta de investigación teniendo en cuenta sus posibilidades vistas a través de la propuesta de Thompson , en ningún caso se desea realizar una hermenéutica profunda de las imágenes memes , sino a partir de elementos señalados sobre estas formas de análisis de la hermenéutica profunda, construir estrategias llevadas al trabajo de campo por medio de la investigación-acción .

De la misma manera en que se proponen instancias o fases en este marco metodológico , los métodos deben ajustarse al objeto que se desea estudiar y dependiendo de sus características una instancia podrá ser más importante que otra en cuanto a su forma de análisis , como se ve en la gráfica **de las formas de investigación** , hay tres fases fundamentales : el análisis socio histórico , formal o discursivo e interpretación reinterpretación , y de cada uno se despliegan formas para llevar a cabo esa indagación y lugares a tener en cuenta , para el caso de este proyecto el cual se pregunta por las características de los procesos del ciclo de vida de la imagen en tanto reconstruidos por un grupo de personas que la reciben , es importante tener en cuenta las líneas desarrolladas sobre la apropiación cotidiana de los mensajes mass mediados sin olvidar que hay características formales en estas imágenes (como un mensaje y sus formas de presentarlo, unos elementos gráficos, unas formas estructurales...) inherentes a su proceso de construcción y que existe también la posibilidad de una re-interpretación , hecho que queda claro en tanto se ha propuesto aquí ,desde una segunda recepción de estas imágenes, la reconstrucción de las características de otros procesos incluyéndose a la recepción misma .

En última instancia este sería un intento, aproximación e inicio de una futura hermenéutica profunda de las imágenes memes y un intento por descifrar si pueden considerarse como una forma simbólica (conclusión que aún no se da por hecha así se dé el uso de métodos específicos de esas formas) lo cual Thompson (1990) define como: “Constructos significativos que son interpretados y comprendidos por los individuos que los producen y reciben, pero también , son constructos significativos que se encuentran de maneras diferentes y que se insertan en condiciones sociales e históricas específicas”.

Sobre esto , por ahora , en tanto posible forma simbólica , las imágenes memes encuentran un acercamiento en esta definición a partir de su mismo ciclo de vida : la mención a la producción y recepción es evidente así como la interacción de los individuos en estos espacios, por su parte, la circulación de la imagen deviene complejizada : “son constructos significativos que se encuentran de maneras diferentes y que se insertan en condiciones sociales e históricas específicas” Thompson (1990). Convirtiendo esta definición en varias preguntas ante las cuales pueda someterse la imagen.

3.1.2 Enfocando desde la comprensión de la cultura visual según Hernández

Esta idea de consolidación, de profundización a través de la participación de diferentes métodos y teorías por la cual se construye la hermenéutica profunda, esta posibilidad de elección y “confección” de una receta propia gestada por el objeto a estudiar, también la comparte un campo que se ha denominado como cultura visual y un lugar de comprensión que deviene como objetivo actual de la educación artística. “la cultura visual como eje de la educación artística para la comprensión”, así es como Hernández vincula tanto uno como otro campo abogando por una comprensión que si se relaciona y traslada a lo expuesto en el subtítulo anterior puede conformarse como una búsqueda por potenciar o mejorar, construir una comprensión hermenéutica desde la educación artística, es decir, “una reflexión hermenéutica en cuanto a que el significado del mensaje no es una propiedad fija del mensaje en sí, sino una característica que constantemente se renueva y transforma en el proceso mismo de apropiación” (Thompson,1990). Además, es importante la definición de Hernández sobre la hermenéutica como actitud analítica expuesta al inicio de este capítulo y que ancla el autor a un enfoque fenomenológico dentro de la investigación basada en artes. Esta búsqueda por comprender, encuentra un eje en el campo de la cultura visual en la medida en que, plantea nuevos retos para la educación artística:

“la Cultura Visual ejerce un papel de puente como campo de saberes que permite conectar y relacionar para comprender y aprender para transferir el universo visual de fuera de la escuela (desde la vídeo-consola, los vídeo-clips, las carátulas de CD y la publicidad, hasta la moda y el ciberespacio...) con el aprendizaje de estrategias para descodificarlo, reinterpretarlo y transformarlo en la escuela.” (Hernández, 2001)

Esos saberes que se presentan afuera, que en la descripción del problema de este trabajo obtienen gran relevancia ya que posibilitan el hallazgo de las imágenes memes como objeto de estudio, se convierten en posibilidad de cambio y comprensión dentro de las temáticas o artefactos que han sido comunes a la historia y educación de las artes visuales, sin dejar de lado la pintura o la escultura, aquí gracias a la cultura visual como eje, se tienen en cuenta ahora otras imágenes que se muestran más cercanas al cotidiano o diario vivir de los jóvenes con el fin de comprenderlas pero no solo a partir de su uso o instrumentalización, sino a partir de su puesta en juego con un papel principal que claro, puede ligarse a temáticas del currículo haciendo de ello un proceso aún más amplio de interpretación, pero que también puede transformarse y apropiarse de diferentes maneras, propuestas desde las mismas imágenes y la relación que tienen los jóvenes con ellas, justamente Hernández (2001) también identifica el reconocimiento, como Thompson, de receptores siempre activos frente a estas representaciones:

“Esto supone que frente a la Cultura Visual no hay receptores ni lectores, sino constructores e intérpretes, en la medida en que la apropiación no es pasiva ni dependiente, sino interactiva y acorde con las experiencias que cada individuo ha ido experimentando fuera de la escuela”

Aquí hay varios roles que engrandecen aún más el mismo rol de estudiante ya que lo motivan a desplazarse, a movilizarse, además que ponen en juego, ofrecen tránsitos y sobre todo acercan experiencias que los estudiantes consideran como significativas en sus tiempos libres al lugar del tiempo escolar, si es cierto que vivimos en una sociedad saturada de imágenes, es recomendable comenzar por las imágenes que se manifiestan

y son creadas en la vida cotidiana de los jóvenes y sobre todo las que, para ellos, los saturan.

Para lograr esta comprensión al igual que se propone en la hermenéutica profunda , no hay un método específico el cual utilizar , es más , se busca una interdisciplinaria debido al amplio margen de representaciones contenidas en el campo de la cultura visual, a la pluralidad de miradas que se busca ofrecer y a las referencias que estas representaciones puedan hacer a otras disciplinas, es así como un artefacto puede ser abordado desde su medio , desde sus productores, consumidores o desde sus relaciones sociológicas o psicológicas, lo importante del caso nuevamente son las estrategias que se puedan construir como apuestas para la comprensión de esa cultura visual. Hernández cita una serie de estrategias en la fotografía propuestas por Barret (1990) como alternativas, y estas son:

- **Descriptivas** (*qué vemos, qué representa, qué tratamos de representar*).
- **Analíticas** (*qué componentes o elementos configuran el proceso de representación*).
- **Interpretativas** (*centradas en la producción de significados relacionados con otras imágenes y disciplinas vinculadas a la Cultura Visual*).
- **Críticas** (*planteadas desde la valoración fundamental de las propias producciones y las de otros, basada en argumentos y fundamentos y con la finalidad de formular nuevos problemas y posibilidades de representación e interpretación*).

De nuevo el nexo entre la hermenéutica profunda y esta concepción de la cultura visual como eje de la educación artística para la comprensión emerge en sus intenciones por llevar más allá el estudio de las representaciones en la vida cotidiana. De la misma forma, Gillian Rose en “*Visual Methodologies. An introduction to the interpretation of visual materials*” realiza una serie de propuestas para una metodología crítica de las imágenes visuales teniendo en cuenta sus contextos y reflexiones sobre ello, pero, sin dejar de lado los efectos propios de las imágenes visuales: “Interpretaciones de imágenes visuales generalmente confluyen en que existen tres lugares o modalidades en los cuales los significados de una imagen son generados. El lugar de la **producción** de la imagen, la **imagen** misma, y el medio donde es observada por varias **audiencias**” (Gillian, 2007) y ofrece una triada, de la misma forma que Thompson que conformaría las bases para un estudio crítico de las imágenes visuales en este caso: Existen a su vez tres modalidades que contribuyen a un estudio crítico: Lo **tecnológico** en relación a los aparatos. **Lo compositivo** como estrategias formales y **lo social**. (Gillian, 2007)

Todas estas estrategias tanto de uno como otro espacio apuntan a un estudio complejo , de carácter relevante para cualquier disciplina y proponen instancias en las cuales lo que se estudia es puesto en discusión y si se quiere es transformado, aquí , la importancia radica en reconocer una vez más, que un intento por llevar este enfoque a su final requiere de mucho tiempo, además de un claro conocimiento de cada forma de estudio, de cada enfoque epistemológico, debido a esto y en vínculo con las estrategias de Barret , este es un estudio que comienza y se ubica en una primera instancia descriptiva y que pretende transitar entre lo analítico y lo interpretativo para no quedar únicamente en la elucidación de elementos hallados a simple vista.

3.2 Fases de la Investigación:

Momentos	Descripción
Observación Preparatoria	<p>Como primera fase de investigación , se plantea un momento de reconocimiento del lugar en el cual habitan las imágenes memes , es decir , el medio presente aquí como red social Facebook a partir de la experiencia propia del investigador, revisando consideraciones personales anteriores sobre esta misma temática, reconocimiento dado a partir de preguntas como : ¿ Que sé de estas imágenes? , ¿En qué forma he interactuado o interactué con ellas? , ¿En qué espacios participo en los cuales estas imágenes están presentes? , ¿Qué significados o que intentan representar estas imágenes?</p>
Documentación Revisión Bibliográfica	<p>Posterior a una búsqueda de imaginarios y conceptos propios en referencia las imágenes memes, la segunda fase opta por acercar la reflexión teórica al objeto de estudio.</p> <p>Como documentación se hace necesario indagar por un contexto referencial para estas imágenes desde un acercamiento a la teoría de la imagen, desde el medio mismo por el que se crean y trasladan, y desde la experiencia visual que generan, esta última, a través de la concepción de la mirada en la cual se aborda la participación de los jóvenes en cuanto a su papel de elección, de construcción y reconstrucción de la imagen meme.</p>
Diseño de estrategias para la comprensión de las imágenes memes	<p>Como antesala al trabajo de campo se hace necesario el diseño de algunas estrategias que permitan una mayor comprensión a través de la caracterización del objeto de estudio aquí presente ; estas estrategias se enmarcan en dos instancias con el grupo a trabajar:</p>
Trabajo de Campo.	<ol style="list-style-type: none"> 1. Discusión – diálogo. El primer lugar se interesa por un diálogo grupal producido a través de preguntas sobre las imágenes memes así como de la observación colectiva de ellas y su interpretación. 2. Estrategia propuesta como actividad. En segundo lugar se busca poner en práctica estrategias participativas de apropiación de esas imágenes previamente puestas en discusión para profundizar en sus características desde la

<p>Análisis e interpretación</p> <p>Redacción de Informe</p>	<p>reconstrucción y re interpretación de sus descripciones elaboradas anteriormente.</p> <p>Una vez consolidada la estrategia a seguir en el campo , se procede a consolidar el espacio de trabajo en las instalaciones de la institución educativa Pablo de Tarso.</p> <p>Para esta fase se habrá hecho la recolección de datos a partir del grupo focal conformado, junto a entrevistas individuales.</p> <p>En esta fase se buscará consolidar información que responda a la pregunta de investigación y a los objetivos planteados.</p>
--------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

3.3 Trabajo de campo

Las sesiones de trabajo con los estudiantes se organizó con el área de informática a cargo del profesor David Ortiz en la Institución Educativa Pablo de Tarso, esta situación se dio como resultado a la imposibilidad de trabajar en un espacio comprendido en el área artística de la Institución, debido a circunstancias relacionadas con horarios y la presencia o disponibilidad de los estudiantes. Los 10 estudiantes seleccionados para el proyecto se encontraban cursando Octavo grado con edades entre los 13 y 15 años y llevaban adelantado en el área de informática un trabajo de inducción sobre programas básicos de la plataforma Office. El proyecto estaba diseñado para darse en el área de Diseño que corresponde al área artística, consistía en la conformación de un grupo focal, que fuera permanente y consistente a lo largo de todas las sesiones que se iban a realizar durante un mes, tiempo que tuvo que ser mediado y dialogado con los profesores debido a las exigencias de reemplazar la clase por el espacio de discusión sobre las imágenes memes. Debido a la negativa ante esta situación por parte de la clase de Diseño, el espacio fue cedido a el área de informática y gracias a la razón del objeto de estudio, resulto muy pertinente para los directivos gracias a que planteaba una revisión diferente y reflexiva sobre las redes sociales, siendo aprobado, claro está con consideraciones específicas de tiempo y disposición de elementos como reservas anticipadas de la sala de informática.

Las sesiones entonces pasaron a diseñarse en relación al nuevo espacio que consistía en un aula virtual , con una serie de elementos tecnológicos disponibles para ello , desde portátiles hasta un tablero electrónico, en un principio la realización de los talleres comprendía un aula de clase normal y no por ello se veía afectada la elaboración de las discusiones , tanto así, que ante la solicitud del Aula virtual por parte de otros profesores , las sesiones se repartieron entre un espacio “Virtual” y uno “ Tradicional” , entre el aula de clase y el aula virtual.

Las sesiones comprendían en un principio la división del tiempo en dos instancias, en primer lugar cada sesión tendría un espacio para hablar y compartir por medio del

dialogo, algunas consideraciones e interpretaciones de las imágenes memes y las relaciones que se podrían construir en relación a el medio en el que interactuaban con ellas , es decir la red social Facebook y en segundo lugar se daría un espacio para la práctica y puesta en juego a través de diferentes elementos como la fotografía, el collage o la intervención, vinculando estas imágenes y las ideas surgidas al hacer y sobre todo al hacer de manera diferente, el cómo podría interpretarse estas imágenes desde el ejercicio práctico.

El diseño de las sesiones consistía también, en la manera de interactuar en el aula con los procesos de producción, circulación y recepción de la imagen a partir de su propuesta como lugares claves de cada reunión. El ámbito de la producción además de hacer referencia a la imagen meme también se dirigía a la producción sobre ella como ejercicio interpretativo, el lugar de la circulación se enfatizaba también en el dialogo y la manera en que las ideas se comunicaban y lograban atenderse y compartirse de formas más elaboradas , desde lo practico o desde el dialogo verbal y lo correspondiente a la recepción se ubicaba en un espacio inicial y final en el que la imagen llevada al lugar por parte del investigador y creada por los estudiantes como respuesta encontraba momentos de contemplación y reflexión.

3.4 Categorías de observación

Categorías	Descripción
1. Los procesos de creación, Circulación y recepción de la imagen.	Corresponde al momento en que se identifica la situación sobre la creación, circulación y recepción.
2. Las imágenes memes de la red social Facebook.	Momento sobre la circulación en la red.
3. Los conocimientos o aprendizajes que permiten la reconstrucción de los procesos de la imagen.	Apropiaciones por parte de los jóvenes y reflexiones interpretativas de esas experiencias.

Estas categorías de observación se constituirán en el capítulo siguiente en las categorías de análisis e interpretación, fruto del trabajo de campo.

Capítulo 4

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE LA INFORMACIÓN ALLEGADA

El capítulo cuatro denominado análisis e interpretación de la información allegada, recoge los hallazgos y las construcciones sobre las características identificadas en los procesos de producción, circulación y recepción (y deducción de los aprendizajes que se logran con la experiencia imágenes memes)de las imágenes memes en la red social a partir del trabajo de campo realizado con un grupo conformado por 10 jóvenes entre los 13 y 15 años de edad en la institución Pablo de Tarso, en donde se logró consolidar información que se presenta en las siguientes categorías de análisis e interpretación:

4.1	Observaciones Preliminares
4.2	De la creación de imágenes memes
4.3	De la recepción de imágenes memes
4.4	De la circulación de imágenes memes

4.1 Observaciones Preliminares



Figura 13. “Yao para todos”. Fotografía tomada en el I.E.D Pablo de Tarso en la cual se observa el uso de un meme en una cartelera estudiantil.

El momento de llegada al lugar destinado para las reuniones con el grupo de estudiantes marcaría un encuentro con una de las imágenes que componen la vasta variedad de representaciones en el mundo de los memes, el objeto revelado relacionado al tema sería una cartelera en la cual un grupo de estudiantes buscaba plantear una opinión con respecto a las elecciones de representantes estudiantiles en el colegio. Presente en ella, la imagen meme aparecería como una primera evidencia de un elemento cercano, partícipe y testigo del andar cotidiano por los espacios del colegio, exponiéndose como un código específico del conocimiento de los mismos estudiantes dirigido a ellos y con una intención u objetivo básico delimitado por la frase: “queremos un personero, no un vago que cape clase”, afirmación contundente a partir de dos instancias comunes al público que iba dirigida, el modo de hablar característico del grupo estudiantil y un modo de enfatizarlo a través de la imagen.

El encuentro casual con esta cartelera provee también un aspecto que se considerará fundamental para el desarrollo de algunas actividades de interacción con el fin de comprender las imágenes que se nombran como memes aquí propuestas y es ese aspecto de conflicto y develamiento de algunas características de los procesos de la imagen con base en consideraciones de medio y soporte teniendo en cuenta el movimiento desestabilizador en el doble juego generado entre el tránsito de lo análogo a lo digital y viceversa. “El medio digital se convierte en el soporte más avanzado que permite realizar todos los procesos relacionados con la imagen. De esta forma, la progresiva implantación de la tecnología informática establece un nuevo modelo en la producción de imagen. La imagen digital frente a la imagen analógica (gráfica, pictórica, fotográfica, fotogramática o videográfica) establece un nuevo paradigma en la evolución de la producción iconográfica” (Rivero, 1997).

La imagen que se colocaba en las paredes del colegio no era una imagen digital, podría decirse que había sido hecha a mano de forma análoga, es por medio de un procedimiento manual creando una reacción subversiva, quizás no intencional sobre el lugar virtual al que originalmente pertenece la imagen.

Atendiendo a las características de circulación, en este caso, en el evento de la replicación del meme, es considerable la forma en la que se traslada este proceso al contexto de replicación o circulación de imágenes en el colegio, que se conforma a partir de las “carteleras de área” ubicadas a un costado del patio, un lugar de tránsito constante que sugiere que cualquier información que deba compartirse tendrá mayor visibilidad en esa ubicación si se jugara a relacionar aspectos de mundo virtual al mundo material del espacio habitado por los estudiantes con el fin de sugerir características iniciales de una interacción de contextos en la imagen meme, posiblemente un ejercicio de revelación de lógicas básicas de la red social Facebook como vehículo de transmisiones de los memes comenzara a darse a partir del gesto de compartir la cartelera en cuestión.

La red social ha venido buscando mejorarse a sí misma cada vez más con respecto a los requerimientos y formas de uso que se dan de ella misma, un caso puede reconocerse en la importancia que se le ha dado a la imagen-fotografía a un punto de ampliar cada vez más sus formatos de presentación. La estructura básica para esa presentación es por secciones, una sección principal llamada muro en la cual el usuario puede observar sus publicaciones y una sección llamada noticias en donde se conoce lo que otros publican. Si nos remontamos al gesto de compartir la cartelera, los estudiantes necesitaron de otra

imagen para crear la copia y esa imagen debería ser reconocida por todo para que de esa forma la frase escrita no fuera tomada exclusivamente como algo ofensivo. La presencia de ese gesto, de ese rostro como se mencionaba antes garantizaba suavizar e irónicamente comunicar la idea. Algo popular, sencillo y sin mayor amplitud en cuanto a las posibilidades de interpretación que pudiera generar. Los jóvenes ya estarían caracterizando de esta forma la imagen a partir de su uso, permitiendo la construcción de una concepción de la imagen meme desde las relaciones que se presentan en el siguiente mapa:

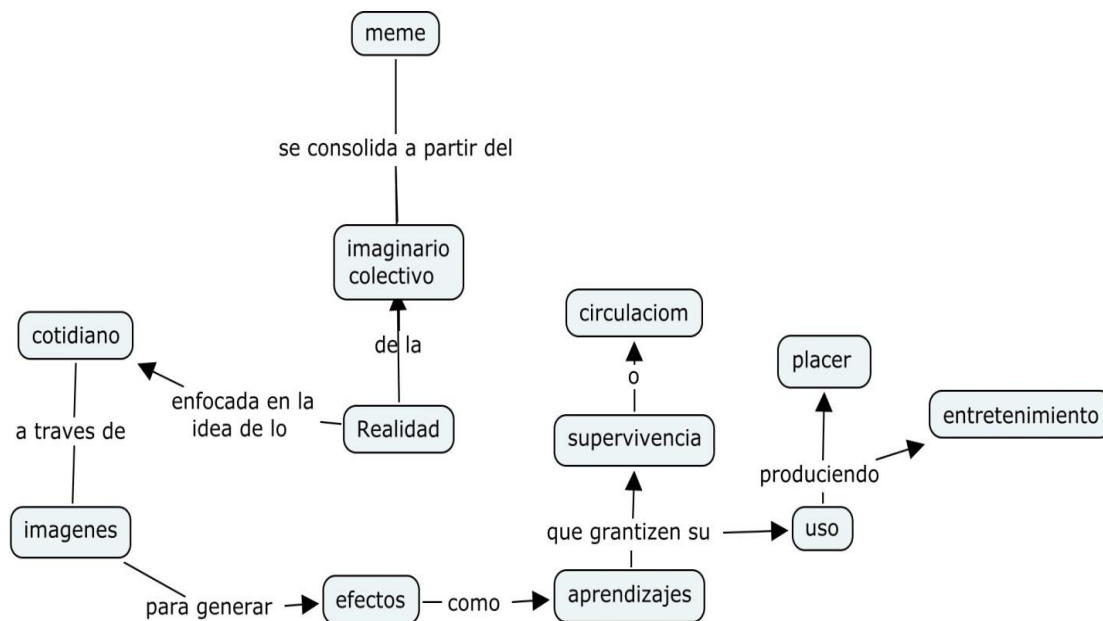


Figura 14. Mapa conceptual sobre las características de producción de los memes. Elaborado por Elvis Torres.

Se trata no solo de la imagen el surgimiento de la construcción del ciclo, cuando se habla de interacción de contexto entre lo análogo y lo digital se puede comenzar a caracterizar el proceso de circulación de la imagen a través de medio. La zona para publicar y para ver lo que otros publican en el colegio ya está delimitada, al igual que en la red social, por cuestiones como de fácil acceso. Por tanto, la cartelera se ubicó en la sección de “noticias” para que todos la pudieran ver, metafóricamente hablando el muro de las publicaciones personales como espacio existente dentro de la red social estaría representado en el soporte de la imagen que en este caso sería el pliego de cartulina que sostiene la idea o mejor, el mensaje; este espacio ya era delimitado para producir, crear y proponer. Facebook, de la misma manera, delimita el espacio de cada noticia, en primera instancia, para ser observada superficialmente a través de una imagen. Sí el interés por lo publicado va más allá del solo saber lo que “se publicó” se accede a la noticia en el muro o página del autor a la que pertenece y así se logra profundizar en ello. En el caso de la cartelera, ella puede ofrecer dos alternativas, que definidas por Barthes sería la posibilidad de un acto connotativo o un acto denotativo. De forma denotativa se describiría la imagen a partir de sus estructuras formales y desde una forma connotativa se buscaría acceder a ella a través de sus cualidades significantes que en palabras del mismo autor serían “sistemas de símbolos universales, retórica de la época y reserva de estereotipos” (Barthes, 1982).

No con esto se trata de decir que la noticia-imagen como vínculo en la zona de noticias de Facebook no permita estos procedimientos de lectura se trata más bien de que por medio de las posibilidades de lectura de la cartelera se llegue a las posibilidades de lectura de la imagen-noticia en Facebook. Podría decirse entonces que hasta el momento el desarrollo del capítulo escrito, es un proceso de connotación para llegar a definiciones denotativas de la imagen-meme esperando a que se mantenga tal enfoque en varias zonas del informe en cuanto al desarrollo de sus argumentos.

La reserva de los símbolos en los jóvenes del colegio incluye los memes y esta afirmación y característica del meme como símbolo es posible debido a que la cartelera la ofrece por sí misma. Volvemos a la idea de lo popular de esta forma cuando sobre símbolos hablamos de una convención socialmente aceptada. En el universo que es el contexto de los estudiantes esta representación, esta cartelera tiene unas características que la hacen reconocible a todos y hace parte de las imágenes que están entre ellos constantemente, en otras palabras, imágenes que hacen parte de su cultura visual.

Volviendo a la analogía colegio-red social, para descifrar características del contexto por el que se mueven las imágenes, es acto estratégico ubicar la cartelera, con fin de hacer público lo que se piensa y a su vez es un acto por evidenciar las opiniones de un grupo más grande de estudiantes que comparte la visión de un cargo estudiantil aprovechado en pro de los beneficios del que lo ocupa y no en beneficio de la comunidad en tanto personero elegido por ella. Esta opinión presente desde el texto en la imagen, aunque suavizada por el meme y con intereses de contrarrestar y distraer una lectura polémica, una lectura que genere la eliminación o censura de la cartelera, se manifiesta a la par una imagen-meme misma en tanto parte de la reserva de estereotipos de los estudiantes en el caso de la relación cargo/funciones. Puede que no todos los estudiantes opinen lo mismo que se expone y como reconocimiento a la existencia de ese grupo es que las comillas delimitan la opinión pero en definitiva existe un grupo que quiere que su opinión se replique en los demás ante una próxima jornada de elecciones.

Aquí emerge otra idea, el medio es quien delimita la replicación o circulación de la publicación o del meme. En el colegio la imagen del meme permanece estática en su soporte, veíamos en contra parte como el texto se mostraba más dinámico, en lo que respecta a su discurso propio. El meme puede que circule en el imaginario, entendido como:

Los imaginarios no son sólo representaciones en abstracto y de naturaleza mental, sino que se “encarnan” o se “incorporan” en objetos ciudadanos que encontramos a la luz pública y de los cuales podemos deducir sentimientos sociales como miedo, amor, rabia o ilusiones, y estos tales sentimientos ciudadanos son archivables a manera de escritos, imágenes, sonidos, producciones de arte o textos de cualquier otra materia, donde lo imaginario impone su valor dominante sobre el mismo objeto. (Silva, 2007)

pero en cuanto a capacidades del medio, la ubicación de la cartelera en él es la mejor estrategia que se puede asumir en principio, para que pueda circular más rápido. Recordemos que se ha dicho que la imagen está dibujada, esto detendría la posibilidad de compartirse, a diferencia de la idea del texto que sería fácilmente trasladado, por medio del diálogo entre los estudiantes. La imagen se queda allí, aparentemente, en cuanto a sus propiedades materiales, pero se traslada, se logra poner a circular, gracias al texto que la acompaña, como actitud. Pensemos en el texto sin la imagen, es todo lo que se describía anteriormente, sin la imagen meme que acontece con ánimos de conciliación. Ahora, de manera similar, pensemos en el meme sin texto a su alrededor; ¿qué tanto podría decirnos?

En el medio virtual de la red social y sus antecesores, como las plataformas que pugnaban por la comunicación instantánea del chat y la video llamada, surgía, y aun se puede observar, un fenómeno con características similares de relación imagen – texto: El uso del emoticón.

El medio virtual, en su función de chat, requería de habilidades para dinamizar una conversación que se pretendía llevar en tiempo real, de la misma forma en que surgen errores de pronunciación de forma aleatoria durante una charla, surgieron errores o se omitirían cosas con la digitalización de lo que se quisiera decir por medio del habla, el uso constante y rápido del teclado por comunicar a otro lo importante del mensaje genera por ejemplo, la omisión de estructuras formales del texto como los signos de puntuación exclamación, pregunta y en general el reflejo de la actitud del emisor al plantear un mensaje. El medio hace que sus artefactos se optimicen, Bajo esa idea surge “la carita feliz” ☺. Aunque esta ya había sido generalizada de una forma abstracta y conformada por letras y signos del teclado :), (valga la pena resaltar la relación meme-texto que ahora se enmarca como gestora de la imagen) se complementaba gráficamente y se anclaba a las omisiones de los emisores como solución frente a un diálogo virtual sin la propuesta básica “cara – cara” de la conversación.

El cotidiano virtual del grupo de jóvenes aquí reunidos, presenta el chat como lugar básico en el recorrido que realizan en la red social, trayendo a colación en ese manejo del chat un antecedente al uso de los memes en la red social. El meme no circula en Facebook de la misma manera en que circulan los emoticones en el chat, este se traslada a un lugar más público para retransmitirse constantemente. El medio en su despliegue de flexibilidad va permitiendo realizar conversaciones o comentarios a partir de imágenes, de nuevo evidenciando su posición constante de mejora y rendimiento, llevando la imagen a sustituir el texto como acusaba a decir la frase común “una imagen vale más que mil palabras” en un acto de subversión a su origen por medio de códigos textuales. El medio se interesa cada vez más y más por la imagen. Para el momento en que se realiza la escritura de este capítulo, la plataforma Facebook ha actualizado su diseño para ampliar el espacio que ocupan las imágenes que se publican en la sección de noticias, que a efectos de interacción, esta sección sería como su página de inicio. El rol protagónico que garantiza la interacción usuario- medio se traslada a la creación y edición de imágenes en esa flexibilización de la red social.

Los memes no hubieran surgido de la misma manera, con la fuerza y saturación que les caracteriza, sin la explosión de propuestas que surgieron en la red para la edición de fotografías. Como describen los estudiantes, los memes, en su mayoría, son imágenes editadas (ver imagen 2) y si en ese caso, una de las características que también le acompañan a esta clase de imagen, es que es susceptible de ser transformada, recreada o reinterpretada. La necesidad del medio, que es la red social, en primer orden, por aumentar la interacción y producción de contenido, hace que el usuario tenga a su disposición herramientas de fácil acceso que le permitan editar archivos. Para el caso específico de los memes, la explosión de su circulación por parte de los mismos usuarios generó una amplia gama de páginas con plantillas y mecanismos de edición para re crearlos. Es el caso de la aparición de sitios web como memegenerator.com o memebase.net, solo por citar algunos, es el medio, la red social y su contexto enmarcado por la web 2.0 que clama por la búsqueda de lo participativo y colaborativo, simplifica técnicas básicas de otras disciplinas como el diseño gráfico, para ponerlas al alcance de todos, garantizando bajo esa idea de “democratización” de saberes el uso frecuente de sus plataformas y la consolidación, además, de sus intereses, los cuales se esconden o

figuran invisibles ante la visibilización del usuario y sus preocupaciones. Se piensa en democratización como una distribución igualitaria de bienes culturales para ponerlos al alcance de la población, pero la noción de democratización entra en crisis debido a razones como la mercantilización de los bienes culturales o el acceso diferencial indiscriminado. No hay porque ofrecer un paquete cultural para que todos accedan de manera igualitaria a los mismos bienes, de la misma manera, cuando los públicos son diversos, heterogéneos. (Canclini, 2013).

El meme está ligado en su “democratización” al término: edición, en el ejemplo anterior sobre la cartelera, se puede decir que se editó el meme a partir del texto que se le otorgó. La imagen ya existía. Lo que es novedad es el mensaje que se le da a la imagen y la actitud que se quiere reflejar ante él en el meme. No se da por ejemplo, como contraparte, el fenómeno que plantea (Barthes, 1982) en la fotografía periodística, en donde “el texto constituye un mensaje parásito, destinado a comentar la imagen [insuflar] en ella uno o varios significados segundos” sino, una relación más recíproca en cuanto a complemento uno del otro. La actitud que le otorga el meme a la frase textual hace que la imagen pueda dejar su estado pasivo en la cartelera. Su forma de circulación se da a partir de la asimilación de las características del gesto que manifiesta tal como se muestra en la siguiente imagen:



Figura 15. “Las tres gracias”. Imagen conformada por la fotografía de Jarol, uno de los estudiantes participantes del grupo de trabajo, la fotografía de Yao Ming, reconocido basquetbolista chino y la imagen de su transformación gráfica en meme.

El proceso de circulación de la imagen meme no es exclusivo del medio virtual originario. Al indagar en el grupo de jóvenes, por ejemplo, sobre qué eran los memes, la cartelera comenzó a circular. Los que sabían del término meme procedieron a citarla para explicar, a los que no lo conocían, su significado. “Es Yaoming” comentaban, después de la referencia a la cartelera, exponiendo el nombre del meme de la manera en que ha sido nombrado en la red igual que la persona en ella, pero no fue allí que se supo al fin o que fue claro para todos lo que trataban de decir y así fue que no bastando estas dos descripciones alguien procedió a imitar el gesto de la imagen. El mismo estudiante

se transformaba en el emoticón, en la imagen de la idea, en imagen y brindaba una característica de uso y recepción del meme, la imitación.

¿Qué pasa cuando la imagen (imago) pierde su soporte (Picture) y deviene gesto? Esta propensión de la imagen a integrarse en lo real, o de lo real a emanciparse en forma de imagen, no es un hecho nuevo, está en el origen de todos los rituales y ceremoniales, solemnes o banales. Esta fusión de la vida en imagen, como una colada de metal va a petrificarse en un bloque, está en el corazón de la pintura china, en la cual la imagen brota del gesto como una prolongación del cuerpo, del aliento y de su reducción al silencio. (Melot, 2010)

Ahora el meme no había sido subvertido y transformado en una cartelera, ahora era parte de la expresión, del cuerpo, de una actitud que en el meme resulta completamente ambigua. ¿Cuánto más podría descubrirse de estas imágenes, por fuera de su contexto y en el contexto de los estudiantes, que por supuesto incluye el espacio virtual y que se pone en relación e interacción con otros más en el universo que es pensar un término como “contexto” en cuanto a los jóvenes?.

4.2 De la creación de las imágenes memes

Otro hallazgo de la investigación es el de la co-creación de otro estado del proceso de creación de la imagen meme, el proceso básico que se ubicaba anteriormente, desembocaba en la idea de que cada meme surgía a partir de otra imagen. No era un artefacto que pretendía la originalidad, sino, la comunicación instantánea de una expresión. En este nuevo estado de creación los estudiantes interrogaban dos principios: se tiene una idea y posterior a ella se le agrega la imagen- meme o se tiene el meme y posterior a él se agrega la idea. ¿Con qué proceso se llega a la mejor creación de estas Imágenes?, un cuestionamiento de esta índole, guarda de nuevo, la naturaleza de ambigüedad de este tipo de imágenes y ejemplifica dilemas de procedimientos de creación encontrados también al interior de la producción de imágenes artísticas.

Pensemos en una de las reflexiones que hacen parte de la creación artística contemporánea con respecto a la pregunta sobre, si la obra, como manifestación de una expresión surge instantáneamente y después, a partir de ella, se construye un discurso que la valide ante los espectadores o la crítica o, si primero se construye el discurso y después de esto, se procede a crear la obra. ¿Pueden los memes ser vehículos de enseñanza en la comprensión de otros contextos o disciplinas? No es función del proyecto resolver esta inquietud pero a través de esta clase de ejemplos reconoce un espacio en espera de posibilidades educativas. Entre tanto, retomando la pregunta por el dilema en la creación de los memes, acudieron los jóvenes miembros del grupo, a proponer que primero se tiene el meme y después se le agrega el texto –idea. Entonces si es así, como estrategia posibilitadora de caracterización de la imagen meme, en las maletas de cada estudiante, existen muchas imágenes en espera de ideas, tal es el caso de algunas intervenciones en cuadernos de estudiantes como se puede observar en estas imágenes:



Figura 16. “Se me calló la cadena”. Fotografía de uno de los cuadernos intervenidos a partir del ejercicio planteado en la sesión.

Dos condimentos del cotidiano de los estudiantes, contrastados humorísticamente por ellos mismos. Teniendo en cuenta desde este ejercicio la manera en que definen la palabra “cotidiano”:

La suma de sucesos que les ocurren repetidamente en su diario vivir. Hay aquí dos manifestaciones de esa idea; al igual que la imagen en la red social se comparte rápidamente y se vuelve popular, la frase detonante que planteó uno de los jóvenes para crear un texto: “colombiano que se respete...” se compartió y propagó rápidamente entre ellos. Este detonante, visto como parte del cotidiano, se ubica en la construcción de identidad continua de reconocer la pregunta por el qué es ser colombiano y se construye a partir de cosas que solo podría sucederle a él, en un contexto propio y que se caracterizaría a partir de acciones. Los memes hablan de lo cotidiano para masificarse y se vuelven cotidianos gracias a esa inclinación. Como plantearían los miembros del grupo, si el texto de la imagen habla de los hechos que les han sucedido, estos fueron a su vez motivados a aparecer,



Figura 17. “Colombiano que se respete a botado el balón”

fueron traídos a colación gracias a las imágenes que aparecen en las portadas de sus cuadernos.

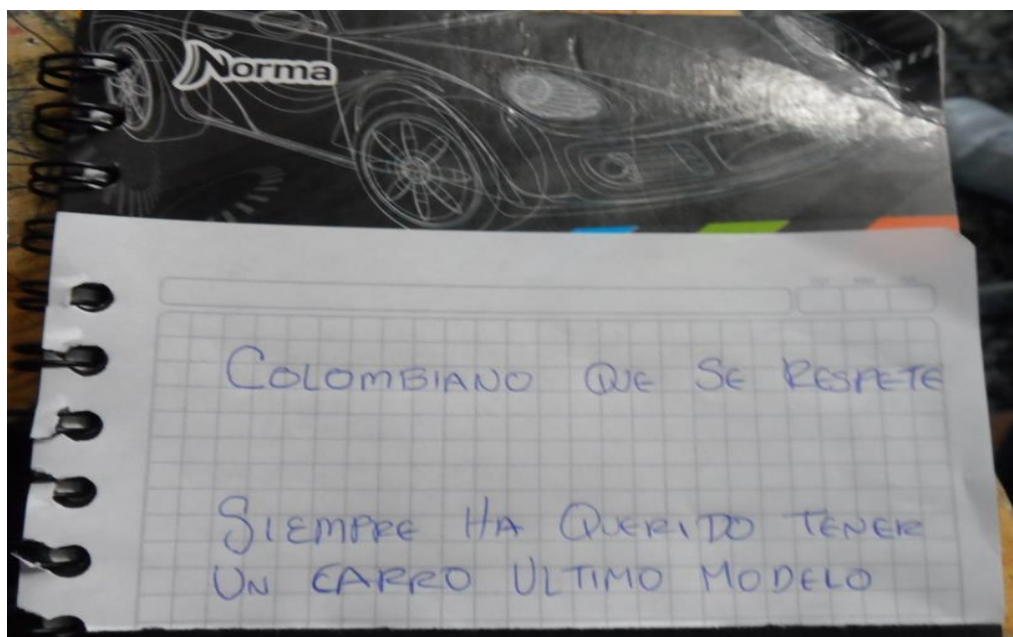


Figura 18. “La norma”. Fotografía tomada a uno de los cuadernos intervenidos a partir del ejercicio planteado en la sesión.

Esos objetos, debido a su uso, también se presentan a diario en sus vidas escolares y curiosamente, comparten una característica con los memes de Facebook; en su mayoría estos elementos llegaron a los jóvenes, no gracias a que pudieron elegir si aparecían o no, pero posibilitan opciones de intervención y apropiación. Claro, esta es una metáfora en pro de develar características, la imagen de los cuadernos es la posibilidad de elección. Las listas de útiles escolares que se producen en los colegios especifican toda una serie de características que debe cumplir cada implemento, ya sea en el caso de los cuadernos el tamaño, la cantidad de hojas o el formato rayado o cuadriculado, delimitando en primera instancia la elección. Es posible que se ajusten a medida que se requiera, por ejemplo, reciclando otros cuadernos, pero en general acudiendo al modo en que reciben las imágenes. La alternativa de personalización y elección de esos elementos, radica en la imagen que contengan en la carátula pero debido al contexto económico de la mayoría de los integrantes del grupo partícipe de la investigación no gozan de este beneficio. Aunque comparado con otras necesidades como del ámbito alimenticio resulta mínimo, se hace mayúsculo ante la mirada de lo que sería la cultura visual de cada uno.

Los cuadernos les llegan previamente seleccionados, ya que no tienen el dinero para comprar cuadernos de editoriales con motivos de sus personajes o series favoritas. Para poder escoger hay que tener dinero, si no lo hay, la opción económica alternativa es utilizar un cuaderno barato, con un diseño estándar, básico, y como dirían ellos, “que sirva pa lo que se necesita, escribir y dibujar”.

Pero, los que pueden acceder económicamente a diseños más elaborados tampoco cuentan con una opción de elección total, ya que quien elige cuál imagen se publica y cual no es la editorial, a pesar de que este procedimiento se resume a una idea de que lo más popular es lo que clasifica. Develar ese proceso de selección que tienen que ver con

las imágenes de los cuadernos sería una labor investigativa interesante, por ahora, representemos ese criterio de selección de la editorial en cuanto a lo popular en el cotidiano de los jóvenes. Lo que se busca no es pedir mejores cuadernos, ni precios económicos, ni una simple petición que pudiera ser superficial o bana, lo importante de este ejemplo es cómo los jóvenes asimilan ideas como de que las oportunidades de elección en la sociedad van aumentando o disminuyendo dependiendo del nivel económico que se tenga, y lo están aprendiendo desde un elemento tan común y cercano como lo es un cuaderno de clase. Las imágenes memes también son objetos comunes y esa cercanía con lo cotidiano les hace proclive a una instrumentalización hasta de las mismas instituciones gubernamentales (Figura 20). El uso y los beneficios de expresión de estas imágenes van llegando y son tenidos en cuenta en otras instituciones, claro está, en la pregunta: ¿Para qué sirven? Por su parte la institución educativa puede recibirles de otras maneras, en sus lugares de aprendizaje, con preguntas más variadas y amplias como: ¿Qué nos quieren decir? ¿De dónde vienen a dónde van? ¿En qué radican sus usos? ¿Qué código se esconde en ellas?

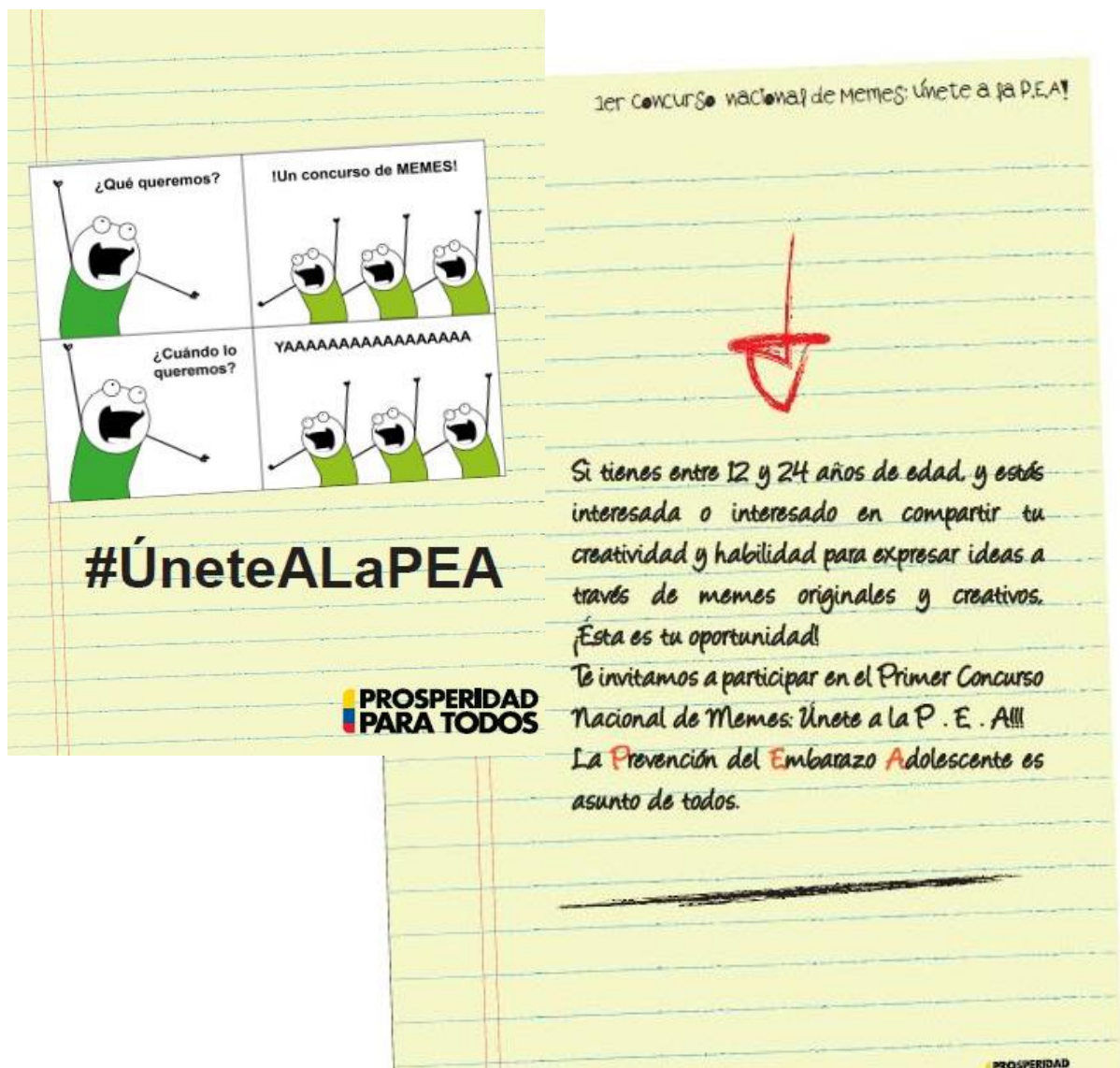


Figura 19. Instructivo primer concurso nacional de memes, únete a la PEA.

Regresando a la relación meme-cuaderno, el meme en su contexto virtual aparece ya determinado, creado previamente y fue compartido por su creador. La imagen del cuaderno, de igual manera, ha sido creada, elegida y fue puesta en circulación por la editorial. El cuaderno presenta una única opción en su motivo visual, es para niños o para niñas, desde allí se recurre al imaginario social de situaciones y expresiones que caracterizan, tanto a uno como a otro género. Los memes recurren al imaginario social de situaciones y expresiones que caracterizan una población y determinan maneras de comprender sus contextos. Tanto uno como otro, cuaderno y meme, comparten el fin de mantenerse actualizados. La imagen es desechada en función del objeto, en el caso del cuaderno y en el caso del meme, la imagen se deja a un lado y funciona como complemento, mientras la relevancia del mensaje radica en el texto. Memes y cuadernos, confluyen en una opción de elección alternativa, la opción por la intervención y la apropiación ante lo previamente dado.

¿Cómo lograr estos dos fines de relación con la imagen?, esa es una pregunta que se hizo a sí mismo el mundo virtual hace tiempo y ante esa pregunta las imágenes memes desarrollan sus estrategias en el marco de la expansión de la web 2.0, retomando la idea de la web 2.0 como una red participativa, en la que cada persona tiene a su disposición, opciones para acceder y generar contenidos específicos en respuesta al gusto personal. Los memes surgirían en este espacio como imágenes con libre acceso, compartiendo características con elementos más complejos como lo son los software libres que se remontan en su origen a los años sesenta, asimilando los mismos procesos inclusivos de la Web. Nótese la similitud de sus libertades con las posibilidades de intervención que contienen las imágenes memes.

La política principal del software libre se basa en una serie de libertades que tiene el usuario sobre él mismo, las cuales se exponen a continuación:

- Libertad de ejecutar el programa con cualquier propósito.
- Libertad de estudiar cómo funciona el programa y cambiarlo
- Libertad de redistribuir copias para compartirlas con otros usuarios
- Libertad de distribuir copias modificadas a otros usuarios

Como contraparte a ellos, se ubican varios software como el denominado *software comercial*, los cuales poseen características privativas o con licencia comercial, permitiendo al creador establecer las reglas de uso del software.

A grandes rasgos, el software comercial presenta una *firma*, detrás de él existe uno o varios creadores y desarrolladores, al igual que en los software libres, pero en el primer caso, se decide mantener el control sobre todos los procesos relacionados a él, desde la conformación de contratos que garanticen un uso adecuado y específico por parte del usuario, de acuerdo a las políticas que tenga el fabricante sobre todo la correspondiente a derechos de autor. La firma debe reconocerse y todo lo concerniente a su producto debe ajustarse a partir de ella, como es el caso de sus actualizaciones o mejoras, ante lo cual, es inevitable pensar, que la comercialización misma del objeto bajo estos requisitos se encamina a las ganancias económicas que de él se puedan devengar, desde su control. En cambio la idea de software libre plantea su desarrollo en la interacción sin restricción alguna concerniente al autor, la firma, aunque reconocida por el usuario ante su gesto “comunitario”, no es obstáculo, sino camino abierto y el usuario se ve motivado a participar en una creación colectiva en la que ahora es productor, distribuidor y no solo consumidor, sin embargo, el reconocimiento de esa actitud

creadora , de la autoría como tal, al igual que la primera que compartió el software en su origen se ve relegada en pro del beneficio común. Quien es propietario y de que es propietario en la red, es un interrogante eclipsado ante las posibilidades de la Web 2.0 de compartir información, de “liberarla” para poder ser usada por todos y para todos con un fin de **acceso**. La puerta abierta a una casa sin “dueño” amueblada constantemente por sus visitantes y en esta casa que se hace cada vez más grande por las incontadas visitas y por sus innumerados dones recibidos, se hace más difícil reconocer el *quién* que el *qué*.

Detrás de la pregunta por los memes no suele haber un *quién*, a menos que sea enfocado al personaje dentro de él, un personaje que puede ser tanto de la vida pública como de la vida detrás de los reflectores, uno y otro se ven transformados, “convertidos” como decía la anécdota de este trabajo, en memes, debido a que en ellos surge una emocionalidad exagerada, la caricatura que pretendía esa exageración ya no es necesaria porque gracias a lo fotográfico , cualquier descuido milimétrico o cualquier momento en el que no se esté posando puede quedar capturado y registrado para posteriormente ser aprovechado, Yao Ming , y es difícil confirmar cuál de las dos posibilidades, pudo haber sido víctima de un pensamiento iconoclasta o de un pensamiento idolatra , pudo querer haber sido exaltado o quizás, humillado , pudo ser una campaña de desprestigio o un afán por ponerle en la vida pública con mayor vitalidad. El hecho fue y es, que ha sido hecho imagen, no tanto a semejanza (en lo inexpresivo de los rostros es el de Yao el que resalta) sino a gracia y exageración. Así,

es recurrente la pregunta ¿quién es Yao Ming? por ejemplo, y no la pregunta por la persona que creó esa imagen, la autoría se pierde una vez se comparte, porque la idea base de esa acción de *hacer público* el contenido no importa lo que se dice, malo o bueno, en este caso el meme, como objetivo busca se vuelva popular y lo popular en la red social sobre todo desde su concepción viral , porque lo popular es calificado como viral en ésta tecnología , está constituido a partir de la idea elemental de la **plantilla**, es decir, un objeto con características que le permitan ser: reproducido, intervenido y altamente reutilizable. Para resaltar aquí la idea de lo popular en los jóvenes participantes de este estudio, ellos median el grado de popularidad de lo que publicaban de acuerdo al número de *likes* o “me gusta” que recibían. De esta forma, no era popular una imagen con menos de 300 me gusta. Lo popular refiere a cantidad y en la red social estas cifras siempre son alcanzables, lo que ellos hacían debía ser aprobado por esa cantidad de personas de lo contrario no tendría el efecto deseado. En lo publicitario existe un término para eso llamado *target* o grupo de referencia u objetivo. Si a una sola persona no le gusta y son 300 que se esperaban, esto entonces no genera alguna ganancia.

La plantilla permite la producción en masa, la serialidad, la repetición, los memes como plantillas buscan el juego, a partir de su uso, que es generado para ser multiplicado y diversificado, entretenido, como lo es el tener plantillas con muchos motivos o diseños y a la vez muchos colores y pinturas a disposición para plasmarlas en cualquier lugar que lo permita, así es como, sobre la mesa, el juego es provocado por el exceso de opciones, entre más diseños existan o se tengan a mano, más posibilidades de inventar algo nuevo se tendrán y si no se inventa algo nuevo a partir de cosas ya inventadas, se crearán otros puntos de vista de ese objeto a partir del color que se le de o del lugar en el que se coloque, como sucede con la técnica desarrollada en las prácticas artísticas urbanas denominada *Stencil* . Bourriaud (2001) describirá un nuevo estado de producción terciario precisamente basado en características similares: el de la *postproducción*, formas de saber generadas por la red, bajo el esbozo de la siguiente topología: a) reprogramar obras preexistentes, b) habitar estilos y formas historizadas, c)

hacer uso de las imágenes, d) utilizar la sociedad como un repertorio de formas, e) invertir la moda, los medios masivos.

Los memes son como plantillas y el aporte novedoso a eso ya delimitado, los colores con que ellas se ven plasmadas en las paredes de la virtualidad, son elaboraciones sobre lo cotidiano que nos vinculan y nos hacen cercanos, generando lazos más locales, más especificados en esas paredes construidas con ladrillos pro –globalización. Los memes son globales, aptos para todo público, lo que se diga a partir de ellos es delimitado a una audiencia que se identifique en él, es casi publicitario.

No solo en su producción se asimilan características al de otros estados de producción de formas simbólicas en la cultura de masas, sino que las mismas imágenes memes se nutren de técnicas presentes en el arte, retomando la línea histórica que les precede, por ejemplo de los *situacionistas* los cuales utilizaban procedimientos como el collage y el reciclaje con el fin de tergiversar o desviar como principal operación estética y se logra yuxtaponiendo fenómenos aparentemente inconexos, como por ejemplo al recortar una imagen o un fragmento de un texto y pegarlo en un contexto que le es ajeno⁷. Las imágenes memes se logran también en un proceso de yuxtaposición, de capa sobre capa, imagen sobre imagen, funcionan como recorte; en la plantilla se puede pegar el texto o la imagen haciendo que concuerden ambos, tanto el mensaje y con la expresión de la imagen.

En el marco de ese juego constante que posibilitan las imágenes memes y que como categoría también era a fin al juego situacionista, cambiemos la palabra **programa** presente en las libertades constituidas en el software libre por la palabra **meme** para observar si el resultado es a fin a sus procesos de producción , circulación y recepción :

Libertad de ejecutar el **meme** con cualquier propósito.

Libertad de estudiar cómo funciona el **meme** y cambiarlo.

Libertad de redistribuir copias para compartirlas con otros usuarios.

Libertad de distribuir copias modificadas a otros usuarios.

4.3 De la recepción de las imágenes memes

La recepción de las imágenes memes se plantea como un proceso constante, a partir de su elucidación doble, en el marco del objetivo general planteado por el proyecto aquí desarrollado, el proceso de recepción de estas imágenes figura como principio y fin, como un medio para reconstruir otros procesos y para construirse a sí mismo. Una reconstrucción de un momento de recepción, debe tener en cuenta en este caso en particular , que también se conforma a partir de la mirada de los jóvenes integrantes del grupo y la mirada del investigador , puesto que en las dos miradas se están recibiendo estas imágenes, las formas en que ellas son observadas , apreciadas o dotadas de significados, varían dependiendo de factores como los modos que cada quien ha aprendido o desarrollado para lograr esas maneras de interpretar la imagen, no solo

⁷ Anónimo. ...Zozobrando..., (Blog Internet). “*Conceptos situacionistas: la tergiversación*”. 2008, Recuperado el 2 de marzo de 2014 disponible en <http://zozobro.blogspot.com/2008/07/conceptos-situacionistas-la.html>

resumiendo el proceso de recepción a uno en específico, sino a múltiples eventos de recepción que interceden para la comprensión de la imagen.

Para conformar un cuerpo de información que dé cuenta de esta instancia en el ciclo de vida de la imagen, también sería necesario reflexionar que la recepción de las imágenes es un espacio dotado de movimiento y vitalidad, se da cada vez que nuestra mirada se decide a actuar, a participar y a elegir, a moverse en busca del mundo que le rodea, también, se da aun por fuera de la posibilidad de hacer consciente esa mirada, tanto así que se está recibiendo imágenes aun cuando no accedemos a ellas por medio de la visión, en ese caso, los sonidos o los recuerdos, por ejemplo, acuden de esta forma para construir imágenes mentales, únicas y privadas hasta el momento en que se definan y se realicen acciones para compartirlas por medio del cuerpo en el acto creador, perdiendo y ganando en ese proceso elementos de esas imágenes en la pronunciación de lo que no se ha contado antes, mientras el traslado de lo inmaterial a lo “material” se hace con el fin de generar otros receptores y ellos a la vez, si optan o se deciden por compartir lo aprendido al contacto de esa materialidad, en el gesto comunicativo enfocado a otros construyen otra instancia de recepción, la cual se hace aún más compleja si se piensa que cada participante de estos momentos ha construido a partir de la información obtenida una imagen personal del suceso que les ha sido comunicado y esto a su vez desde la interpretación desemboca en más y más procesos de recepción cuando intentan explicar a otros su interpretación. La idea amplia y el trabajo arduo presente en el acto de comprender incluye múltiples gestos, como los realizados para lograr entender lo desconocido, ¿quién alguna vez no ha querido explicar algo a otros, por ejemplo, por medio de dibujos, esquemas o señas cuando las palabras no alcanzan a responder la solicitud de la duda? La docencia es una de las profesiones que más se nutren de estos y otros mecanismos para hacer comprensible cada tema o idea del plan de estudios a seguir y al hacerlo recurren a imágenes anteriores que han sido conformadas por otras aún más antiguas, es así, que la recepción de la imagen, entonces, se mueve en un ciclo de complejas interconexiones.

Al mencionar tal complejidad, quedaría explícita una sentencia de imposibilidad de desarrollo del proceso aquí realizado, pero, la idea del mismo proceso de recepción y su consideración como evento complejo rescata la intención por comenzar una caracterización por medio de elementos comunes que intervienen en su desarrollo. Aquí surgen para su presentación, dos momentos de recepción entre muchos que podrían darse, el momento de recepción en el proyecto de investigación generado a partir de las estrategias de acción y apropiación, y el momento de recepción reconstruido a partir del primero que ha sido producido. El lugar de este ciclo de la imagen es posibilitador en tanto se convierte en medio precisamente vinculando otros dos lugares en el ciclo igual de complejos: la producción y la circulación, instancias que emergen debido a que precisamente es gracias a sus intervenciones que la recepción se hace posible y la comprensión se gesta aún más profunda.

Esto aún no garantiza un proceso de comprensión finito y el intento emprendido aquí será solo parte inicial por lograr tal objetivo, situación que causa ironía cuando se piensa en las consideraciones superficiales que los jóvenes observan de los memes en otros receptores en cuanto simples garabatos. Quizás, ante ello es deber reconocer, que a esos espectadores sus procesos de recepción a partir de sus miradas particulares les llevaron a construir esas definiciones, pero, y si en algo se quiere enfatizar aquí, en este

proyecto, es en que en tanto imágenes, los memes son representaciones simbólicas complejas y por tanto permiten ser consideradas como objetos de estudio.

La recepción de la imagen resalta aquí, como primer lugar de confrontación ante esa complejidad para encontrar características relacionadas a ella misma y a los lugares de producción y circulación, con el fin de reconstruirlos, es decir, el ciclo para un nuevo ciclo posibilitado desde la concepción de la apropiación, debido a que, es desde este estado de confrontación, que la recepción se moviliza en nuevas direcciones. La apropiación como estrategia reconstructiva del ciclo de la imagen es también tanto un medio como un fin.

Sumado entonces al ciclo de vida de la imagen, el proceso de apropiación presenta un antes y un después en la investigación. La pregunta por el antes se identifica por ejemplo en el primer punto de este capítulo, la manera en que los jóvenes apropiaron la imagen en la creación de la cartelera, puesta en consideración a partir del traslado de soporte y desde de la re significación de la circulación de la imagen a partir del gesto de la figura permanente en el imaginario de los estudiantes. Por su parte, la pregunta por el después se produce en tanto se manifiesta el acto de apropiación de manera provocada e intencional en el espacio investigativo. Teniendo en cuenta estas cuestiones se pudo observar una forma de apropiación, a la cual recurren los jóvenes sobre las imágenes memes, que surge en los dos lugares: La imitación.

El término imitación surge desde la misma conformación del termino meme, el cual en su raíz léxica refiere a *mímesis* (imitación) y *mem* (memoria) término acuñado por Richard Dawkins (como neologismo y paralelo al termino genes) sin embargo, en contraposición a la manera en que se plantea la imitación como característica dentro de la apropiación que los jóvenes realizan de las imágenes memes con respecto a las actividades realizadas en la investigación, la *mímesis* ha sido abordada de múltiples maneras a lo largo de la tradición filosófica y teórica del arte de una forma amplia, en contra de la visión reduccionista de ser una simple referencia a una “copia”. Basta con observar la manera en que Gadamer define mimesis:

“En toda obra de arte hay algo así como $\mu\mu\eta\sigma\iota\varsigma$, imitatio. Por supuesto que mimesis no quiere decir aquí imitar algo previamente conocido, sino llevar algo a su representación, de suerte que esté presente ahí en su plenitud sensible. El uso original de esta palabra está tomado del movimiento de los astros. Las estrellas representan la pureza de las leyes y proporciones matemáticas que constituyen el orden del cielo. En este sentido, creo que la tradición no se equivocaba cuando decía: «El arte es siempre mimesis», esto es, lleva algo a su representación.”

En el caso del ejercicio realizado por el estudiante Jarold con respecto a la forma que utilizó para explicar el término meme a partir de la cartelera, se imitó algo previamente conocido, es más, la imagen meme que imita, es en sí, una imitación de alguien en ese caso es una imitación de los rasgos y gestos de Yao Ming , por tanto es de utilidad la comprensión del termino mimesis desde los opuestos aquí señalados ya que de esta forma, el término mimesis desde la propuesta de los memes de la teoría científica, es más cercano a la imagen meme ya que refiere a copia en tanto “*imita algo conocido*” parte de lo ya representado .

La imitación como característica de los memes se ubica en la reconstrucción de otros procesos que hacen parte de su ciclo de vida. Partamos del hecho de observar como efecto del proceso de recepción de la imagen, la imitación como una característica de los memes a partir de un imaginario conformado por gestos característicos o actitudes

corporales, también a partir del proceso de creación de la cartelera y a partir del proceso de publicación del resultado, siendo este último una reconstrucción también de las características de la red social como medio. Si observamos la imagen a continuación, encontraremos aún más el canal de circulación que refiere al meme un movimiento a pesar de abandonar tanto su soporte como su estructura gráfica. El ejercicio consistió en explorar, a partir de la descripción hecha anteriormente del meme de la cartelera, las referencias que se tenían como conocimiento sobre estas imágenes desde el imaginario y la memoria, a partir de la imitación, claro está, sin observar las imágenes de los memes, hecho que posibilitó, enfatizar aún más en procesos alternativos de recepción de la imagen. Basta con observar la similitud entre el meme y la idea o referencia que se tenía del meme.



Figura 20. “emotivado” Comparativo sobre los memes imágenes y su referencia fotográfica instintiva a partir de gestos en un estudiante sin tener a mano la imagen

Posterior a esa actividad, se compartió a los demás integrantes del grupo cada fotografía con el fin de que buscaran interpretar el gesto realizado, caracterizando cada meme a partir de la representación hecha en las fotos. Esto generaría otro mecanismo de decodificación de la imagen, sin recurrir a su puesta en escena original, es decir, caracterizar el artefacto desde el saber previo de quien aparece en la fotografía por medio de la descripción del mensaje del gesto y de su aplicación en un momento específico a través de una frase, conformando una caracterización, a su vez relacionada al contenido expresivo de los memes. Es así como para las fotografías, no surgieron caracterizaciones del tipo: feliz, alegre, miedoso, sino que aparecieron caracterizaciones más complejas enfocadas a las situaciones en las cuales realizarían ese tipo de gestos. Con respecto a la fotografía ubicada en la parte inferior derecha de la figura 21, dirán por ejemplo de ella la frase “Tan picado y se baña con jabón rey”.

Ya la imagen no describirá la emoción como pudiera darse en el emoticón, la carita feliz es la carita feliz, sino que para ellos, jóvenes, se traducirá el significado de la imagen en la elaboración de una escena que genere ese texto; es como la producción de un tiempo pasado de la imagen que es capturada una vez concluye la frase dicha por el protagonista. Si se imagina por ejemplo que la frase se dijo después de tomar la fotografía no genera el mismo efecto, no resulta muy claro. Sin embargo, el joven de la imagen no dijo esa frase antes de la foto, fue otorgada a ella una vez estuvo hecha, por lo tanto, el tiempo futuro de la imagen en la figura 19 como de la imagen meme, permite que se agregue una interpretación, un momento que sucederá en el pasado de la imagen y que generará ese resultado: El gesto como punto final.

Los gestos y actitudes de los memes buscan ser concretos, específicos, sin pretender a amplias interpretaciones, pero lo anterior a él si contiene esa amplitud de mirada, dejando en ese espacio anterior a la imagen, su contenido textual y la variación de sus significados.

Con respecto a esa pregunta por su significado, ¿qué son los memes?, iconos, índices, símbolos, Pierce, citado por Melot (2001) hace la siguiente tipología: Los iconos son objetos que designan, pero que tienen con él un objeto sensible (la semejanza es el principal de ellos, pero no el único), en esta categoría se encuentran las imágenes, las metáforas literarias, los mapas, los diagramas, etcétera. Los índices, tienen algo en común con lo que representan, como los signos meteorológicos, los síntomas médicos, las huellas de los pasos, etcétera y los símbolos, que solo están ligados a lo que designan por pura convención, como el alfabeto o los signos matemáticos. Para Melot (2001) “En nuestro tiempo, el sentido amplio de la imagen hace difícil esta tipología”, desde allí que las imágenes memes tengan características como índices y como iconos por ejemplo. Dejemos a la imagen, a la apropiación y habitar de sus códigos la respuesta a esa pregunta:



Figura 21. ¿Que son los memes?, Representación del significado de los memes para los estudiantes creada por Jeisson Barbosa a partir del meme ‘What people think I do / What I really do’ (Lo que la gente cree que hago / Lo que realmente hago) de Garnet Hertz.



Figura 22. ¿Que son los memes?, Representación del significado de los memes para los estudiantes creada por Miguel Santana a partir del meme ‘What people think I do / What I really do’ (Lo que la gente cree que hago / Lo que realmente hago) de Garnet Hertz.

4.4 De la circulación de las imágenes memes

La palabra circulación refiere a un movimiento, un transitar que se manifiesta en sobrevivencia para la imagen una vez ha surgido de los caminos de su creación, puesto que circular no invita a una idea de quietud, esta palabra aplicaría como característica de sus procesos anteriores y posteriores en tanto refiere también a la idea de proceso. En términos de complejidad, de nuevo, cada ámbito se relaciona entre sí, convirtiendo el espacio de tránsito de la imagen en un lugar lleno de actividad.

En este espacio, los memes de la red social Facebook luchan por su supervivencia, una batalla que se ha propuesto desde su origen, en tanto nacen en el marco de lo que se denominaría como “comunicación viral” la cual propone un estado permanente de replicación; en otras palabras, un estado de lucha por el contagio que permita el movimiento. El fenómeno de las imágenes memes en general, agrupando todas sus representaciones y derivaciones, todas sus imágenes y reinterpretaciones, parten de un lugar común, que sería una primer imagen a la cual se le atribuyeron las características en similitud compartidas con el término meme desde la teoría científica debido a que comenzó a trasladarse constantemente y resultó contagiosa, a tal punto que la llevó a producir en sus receptores un estado de novedad e interés. El termino sería así acuñado a partir de la circulación de la imagen ya que esta sería el factor determinante para saber si se ajustaba o no a la comparación, solo una vez que se masificó y replicó fue posible nombrarle como meme, aunque aquí se hace necesaria la aclaración de que el primer meme de Internet, en el sentido amplio que lo define como una unidad de información, fue rastreado hasta 1982, en el momento en que la red apenas comenzaba a desarrollarse , convirtiéndose a una máquina de coca cola conectada a internet en la acreedora de esa distinción⁸, de la mano al momento en que surge el término “*cyberspace*”, En cuanto a imagen específicamente la línea de tiempo presenta la creación del primer emoticón el mismo año.

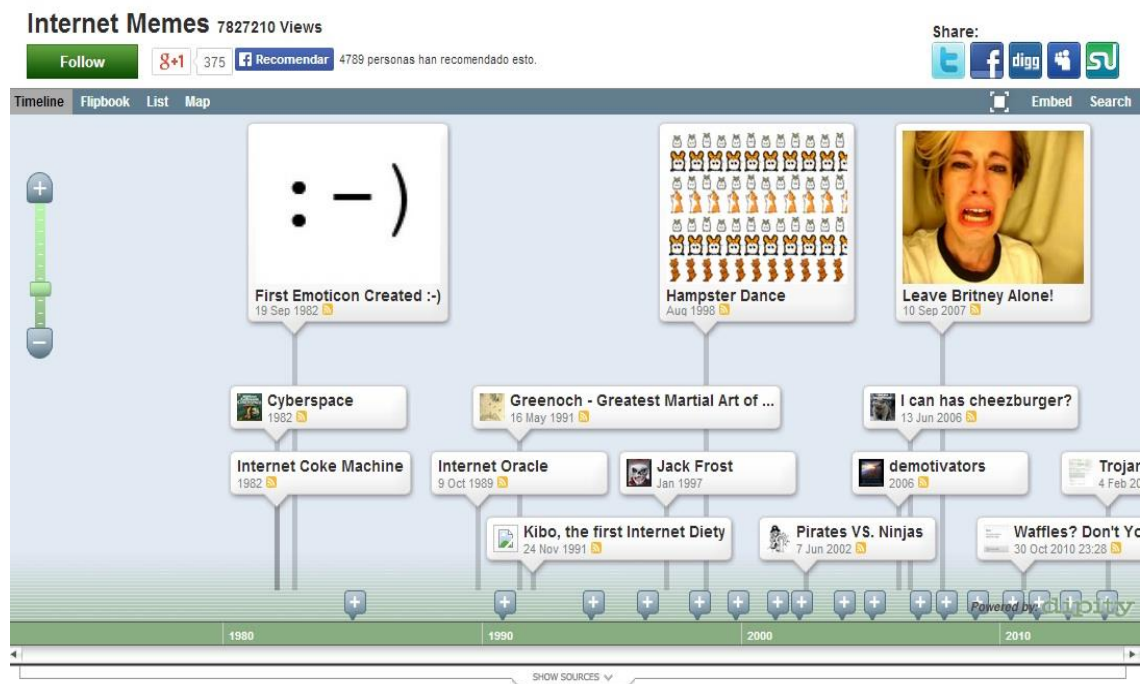


Figura 23. Línea de tiempo de los memes. Captura de pantalla de la página <http://www.cookingideas.es/meme-maquina-coca-cola-20120130.html> tomada el 15 de septiembre de 2013.

La circulación de la imagen, su proliferación es la que da nombre a la misma, como memes, ahora endilgarían a las imágenes, que vendrían a nacer a partir de su replicación en una comunidad de usuarios, la misión de mantenerse, de quedarse , en el mismo proceso, aún sin la necesidad de profundizar en su proceso de creación o recepción. El

⁸ Para consultar a profundidad la línea de tiempo sobre el origen de cada meme acceder a <http://www.cookingideas.es/meme-maquina-coca-cola-20120130.html>

movimiento permite que otros tengan acceso a las imágenes memes, de allí que quieran crear una imagen similar, también, permite que la creación solo se consolide con el fin de ser compartida, es decir, puesta en circulación, dejando la recepción al azar del que se encuentra con ella y halla en su contenido una serie de significados que le motiven a ponerla de nuevo a transitar. Si la base de la estructura del ciclo de la imagen parte de la producción, en este caso lo particular de las imágenes memes llevan a considerar, como primer lugar, el proceso de circulación en tanto su lucha primordial por subsistir. En Bogotá, Colombia, existe una persona que encarna este deseo de permanecer, de estar, de habitar lo simultáneo, que se equipara en su conformación como imagen, a los fines y anhelos de la imagen meme en su circulación, además que expresa, como en sus productores, lo seductor que resulta para ellos la idea de la popularidad a través de lo mediático, en este caso en particular, en el contexto de la sociedad colombiana, Jhon Frady Gomez mejor conocido como el radio loco, el “roba-cámaras” colombiano es reflejo vivo de todo ello.

Él, es un hombre al que no se le escapa una noticia, gracias a esta habilidad de rastreo y de estar siempre en el lugar de los hechos, podría pensarse que le va muy bien ejerciendo el periodismo, pero, Jhon no es periodista, ni camarógrafo, camina por las calles del centro porque es allí en donde ha detectado que ocurren los sucesos más importantes de la ciudad, en su cuello, cuelga un radio para mantener siempre listo su sentido de la noticia y en su cabeza lleva una banderita de Colombia que le hace diferenciarse si en el recuadro de la cámara, la escena o la noticia, cuenta con muchos espectadores. Jhon no tiene nada que ver con los medios, aunque en ellos encuentra la realización de su sueño: ser famoso. Si se ha observado en algún momento el lugar de las imágenes memes, en este caso facebook, ellas saltan y aparecen en la pantalla en cada instante, en cada movimiento. Se está observando alguna noticia o artículo o evento en la red y de repente fluyen estas interpretaciones gráficas sin control alguno, aparecen como el fondo, como lo que está detrás de lo importante, lo que no sale en primera plana sino las caricaturas que se dejan al final con los crucigramas, aunque siempre busquen esa primera página. El roba-cámaras colombiano hace algo muy similar; si usted está viendo una noticia en algún canal de televisión, noticia, claro está, que debe ser dada en un espacio abierto, (se ve en él, como se sabe de la imagen meme, que el mismo medio delimita su aparición), allá, al fondo en segundo plano, detrás del periodista aparece la banderita de Colombia, si se hace un paneo, aquel hombre busca la mejor ubicación para mostrarse al mundo, quiere que lo veamos, que todos lo reconozcamos, quiere perdurar y ser recordado... ¿quién no?. Lo especial del caso es el medio que encontró para hacerlo, él es una representación de todos nuestros anhelos y también representa nuestra sociedad del espectáculo. Robar cámara, en los memes: robar pantalla. Si hay necesidad del “robo”, ¿es por necesidad? Se roba porque quien controla el medio ignora, porque puede ser selectivo, porque puede seleccionar la realidad, porque evita distracciones, Jhon Frady quiere ser famoso y acude al imaginario de que es la televisión el mejor lugar para convertirse en ello, para alcanzar la fama hay que “convertirse en algo, según el” o es la sociedad la que convierte, más bien, las personas en famosas o no. Hay que estar donde se debe estar, no se sabe cuándo pueda la cámara llegar a reconocerlo y centrar su foco en él: para ser hay que estar y la insistencia en ese estar genera reconocimiento, para bien o para mal. Cuando piensa en su futuro, lo único que viene a su mente es la imagen de “un hombre guapo, firmando autógrafos y siendo perseguido por cientos de fans que admiran su talento”, afirma con humor y algo de nostalgia”. (Rojas, 2012)

Guardando las proporciones de la comparación, surge una evocación de esta impermanencia- permanencia de la imagen meme desde otro lugar y se da en la obra del artista colombiano Oscar Muñoz.

La obra: Re/trato. 2003 hace parte de la exposición Protografías, del maestro Muñoz, este es un trabajo multiforme que se mueve libremente entre la fotografía, el grabado, el dibujo. La imagen anterior hace parte de esa multiformidad bajo la categoría de “Imagen inestable” preguntándose por la consideración de un soporte inmaterial y el proceso continuo a través del video y la fotografía.

*“Una mano intenta definir los rasgos de identidad de un retrato, pero el medio utilizado (el agua) y el soporte (una losa de cemento iluminada por el sol directo) conspiran para que esta simple tarea no pueda completarse. Cuando el pincel ha logrado dibujar una parte del fugaz autorretrato, el resto ya se ha evaporado, pero la mano sigue incólume en su incesante proceso, motivada, al parecer por una terca tenacidad.”*⁹



Figura 24. Oscar Muñoz. Re/trato (2008). 9 inkjet prints, 16 1 / 2 in x 24 3 / 8 in. each .Imagen tomada del sitio de Gallery Sicardi, <http://www.sicardi.com/artists/oscar-muoz/artists-artist-works/2825/#5>

En el caso de las imágenes memes el medio es técnicamente el soporte; la imagen está ubicada en un espacio inmaterial que es el mismo del medio visibilizado en la pantalla como pura aparición y conformado visualmente a partir de códigos y algoritmos, como conceptualiza José Luis Brea la imagen electrónica es como un fantasma. En la plataforma de Facebook la lucha de estos fantasmas, aplicando el término a las imágenes memes se podría considerar de una manera más clara en el movimiento del usuario durante su instancia en la red social. La mano, que en el caso de la obra del

⁹ Biblioteca Luis Ángel Arango del Banco de la República. "Oscar Muñoz, Protografías " Publicación digital en la página web de la Biblioteca Luis Ángel Arango del Banco de la República.

<<http://www.banrepcultural.org/oscar-munoz/protografias.html>>

Búsqueda realizada el 5 de febrero de 2014

maestro Muñoz lucha por mantener la consistencia de la imagen, en el caso de la red social opta por el doble acto de ocultar y develar por medio de un movimiento similar al *zapping* que realiza, en busca de lo desconocido. La mano en Facebook en su lugar de inicio, esta vez con un mouse como artefacto para interactuar con el soporte, comienza a descender por la subjetividad plasmada en el contenido de las publicaciones de otros usuarios, ocultando unos y revelando otros, olvidando en el rezago del recorrido la profundización, permitiendo al acto receptivo hacerse solo de lo que es llamativo a primera vista. Volviendo a la idea de *zapping*, mientras se desciende mediante la barra de desplazamiento lateral en la pantalla de inicio en Facebook, las imágenes y su versión como memes han encontrado la manera de que la mano se detenga en el canal por el cual se están transmitiendo. Su lucha por sobrevivir se ha apropiado del cotidiano y el humor para mantenerse en curso.

El *zapping* como idea presenta otra idea de circulación, esta vez, de la imagen a través del medio, producida por la intensión del usuario y movilizada por su gusto particular, sin embargo, una vez más la interconexión de cada proceso del ciclo de vida de la imagen plantea la incidencia del *zapping* como acto de producción, al respecto Nicolás Bourriaud propone lo siguiente:

“El *zapping* es también una producción, la producción tímida del tiempo alienado del ocio: con el dedo en el botón se construye una programación. Pronto el Do it yourself alcanzó a todas las capas de la producción cultural; los músicos de Coldcut acompañarán sus álbumes Let us play (1997) con un C D - rom que permita que uno mismo remixe las pistas del disco ”

Aunque no se manifiesta de forma positiva, esta interacción del sujeto con lo previamente programado a pesar de que en el caso de los memes cada quien pueda crear el suyo e incluirlo en su programación o en la de los demás en Facebook, este acto resulta pasivo, se refleja como una forma en que el receptor tiene la ilusión de control: “...Y frente a lo cual el solitario espectador tiene como único instrumento de «liberación» un pequeño control remoto para hacer *zapping* y sumergirse en algún desfile de moda o en una vieja película.” Debord citado por Aguila, 2004 Si no gusta lo proyectado en la pantalla, se puede, o cambiar el lugar: desplazarse o contribuir a el “enriqueciéndolo” para garantizar su supervivencia. Teniendo en cuenta diferencias de cada contexto , habría que preguntarse aquí, si esta alineación que sugiere Bourriaud no encuentra formas para llegar aún a estos jóvenes por vías tan sencillas como las de copiar una imagen y si acaso puede ser una labor importante, permitirles reconocerlo, la creatividad ahora sería una búsqueda constante, pero, ¿ Es posible que quiera ser restringida en gran porcentaje por el medio permitiendo generar en sus usuarios la ilusión de ser creativo pero sobre lo ya creado, sobre el emoticón? . De ser así, y esto no es del todo extraño si se observa lo que se realiza con los memes, hay una generación constantemente preparada para lo publicitario.

Los jóvenes participantes de esta investigación, construyeron la programación con base en las imágenes memes, reprogramando su tránsito en la red social, generando una alienación de sus tiempos de ocio, es necesario reconocerlo, puesto que la programación base ya construida, surgía al interior de sus hogares o espacios de acceso a la red propios y como un acto espontáneo dentro de sus actividades. Un reconocimiento ante la doble alienación del ocio, por un lado en el momento personal y por otro en el momento grupal generado a raíz de la investigación con fines de comprensión que más allá de atacar la naturaleza fantasmal y pasajera de estas imágenes busca atender a ella dilucidando sus posibles características a partir de la reflexión de sus procesos.

La programación es construida por el usuario en la red social de manera en que puede elegir entre una gran diversidad de contenidos , aquellos que han llamado su atención y que han sido publicados, pero también , el usuario puede diseñar una programación en su muro o sección personal, que sea exclusiva a su gusto y que por medio de ella describa los rasgos de su personalidad y le permita plasmar su identidad, es decir, cada publicación que hace el usuario, cada contenido que comparte , queda almacenado como otra programación multiplicando los canales de transmisión y circulación de la imagen cada que un usuario se registra en la red social reiteradamente.

Si lo presente en Facebook es una programación, habría que preguntarse, qué buscan en esa programación los jóvenes y con qué fin. Insistiendo como respuesta a esa pregunta desde la investigación, una de esas búsquedas deriva en los memes y uno de los fines recogidos desde los jóvenes radica en el interés por informarse de otras formas casi siempre humorísticas y satíricas de los sucesos que ocurren a diario y que nombran usualmente como noticias.

En las imágenes presentadas a continuación, figuran las propuestas generadas por los miembros del grupo evidenciando una temática que permite que la circulación de la imagen meme se mantenga y se manifieste constantemente en las redes sociales: las noticias. Para el caso de esta actividad, los integrantes eligieron la noticia que querían compartir en la red social por medio de sus interpretaciones a partir de los memes y se decidieron por una, en especial, que se mostraba precisamente muy cercana a ellos y a su contexto; la intoxicación de un grupo de estudiantes generada al ingerir gaseosa con alcohol industrial en una institución educativa ubicada en la localidad de San Cristóbal de Bogotá. La velocidad en la circulación también incurre aquí y se manifiesta en la producción de las siguientes imágenes en un grado muy interesante, a pesar de que la noticia se compartió y se enfatizaron sus características, los memes demuestran otra información, el malentendido se viralizó y el afán mismo de la creación de la imagen, la simpleza de su producción no detuvo que hubiera cierto grado de tergiversación y causó un descuido en lo ortográfico, que también es característico en estas imágenes, recordemos, que sin autor, la posibilidad de vergüenza ante estas faltas se diluye en la precariedad de la imagen :



Figura 25. Meme Crying woman o “mujer llorando”. En un principio denominado: first world problem meme.

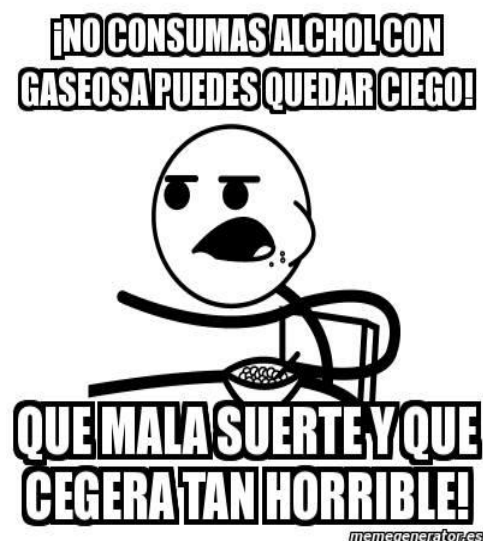


Figura 26. Meme Cereal Guy o “chico del cereal”.



Figura 27. Meme "Yoda" o "Advice Yoda Gives".



Figura 28. Meme "Perro racista"

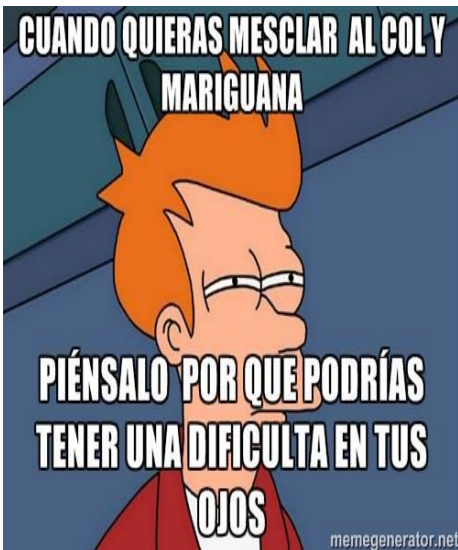


Figura 29. Meme "Futurama, Fry"



Figura 30. Meme "Me gusta"



Figura 31. Meme "Bear Grills".

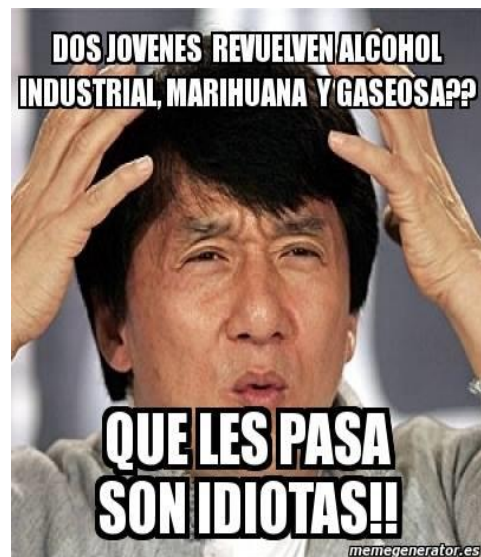


Figura 32. Meme "Jackie Chan"

Aquí figuran varias imágenes que son populares en páginas virtuales diseñadas para la creación de memes a partir de una interfaz sencilla que permite editar sobre la imagen un texto que se ubica de una forma específica tanto en la parte superior como inferior del formato, esta edición básica es característica de estas imágenes brindando un recorrido de lectura en el que el personaje en el centro de su estructura se convierte en mediador (texto – imagen – texto) y referente en segundo plano de la idea que plantea el texto, la cual resalta en primer plano a partir de una tipografía sencilla y de gran tamaño, frecuentemente en blanco y delineada con negro permitiendo así que el texto sea aplicable a toda imagen, puesto que genera una diferenciación entre los posibles colores que puedan aparecer en el fondo , como ejemplo de esta idea , el formato de las fuentes utilizadas en los subtítulos de las películas recurren a mecanismos similares para que el enfoque del texto no se vaya difuminado o invisibilizado por la concordancia de colores ante el fondo que en este caso no es estático. Esta característica permite que su lectura sea rápida y eficaz, permitiendo que se comprenda el mensaje aún si la imagen disminuye en tamaño en su presentación, por ejemplo en una vista miniatura o una vista previa en la sección de noticias de la red social de Facebook lo cual hace aún más accesible sus contenidos, sin mencionar el papel del personaje transformado en meme, quien refuerza esta idea mediante su concepción como icono dentro de la cultura popular.

Cada imagen-personaje intervenida, es una muestra de los memes que son más populares en Internet, escogidos por los estudiantes en la página memegenerator.com que aparece como firma en cada imagen en la parte inferior derecha; de nuevo, el autor cede su espacio como firma al espacio del texto siendo esta una estrategia común, realizada posiblemente para no contrarrestar el efecto y lectura de la imagen, en tanto sin firma, se posibilita la opción de compartirse y generalizarse, desde lo anónimo , es importante mencionar, que la creación de contenido de cualquier tipo y la oportunidad de decir lo que se quiera se hace permisible, lo cual produce aún más opciones de inundar el espacio virtual con mensajes e imágenes sin temor a una censura o a juicios que desde la imagen se puedan hacer del comportamiento del autor. Desde esta perspectiva resulta clave para el entendimiento de la circulación excesiva de estas imágenes, la consideración de una falta de autoría intencional.

Si un motor para este movimiento de la imagen es el anonimato y la escasa preocupación por la firma y la autoría, otro motor determinante para su transitar será el del humor. Pero en el caso de los jóvenes actores en este trabajo, será considerado de una manera especial, presentara una preocupación, un síntoma de inseguridad. Para



Figura 33. Meme “Ay si”. Representado a partir de una fotografía editada de Neil de Grasse Tyson.

ellos el humor de los memes que se muestra como detonante de entretenimiento en sus tiempos de ocio puede convertirse en un dispositivo para el *bullying*, para ejercer un poder sobre el otro a través de la burla, un maltrato psicológico constante y en las imágenes memes, como es sabido lo constante se hace macro, el chiste se hace masivo, se populariza. Es una posibilidad que en la anécdota de los jóvenes que querían convertir a su compañero en un meme tras la caída, se esconda un ánimo de estas características, quizás no, pero la burla desencadenada en la imagen se muestra como poder ante ellos. Si se les pregunta si quieren ser un meme, ellos negaran esa posibilidad y en esa negación se esconde ese temor que remonta al temor de las imágenes, siendo ellas consideradas como sustitutos de la realidad, un nuevo temor de *bullying* muy diferente a otros inspirados por la imagen, como el temor a la pérdida del alma en la fotografía o el temor a que lo representado quede tan exacto que pueda cobrar vida en la pintura.

Capítulo V

CONCLUSIONES

En el capítulo denominado como conclusiones, se presentarán los resultados obtenidos en respuesta a los objetivos trazados, así como algunas consideraciones sobre el estudio de las imágenes en la red social, para el desarrollo de nuevos caminos y posibilidades investigativas.

Sobre los procesos en las imágenes memes:

Las transformaciones en las maneras en que las imágenes se sumergen en el avance tecnológico y mecanicista, también acuden a aquel que se encarga de su producción, las recibe y las comparte. Los jóvenes, viven entre imágenes, los memes son solo una parte pequeña de sus realidades gráficas y simbólicas. Ellos ponen a la imagen a funcionar, están conectados con la posibilidad que les brinda la red de crear sin restricción de contenido, pero si, de forma utilizan sus plantillas, está claro, pero en ellas invocan el juego, la experimentación, es el resurgimiento digital del “hágalo usted mismo” por el ordenador de la misma forma en que antes lo fue por la contracultura.

Las imágenes memes circulan con tal vitalidad, con tal aceptación y grado de identificación que en sus usuarios, que escapan en su recorrido virtual para obtener presencia material en la asimilación de sus métodos comunicativos. El chiste que circula, siempre es novedoso, hasta que se hace repetitivo. Si la imagen meme se reinventa constantemente para huir de tal rutina, lo hace moviéndose de lo análogo a lo digital, de las palabras a las cosas. La circulación de la imagen, es entonces en la imagen meme, como un recorrido planetario, de la luz a la sombra, de cercanías y distancias.

Todo está muy cerca y a la vez muy lejano, recibir siempre ha constituido en la posibilidad de alcance de la mano. Se recibe porque se da, y en la vida de los jóvenes la imagen es constante síntoma de tener más de lo que se quiere, tanto positivo: abundancia, como negativo: exceso. Sus miradas, el alcance de ellas en los jóvenes, les hacen curiosas, estas miradas viven ávidas de aprendizajes aunque estos en la imagen meme estén encaminados a la popularidad. El humor es su ascensor, y los sucesos del cotidiano resaltan como no lo hicieran en otros lugares, como motores, generadores de movimiento, la vida misma ya no recibida en imagen sino en texto, en palabras exclamadas por sus personajes. Lo que se recibe es la idea de un acontecimiento que pudo ocurrirle a cualquiera pero, todas, siempre con un mismo rostro, imagen que protegerá el acto subversivo, cumbre de este fenómeno en la imagen, de decir lo que se viene en gana.

Cada proceso relacionado con el ciclo de vida de la imagen, interviene en los otros. Debido a esta característica se hace difícil encontrar fronteras para delimitarlos, por ejemplo, los procesos vinculados a la recepción se dan varias veces y de diferente manera, en la producción y la circulación, en la circulación y producción, por su parte, la apropiación se conforma como un estado de recepción activo y un momento de producción incentivado. Por un lado, de la circulación se toma el objeto para producirlo, para ponerlo en el mundo y por otro lado, la recepción se hace posible una vez circula el objeto.

Todas estas transacciones, cruces e interconexiones se deben a la misma condición de la imagen electrónica o informática y a los medios de comunicación que la contienen en su soporte. De la misma forma es complejo realizar una distinción entre imágenes artísticas y no artísticas, es más preciso hablar de imágenes únicamente, que en su desarrollo y estado de recepción, circulación y producción pueden, llegar a considerarse de una forma u otra más allá de la dialéctica clásica de lo que es o no arte.

La imagen meme ya hace parte del cotidiano de los jóvenes, ellos ya han establecido diferentes mecanismos de apropiación que no se ubican exclusivamente al medio virtual en el que se desarrollaron. Las estrategias en el grupo focal pretendían enriquecer un poco más esas circunstancias de apropiación que llevaban en sus vidas cotidianas

Cada imagen encuentra sus propios mecanismos para sobrevivir, lo popular sobre todo radica en la aceptación que tenga esa imagen siempre y cuando plasme una situación, un suceso que logre identificar a todos

Estas imágenes buscan universalidad y si no se logra llegan a hacerse globales en el contexto al que pertenecen.

La red social Facebook contribuye en su plataforma al crecimiento y desarrollo de las imágenes memes proponiendo un espacio de participación y no tanto de diálogo, moviliza el deseo a partir de lo que gusta o no y permite una comunicación aligerada, rápida, en la cual se necesita de un resumen, de un sintético modo de expresarse. La circulación como tránsito veloz lucha contra el espacio reducido de la ventana en que se manifiesta y contra la opción de redirección de cada objeto a otro lugar.

Editar imágenes es ya un proceso sencillo, la plantilla como dispositivo permite un manejo rápido y eficaz. La plantilla permite todas sus instancias en la producción, circulación y recepción, busca serialidad, repetición, juego, ensayo, una respuesta emotiva.

El medio en su concepción colaborativa presenta una serie de soluciones, mientras el usuario propone los problemas, anticipándose a ellos, el medio los redirige, su democratización hace homogéneo lo heterogéneo y la imagen se hace servil a todo propósito con el fin máximo del humor.

Los jóvenes reciben y asimilan la imagen como gesto y la interpretan como una emoción, no como imagen. La imagen no dice nada por si sola, necesita de la situación, el chiste o el contenido como texto para concretar su función comunicativa

La imitación es el motor para la creación de estas imágenes, lo creativo se reserva a lo que se puede llegar a crear con lo que está en la red. De una imagen surge otra y de ella otras más, la viralización pretende demostrar que la democratización radica en el acceso de todos a la popularidad instantánea y líquida.

Los jóvenes asimilan muy rápido la relación imagen- texto, saben cómo combinarlos y cómo satirizar a partir de los eventos de su cotidiano, cualquier imagen. La imagen meme llega a ellos más rápido que las imágenes “artísticas”.

La falsa idea de elección es a su vez una falsa idea de novedad, no se elige sino a partir de otra elección ya hecha, la imagen se da en un catálogo al que se puede acceder con una idea previa. Están dispuestas en el mostrador para cualquier función cada una con un rango de acción determinado por la expresión o gesto que haga gráfica. La imagen es el complemento del texto, es como un signo de puntuación agregado genera ciertas libertades y posibilita la subversión de los mensajes, también permite en el anonimato y la falta de firma, riesgos e impactos negativos para los jóvenes tanto como receptores como productores, se puede ser racista, machista, y se puede reír de ello sin preocupación.

Más que la propia imagen, la imagen de otra persona o la de una caricatura o dibujo representa de manera más exacta y fiel la intencionalidad del mensaje, el convertirse en meme puede ser para ellos beneficioso, recompensado en su encumbración como figuras públicas o un aprovechamiento de un mal momento capturado por lo fotográfico cuando no hay pose. Posiblemente radica en la creación del meme la iconoclastia, destrucción de los iconos de la cultura aunque este deseo también convoque a la generación de nuevos iconos o el resurgimiento de uno olvidado.

Los jóvenes se forman como una audiencia pasiva hasta el momento en que se les invita a hacer preguntas a la imagen o a sus miradas en cuanto a las consideraciones que tienen sobre esas imágenes y lo que ellas pueden decirles. Al ser Internet consolidado a lo largo de su uso como un medio de comunicación de masas se generan contenidos aparentemente interactivos pero su trasfondo y su programación está compuesta y homogeniza.

La imagen se presta como objetivo de los medios para la captación de mayor número de clientes, Facebook entro en el juego de cada sector de la producción de estas imágenes y la misma red social con fines de encontrar mayores beneficios, como los noticieros y sus nuevos espacios para el boom de la red social y sus contenidos siempre tendencia. Si Facebook aparentemente permite que estas imágenes lleguen sin necesidad de crearlas o hacer una invitación específica a quienes las producen o distribuyen (aunque su plataforma es la invitación madre a llenar la plantilla de lo que se quiera) movilizan el deseo de publicar y adquirir popularidad. Aumentan su capacidad de presentación de la imagen, le dan relevancia y despliegan en ella lo inmediato que no resulta ahora ser el mensaje textual. Buscan productividad en los jóvenes sin profundizar en la reflexión que esa productividad acarrea, aparentan ser opciones libres pero la libertad radica en el software y la producción confección está encaminada al perfeccionamiento de sus

productos y servicios. Producción de mecanismos de circulación y de recepción, cada espacio resulta productivo para la empresa en busca de clientes y los jóvenes resultan ser microempresas. La naturalización de la red social conlleva a pensar en que el espacio es creado por cada uno, obviando el formato que siempre se pretende para llenarse. Sin lugar a dudas hay empresas encargadas de la distribución que se antepone a la distribución secundaria y terciaria de sus productos.

Bibliografía

Aguaded, J. (2003). *Educación en una sociedad audiovisual*, Sociedad de la información y cultura mediática. Coruña: Netbiblo, S.L.

Aguila, E. (2004). *Guy Debord y la sociedad del espectáculo*, consultado el 15 de febrero de 2014 a partir de <http://www.socialismo-chileno.org/avance/guy-debord-y-la-sociedad-del-espect-culo.html>

Baudelaire, C. (1988) *Lo cómico y la caricatura*, Madrid: La balsa de Medusa.

Barthes, R., & Medrano, C. F. (1986). *Lo obvio y lo obtuso: imágenes, gestos, voces*. Barcelona: Paidós.

Blackmore, S. (2000). *La máquina de los memes: Prólogo de Richard Dawkin*. (En línea) Editorial Paidós, Barcelona. Consultado el 17 de octubre de 2012, a partir de <http://books.google.com.co/books?id=dGrsAR5rrKIC&printsec=frontcover&dq=dawkins+memes&hl=es-419&sa=X&ei=kfDDULrdPIGS9gTAqIHICw&ved=0CC8Q6AEwAA>

Bourriaud, N. (2009). *Postproducción: la cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. F. Lebenglik (Ed.). Adriana Hidalgo.

Brea, J. (2007). *Cultura RAM. Mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*, 52, Barcelona: Ed. Gedisa S.A.

Brea, J. (2010). *Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, Film, E-image*, Madrid: Ed Akal, S.A.

Brea, J. (2007) *Cambio de régimen escópico, del inconsciente óptico a la e-image*, (en línea). Revista electrónica, Estudios Visuales. Consultado el 17 de octubre de 2012, a partir de <http://estudiosvisuales.net/revista/pdf/num4/JIBrea-4-completo.pdf>

Castañeda, L. (2010). *Aprendizajes con redes sociales, Tejidos educativos para los nuevos entornos*, 64, Bogotá: Ediciones de la U.2010.

Cortés, J. (pdf). *¿Qué son los memes? Introducción general a la teoría de memes*. (En línea). Consultado el 06 de diciembre de 2012, a partir de <http://biblioweb.sindominio.net/memetica/memes.pdf>

Dawkins, R. (1993). *El gen egoísta, las bases biológicas de nuestra conducta*. Salvat Editores, S.A., Barcelona

Debray, R., & Ramon (trad.) Hervs. (1994). *Vida y muerte de la imagen: Historia de la mirada en Occidente*. Paidós.

Derrida, J., Alarcón, J. M., & De Peretti, C. (1995). *Espectros de Marx*. Madrid: Editorial Trotta.

Dubois, P. (2000). *Máquinas de imágenes: una cuestión de línea general*. Video, Cine, Godard. Buenos Aires: Libros Rojas, UBA.

Dussel, I. & Gutiérrez, D. (2006). *Educación la mirada. Políticas y pedagogías de la imagen*, 283, Buenos Aires: Ed. Manantial. P 11

Efland, A. D.; Freedman, K. y Sthur, P. (2003): *La educación en el arte posmoderno*. Barcelona: Paidós.

Flusser, V., & Molina, E. (1990). *Hacia una filosofía de la fotografía*. México DF: Trillas.

Freedman, K. (2006). *Enseñar la cultura visual, currículo, estética y la vida social del arte*. Barcelona. Octaedro.

Gadamer, H. *La actualidad de lo bello*. Ediciones Paidós - I.C.E. de la Universidad Autónoma de Barcelona. Ediciones Paidós Ibérica, S.A., Digitalizado por: *biblioteca fayl-tibilibri*

García, M. *Caricatura: la deformación expresiva (IX) Recopilación de "los lenguajes del comic"*, de Danielle Barbieri. Consultado el 17 de octubre de 2012, a partir de http://www.imageandart.com/tutoriales/comics/caricatura/deformacion_expresiva/1ra_parte/index.html

Gombrich, E. (1968). "Meditaciones sobre un caballo de juguete o las raíces de la forma artística" en *Meditaciones sobre un caballo de juguete*. Barcelona, Seix Barral.

Hernandez, F. (2001). *Sobre la importancia de la cultura visual en la educación escolar. La necesidad de repensar la Educación de las artes visuales y su fundamentación en los estudios de la cultura visual*. In seminario proferido no Congreso Iberico de Arte-Educacion, Porto, Portugal. Consultado el 20 de noviembre de 2013, a partir de <http://www.guiasensenanzasmedias.es/verpdf.asp?area=plastica&archivo=GR104.pdf>

Hernández, F. (2010). *Bases para un debate sobre investigación artística*. Ministerio de educación y ciencia. España, Ed Secretaria General Técnica.

Holzman, J. (2012). *¿Qué chucha son los memes?* (en línea). Consultado el 27 de septiembre de 2012, a partir de <http://terceracultura.cl/2012/04/%C2%BFque-chucha-son-los-memes/>

Martínez, I. (2005). *Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*, No. 29, México, consultado el 28 de noviembre de 2012 a partir de http://sepiensa.org.mx/contenidos/2005/d_imgyedu1/imgyedu1_1.htm.

Melot, M. (2010). *Breve historia de la imagen*. Madrid. Siruela.

Mitchell, W. (2003). *Mostrando el ver, Una crítica de la cultura visual*. (En línea). *Revista electrónica Estudios Visuales*. Consultado el 04 de diciembre de 2012, a partir de <http://estudiosvisuales.net/revista/pdf/num1/mitchell.pdf>

- Mitchell, W. T. (2009). *Teoría de la imagen* (Vol. 5). Ediciones Akal.
- Nava, J. (2009). La comprensión hermenéutica en la investigación educativa. *Documento ubicado en Investigación educativa. idoneos.com/index.php/349683-96k-.* Consultado el día, 10 de febrero de 2014.
- O'Brien, T. Guiney, D (2001). *Atención a la diversidad en la enseñanza y el aprendizaje*, Madrid: Ed. Cast.: Alianza Editorial, S.A. 2003.
- ORTEGA, J. A. (2003): *La alfabetización digital: perspectivas creativas y éticas*. En M. V. Aguiar y J. I. Farray (coordr.): *Sociedad de la Información y Cultura Mediática*. La Coruña: Netbiblo
- Plinio. Tomado de <http://derebushumanis.blogspot.com/2009/02/un-relato-de-plinio-el-viejo.html>. Plinio el Viejo († 79 d.C) *Historia Natural* (XXXV, 15)
- Prada, J. (2008). *La creatividad de la multitud conectada y el sentido del arte en el contexto de la Web 2.0. (En línea)*. Revista electrónica, Estudios Visuales. Consultado el 27 de septiembre de 2012, a partir de http://estudiosvisuales.net/revista/pdf/num5/prada_20.pdf
- Ramoz L, Nigel J. (2011) *“Doin It For The Lulz: A Contemporary Analysis Of Internet Humor”*. Whitman College. Unites States.
- Rivero, A, “*El modelo digital en la producción de imagen*” (Tesis doctoral), 1997, Universidad de la Laguna, Tenerife. <ftp://tesis.bbtk.ull.es/ccssyhum/cs53.pdf> [25/marzo /2014]
- Rojas, P. (2012). *“Radio loco” el “roba camaras” colombiano*. Publimetro Colombia, Obtenido de <http://touch.publimetro.co/lo-ultimo/radioloco-el-roba-camaras-colombiano/atilck!aGleiZwUIe60JYhup9cXg/>
- Rose, G. (2011). *Visual Methodologies: An Introduction to Researching with Visual Materials*. Londres: Sage Publications.
- Savater, F. (1999) *”Las preguntas de la vida”*. Ariel, Barcelona.
- Silva, A. (2006). *Imaginario urbanos*, 5 a edición. Colombia. Arango Editores.
- Tolosa, C. *Entrevista a Carlos Skliar*, Publicada en Revista *“Sin puntero”*, Director: Sergio Kipersain. Editor: Carlos A. Tolosa. Nro 3. Julio de 2009
- Thompson, J. B. (1993). Ideología y cultura moderna. Teoría crítica en la era de la comunicación de masas. *Editorial Universidad Autónoma Metropolitana. México*.
- Torres, B. (2012). *Juegos de formación visual, ¿mil palabras?*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. España, consultado el 05 de mayo de 2014 en <http://homogenius.com.ar/milpalabras/alfabetizacion/introduccion>

Wegner, E. (2001). *Comunidades de Practica, Aprendizaje, significado e identidad*, Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A.