



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL ESTADO DE MÉXICO
FACULTAD DE ARTES
MAESTRÍA EN ESTUDIOS VISUALES

Los memes como creaciones de imaginarios instituyentes

Trabajo de investigación

Que para obtener el grado de Maestra en Estudios Visuales

presenta:

Angélica Garduño Salazar

Línea de generación y aplicación del conocimiento:
EPISTEMOLOGÍA DE LA IMAGEN

Director

Dr. en U. José María Aranda Sánchez

Tutores adjuntos

Dr. en E.L. Álvaro Villalobos Herrera

Dra. en E.L. Cinthya Ortega Salgado

M. en E.V. Sofía Elena Sienna Chaves

Revisor externo

Dr. en E. Juan Carlos Ayala Perdomo

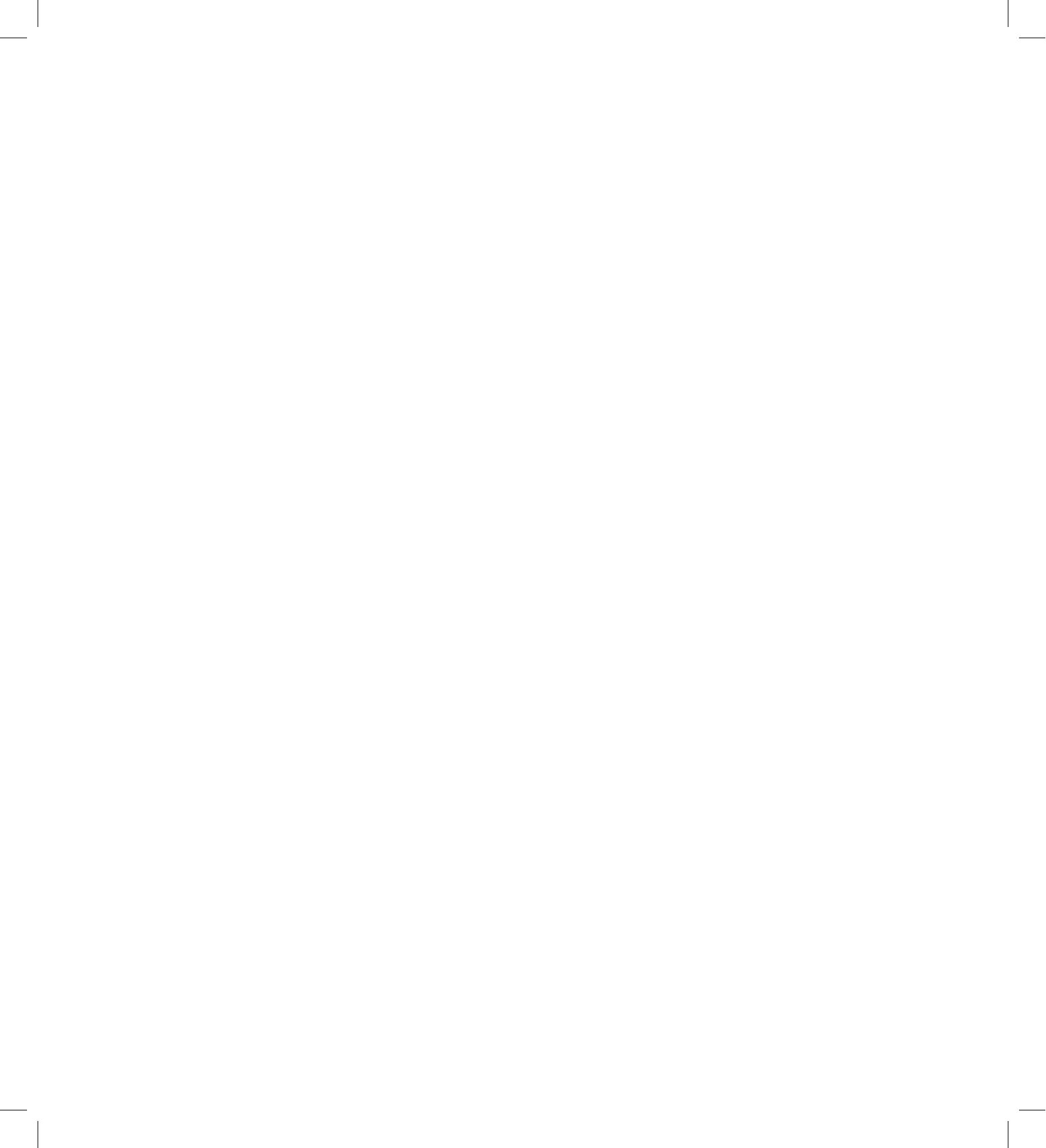
México, octubre de 2017



Este proyecto de investigación se realizó con el incentivo de la Beca Nacional de Posgrado 2015 – 2017 para el programa de Maestría en Estudios Visuales de la Facultad de Artes, Universidad Autónoma del Estado de México, que pertenece al Padrón Nacional de Posgrados de Calidad del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología

Impreso en Toluca, Estado de México
Octubre de 2017

*A mi hijos Alain e Iker por sus momentos de amor...
Y a mi hermano.*



Agradecimientos

A mis padres, Norberto y Adela por haber construido mi hogar.

A mis hermanos, Mary, Noemí y Beto por la experiencia de compartir la vida.

A cada uno de mis maestros en esta Facultad de Artes, muchas gracias.

Especialmente un agradecimiento a mi director de tesis Dr. Chema por su paciencia, por compartirme tan generosamente su conocimiento.

A mis revisores, que enriquecieron con sus comentarios este trabajo de investigación, que amenazaba con no querer tener fin, en verdad agradezco su interés, Cynthia, Sofía, Álvaro, Juan Carlos y Alejandro.

A Isela por ser compañera y mejor amiga.

Un agradecimiento a esta generación 2015-2017 de Maestría en Estudios Visuales, cada uno de sus rostros quedarán para siempre en mi memoria, hicieron de esta experiencia un viaje muy nutrido por el intercambio de ideas, nuevos horizontes, por empujarnos en nuestras propias búsquedas. Larga y buena vida a cada uno de ustedes, a los que se van y los que se quedan, a los que estarán siempre en el corazón. Especialmente Angie, Ana Luisa y John.

Índice

13	Introducción
	CAPÍTULO 1
19	La cultura digital y su base en el imaginario tecno-comunicacional
21	1.1 Imaginario social y cultura
26	1.2 Imaginario tecno-comunicacional
32	1.3 Cultura digital y sus entornos
41	1.4 El ciberespacio y sus peculiaridades
46	1.4.1 Lo Virtual
51	1.4.2 Conectividad
56	1.4.3 Interactividad
	CAPÍTULO 2
61	Régimen escópico y las pantallas socializadoras
63	2.1 Régimen escópico y su relación con el imaginario social
75	2.2 El sujeto de la imagen y su construcción desde el ciberespacio
77	2.2.1 El hablante y el sujeto del inconsciente: lecciones desde el psicoanálisis para entender al sujeto detrás de la pantalla
88	2.2.2 Sujeto que mira detrás de la pantalla

100	2.2.3 Biopolítica y construcción de subjetividades desde las redes sociodigitales
112	2.3 De los pueblos a las multitudes inteligentes
122	2.3.1 ¿Por qué una multitud es inteligente en el ciberespacio?
125	2.3.2 De usuarios a <i>makers</i> : Prosumidores
130	2.4 La pantalla socializadora: hacia una realidad compleja
	CAPÍTULO 3
139	Los memes como creaciones de imaginarios instituyentes
141	3.1 El meme como imagen virtual
153	3.2 Imágenes meméticas: Tácticas de toma de palabra que crean visibilidades del disenso
166	3.3 Los memes como creaciones de imaginarios instituyentes desde la red
170	3.4 Estudio exploratorio del fenómeno y aplicación del instrumento de investigación
172	3.4.1 El instrumento
175	3.4.2 Resultados
181	Reflexiones Finales
188	Anexos
193	Bibliografía
198	Referencias en la web



*Donde hay una imagen apoyada de un discurso,
hay poder de resistencia.*

Michel Foucault



Introducción

Explorar el terreno de lo imaginario, es hablar de significaciones y del sentido que el hombre le brinda a su mundo, a la naturaleza, instituciones y objetos; en general a la dimensión simbólica y material de su entorno. Estudiar el imaginario social, involucra entender la visión que guía el actuar de los sujetos, es hablar del sentido por el cual los seres humanos viven o mueren.

Esta investigación tiene como objeto de estudio los imaginarios sociales instituyentes, las prácticas que abordaré son las que se desarrollan en las redes sociales, relacionadas con la producción y reproducción de imágenes llamadas “memes”. El argumento principal se basa en sustentar que, desde la tecnología la multitud encuentra una grieta, por donde filtra un discurso alternativo a la lógica que controla los flujos de comunicación, para establecer nuevos mecanismos de diálogo y de disenso, entre los cuales destaca la imagen, que como recurso simbólico encuentra una suerte de resquicio para cuestionar al “Gran Otro”. Para lo cual, se considera a las imágenes meméticas o memes como poderosos, ingeniosos, irónicos, sarcásticos; que instituyen nuevas formas de la toma de palabra por parte de las multitudes inteligentes en el ciberespacio.

La construcción del objeto de estudio se basó en la postura teórica-metodológica, que propone Pierre Bourdieu referenciado en Gaston Bachelard en su obra *El oficio del Sociólogo*, donde el objeto se

constituye como una suerte de modelaje, que inicia explicando el fenómeno para después realizar un recorte de la realidad que se alcanza a percibir, y una vez hecha la delimitación se establece una ruptura con el sentido común, que no es otra cosa que romper con las relaciones más aparentes, para estructurar un nuevo sistema entre los elementos que bordean el objeto de estudio.

Siguiendo ese pensamiento, se partió de la descripción de los fenómenos que desde el punto de vista de los imaginarios sociales basados en la tecnología, dan paso al contexto de la cultura digital. Una vez caracterizados a los memes como fenómenos de visualidad contemporánea y realizado el recorte de lo que se consideró una peculiaridad del comportamiento en las redes sociodigitales, se delineó la investigación en tres ejes o tres grandes conceptos: imaginario social, régimen escópico y cultura digital; los cuales dieron lugar a la conformación de tres capítulos.

El Capítulo 1, se enfoca en la construcción del andamiaje conceptual y contextual en el que se desarrolla el fenómeno de los memes; por lo cual inicialmente se establecen las conexiones entre imaginario tecnológico y la cultura digital, así como el impacto sobre el ámbito de la comunicación. Entender las peculiaridades del ciberespacio y las habilidades que le inferen al sujeto, es un tema neural que se desarrolla en un apartado. De manera específica, lo virtual adquiere importancia para comprender la potencia que implica el uso y apropiación tecnológica, además de sentar la bases para caracterizar hacia el Capítulo 3 a las imágenes meméticas.

Así mismo, interactividad y conectividad son particularidades de la cultura digital que brindan un marco de referencia para hablar posteriormente de un régimen escópico influenciado por el imaginario tecnológico, atravesado por pantallas y entornos sociodigitales.

Cabe destacar, que la cultura digital se abordó desde la teoría de Pierre Lévy, la cual fue agenciada desde el inicio con la episteme de Imaginarios sociales de Cornelius Castoriadis. Como se observará en el desarrollo, los imaginarios son un concepto que mantiene una dinámica de transversalidad a lo largo de la investigación; por lo tanto, el concepto se trabaja en los tres capítulos, relacionándolo con el tema base de cada uno.

En Capítulo 2 se enfoca en caracterizar al régimen escópico actual, basándose en concepciones de autores como José Luis Brea y Martín Jay. Se retoman además, diferentes puntos de vista con relación a la cultura visual, como la de Gérard Wajcman que brinda una argumentación para hablar de un régimen escópico complejo, caracterizado por una civilización de la mirada. La base tecnológica se encuentra presente a lo largo de este capítulo, pues proporciona el medio idóneo que posibilita la existencia del fenómeno de las imágenes meméticas. El imaginario social en la construcción del régimen escópico, se hace presente en el análisis, aportando los mecanismos que posibilitan que un régimen del ver sea de un modo y no de otro, además de introducir el componente político en su construcción, aunado a la lógica de una economía que incentiva el consumo de bienes tecnológicos materiales e inmateriales, para caracterizar una realidad que se complejiza cada

vez más conforme se suman tecnologías al entorno, que lejos de hacer sencilla la vida, le adicionan elementos que instituyen maneras distintas de habitar el mundo.

El apartado del sujeto de la imagen, adquiere un peso importante en el Capítulo 2 y justo se ubica a la mitad de la investigación, dado que al hablar de cultura, imaginarios sociales y régimen escópico, quedaba suelta la interrogante y qué pasa con el sujeto detrás de la pantalla, con aquel que mueve un imaginario o es dueño de esa mirada inquieta que caracteriza a la posmodernidad. Bajo esa lógica, el apartado tuvo dos vías de análisis, por una el psicoanálisis con el enfoque de Jacques Lacan y por el otro la vertiente del lado social con pensadores como Michel Foucault y Paolo Virno, quienes nos hablan de la multitud como una nueva subjetividad, que al final del capítulo conforman el tema que nos lleva a caracterizar al sujeto como productor y consumidor —prosumidor— de las imágenes meméticas y al mismo tiempo, se va perfilando la investigación hacia los imaginarios instituyentes desde una base creativa social.

El Capítulo 3 enlaza conceptos e ideas trabajadas en los capítulos anteriores, se relaciona el concepto de imaginario social instituyente con un producto de la cultura digital y de las multitudes en el ciberespacio: la imagen memética. La cual, caracterizamos como imagen virtual, acudiendo al concepto desarrollado por Pierre Lévy, que hace de la potencia la característica de lo virtual. De este modo, la imagen potencia del meme invita a considerarla como un fenómeno de creatividad y poder colectivo.

Autores como Michel de Certeau, apuntalan teóricamente lo que se observa del fenómeno. Tácticas y estrategias se delinean, para hacer del reparto de lo sensible un intercambio que visibiliza el disenso entre el poder instituido del orden socioeconómico y lo instituyente, bajo la óptica de Castoriadis y Jacques Rancière. El análisis proporciona el entramado que permite desarrollar qué es lo instituyente como poder de creación social y cómo los memes pueden dar cuenta de ello, al caracterizarlos como nuevas formas del decir al mostrar, bajo un supuesto de práctica instituyente.

Para completar la investigación, se consideró realizar un estudio exploratorio al fenómeno visual del meme, bajo una técnica de investigación del tipo escala de actitudes, para lo cual se diseñó el instrumento, que fue aplicado a 53 jóvenes estudiantes, mujeres y varones. El propósito fue reunir observaciones y datos con respecto a si los memes darían cuenta de una movilización de imaginario social instituyente, específicamente al relacionado con la toma de palabra, donde la imagen memética se situaría como un elemento que instituye nuevas formas del disenso. Además, de señalar la pertinencia de utilizar esta técnica de investigación social en el ámbito de los Estudios Visuales.



CAPÍTULO 1

La cultura digital
y su base en el
imaginario
tecno-comunicacional



CAPÍTULO 1

La cultura digital y su base en el imaginario tecno-comunicacional

1.1 Imaginario social y cultura

Una sociedad necesita creer para poder actuar y son sus significaciones las que le proveen de los argumentos que le brindan un sentido, una lógica muy particular a su conducta, por lo tanto si se quiere conocer de las maneras en cómo una cultura organiza sus representaciones, tiene que indagar en los imaginarios sociales; pues son por decirlo de algún modo el centro del obrar social. Cornelius Castoriadis ofrece toda una episteme sobre la institución imaginaria de la sociedad, en la cual se postula que los imaginarios están conformados precisamente por significaciones:

Semejantes significaciones sociales imaginarias son por ejemplo, espíritus, dioses, Dios, polis, ciudadano, nación, estado, partido, mercancía, dinero, capital, tasas de interés, tabú, virtud, pecado, etc. pero también hombre/mujer/hijo según están especificados en una determinada sociedad(...) Llamo imaginarias a éstas signifi-

caciones porque no corresponden a elementos racionales o reales y no quedan agotadas por referencia a dichos elementos, sino que están dadas por creación y las llamo sociales porque sólo existen estando instituidas y siendo objeto de participación de un ente colectivo impersonal y anónimo. (Castoriadis, 2007: 68)

Por lo tanto, el imaginario tiene que ver con la facultad que posee el ser humano de generar representaciones en el pensamiento, las cuales pueden o no basarse en elementos que observa de su entorno, lo cual no quiere decir que se trata de imaginéris sin sentido, sino de la capacidad mental del individuo de generar pensamiento abstracto, pensamiento organizador. De tal manera que se entiende imaginario relacionado con imaginación e imagen. De esta operación mental deriva la capacidad o potencia creativa y creadora del ser humano (como individuo o como sociedad) para organizar las significaciones imaginarias de tal manera que el mundo cobre sentido.

Para aclarar un poco más el concepto de imaginario, es importante destacar, en palabras de Castoriadis, que “Lo imaginario debe utilizar lo simbólico, no sólo para expresarse, lo cual es evidente, sino para existir para pasar de lo virtual a cualquier otra cosa... el simbolismo supone la capacidad de poner entre dos términos un vínculo permanente de manera que uno representa al otro” (Castoriadis, 1983: 220). Por simbólico nos referimos al lenguaje como principio organizador, pues a través de éste se nombran los objetos materiales e inmateriales del mundo, adquiriendo

de este modo existencia. La entrada al mundo de lo simbólico requiere una operación mental que crea el vínculo entre significado y significante.

Bajo esta caracterización de imaginario, es como damos cuenta de la relación intrínseca que mantiene este concepto con el de cultura; porque lo imaginario como cúmulo de significaciones, caracteriza a una cultura determinada al brindarle un sentido específico. Por lo tanto, ésta es una construcción social proveniente de un imaginario, que nutriéndose mutuamente conforman una sociedad. Veamos esta relación bajo la concepción de cultura que nos ofrece la antropóloga Margaret Mead, “Cultura (...) es el conjunto de formas adquiridas de comportamiento, formas que ponen de manifiesto juicios de valor sobre las condiciones de vida, que un grupo humano de tradición común transmite mediante procedimientos simbólicos (lenguaje, mito, saber) de generación en generación” (Mead en Echeverría, 2001: 36).

Por lo tanto, el que las sociedades sean culturalmente distintas, se basa en que no comparten la misma matriz de significaciones imaginarias, de ahí la diversidad de modos de ser, formas de organización, sistema de creencias, entre otros muchos rasgos que distinguen y diferencian. “Es la institución de la sociedad la que determina aquello que es “real” y aquello que no lo es, lo que tiene sentido y lo que carece de sentido” (Castoriadis, 2005: 68). Lo podemos observar fácilmente entre algunas sociedades latinoamericanas, tenemos una base de significaciones que nos hacen similares, pues compartimos un pasado histórico común que fue la conquista española y portuguesa, de ahí el mismo lenguaje y

el proceso de sincretismo que se dio en toda América Latina. Ahora, si nos comparamos con las culturas africanas o los países árabes, observamos, tradiciones, ritos, comportamientos que en nuestros contextos carecen de lógica porque no compartimos las mismas significaciones; es decir, los mismos imaginarios. Los ejemplos son varios, como los usos y costumbres de algunas tribus africanas de prolongar con arillos el cuello de las mujeres como símbolo de belleza, o el uso de burkas en las sociedades árabes. Estos comportamientos son las manifestaciones observables que nacen de una idea, una creencia, que se traducen en prácticas que representan esa forma de pensamiento.

Lo imaginario y sus significaciones tienen un origen creativo, por lo tanto, existe una condición de posibilidad para su existencia. De acuerdo con Daniel H. Cabrera, en su libro *Lo tecnológico y los imaginarios*, “Lo imaginario no se refiere a algo inventado e inexistente, sino al sustantivo que habla de la capacidad creativa de hacer aparecer representaciones y del conjunto de representaciones, afectos y deseos que de ella resultan. Por lo tanto, “lo imaginario” es una condición necesaria de la realidad” (Cabrera, 2006: 17); y más aún, lo imaginario es la forma en que accedemos a ésta, pues se encarga de organizar los sentidos.

La importancia de las significaciones imaginarias, estriba en que permean el pensamiento de los hombres y orientan su actuar, siempre y cuando exista para ello consenso y legitimidad, en el sentido de que lo que se cree tenga sentido para esa sociedad y merezca ser reproducido, sostenido y protegido, tanto por los individuos como por las instituciones

que representan la integración de esas significaciones imaginarias. Pensemos el imaginario social de la salud en nuestro país, se institucionaliza en la figura del IMSS, ISSSTE y demás centro médicos; la justicia en los tribunales judiciales, el arte en museos, bienales, galerías; la espiritualidad en centros religiosos; la educación en Universidades y demás academias.

Las significaciones imaginarias sociales, que Castoriadis nombra *magma*, son la base sobre la que se fundamentan las instituciones sociales, formando sistemas de normas y valores con orientaciones hacia fines individuales y colectivos:

Lo que mantiene a una sociedad unida es evidentemente su institución, el complejo total de sus instituciones particulares, lo que yo llamo la “institución de la sociedad como un todo”; aquí la palabra institución está empleada en su sentido más amplio y radical pues significa normas, valores, lenguaje, herramientas, procedimientos y métodos de hacer frente a las cosas y de hacer cosas, y desde luego, el individuo mismo, tanto en general como en el tipo y las formas particulares que le da la sociedad considerada. (Castoriadis, 2005: 67)

Está sociedad instituida evidentemente necesita de los individuos para existir, son sus productores y a la vez materia prima, por tanto las instituciones se aseguran de direccionar su comportamiento a favor de su mantenimiento, legalidad y legitimidad por medio de normatividades y acciones que refuercen esos imaginarios. Siguiendo con el pensamiento de Castoriadis, la importancia de este argumento radica en que el imagi-

nario se hace creencia, las creencias se hacen sentido común y finalmente estilos de vida, de tal manera que ni siquiera se advierte que se creen, pero finalmente son el centro de la acción social.

1.2 Imaginario tecno-comunicacional

Un imaginario está conformado por una matriz de significaciones y de acuerdo con el sentido de éstas se puede hablar de la existencia de diferentes tipos de imaginarios, los cuales finalmente sostienen la lógica de las distintas instituciones sociales y de la cultura misma. En ese sentido, es momento de decantarnos hacia el imaginario que motiva la presente investigación, que es el basado en la tecnología y la comunicación, llamado tecno-comunicacional.

De acuerdo con Daniel H. Cabrera (2004) —investigador argentino enfocado en los imaginarios que se instituyen a partir del uso de la tecnología, nombrándolos imaginarios digitales— la base sobre la cual se instituyó el imaginario tecno-comunicacional, gira en torno al imaginario de lo moderno del siglo xx, que se origina en dos significaciones: la técnica y el progreso. Durante el siglo xviii, gracias a la revolución industrial y a las nuevas formas de producción en serie, la idea de progreso sustentada en la técnica procuraba una especie de optimismo con miras a alcanzar un cierto bienestar social. Para el siglo xx y específicamente

después de la experiencia de dos guerras mundiales, la bomba atómica, los campos de concentración, los totalitarismos, racismos y las crisis económicas como fenómenos de desencanto e inquietud provocados por el mismo hombre y su técnica, trajo consigo la crisis de la significación imaginaria del progreso, sobre todo crisis de sus afectos característicos: la confianza y el optimismo. La misma técnica que fundamentaba el optimismo se convirtió en el rostro que mostraba lo más oscuro del ser humano moderno y civilizado. Lo cual, derivó hacia la mitad del siglo xx en un pesimismo generalizado, que se acentuó aún más en las últimas décadas de ese siglo con la crisis de los metarrelatos, con todos los fines y las muertes, de Dios, del hombre, de las ideologías incluso del arte.

Por lo anterior, se gestó una especie de pérdida en la creencia del progreso y de ahí la disociación entre progreso técnico y progresos social, que ya no apuntaban hacia el bienestar social. Para finales del siglo xx, la técnica se convirtió en tecnología de consumo, es decir, se produjeron masivamente aparatos electrónicos de uso doméstico, enfocados a cubrir diferentes mercados, lo que permitió que la adquisición y uso de las tecnología se presentaran como un espacio de experiencia, que permitía soñar y esperar un futuro. Así empezó a permear la lógica del mercado: a mayor consumo mayor estado de bienestar, de ese modo las tecnologías se integraron como parte de un discurso que mostró el nuevo rostro del optimismo, el cual en ese momento devolvió la esperanza y la confianza en un futuro prometedor. Por lo tanto, el imaginario de la modernidad con sus significaciones de técnica y progreso, se integraron

en creencias sociales compartidas, que motivaron y justificaron las acciones colectivas enfocadas al consumismo.

En ese sentido, siguiendo con el pensamiento de Cabrera:

Frente a la crisis de las significaciones sociales modernas en el siglo xx, y dado que la sociedad sigue actuando, tiene que haberse transformado o generado un nuevo imaginario social. Así la crisis de la matriz simbólica contemporánea se convierte en el contexto para estudiar la constitución de un nuevo o resignificado imaginario contemporáneo, referido particularmente a las tecnologías ya que éstas son el centro de la acción política y económica. (Cabrera, 2004: 23)

Bajo este acontecimiento de crisis, se inicia la construcción del imaginario tecno-comunicacional, sobre dos bases fundamentales:

A.- La tecnología proporciona un nuevo optimismo hacia el futuro, donde el estado de bienestar se daría en función de un consumo de objetos tecnológicos. A cualquier problema la respuesta la brindaría la misma tecnología, así lo experimentamos en nuestros días nos venden el aparato que resuelve el problema de otro aparato. Pongamos como ejemplo lo que sucedió con el cambio de la señal televisiva que pasó de ser análoga a digital, las nuevas pantallas fueron diseñadas para la transición, pero los viejos televisores tuvieron que adaptarse con un codificador o ser desechados. Esto nos lleva a tener presente que la tecnología está programada para la obsolescencia, con miras a mantener indefinidamente a un consumidor cautivo y ávido de innovaciones; así

que cada vez es más corto el tiempo entre versiones, como sucede con todos los celulares, tabletas, pantallas, videojuegos y demás aparatos. Lo cual, ha llevado a que una nueva actividad se instaure de manera periódica en la rutina diaria, me refiero a estar actualizado. Hoy no es sólo preciso, ya es en sí casi un imperativo estarlo, desde actualizar el software, el modelo de tal o cual dispositivo electrónico, hasta la foto de perfil o el estado en la red social.

B.- La comunicación en el siglo XXI se posiciona como una actividad que ocupa una buena parte del tiempo de ocio y de trabajo de las personas; sin caer en determinismos, la comunicación se ha convertido en una actividad fundamental entre dispositivos y personas. Estar en conexión continua es parte del imaginario tecnológico, además de moverse inalámbricamente con ella y quizás lo principal no sólo es poseer el aparato físico, es contar con acceso a la red.

El imaginario tecnológico por sí sólo, data desde que el hombre de manera natural es un constructor, por lo tanto la historia de la humanidad puede ser contada por sus objetos, como un proceso de coevolución hombre-máquina. Pérez Tapias (2003), en su libro *Internautas en busca del sentido*, señala algo importante: las innovaciones tecnológicas que se han incorporado a la vida cotidiana son resultado de una larga trayectoria de desarrollo científico y técnico que nos ubica en la última fase de un proceso que tiene sus raíces muy lejas, tanto como el origen evolutivo de la humanidad; pues la técnica como constante antropológica, acompaña al ser humano desde los primeros instrumentos prehistóricos

que fue capaz de imaginar y poner en práctica, hasta los más sofisticados procesos tecnológicos de nuestra era.

Con el desarrollo del internet y las herramientas que brinda el ciberespacio, se inauguran nuevas prácticas de intercambio de todo tipo, de transacciones comerciales, transferencia de archivos, música, imágenes, incluso y más aún con las redes sociales intercambio de emociones. Es en este contexto, donde se gestan fenómenos visuales como el de los memes o diversas actividades que se promueven desde la red, para trabajar colaborativamente con usuarios dispersos geográficamente, pero conectados e interactuando desde el ciberespacio.

Las posibilidades desde lo digital, han modificado la percepción del mundo, del propio ser y del otro; estamos viviendo los primeros efectos de una generación que nació con la tecnología, la generación millennial¹. La cual, ha observado comportamientos influenciados por una relación cada vez más intensa con la tecnológica, aunado a otros fenómenos sociales, que en su combinación han dado lugar a la instauración de nuevos imaginarios llamados instituyentes.

Entendiendo lo instituyente como creación desde lo dado, lo que implica un cambio en las significaciones que ya estaban estabilizadas en la sociedad, así lo instituyente implica una proceso de ruptura que

1 Los años que llevamos vividos del siglo XXI permiten comprobar los cambios producidos en las costumbres del grupo de población nacida en Estados Unidos entre 1982 y 2003. Esta generación, conocida como la de los Millennials, ha crecido plenamente inmersa en la era digital.

va introduciendo un discurso alterno, que poco a poco modifica una significación o un conjunto, para dar lugar a un imaginario que instituye una nueva forma de pensamiento.

Pongamos como ejemplo el imaginario de la juventud, lo que antes ser joven se relacionaba con ciertos parámetros, la variable tecnológica ha venido a modificar la percepción de juventud. Actualmente tal parece que mantenerse a la vanguardia, tanto en la adquisición como en el uso de los aparatos tecnológicos, simbólicamente infiere una especie de halo de juventud al usuario. Dependiendo de las habilidades que se adquieren y la presencia en las diferentes redes sociales proporcionan una percepción de mayor juventud. Porque los jóvenes viven en conexión continua y la forma de sociabilizar en la red es una característica de ellos; estos atributos de juventud se incrementan si se está integrado a las últimas actualizaciones tanto en *software* como en *hardware*; quedarte rezagado parecería en verdad ir envejeciendo.

El uso de la tecnología ha llevado a que varios imaginarios sean modificados. El régimen escópico por su base en el imaginario social, no se ha escapado a la influencia tecnológica, lo cual ha sido evidente por la proliferación de pantallas en la vida cotidiana, en las formas de interacción social y en las maneras de mirar y mirarnos a nosotros mismos a través del filtro tecnológico. Hacia el Capítulo ii, se abordará ampliamente la idea que relaciona imaginarios y un régimen escópico hipervisual, donde el ojo ha sido lo suficientemente educado para adaptarse y consumir los productos visuales de la industria del entre-

tenimiento. Acontecimiento que ha sido posible por la convergencia de factores económicos, políticos, sociales y culturales que han gestado este régimen que permite que las pantallas se instituyan como un dispositivo que media entre los sujetos, entre sujetos e informaciones y entre sujetos y objetos tecnológicos.

1.3 Cultura digital y sus entornos

Para descubrir la estructura profunda de cualquier situación que genera un cambio, es recomendable iniciar el análisis verificando las palabras de uso generalizado o que están en boga. Así lo señala Derrick de Kerckhove (2005), quien deduce que la introducción de un nuevo lenguaje en el tejido social, es la señal inminente de un cambio; algo así como tener la sensibilidad para captar el sentir de una época en la atmósfera de su lenguaje. Por lo tanto, siguiendo su pertinente observación, vamos a ocuparnos de uno que indiscutiblemente es de los más usados, el término “Digital”, el cual caracteriza a la cultura posmoderna y que ha sido el sello distintivo de todo lo que presume ser novedoso.

Para iniciar por lo más básico, lo que antecede a lo digital es lo analógico. Término que se deriva de la palabra analogía, que proviene del griego *αναλογία* (*ana* -reiteración o comparación- y *logos*, razón), significa comparaciones o relación entre varias razones o conceptos. Su

uso se extiende a diversos campos como la psicología, sociología, derecho, lingüística, entre muchos hasta llegar al ámbito que nos interesa describir que es el de la ciencia y la técnica. Donde bajo el principio de analogía se diseñan modelos a escala para la representación reducida de algún tipo de hecho o fenómeno, con el fin de estudiar su comportamiento, al considerar que conservarán análogamente o similarmente las mismas propiedades y así poder manipular las variables. Así, en la ciencia destacan los modelos matemáticos, en la informática se han diseñado lenguajes de programación, basados en sistemas numéricos que controlan los dispositivos electrónicos.

Lo analógico es un medio o simulación de algún tipo de hecho, actividad o proceso. el ejemplo más sencillo para entender el concepto de dispositivo e información analógicos parte de un reloj de manecillas. Estos aparatos simulan el avance del tiempo a través del movimiento de pequeñas agujas (horas, minutos, segundos). Las manecillas no dejan de moverse, facilitando la lectura de la hora actual. El correr de las manecillas sobre la carátula, impulsadas por una batería o cuerda no constituye el tiempo en sí: son una forma de simularlo. (Romo, 2004: 1)

La información analógica es fácilmente captada por los humanos a través de los sentidos. Las reacciones que produce un alimento en la boca y los pulsos electroquímicos de las papilas gustativas que se trasladan al cerebro son información analógica. Por lo cual, se dice que la naturaleza

es analógica y el cuerpo humano esta diseñado para captar ese tipo de señales que pueden ser sonoras, visuales, táctiles, gustativas u olfativas.

De acuerdo con Fabián Romo (2004) y su explicación de lo analógico, este tipo de información y dispositivos han existido desde la humanidad misma (un ábaco es un dispositivo analógico que simula algo abstracto como las operaciones aritméticas); no obstante, presentan serios problemas que los limitan en cuanto al volumen y la calidad de la información como los siguientes:

- Toda onda puede ser interferida por otra de igual o mayor potencia (como sucede con las estaciones de televisión abierta).
- La información analógica tiende a degradarse conforme se avanza en el tiempo y el espacio.
- Al ser simulaciones continuas, es muy alto el volumen de información que se procesa, almacena o transmite.

Las primeras computadoras eran una combinación de dispositivos analógicos (interruptores, lámparas, relevadores, etc.) con capacidades muy limitadas de operación, pero con los adelantos en informática se dio pie a una nueva manera de almacenar y distribuir información de manera digital. La cual, puede entenderse como la creación de un nuevo lenguaje matemático, referido a la conversión de lo analógico a un cadena de ceros y unos, conocido como sistema binario. Con dicho conversión, los medios de información, ahora digitales, adquirieron grandes ventajas sobre los recursos analógicos, como:

- La información digital se conserva de copia a copia, siendo más estable en el transcurso del tiempo y el espacio.
- Requiere de menores dimensiones de almacenamiento.
- El acceso no necesariamente debe ser lineal, sino que se puede localizar cualquier punto de la información rápidamente.
- La información digital es más estable y difícil de interferir por otras informaciones similares (Romo, 2004: 2).

Como es evidente, con la señal digital se ampliaron las posibilidades de almacenamiento y distribución de todo tipo, en el caso de las tecnologías de comunicación e información digital, se crearon nuevas maneras de intercambio y con ello de interacción social, como por ejemplo los casos de las redes sociales y los intercambios *peer-to-peer* (red entre pares). La transición de lenguaje, dio cuenta de un cambio cultural, en este sentido, Frederic Chordá apoya la idea al señalar que el lenguaje es un instrumento que moviliza las corrientes de cambio en cada etapa de la humanidad.

Antes la palabra escrita era el medio privilegiado; hoy el ordenador la sustituye como plataforma básica capaz de procesar informaciones... hoy es la informática la que cumple esa función, adaptándose a ella todos los aspectos de la realidad, que se digitaliza, multiplicando, acelerando los procesos, y precisando de sistemas interactivos, y admitiendo pluralidad de lenguajes y conexiones, que difunden la información instantáneamente a todas partes” (Chordá, 2004: 178).

De este modo, en el lenguaje el hombre se hace y se rehace de manera continua. Las posibilidades que ha traído la tecnología digital, instauran un nuevo orden a nivel de imaginarios que impactan en la manera de habitar el planeta, de relacionarse unos con otros y con el entorno y no sólo de eso, se modifica el mundo interno del hombre su pensamiento y conciencia.

El cambio hacia la comunicación digital ha implicado un recorrido histórico, no ha sucedido a partir de la nada, aunque se tiende a creer que los adelantos tecnológicos que vivimos son totalmente inéditos, no es así. Tom Standage, en su obra *Writing on the wall* (2013), describe como el inicio de las redes sociales, se remontan a poco más de dos mil años, cuando en la antigua Roma, Marco Tulio Cicerón junto con la élite romana desarrollaron un elaborado sistema para distribuir la información, con base en transcribir cartas en forma de rollos de papiro, que eran copiados, comentados y compartidos, muchos de ellos colocados en postes para su difusión.

The Romans did it with papyrus rolls and messengers; today hundreds of millions of people do the same things rather more quickly and easily using Facebook, Twitter, blogs and other internet tools. The technologies involved are very different, but these two forms of social media, separated by two millennia, share many of the same underlying structures and dynamics: they are two-way, conversational environments in which information passes horizontally from one person to another

*along social networks, rather than being delivered vertically from an impersonal central source*² (Standange, 2013).

Posteriormente, con la invención del telégrafo, de acuerdo con Derrick de Keckhove (2005), se puso en marcha la más importante interacción entre tecnologías de la historia uniendo electricidad y lenguaje, puesto que la electricidad acelera, amplifica y redistribuye el lenguaje en redes que se expanden infinitamente. El autor plantea que en la historia de la humanidad han existido tres etapas cognitivas³, la primera es la fase analógica, en la cual las señales como las de la radio, teléfono, televisión, los discos de vinilo de larga duración, se amplifican y se transportan, pero no se modifican ni se recrean en el punto de destino. En la fase 2, la señal digital se crea, se procesa y se distribuye instantáneamente a demanda, como sucede con la web 2.0 donde los contenidos son producidos, modificados y distribuidos por los usuarios, como el caso de los productos visuales de las redes sociales. Finalmente la fase 3 se refiere a la etapa inalámbrica de

-
- 2 Traducción propia: “Los romanos hicieron lo propio usando rollos de papiro y mensajeros: hoy en día cientos de millones de personas hacen lo mismo de una forma mucho más sencilla y rápida mediante el uso de redes sociales como Facebook, Twitter, blogs y otras herramientas de internet. Las tecnologías han cambiado, pero ambas redes sociales, separadas por dos milenios, comparten las mismas estructuras y dinámicas: ambas redes son medios ambientes conversacionales de dos vías, en las que la información pasa de persona a persona de forma horizontal y entre varias redes sociales y no de forma vertical desde una fuente central impersonal”.
 - 3 Sus planteamientos, fueron basados y como continuación de los estudios de Marshall McLuhan en su texto *Galaxia Gutenberg*, con quien trabajo durante 10 años como traductor, asistente y coautor. Para mayor información ver Kerckhove, 2010.

la tecnología, el ser humano se desplaza junto sus dispositivos electrónicos, estableciendo un vínculo más orgánico con la tecnología.

La transición hacia la cultura digital, en palabras de Pérez Tapia, implica que “no se trata de una forma de cultura que acaba con la anterior o que la absorbe hasta anularla, sino sabiendo que la tecnología digital, además de lo nuevo que aporta, modifica todo lo existente hasta cualificar toda la cultura en su conjunto” (2003: 20). Por lo tanto, la cultura como creación humana es dinámica, es movimiento y transformación permanente, posee la habilidad de conservar, crear o transformar los elementos que la constituyen tanto materiales como inmateriales. Parte de esta cultura digital, son los dispositivos tecnológicos que de ella emanan, por ello se dice que una época, una sociedad o una cultura se conoce por sus objetos. Creaciones que condensan materialmente los imaginarios y las formas de relacionarse con el entorno que los rodea, y no sólo se puede hablar de objetos tangibles, también de sistemas de creencias, organización social, ideología, entre otras formas del pensamiento que son partes constitutivas de la cultura y que denotan las maneras de concebir el mundo y por ende de cómo se incide en él.

Siguiendo con la idea de la cultura digital, tomaré las características que de ella hace Pierre Lévy (2007), al organizarla en tres entornos: el entorno material electrónico, el simbólico digital y el simbólico interpretativo. El siguiente cuadro, explica en qué consiste cada uno de ellos para una mejor comprensión.

Entorno material electrónico	Entorno simbólico digital	Entorno simbólico interpretativo
<ul style="list-style-type: none"> - Ordenadores. - Equipos informáticos (desde los ordenadores personales fijos o portátiles hasta los grandes equipos de los centros de investigación). - Redes de ordenadores y telecomunicaciones (tanto cableadas como inalámbricas). - Artefactos y dispositivos complementarios. - Tecnologías informáticas para la programación, la digitalización, el procesamiento, la comunicación, la edición de todo tipo de contenidos, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> - Informaciones y contenidos digitalizados que residen y circulan en los entornos materiales. - Bases de datos. - Protocolos. - Programas. - Textos. - Hipertextos. - Imágenes. - Sonidos. - Vídeos. - Hipermedia. - Aplicaciones. - Portales. - Así como el mismo desarrollo de todo tipo de programas, recursos y tecnologías informáticas, etc. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se refieren a los significados, las interpretaciones, las representaciones, los conocimientos correspondientes a los entornos simbólicos digitales o que tienen que ver con legitimaciones, objetivos, valores, etc., relacionados con los mismos.

Cuadro 1 Basado en el libro de Cibercultura de Pierre Lévy (2007)

Observamos que los tres entornos se enlazan creando un sistema, por un lado tenemos entradas, todos los insumos (inputs), que proporciona el entorno material electrónico y también pueden entrar en esta categoría todos los productos del entorno simbólico digital, que a través de un proceso complejo de interacciones sociales y entre dispositivos electrónicos (caja negra), daría como resultado (output) el entorno simbólico interpretativo, que genera el conocimiento para producir nuevos dispositivos, materiales e inmateriales que nutren al sistema cíclicamente. Este sería

otro punto de vista desde donde entender que la sociedad cumple un ciclo de autoinstitución, necesario para la reproducción social.

Pierre Lévy considera a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) digitales como sistemas tecnológicos, los hipertextos como sistemas simbólico-culturales y las llamadas comunidades virtuales como Sistemas Sociales. Lévy une los tres sistemas para formar lo que nombra Sistemas Socio-Técnico-Culturales (SSTC).

Así, los sistemas tecnológicos de las TIC digitales se estabilizan y operan como SSTC que incluyen, además de los sistemas tecnológicos de sus entornos materiales electrónicos y simbólicos digitales, diversos colectivos de agentes y prácticas junto con sus respectivos sistemas sociales de organización e interacción (los profesionales que investigan nuevos sistemas tecnológicos, los desarrollan, promueven, implantan, financian, dirigen... con sus entornos organizativos) y también los correspondientes entornos simbólicos interpretativos (teorías, representaciones, interpretaciones, objetivos, valores...). Y lo mismo puede decirse, *mutatis mutandis*, para los sistemas simbólicos hipertextuales o los sistemas sociales virtuales (Lévy, 2004: 12).

En síntesis, más que una definición concreta de la cultura digital, presentamos una que incluyera diversos elementos del fenómeno, que diera cuenta no sólo de la gran cantidad de dispositivos tecnológicos disponibles, sino que además advirtiera la configuración de nuevos entornos comunicativos y simbólicos, en los cuales se gestan modos de percepción, lenguaje,

sensibilidades y escrituras distintas, que en esencia son nuevas formas de circulación del saber y del ver.

El proceso de cambio de la capacidad humana para crear, reinventar, innovar sus códigos, no sólo de comunicación sino de convivencia en general, se pueden llegar a comprender cuando se toman en cuenta los elementos que lo originan; por ello la importancia de abordar antes que otros temas la relación cultura-tecnología y su deriva en cultura digital. Lev Manovich (2005) en el *Lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, ya advertía la necesidad de dar cuenta de esos cambios de lenguaje, cuando se están desarrollando para no perder la huella, una especie de arqueología precoz que rescate el sentir y el cómo se fueron dando los acontecimientos. Hacia el final de la investigación, la práctica exploratoria sobre el fenómeno de visualidad de los memes, intenta tomar una fotografía del momento, la cual cambiará mucho antes de darnos cuenta y ya será otra cosa, motivo de otras indagaciones, de otros tiempos.

1.4 El ciberespacio y sus peculiaridades

Definir ciberespacio, es definir un *no lugar*, un espacio virtual de límites borroneados, de múltiples accesos, de contenidos que mutan, que se ubican aquí y también allá, donde lo obligado para entenderlo es describir sus características más importantes, que se son virtualidad, conec-

tividad e interactividad, lo cual, haremos más adelante. Por lo pronto, para definir ciberespacio, parafrasearemos a Pierre Lévy (2007) quien enuncia que se trata de un nuevo espacio de comunicación, de sociabilidad, de organización y de transacción, pero también nuevo mercado de la información y del conocimiento.

Pérez Tapia en *Internautas y Náufragos* nos dice: “Aunque el ciberespacio no sea un lugar, en su sentido tradicional, es un escenario social en el que millones de personas dialogan. En el futuro, buena parte de nuestra civilización se desarrollará en mundos electrónicos” (2003:148). Así lo describía desde hace 14 años y efectivamente tenía razón, buena parte de la humanidad transita por los espacios digitales con distintos objetivos, que van desde laborales, económicos, culturales, educativos, sociales o de ocio; pero con el objetivo de mantenerse conectados, ser interactivos y virtuales tanto como la tecnología lo permita.

De este modo, se ha arribado a la segunda década del siglo XXI, el trayecto por la cultura digital está lleno de interrogantes con respecto al tipo de sociedad que se genera a partir del exceso de pantallas, del incremento de tiempo frente a ellas y de la aparente necesidad de mirar y ser mirados. De manera importante, se cuestionan aspectos como la desigualdad tecnológica, la cual fomenta que los analfabetos digitales sean marginados de un mundo donde la puerta para el desarrollo es digital. A pesar de que es innegable la existencia de la brecha tecnológica entre países, también es cierto que la distancia se acorta de algún modo con la producción de tecnología a bajo costo, realizada por comunidades que

desde el ciberespacio y utilizando software libre, inauguran los nuevos modo de hacer de este siglo: el hacer en red. Bajo dicho esquema, uno de los más sobresalientes ejemplos se encuentra en el continente africano, donde la telefonía celular se ha hecho accesible, facilitando así la realización de pequeñas transacciones financiera desde el celular, lo que se ha reflejado en un comercio local más fluido y mejores condiciones de vida.

Visto de esta forma, la tecnología parece abrirse paso, el sujeto la ha adecuado y hecho accesible para sus propios fines, dejando de ser sólo un consumidor para convertirse en una versión moderna y activa del sujeto que no es pasivo frente a la pantalla, al contrario, que aprovecha las características del ciberespacio para conformar lo que se ha denominado inteligencia colectiva o multitud inteligente; una nueva forma de subjetividad, de estar y ser en el mundo, que se abordará en el Capítulo II, pero que es necesario empezar a plantear.

Por el momento, es importante precisar que el ciberespacio como escenario digital, vio sus primeras luces, de acuerdo con Pierre Lévy (2007), a finales de los años ochenta y principios de los noventa, como un nuevo movimiento social y cultural procedente de los jóvenes profesionales de las grandes metrópolis y de los campus americanos que alcanzó rápidamente una amplitud mundial.

Sin que ninguna instancia central dirigiera este proceso, las diferentes redes informáticas que se habían constituido desde finales de los años setenta se unieron las unas con las otras mientras que

el número de personas y de ordenadores conectados a la gran red creció súbitamente de manera exponencial. Como en el caso del invento del ordenador personal, una corriente cultural espontánea e imprevisible impuso un nuevo curso al desarrollo tecno-económico. Las tecnologías del lenguaje digital aparecieron entonces como la infraestructura del ciberespacio (Lévy, 2007: 17).

Ese lenguaje digital construido para el ciberespacio, debía ser presentado al usuario de manera sencilla y fácil de manipular, con esa misión se desarrolla la pantalla interfaz. Slavoj Žižek (1999), en *El acoso de las fantasías*, nos habla que ésta tiene la misión de ocultar el funcionamiento de la máquina que se encuentra detrás y simular en la forma más fiel posible nuestra experiencia cotidiana; prosigue advirtiendo que ese tipo de interacción con el ciberespacio propicia una situación opaca con respecto a su funcionamiento, cayendo en la experiencia de apropiación del ciberespacio por una relación de prueba y error, algo como andar a tientas con unas pocas instrucciones claras.

Cuantos usuarios no tienen idea de cómo integrarse a tal o cual ambiente digital, descargar algún archivo, realizar búsquedas y finalmente terminan trazando sus propias trayectorias, arribando a ese territorio y apropiándose de él. Esto se da gracias a las interfaces que se construyen para el ciberespacio, bajo un esquema de ambientes amigables, de una apariencia que Lev Manovich (2005) ha denominado *Estética de la Fluidez*, cuyo objetivo es que el usuario se desplace entre hipervín-

culos de manera fácil, casi sin notar el corte. Bajo esa lógica, el sujeto “surfea” en la red, de vínculo en vínculo, intentando encontrar lo que no sabe que va encontrar y gracias a un alto de pertinencia todo está ahí, los motores de búsqueda perfilan y ofrecen respuestas a preguntas, aún antes de acabar de formularlas; lo anterior a causa de algo llamado hipertinencia. “El etiquetaje es un gran paso de la cultura digital hacia la hipertinencia. (...) Es la mejor aproximación posible entre texto y contexto” (Kerckhove de, 2005: 4). Así es la naturaleza del ciberespacio en sus inmensas posibilidades, nos conectan a toda clase de informaciones, con herramientas que cruzan datos, ranking de páginas, palabras clave, perfil del usuario, una serie de variables que ofrecen aproximaciones muy ajustadas de las búsquedas.

Róman Gubern, reflexiona precisamente acerca de estos trayectos en el ciberespacio, al señalar que “no sirve para ser habitado, sino para ser recorrido, es decir, comparece como un espacio transitorio y efímero (...) En el ciberespacio se toman conceptos procedentes del vocabulario marino, pues el ciberespacio es percibido como fluido. Por el ciberespacio se navega –no se camina–, para expresar con este verbo la fluidez del entorno, que tiene también algo de onírico, pues permite atravesar ilusoriamente puertas y paredes” (1996:167).

Efectivamente cualquiera que haya navegado en la red, ha experimentado casi inconscientemente, el desplazamiento en estos espacios simbólicos, Gubern lo describe como transitar en un territorio infográfico, para vivir dentro de una imagen, sin tener la impresión de estar dentro de ella.

Dicha apreciación, parece encontrar sus orígenes en la Sociedad del Simulacro que formuló en la década de los setenta Jean Baudrillard (1978).

Para Baudrillard, el lenguaje informático y sus usos en los nuevos medios de comunicación, de cierto modo liquidaba todo referente con lo real, de manera un tanto radical señalaba que roto este vínculo lo que se creaba era la resurrección artificial en un sistema de signos, algo que se asemeja a lo que hoy en día llamamos una transición de la señal análoga a la digital. Dichos pronósticos, al menos por el momento, parecen alejarse de lo que en realidad ha sucedido, pues aunque si se ha manifestado una cierta obsesión por mantenerse conectado al ciberespacio y por consecuencia a la pantalla, ya sea del ordenador, de la tableta o más frecuentemente del celular; tal desvinculación con la realidad no ha pasado. En lugar de ese escenario, se ha derivado es una realidad con mayor complejidad y también con mayores potencialidades para el intercambio de todo tipo, sobre todo de comunicación. El ciberespacio presenta ciertas particularidades que lo convierten en un lugar de posibilidades, se han considerado por lo menos tres características para describirlo: lo virtual, conectividad e interactividad.

1.4.1 Lo Virtual

Lo virtual, nos dice Pierre Lévy (2007) puede entenderse al menos de tres maneras, en un sentido técnico ligado a la informática, un sentido corriente y un sentido filosófico. En el uso corriente, la palabra “vir-

tual” se emplea a menudo para significar la irrealidad, en contraparte con la “realidad” que supone una efectuación material, una presencia tangible. Por otro lado, en el sentido que nos interesa, el filosófico unido a lo informático, diferentes teóricos se han encargado de reflexionarla como realidad virtual.

En la concepción filosófica, lo virtual es lo que no existe más que en potencia y no en acto, y esa posibilidad de que “algo” pueda ser, plantea multiplicidad de problemas, en el buen sentido, cuando alguna de las posibilidades salta al ser en acto, al mundo material o a otro pensamiento, surge la actualización, la respuesta. Este movimiento que va de la potencia al acto involucra un cambio, en *La Física* según Aristóteles, ya explicaba que todo cambio supone la pérdida de una forma y la adquisición de otra; por lo tanto, debe existir algo que permanezca y algo que se produzca:

Cuando un árbol florece la sustancia del cambio es el árbol, que permanece, pero que pierde la forma en que estaba (sin flores) y adquiere una nueva forma de la que estaba privado (florado). Lo que ocurre en el cambio, pues, es que el sustrato pierde la forma que poseía y adquiere una nueva forma de la que estaba privado. (compartiendo filosofía, 2012)

Esa forma que se adquiere, representa la actualización de una potencia o capacidad de ser. Luego, la nueva forma plantea otro problema, otra virtualización, generando así un movimiento cíclico de ideas que surgen en el pensamiento, virtualizándose y actualizándose constantemente.

Desde la antigüedad se considera que el pensamiento es virtual, por lo tanto no hay nada nuevo en ello. Derrick de Kerchove nos explica que, “pensar es una operación virtual, igual que imaginar. De este modo, los seres humanos somos profundamente virtuales, mucho más que cualquier máquina que hayamos inventado” (2005: 3). Lo virtual como podemos observar no es nada nuevo, o producto de la tecnología digital, no así lo que conocemos como realidad virtual, ahí estamos hablando del empleo de ordenadores y otros dispositivos, cuyo fin es producir una apariencia de realidad que permite al usuario del ciberespacio tener la sensación de estar presente en ella.

Entender lo virtual, ayuda a comprender que en medio de tantas potencialidades el pensamiento le brinda sentido al mundo mediante operaciones mentales de abstracción y significación, de ahí que podemos pensar que un imaginario social es una manera constante de construir la realidad, por medio de lo virtual. En ese sentido, como lo dedujo Varela citado en Chordá, la mente y el mundo emergen juntos. “El ser humano ha construido siempre (...) además ha percibido lo real, luego ha pensado una representación de esa realidad y, muy diferentemente, ha creado esos otros modelos, o mundos interiores, que son realidades extrañadas, experimentables mental y perceptualmente” (2004: 157).

Manuel Castells, en la misma línea de pensamiento, argumenta que “la realidad, tal como se experimenta, siempre ha sido virtual, porque siempre se percibe a través de símbolos que formulan prácticas con algún significado” (2001: 405). Por lo tanto, el hombre ha diseñado

su mundo asignándole a cada creación, o lo que ha observado en su contacto con el mundo un significado, un sentido. Para lograrlo, desarrolló un lenguaje que organiza la realidad, el cual no sólo ha sido la palabra escrita, sino las representaciones pictóricas, el sonido y todo aquello que contribuye al diseño de una red de significaciones. Recogiendo las ideas de Barthes y Baudrillard, nos dice Castells (2001) que no existe una separación entre realidad y representación simbólica, dado que en todas las sociedades, la humanidad ha existido y actuado a través de un entorno simbólico.

De ese modo, la sociedad actual moldea su realidad con la complejidad que ha traído el uso de la tecnología en todos los ámbitos de la vida. Los procesos de subjetivación se han visto influenciados por la implementación de diferentes aparatos de tecnología digital, que han dotado de capacidades al sujeto, liberándolo en cierta medida, de las barreras físicas y de tiempo, que simplemente en el pasado lo mantenían sujeto a algo tan simple como un escritorio, un teléfono fijo, un lugar de trabajo, un aula de clase o una habitación. Aunque el cuerpo queda frente a una pantalla, el pensamiento se distribuye tan rápido como la electricidad por el ciberespacio; así, el sujeto actúa como una entidad desterritorializada, “capaz de generar varias manifestaciones concretas en diferentes momentos y lugares determinados, sin estar por ello unida ella misma a un lugar o a un tiempo particular” (Lévy, 2007: 33).

Es importante en este punto destacar que aunque a lo virtual no se le pueda fijar en ninguna coordenada espacio-temporal tradicional, sino

más bien en una dirección electrónica o en algún servidor remoto; “lo virtual es sin embargo real” así lo concibe Lévy (2007), quien ejemplifica lo anterior de una manera sencilla, “Una palabra, existe. Lo virtual existe sin estar ahí”. De otro modo estaríamos cayendo en pensar la virtualidad de manera común, de forma reduccionista, al creer que simplemente lo virtual es irreal, sin entender las implicaciones que el pensamiento tiene sobre la construcción del mundo.

Relacionando lo virtual con el ciberespacio, se crea algo llamado realidad virtual. Manuel Castells, llega a definirla:

(...) como un sistema en que la misma realidad (esto es, la existencia material/simbólica de la gente) es catapultada por completo, sumergida de lleno en un escenario de imágenes virtuales, en el mundo de hacer creer, en que las apariencias, no están sólo en la pantalla a través de la cual se comunica la experiencia, sino que se convierte en la experiencia. (Castells en Chordá, 2004: 179)

Lograr ese nivel de experiencia ha implicado saltos tecnológicos a gran escala en poco tiempo, hemos sido testigos del paso de lo analógico a lo digital y constatado que el nivel de la experiencia tecnológica se ha elevado. En el ciberespacio las comunidades virtuales cooperan, se organizan para actualizar y consultar una memoria común, como un Wiki, compartir música, todo tipo de informaciones e imágenes; interactuar en juegos de realidad virtual y esto casi en tiempo real a pesar de la distribución geográfica y los diferentes horarios.

Por lo tanto, un ordenador no es sólo una herramienta más para producir textos, sonidos o imágenes; como lo explica Lévy (2007), es ante todo un operador de virtualización de la información. Es decir, un dato introducido en el sistema o en un programa tiene distintas posibilidades de manipularse, de transformarse en otra cosa —como un niño que de manera intrínseca tiene la promesa de convertirse en hombre— la clave está en que se requiere problematizarlo, trabajar con él para que se genere una respuesta, una actualización, que da paso a un ciclo constante de creación.

La tecnología hace potencia virtual, si cabe la expresión, ya no es simplemente que lo virtual se quede en el plano del pensamiento. Una computadora con su conexión a internet, dotada de distintos software, permiten que la potencia creadora de la mente humana salte del pensamiento a encontrar respuesta o actualizaciones en las herramientas de un ordenador o en el pensamiento colaborativo en red; que finalmente se refleja en toda a producción de bienes simbólicos que inundan el ciberespacio.

1.4.2 Conectividad

Manuel Castells en 1996 escribió *La Sociedad Red*, indudablemente se adelantó a su época al pronosticar que llegaría un día en que una buena parte de la vida se desarrollaría en un mundo informático, también advirtió que sería difícil que el internet se extendiera a todas las clases y sociedades por los costos y obviamente porque en esa época la infraestructura no había despuntado al nivel actual. Sin lugar a dudas, las ex-

pectativas fueron en mucho rebasadas, cuando se creía que los ordenadores no podrían llegar a la mayoría de los hogares y menos el internet, llegó el teléfono celular. Así los costos se han hecho más accesibles, tanto que hoy en día se perfila como la primera pantalla, desbancando del primer puesto al televisor. La tecnología celular, ha demostrado ser una de las principales herramientas de acceso para conectarse a internet y desde ahí realizar todo tipo de actividades. Incluso es una de las tecnologías más utilizadas en países africanos por su movilidad, bajo costo y que gracias a ellos se pueden realizar pequeñas transacciones económicas⁴.

En nuestros días el acceso a la red es de suma importancia, tanto que hasta el más nuevo modelo de celular demerita si no se cuenta con internet móvil que haga despuntar sus más novedosas características. Moverse conectados es una de las imperantes mercadológicas de la comunicación. Si bien se ha rebasado con mucho la idea que el internet solo llegaría a las elites, también es cierto que hay inmensas zonas del planeta sin acceso a la red y que eso las excluye del desarrollo y que la pobreza ahora también se mide por la conexión. En ese sentido, Pierre Lévy explica:

(...) quizás deberíamos decir una de las pulsiones más fuertes en el origen del ciberespacio, es la de la conexión. Para la cibercultura, la conexión es siempre preferible al aislamiento. La conexión es un bien en sí. Como Christian Huitema ha expresado tan bien, el

4 Para mayor información consultar en el informe del Banco Mundial, disponible en línea <http://www.worldbank.org/en/programs/globalindex/overview>

horizonte técnico del movimiento de la cibercultura es la comunicación universal: cada ordenador del planeta, cada aparato, cada máquina, desde el coche a la tostadora de pan, debe tener una dirección Internet. (2007: 99)

Estar bien conectados, es más que un eslogan publicitado en la era de la información y de la tecnología celular, se ha convertido en una necesidad para millones de personas, que se esfuerzan por administrar lo más inteligentemente posible sus datos o comprar algo tan intangible como tiempo aire para sus teléfonos. Hasta hace algunas décadas, el mercado y la publicidad enfocaban su esfuerzo de persuasión en vender productos materiales, posteriormente se ha dado un giro hacia los intangibles.

El acceso se ha posicionado en un bien de consumo en las sociedades de la información, “más allá de una física de la comunicación, la interconexión constituye la humanidad en continuo sin frontera, atraviesa un medio de información oceánico, sumerge los seres y las cosas en el mismo baño de comunicación interactivo. La interconexión teje un universal por contacto” (Lévy, 2007: 99).

En México en 2016, se llevó a cabo la Encuesta Nacional sobre Disponibilidad y Uso de Tecnologías de la Información en los Hogares (ENDUTIH)⁵. Algunos de los resultados son:

5 El levantamiento de información se realizó durante el segundo trimestre de 2016 en 134 mil 079 viviendas, distribuidas en todo el país. http://www.inegi.org.mx/saladeprensa/bolnetines/2017/especiales/especiales2017_03_02.pdf

- 15.7 millones de hogares (47.0 por ciento del total nacional) disponen de conexión a Internet.
- El 65.5 millones de personas de seis años o más utilizan Internet; es decir, 2.1 puntos porcentuales más que en 2015.
- Las principales actividades de los internautas mexicanos son comunicarse (88.9%), tener acceso a contenidos audiovisuales (81.9%) y entretenimiento (80.1%).
- También el número de usuarios de teléfonos inteligentes o smartphones creció de 50.6 millones a 60.6 millones entre 2015 y 2016.
- En contraste, el total de usuarios de computadora disminuyó 4.3 puntos porcentuales en el mismo periodo.

Otra de las tecnologías de amplia penetración, es sin duda la telefonía celular, en 2016 la ENDUTIH registró que el 73.6 por ciento de la población de seis años y más es usuaria de un celular, mientras que el restante 26.4 por ciento no lo es.

En 2012, un estudio en Argentina realizado por Roxana Worduchowicz⁶. encuestó a jóvenes con relación a sus hábitos de consumo tec-

6 Estudio titulado *Los adolescentes del siglo XXI. Los consumos culturales en un mundo de pantalla*, se encuestó en 2012 a 1,200 jóvenes entre 11 y 17 años, la entrevistas se realizaron en hogares, a través de un cuestionario de 140 preguntas. Se ha estudiado el acceso, el significado y los modos de uso que hacen los adolescentes de la televisión, radio, revistas, música, el cine, el celular, la computadora e internet. Los estudios cuantitativos se realizan cada seis años —en todo el mundo— por considerarse un tiempo suficiente para encuestar a una nueva generación de estudiantes de secundaria.

nológico. Curiosamente seis años antes se había realizado un estudio similar, es decir en 2006, y ninguno de los jóvenes de ese tiempo hablaba de las redes sociales o de tener un perfil en Facebook. Hacer la tarea utilizando internet era una actividad para dos de cada diez chicos. En 2006, el 5% de los chicos tenía computadora en su habitación, en 2012 se elevó al 25%, el caso del celular es más notorio, pues aumentó en un 65% (7 de cada 10 adolescentes cuentan con un celular propio) y en términos generales, de los hogares encuestados el 100% cuenta con al menos un celular en casa. El caso de la conexión a internet, el consumo aumentó en un 50%. Para el caso de los adolescentes con menos recursos económicos, si bien el acceso a internet desde el hogar es del 15%, existen otros medios para acceder como los ciber.

Christian Boltanski, citado en Bauman, hace hincapié en la habilidad práctica de la conectividad, al destacar que la capacidad adquirida de hacer ciertas cosas, está siendo desplazada por el saber cómo moverse en el mundo. “Lo que significa la cualidad de estar bien conectado y de tener un amplio círculo de personas igualmente bien conectadas con las cuales comunicarse” (Bauman, 2004: 56). Adicionalmente, habría que agregar que el acceso no sería lo mismo, si no existiese el atributo de la movilidad en los dispositivos, imaginemos tener el recurso de la conectividad, pero atado a los cables, ¿no parecería hasta contradictorio? liberado en la virtualidad del ciberespacio y en lo físico anclado.

Si algo se ha demostrado a lo largo de la historia del hombre, es que las tecnologías se acompañan entre sí, se potencializan, una allana el

camino de la otra, una brinda acceso, una movilidad y llega otra a darle interactividad y así sucesivamente. En una escalada que termina generando actualizaciones de las actualizaciones, en una secuencia interminable de nuevos dispositivos por adquirir. Como ya habíamos señalado, la obsolescencia programada de la tecnología empuja al consumo no de lo nuevo, sino de lo novedoso, de lo que trae una adición, un pequeño atributo que motiva a estar en lo último, que nunca es lo último.

1.4.3 Interactividad

En el ciberespacio se mantiene una relación cada vez más estrecha entre el cuerpo y la máquina. Las tecnologías de comunicación actúan como extensión del tacto, oído y ojo, por decirlo de algún modo, proveen una presencia aquí y allá de nuestra persona, capaz de dar respuestas inmediatas a los estímulos que proviene del ciberespacio. Respuestas que hacen evidente la presencia del ser humano en el mundo virtual, lo cual se ha designado con el nombre de interactividad. Entendida, de acuerdo con Lévy (2007) como la participación activa de un usuario en una transacción de información, o bien, como “la relación entre la persona y el entorno digital definido por el hardware que conecta a los dos” (Kerckhove de, 1999: 21).

Frederic Chordá, profundiza aún más la descripción acerca de lo que es la interactividad, la cual caracteriza como “la posibilidad de intervención del usuario en procesos de la máquina, permitiendo cambios

de todo tipo en éstos, en una adaptación de los recursos que no eran posibles con otros medios y que, hasta ahora, eran sólo propios de las relaciones interpersonales.” (Chordá, 2004: 178)

Se trata de un intercambio donde un usuario se conecta con otro o varios, o bien, con la máquina. Como ejemplo hay varios, van desde una conversación por chat, un skype, juegos en línea con otros jugadores, hasta transacciones bancarias o compras por internet. Todos ellos cuentan con la característica de una respuesta más o menos inmediata, como si se tratara de una interacción en tiempo real. Sin embargo, en este punto cabe destacar que aunque se presuma de interactividad, existen parámetros para designarle grados. En este sentido, Lévy (2007) considera que la posibilidad de reapropiación y recombinación materiales del mensaje por su receptor, es un parámetro capital para la evaluación del grado de interactividad de un dispositivo. Asimismo, este autor enumera varios ejes sobre los que se puede medir el nivel de interactividad de un medio o de un dispositivo de comunicación, entre los cuales destacan:

- Las posibilidades de apropiación y de *personalización* del mensaje recibido, cualquiera que sea la naturaleza de ese mensaje.
- La *reciprocidad* de la comunicación (hasta de un dispositivo comunicacional “uno-uno” o “todos-todos”).
- La *virtualidad*, que subraya aquí el cálculo del mensaje en tiempo real en función de un modelo y de datos de entrada.
- La *implicación* de la imagen de los participantes en los mensajes (Lévy, 2007: 68).

Al interactuar en el ciberespacio, los usuarios lo exploran y lo actualizan, de ese modo, cuando los intercambios tienen la potencia de enriquecer o de modificar el modelo propuesto, lo virtual se hace presente integrando una inteligencia de creación colectiva. A partir de esa interactividad es como se ha posibilitado empezar a hablar de multitudes inteligentes, capaces de creación de contenidos libres de derechos de autor, organizar y coordinar vía las redes movimientos como los flash mob, protestas sociales, peticiones, colecta de firmas o la simple presión de una opinión publicada que se hace viral. Los objetivos que persiguen estos movimientos son variados, pero con la misión de movilizar desde el ciberespacio los cuerpos físicos.

Como la virtualidad, la conectividad y la interactividad son condiciones de la vida misma, y por lo tanto son aplicables a la tecnología. La conectividad ha crecido exponencialmente desde la invención del telégrafo, de la conexión punto a punto a la conexión de cualquier cosa con todo lo demás en menos de 200 años. (Kerckhove de, 2005: 3)

Ya antes reflexionamos que lo virtual no es sólo cosa de la informática, el pensamiento humano se caracteriza justo por ello. La conectividad también no es exclusiva de la cultura digital, con las tecnologías disponibles de cada época el hombre se ha conectado con otro a distancia y finalmente interactivos también lo hemos sido, puesto que el sujeto se construye por la suma de todas sus relaciones, de sus agenciamientos.

Lo que distingue estas características de lo que eran antes y lo que son actualmente, es que la tecnología de comunicación digital se caracteriza por su amplia disponibilidad de acceso, creación y manipulación de textos, imágenes o material audiovisual. En los tiempos del ciberespacio, nos comunicamos con las máquinas, interactuamos con las personas conectadas, somos virtuales en una dinámica acelerada; lo que deriva en un sujeto que ha cambiado, pero ¿hacia dónde nos dirigimos?, ¿a qué tipo de sujeto nos estamos encaminando? Para contestar estas preguntas, habrá que mirarnos desde otro lugar, desde ese no lugar tradicional y desde todo los ángulos posibles, y si cabe encontrar algo que no nos gusta, también habrá que sostener la mirada a ese sujeto en la red, que abordaremos en el siguiente Capítulo.



Capítulo 2

Régimen escópico
y las pantallas
socializadoras



Capítulo 2

Régimen escópico y las pantallas socializadoras

2.1 Régimen escópico y su relación con el imaginario social

El Régimen escópico como constructo social, cambia conforme la sociedad modifica sus creencias, hábitos y comportamientos relacionados con las maneras en que se percibe visualmente el mundo. El asunto no es tan sencillo como se describe inicialmente, pues para llegar a comprender el entono se necesita de una mirada construida, no se nace sabiendo que significa cada elemento que integra el entorno material y simbólico; el proceso inicia desde que el sujeto es introducido a la sociedad por medio del lenguaje, al proveerle un código muy específico de lo que significa cada cosa. De ese modo, desde muy temprana edad se es capaz de acceder a los sentidos, al universo de las significaciones colectivas; esto quiere decir que el ojo está educado para leer las imágenes, las representaciones que muestran cómo es la realidad desde un punto de vista muy particular.

José Luis Brea, define en *Cultura Ram* qué es un régimen escópico o régimen del ver, y nos dice que es aquello que se sabe en lo que se ve, “aquello que puede ser conocido en aquello que puede ser visto” (Brea, 2007: 179). Brea nos habla del inconsciente óptico, caracterizado como algo que vemos que no sabemos que vemos o algo que conocemos en lo que vemos que no sabemos “suficientemente que conocemos”, pero que adquiere sentido por el *habitus*⁷, por ser seres sociales contruidos dentro de una institución, que es la sociedad. Pongamos de ejemplo el caso que nos ocupa, de los memes, pueden ser imágenes de otros lugares, pero que por el uso del lenguaje escrito y las operaciones de montaje, dan como resultado una apropiación que hace sentido para los sujetos que la producen y para quienes la comparten. Se puede decir que hay en esta actividad de difundir la imagen, un aire de complicidad, como un guiño entre iguales, entre sujetos que comparten las mismas circunstancias, el mismo régimen del ver.

Ese sujeto que mira, se encuentra hiperestimulado visualmente, el sistema económico y social lo alienta a desear ver todo lo que pueda ser visto, gracias a la amplia gama de posibilidades que proporciona la tecnología de comunicación digital, que abre ventanas de información so-

7 Por *habitus*, Bourdieu entiende el conjunto de esquemas generativos a partir de los cuales los sujetos perciben el mundo y actúan en él. Estos esquemas generativos generalmente se definen como “estructuras estructurantes estructuradas”; son socialmente estructuradas porque han sido conformados a lo largo de la historia de cada agente y suponen la incorporación de la estructura social, del campo concreto de relaciones sociales en el que el agente social se ha conformado como tal.

bre temas diversos, de realidades distantes, desde diferentes perspectivas; el sujeto es capaz de conocer más allá de lo que el ojo antes pudo ver. En este régimen escópico hipervisual, la tecnología distribuye instantáneamente y a demanda una multitud de contenidos visuales, que anima a la inmersión en un mar de imágenes digitales, que José Luis Brea (2010) llama e-image que caracteriza y describe ampliamente en su libro *Las Tres Eras de la Imagen*, en donde nos habla de un tipo de imagen-tiempo que se desvanece en segundos, que es por lo tanto efímera y transitoria, que además es colectiva, relacional e intersubjetiva; por ende, poderosa, ya que es eficaz en la producción de imaginarios, por su carácter gregario.

Si bien la imagen inunda las pantallas, esto responde a que algo ha cambiado en la psique planetaria y se podría decir que es la pulsión a querer mirar todo. La cultura visual provee qué ver, el sujeto social quiere mirar más y mejor, Gérard Wajcman citado en Sienra, explica que “La civilización de la mirada es la extensión pronta y desmesurada del poder del cuerpo en cuanto a su órgano visual. El hombre ve más, mejor, más rápido, más lejos, también ve con mayor profundidad y, en principio, de manera más profunda en él mismo. Se podría decir que nunca se ha mirado tanto y nunca se ha visto tan bien” (2014:30). Ahora se ve más y mejor, por la gran cantidad de pantallas y cámaras que organizan el entorno material perfecto para ese ojo ávido de informaciones. La imagen desde luego y sus excesos sobre todo, caracterizan el entorno simbólico de la cultura digital; sin embargo, el sujeto social es el interpretante, y su mirada la que brinda sentido a esta hipervisualidad.

José Manuel Pérez Tornero en su análisis sobre la sociedad multipantallas, ha caracterizado un tipo de mirada particular, moldeada por este régimen escópico tecnologizado:

Una mirada intermitente.

Una mirada horizontal y mosaical (...) que va de un lugar a otro, de una pantalla a otra, de una parte de la pantalla a otra.

Una mirada inquieta, que salta de un foco de atención a otro con facilidad (2008: 17).

Este comportamiento frente a las pantallas, lo observamos cotidianamente cuando al mismo tiempo que se mira un programa de televisión, se busca contenido extra en internet o se comenta el tema en tiempo real en alguna red social; o bien, pensemos en los videojugadores, que a la vez que juegan, se conectan a youtube para encontrar tutoriales que los guíen en sus partidas. Lo anterior, sólo por mencionar algunas situaciones del día a día donde las pantallas se complementan, para dar cuenta de la gran fluidez con la que las interfaces posibilitan la navegación, haciendo que la mirada se desplace de un sitio a otro, de una imagen a otra, de una pantalla a otra con una gran soltura.

Los nativos e inmigrantes digitales han tenido que adquirir tanto los accesos para mantenerse en red, así como aprender las habilidades que permiten transitar por el ciberespacio; el cual se caracteriza por un exceso de todo, es decir, si se sabe buscar o no, inevitablemente se estará frente a cientos de posibilidades a elegir. El ojo se ha entrenado para

seleccionar con rapidez, prestando poca o la necesaria atención. Efectivamente tiene razón Pérez Tornero al hablarnos de una mirada inquieta. Wajcman (2011) también lo considera así, en su libro el *Ojo Absoluto*, describe las particularidades de un régimen escópico mediado por la tecnología, donde el discurso de la ciencia promete accesibilidad para ver todo lo que los avances tecnológicos permitan. Continúa explicando, que la voluntad de mirar se ha infiltrado en el espíritu de la época y de las sociedades que la integran; por ende, cada habitante ha sido tocado por la promesa y la creencia de tener la posibilidad de echar un vistazo en cada pequeño resquicio del cuerpo, de la tierra, de los mares, del comportamiento colectivo, así como de la vida de los otros.

El deseo de ver se ha mutado así en voluntad de ver todo. Y esta voluntad se impone ahora como una ley. En la actualidad, ver ya no es exactamente ejercicio de un sentido, ni un ansia, ni un conocimiento, ni un simple goce: es un derecho. Y pretendemos ejercerlo, y que todo se someta a él. Hay ahora una exigencia de visibilidad. Que se hace ley. (Wajcman, 2011:14)

Este mismo autor, destaca que si antaño lo que dominaba era una cultura del secreto, los tiempos han cambiado: “Nuestra época es de plena luz. La máquina de ver es la cultura misma.” (Wajcman, 2011: 14). En ese sentido, podemos relacionar el régimen escópico no como una máquina, sino como un dispositivo, pues es una red de relaciones de saber/poder. Michel Foucault así lo concibe y cuando habla de un dispositivo

lo ejemplifica con la escuela, el cuartel, convento, hospital o la cárcel. Así un dispositivo sería, entonces:

(...) una relación entre distintos componentes o elementos institucionales que también incluiría los discursos, instalaciones arquitectónicas, decisiones reglamentarias, leyes, medidas administrativas, enunciados científicos, filosóficos, morales y/o filantrópicos, que circulan dentro de dicha relación; específicamente Foucault aclara que “el dispositivo mismo es la red que se establece entre estos elementos. (García, 2011: 2)

La emergencia de un dispositivo responde a un acontecimiento que es el que lo hace aparecer, en este caso podríamos hablar que el auge tecnológico de posguerra y el gestado en décadas posteriores con los avances en la informática, las telecomunicaciones y la digitalización de la información, brindaron ese acontecimiento, el cual reconfigura las relaciones de poderes, que finalmente dan paso al surgimiento de nuevas maneras de ser en lo individual y colectivo.

Habría que pensar que este dispositivo, de acuerdo con Deleuze⁸, es un entrecruce de líneas de fuerzas formando una red, donde se sabe que para que existan es necesaria la interrelación de las fuerzas, pero que sería difícil jerarquizar el nivel de importancia en la configuración. Por

8 “Guilles de Deleuze la filosofía, la literatura y el arte”, octubre 2015, Seminario impartido por la Dr. María Luisa Bacarlett en la Facultad de Arte de la Universidad Autónoma del Estado de México, Toluca, México.

lo tanto, es complicado y quizás inútil intentar priorizar qué es lo más importante en esta constitución de régimen escópico, si lo económico, lo político, lo tecnológico o lo social, más bien el pensamiento de Deleuze nos ayuda a comprender que todo es producto de un constante agenciamiento, donde se existe a partir de la relación con otra cosa.

Precisamente pensando en que el régimen escópico es un dispositivo que presenta una estructura rizomática, formada por una multiplicidad de relaciones a niveles horizontales, podemos decir que dentro de una época, a pesar de existir pensamientos hegemónicos que derivan en un determinado régimen, que intenta estabilizar y homogeneizar formas específicas de ver y convivir en el mundo; también existen otros que coexisten y que por medio de prácticas emergentes intentan desestabilizar lo instituido. Martín Jay (2003) expone que dentro de un régimen conviven otros, puesto que no estamos frente a un sólo bloque petrificado de un único espacio visual. El autor nos invita a pensar que “el régimen escópico de la modernidad es concebido como un terreno de disputa, antes que como un conjunto armoniosamente integrado de teorías y prácticas visuales” (Jay, 2003: 222). Así, se puede pensar que en todo régimen existen prácticas encaminadas, por un lado a visibilizar, es decir, hacer que se vea una determinada situación o acontecimiento, bajo una mirada particular, evitando dar a notar aquello que no entra en la lógica de lo que está instituido. Por otro, se presentan acciones generadas por grupos, que ejecutan acciones para mostrar esos otros regímenes de luz, los cuales intentan ver aquello opaco, eso que se trata de esconder.

Es esa relación de poder entre lo que unos ocultan y otros muestran, e donde se crea un espacio de resistencia. En lo cotidiano del día a día, esos espacios que resisten han sido el muro, el graffiti, las diversas manifestaciones de arte urbano, las protestas, la caricatura política o los pasquines; recientemente, los memes con temas sensibles a lo político, económico o social, se circunscriben en dichos ámbitos que exponen lo que oficialmente no tendría razón de ser visto. Es decir, todo aquello que muestre el malestar, es donde se podrían identificar esas otras prácticas que esbozan otros posibles regímenes de los que habla Martín Jay.

El sistema económico por medio de internet, puso a disposición global una herramienta que potencializa los modos del decir y lo que se mira; desde ahí, en su propia estructura, el régimen imperante es trastocado, manifestándose otras visiones que intenta —si bien no acabar con lo instituido— crear zonas desestabilizadoras que intervienen los espacios con otras maneras de pensar. Dentro de esta categoría se pueden identificar las Zonas Temporalmente Autónomas (TAZ) enunciadas por Hakim Bay, que caracteriza como una “forma de sublevación que no atenta directamente contra el Estado, una operación guerrillera que libera un área -de tierra, de tiempo, de imaginación- y entonces se autodisuelve para reconstruirse en cualquier otro lugar o tiempo, antes de que el Estado pueda aplastarla” (Bay, 1991: 3).

Podrían entrar en esa categoría los ataques cibernéticos, los flash mob, las filtraciones de imágenes, el movimiento Anonymous⁹, entre otros, que dan cuenta del desacuerdo que se manifiesta unas veces en exhibición de datos confidenciales y otras en manifestaciones visuales. Se presenta así un régimen peculiar, acorde a las circunstancias inéditas de estos tiempos.

Es claro que una TAZ se hace posible vía la tecnología y sus amplias posibilidades de difusión de ideas y de la invisibilidad en la multitud. Un movimiento de este tipo se presenta como una táctica ideal en una era altamente tecnologizada, en que el Estado es omnipotente y omnipresente por la propagación de cámaras y pantallas a nivel planetario que han creado un sistema de vigilancia global en la web, pero también lleno de fisuras y grietas, por donde se filtran discursos alternos que atacan esencialmente ideas. “El ataque se hace contra estructuras de control, esencialmente contra las ideas; y la defensa es la “invisibilidad” -un arte marcial- y la “invulnerabilidad” - un arte “oculto” entre las artes marciales. (Bay, 1991: 3)

De esa manera, se establecen relaciones de poder, tácticas y estrategias las primeras quieren hacer ver y las otras ocultar o imponer sus visiones. Finalmente, la imagen nos muestra cómo se hacen las cosas en una época; lo que se observa de estos tiempos posmodernos es un hacer

9 Es un seudónimo utilizado mundialmente por diferentes grupos e individuos para realizar en su nombre —poniéndose de acuerdo con otros— acciones o publicaciones individuales o concertadas.

en red, donde el nivel de conectividad e interactividad marcan la tendencia, aunado a una sobre oferta de producción simbólica, destacando la imagen como uno de sus productos estrella, que montada en colectivo y compartida hasta la extenuación, indudablemente representa la manera no sólo de hacer, sino de ser y vivir en estos primeros años del siglo XXI.

Sabemos que un régimen escópico es un constructo formado por lo social, político, económico y cultural. Con lo antes expuesto hemos trabajado el concepto, sin embargo, es preciso preguntarnos ¿cómo es posible esa construcción?, ¿qué instrumentos posibilitan que una visión se extienda, hasta conformar un régimen que condiciona un modo de ver generalizado?, ¿sobre qué bases se edifica ese dispositivo tan poderoso de visibilidad? Las respuestas a estas interrogantes, pueden ser abordadas desde los imaginarios sociales de la episteme de Cornelius Castoriadis, cuyo pensamiento presenta una ruptura con el determinismo histórico de Marx, al dejar de insistir que la sociedad es siempre sobredeterminada por la estructura económica del capitalismo y que su reproducción responde a un ciclo de repetición.

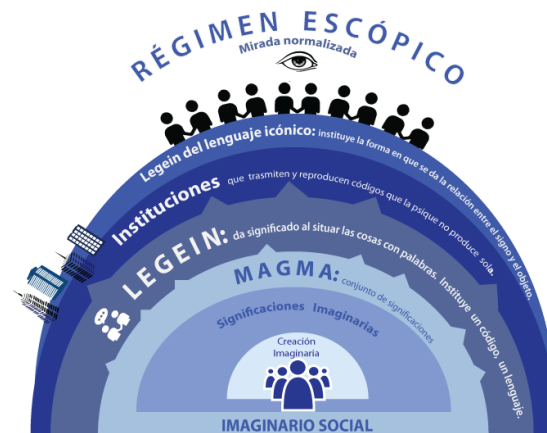
Su gran aportación radica en haber vislumbrado la capacidad creadora de la sociedad, quien a partir de lo imaginario formula un cúmulo de significaciones que dan sentido al entorno. Castoriadis sostiene que la sociedad posee la capacidad de autoinstituirse y que la imaginación es el elemento que permite una construcción creativa de lo social, y no sólo meras repeticiones de lo mismo con variantes. El conjunto de significaciones imaginarias son los elementos que conforman un imaginario social.

De este modo, la sociedad debe instituir signos para existir y darse existencia, hacerlos identificables, poder reunirlos y designarlos, instituir formas de decir que se estabilizan. Este proceso es lo que Castoriadis identifica como el *Legein*, que puede entenderse como el procedimiento complejo para organizar las significaciones, cuyo objetivo es la construcción de un código que articule un determinado imaginario, el cual se normaliza mediante la creación de una institución encargada de mantenerlo y reproducirlo. Es importante enfatizar que la finalidad de las sociedades es construir tipos de articulaciones sociales, tales como: el derecho, la política, el arte, la religión, en muchas otras, que condensan un modo particular de institución social, con un lenguaje propio e instrumentos que permiten la reproducción indefinida de sus estructuras.

Para que pueda lograrse esa articulación social, se requiere del *Legein* que se encarga de dar significado al situar las cosas con palabras, formando así la institución del lenguaje. Fija referentes, da estabilidad y orden al conjunto (limita el distinguir y el no distinguir), no sólo opera sobre el nivel del código del lenguaje sino también sobre el orden en conjuntos, en el uso, en la univocidad del uso del lenguaje, y por eso puede ordenar al mundo. Cuando una sociedad instituye una significación implica comportamientos específicos y diversos tipos de dispositivos que le dan existencia¹⁰.

10 Apuntes del Seminario de Investigación Visual Aplicada I de la Maestría en Estudios Visuales de la Facultad de Artes UAEMEX, impartido por el Dr. José María Aranda Sánchez y el Mtro. Alejandro García Carranco.

En ese sentido, podemos ahora relacionar que todo régimen escópico es posible gracias al sostén que le brinda un imaginario social, cuya matriz de significaciones estructuran un lenguaje icónico, al instituir la forma en que se da la relación entre el signo y el objeto. Esto implica una convención que establece bajo qué reglas se dan las relaciones, cuál es su valor dentro del discurso y dentro de qué dominios de lo social funcionan, podríamos decir que el régimen escópico es el Legein del lenguaje icónico. El Legein, le brinda al imaginario social la posibilidad de que algo signifique algo dentro de un contexto determinado, establece condiciones de posibilidad, limitaciones y habilitaciones de un modo de ver, reconocer y representar mediante imágenes; es decir, establece el código y el uso social.



Esquema 1 Elaboración propia basada en *La Institución Imaginaria de la Sociedad* de Cornelius Castoriadis (2013)

De este modo, el ver es un proceso que instituye discursos y prácticas, donde la vista deja de ser un acto físico y se articula como una actividad que surge en comunidad y que por lo tanto, establece formas de relación y de creación de sentidos y por ende de mundos. Relacionar los fenómenos de visualidad del régimen escópico, con el imaginario social y vinculándolo con los Estudios Visuales, sugiere que éstos pueden tomarse como un modelo epistemológico para el análisis social y cultural, pues sitúa a la imagen como un producto simbólico que condensa los modos de ser y hacer de la cultura, desde donde se pueden comprender varios aspectos del actuar social y de los imaginarios instituidos e instituyentes relacionados con la mirada y las formas de representación. Por lo tanto, la importancia de considerar la base imaginaria del régimen escópico no deja de ser un tema que compete a los Estudios Visuales.

2.2 El sujeto de la imagen y su construcción desde el ciberespacio

Es preciso —si no indispensable— antes de seguir, abordar el tema del sujeto de la imagen, es decir, quién se encuentra detrás de una pantalla o de la construcción de una imagen, de quién es esa mirada que mueve a un sistema de vigilancia, a un imaginario o a un régimen escópico. Esa pieza que da sentido y teje la trama de cualquier cultura ya sea in-

dustrial, post-industrial, digital o del simulacro, no es una máquina o el deseo de una máquina, se trata de un ser, más exactamente de un sujeto movido por su deseo y la búsqueda de goce. En ese sentido, la perspectiva desde la que se caracterizará presenta dos enfoques: el primero se basará en la teoría psicoanalítica de Jacques Lacan, que sienta las bases para entender la conformación del sujeto y a qué responde su conducta. Se pretende que este apartado de cuenta del sujeto desde dos ángulos: del ser hablante y del sujeto que mira. Este pensamiento se encuentra motivado por el planteamiento inicial de Gérard Wajcman, quien deja entrever la existencia de ese sujeto que ofrece y da de sí la mirada:

Las imágenes hacen hablar mucho. Sin embargo, cuando se discute sobre las imágenes, finalmente se deja en la sombra lo que está detrás de la imagen, su reverso, se deja en la sombra el hecho de que toda imagen esconde una mirada. Bajo su aparente planitud, la imagen tiene profundidad, espesor: hay un ojo en el fondo. A diferencia de los voluminosos televisores de antes, la pantalla plana ya no deja imaginar que detrás habría alguien de veras. (Wajcman citado en Sienna, 2014: 18)

El segundo enfoque, plantea al sujeto desde una corriente más social, de la mano de autores como Michel Foucault, Michel Hardt, Antonio Negri y Paolo Virno, que ayudan a explicar al sujeto político y a fenómenos como el de las multitudes inteligentes, el cual se abordará hacia el final de este capítulo.

Ambos enfoques intentan articular una visión que explique cómo el sujeto detrás de la pantalla es condicionado por factores internos y externos a su propia constitución, que finalmente se entrecruzan para dar lugar a un sujeto complejo que encuentra en los entornos tecnológicos que él mismo crea y habita, posibilidades de potenciar su habla, su mirada, su ser en conjunto con el otro; que lo movilizan a buscar maneras de ser visto y escuchado a través de la imagen que habla por el sujeto, como acto creativo que produce imaginarios y que instituye nuevos órdenes del decir y del dar a ver. En un esfuerzo que ofrece un ejercicio de análisis, que antes que dar respuestas intenta entender ¿qué impulsa la mirada?, ¿qué busca encontrar el sujeto desde la pantalla?, ¿cómo se conforman las subjetividades desde el uso de la tecnología? y ¿Qué tipo de sujeto se construye a partir de integrar diversos dispositivos tecnológicos a su vida cotidiana y con qué fines?

2.2.1 El hablante y el sujeto del inconsciente: lecciones desde el psicoanálisis para entender al sujeto detrás de la pantalla

Abordar el tema del sujeto requiere una delimitación, es decir, establecer un marco teórico referente, ya que diversas tradiciones filosóficas y sociales lo han caracterizado, en este caso, el psicoanálisis nos provee de conceptos que nos ayudan a reflexionar en torno a la conformación del sujeto a partir del lenguaje.

Jacques Lacan (2004) introdujo la distinción entre el Yo y el sujeto. El primero, pertenece al orden de lo imaginario, mientras que el sujeto esta ligado a lo simbólico, es decir, escindido fundamentalmente por las reglas del lenguaje. De hecho, antes de que el ser hable o nazca, ya está definido por lo simbólico tan pronto como se le asigna un nombre. Por lo tanto, el ser desde su origen viene precedido por el deseo del Otro — el otro con mayúsculas no es el otro semejante, es el “Gran Otro”, que en un inicio es la madre o quien funge como la figura cuidadora del recién nacido, es una figura de autoridad— que le brinda un lugar en el mundo de manera lingüística, y es desde ese significante¹¹ donde cada uno quiere hacerse reconocer. De ahí que Lacan citado en Braunstein (2005), además de establecer la primacía del lenguaje introduce un nuevo neologismo respecto al ser que habla, que vendría a llamar en su enseñanzas el “ser hablente” o *parlêtre*.

Al introducirse al orden simbólico, el sujeto es atravesado o barrado por el lenguaje, en automático se denomina, en psicoanálisis, como un sujeto en falta (\$); pues cuando entra al mundo del lenguaje se genera un corte simbólico y lo que cae es una pérdida, es la pérdida del deseo¹². Lo cual sucede, porque éste es irrepresentable por medio de la lengua y, por lo tanto, lo que se codifique nunca será lo que en verdad se desea.

11 El significante serían todas las características físicas y simbólicas que nos representan en el imaginario del otro.

12 De un deseo que desde el origen no es mío es deseo del Otro, siempre respondemos de ese modo porque el Otro me significa y por lo tanto se actúa en consecuencia de esa figura.

“Hablar nos separa de lo que queremos. Al ingresar en el registro del lenguaje, del significante, no se hace esto por azar sino por necesidad: un rasgo estructural del lenguaje es el de distorsionar cualquier mensaje” (Leader-Groves, 2004: 99). En ese sentido, Juan David Nasio abunda en distinguir que lo que cae en ese corte simbólico es lo que Lacan nombra como “objeto a”. “Teóricamente, la caída del objeto es solidaria de la identificación del sujeto con el objeto que se pierde. No hay pérdida verdadera sin que el sujeto se identifique con aquello que pierde. Desde el punto de vista psicoanalítico, *nosotros somos aquello que perdemos*” (Nasio, 1996: 85).

Lo que queda en todo caso será su búsqueda a lo largo de la vida, es la búsqueda de algo que no se sabe que se sabe, por eso es especular, el “objeto a” no es el deseo, es objeto causa del deseo. Todo esto no resulta claro para el sujeto, éste no sabe bien a bien lo que desea, puesto que éste se vuelve indiscernible por la barrera del lenguaje, pero como no encuentra otro modo de expresarse tiene que hacerlo por el registro de lo simbólico. Por lo tanto, aunque Lacan reconoce la importancia del lenguaje, sabe que no lo es todo para el sujeto, por eso él habla del sujeto del inconsciente, que es un supuesto, una hipótesis que manifiesta su deseo en las fallas del lenguaje, como son el lapsus lingue, el chiste, el acto fallido y el sueño. En ese sentido, hay que resaltar que el inconsciente lacaniano difiere del de Freud, puesto que este último considera que el inconsciente se encuentra en el fondo de la psique por debajo del consciente, mientras que Lacan nota que es lo contrario, que está

siempre en la superficie y se deja asomar constantemente, para mostrar especularmente el deseo del sujeto¹³.

El deseo emergerá en pequeños detalles, de ahí la insistencia de Lacan en pesquisarlo, buscarlo entre líneas, donde es menos obvio. En la teoría de Lacan, nos dice Leader-Groves:

El deseo es algo muy peculiar que nada tiene que ver con el anhelo¹⁴, sino que consiste en unos mecanismos lingüísticos que tuercen y distorsionan ciertos elementos transformándolos. Un desliz verbal es un buen ejemplo: uno dice algo diferente de lo que quería decir, y no sabe por qué. El deseo está presente porque un elemento ha sido distorsionado y modificado por otro” (Leader-Groves, 2004: 86).

De este modo el lenguaje vuelve a tomar importancia, puesto que el inconsciente está estructurado como tal. Debe quedar claro, que no es el lenguaje, pero al no encontrar otro modo de manifestación lo usa como vehículo. Como hemos visto, el lenguaje actúa de forma paradójica en el sujeto, al mismo tiempo que le otorga un lugar en el mundo y le enseña las directrices de su actuar, por otro lo separa de su deseo y del mismo modo actúa como mediador para que emerja por momentos en las fallas

13 Apuntes de la clase de Trabajo Terminal de Grado imparte Dr. José María Aranda Sánchez, Maestría en Estudios Visuales, Facultad de Artes UAEMex.

14 “Es importante distinguir lo que Lacan llama deseo de lo que normalmente llamaríamos un anhelo. Este último es algo que se quiere conscientemente, mientras que el deseo ha sido proscrito de la consciencia. (Leader-Groves, 2004: 84)

del lenguaje. No resulta sencillo aceptar tales ambigüedades, de hecho es difícil entender la complejidad del *hablente*, por eso Lacan se pregunta:

¿Cuál es ese otro al que estoy más ligado que a mí mismo...es él quien me agita? (...) Este otro es el sujeto del inconsciente (...) es pulsación hendidura por la cual algo de no sabido — algo inconsciente— se abre y se cierra tan pronto como lo aprende la conciencia. El sujeto no es nada sustancial, es momento de eclipse que se manifiesta en una equivocación. (Lacan citado en Enciclopedia de psicoanálisis, 1996: 427)

La importancia del lenguaje en el sujeto proviene de diferentes direcciones que convergen y atraviesan al ser, que a la vez que se configura como un *hablente*, es un sujeto en falta, que en busca de un saber no sabido, que es su deseo, va tras un “objeto a” causa del deseo y plus de goce. Lo que quiere decir, que ante la imposibilidad de alcanzar ese deseo, lo que el sujeto hace es ir tras pequeñas dosis de goce que le proporciona su “objeto a”, el cual se ubica entre el deseo y el goce —como veremos un poco más adelante en la teoría psicoanalítica existen por lo menos cuatro ejemplo clásicos de objeto a: el seno materno, las heces, la mirada y la voz— aquí nuevamente la situación se complejiza porque al igual que el deseo, el goce absoluto es una imposibilidad.¹⁵

15 Es importante señalar que el goce no sólo se asocia con lo placentero, aún más lo hace con lo doloroso, generándose una angustia por ese “objeto a”, una pulsión empujada por el goce, como el *vouyer* que no deja de mirar una pareja detrás de los arbustos con

Como hemos visto hasta aquí, existe una primacía del lenguaje como un “gran Otro”, Néstor Braunstein lo señala de este modo, “El orden simbólico preexiste, configura y coacciona al sujeto. Indica los senderos para las modalidades posibles de existencia y delimita las posibilidades. Los organismos humanos deberán tomar en él su lugar y así llegar a definirse como hombre o mujer” (2005: 204). Por otro lado, el sujeto del inconsciente también se sujeta a la lengua, de manera que nadie puede escapar de ella ni negar que es indispensable para la reproducción de un orden social, como lo es para la constitución del sujeto.

Esto nos lleva a plantear a un sujeto complejo, atravesado por el lenguaje que lo pone en falta, y que adicionalmente lo aleja de su deseo y lo configura como un ser deseante, que ante la dificultad de conocer a ciencia cierta cuál en su verdadero deseo —no el deseo del Otro—, se ocupa en buscar goce en la cotidianidad de la vida, que lo distraen de conocerlo o por lo menos indagarlo. Aquí surge una pregunta ¿cómo podría el sujeto encontrar su verdadero deseo y abandonar el deseo del Otro? La respuesta es poniendo en falta al gran Otro, a la institución, a la madre, al gobierno, a Dios; al salirse de su lógica que lo somete y direcciona con distracciones que lo “sedan”. Las distracciones ofrecidas por el Gran Otro, serían las pequeñas dosis de goce, representadas por ejemplo en los niveles aspiracionales de vida promovidos por la publicidad, bajo un sistema económico que trabaja para que se perciban como

angustia de no poder dejar de ver y con la necesidad de ser sorprendido e insultado. Para mayor detalle del tema consultar Nestor Braunstein, en su publicación *Goce* (2005).

socialmente aceptados y deseables, lo cual involucra directamente un consumo masivo de productos simbólicos y materiales, que refuerzan imaginarios relacionados con estilos de vida muy específicos y convenientes para el sistema económico globalizado, que van desde la adquisición de lo más nuevo de las mejores marcas, tener acceso a los lugares de moda, a los trabajos más deseados, estar presente en las redes sociales, tener más *likes*, seguidores en Instagram, etc.

Por el contrario, cuando el sujeto adquiere un nivel de conciencia y asume su historia personal, cae en la cuenta que lo ofrecido por ese Gran Otro son sólo eso, distracciones, que lo alejan de su deseo, el cual idealmente tendría que buscar. Al hacerlo el sujeto se liberaría en búsqueda de sus propios objetivos, desarticulando un sistema, al cual le resulta absolutamente indispensable para su reproducción y sostenimiento mantenerlo en el goce; que finalmente es una zona de confort que lo mantiene en su posición dentro del sistema.

Para Žižek (1999), la ideología se encontraría moviendo los hilos detrás de cada movimiento social, invento tecnológico, revolución, hasta el más minúsculo detalle de la vida cotidiana. Por lo cual, sus efectos se reflejan en cada elemento que estructura el entorno, en los modos de pensar, ver y hacer. Como hemos reflexionado, el escenario tecnológico donde el sujeto se encuentra inserto, le es propio porque él mismo lo ha diseñado, cada pieza, circuito, cable, dato informático, hardware, software, apropiación tecnológica o hábito; ha sido construido no por el deseo de una máquina, sino por el sujeto. De este modo, todo sobre lo que se ha edificado

la sociedad y la cultura digital de nuestros días y del pasado, se sostiene gracias a las significaciones imaginarias sociales y en la base misma, en la raíz, lo que promueve la reproducción de la sociedad es el sujeto, y para ir más profundo todavía, encontramos que de acuerdo con el psicoanálisis, este sujeto es movido o impulsado por su deseo, pero también y quizá más, por su goce. El cual, parece enfocarse en buscar la satisfacción en la tecnología, lo que resulta no ser siempre placentero. En múltiples casos desata una especie de angustia por mantener el celular a la mano, contar los suficientes datos para navegar, poder adquirir el modelo más reciente de celular o buscar una red de wi-fi libre; actividades que provocan que la sociedad sea víctima de su necesidad creada por mantenerse en línea.

La teoría psicoanalítica lacaniana, explica que el sujeto desde su nacimiento es llenado por el orden simbólico (lenguaje) y recupera la pérdida del mundo mediante un proceso de subjetivación del que surge una identidad y un yo. De modo, que éste se constituye como una estructura histórica que surge del agenciamiento entre identidades. Bajo dicha teoría, no es que exista un sujeto consciente de su actuación desde el momento de su nacimiento, es una entidad que se va construyendo; “el sujeto sabe que es algo, pero no sabe ni podrá saber que cosa es en lo real. Por eso, es por lo que el sujeto busca su identidad en la vida social y política e intenta a través de ella reparar la fractura que lo define” (Antón, 2012: 71).

En esa búsqueda, el sujeto crea un cúmulo de significaciones y a su paso diseña la tecnología que lo acompaña en su construcción; en esta etapa de la cultura digital se encuentra frente a las múltiples posi-

bilidades de decidir cómo ser o bajo que apariencia mostrarse al mundo, mediante la creación de perfiles sociales que exponen a la multitud las características personales que cada quien decide hacer públicas. La potencia creativa del pensamiento humano se libera en el ciberespacio para inventarse identidades móviles, bajo un supuesto agente, que actúa como uno o varios personajes que lo representan en las redes sociodigitales¹⁶. Slavoj Žizek, explica lo anterior, cuando señala que todas las personalidades creadas que se externalizan en la pantalla, “expresan lo que se quisiera ser, el modo en que me gustaría verme a mí, las figuras de mi yo ideal” (1999: 161).

El autor integra una distinción que nos interesa destacar, entre el yo como persona y el “sujeto descentrado”¹⁷ lacaniano, éste último no es una multiplicidad de “yoes” en un mismo individuo, el “Descentramiento” hace referencia a la ambigüedad, a la oscilación entre identificación simbólica e imaginaria, que genera una indecisión con respecto

16 Emplearemos el término redes sociodigitales para diferenciarlas de las redes sociales tradicionales. El término es tomado del libro *Redes Sociodigitales en México*, Coord. Rosalía Winocur Iparraguirre y José Alberto Sánchez Martínez (2015).

17 Finalmente “El descentramiento”, es el descentramiento del \$ (el sujeto en falta) con respecto a su contenido (el Yo de imágenes y/o identificaciones simbólicas); la división se da entre el \$ y el “personaje” fantasmático. No obstante, el descentramiento va más allá de pensar en una división entre su “yo” y el agente, de manera más radical como lo explica Žizek, es un desplazamiento entre algo y nada, como si en realidad el sujeto fuera un espacio vacío, como una banda sobre la cual se hace posible el salto de una identidad a otra. Para mayor referencia consultar Slavoj Žizek, *El Acoso de las Fantasías* en su capítulo *El Ciberespacio o la intolerable cerrazón del ser* (1999).

a dónde está el verdadero yo, en el “real” o en la máscara externa, que también podríamos llamar agente o personaje.

Jacques Lacan, en su Seminario 11, explicaba la utilidad de la máscara relacionándola en primera instancia con la habilidad de algunos animales para ocultarse, en una operación que juega entre dos polos, la unión sexual y la muerte. Dice Lacan, “Allí el ser se descompone, de manera sensacional entre su ser y su semblante, entre él mismo y ese tigre de papel que da a ver (...) el ser se da él mismo, o recibe del otro, algo que es máscara, doble envoltorio, piel desollada para cubrir el bastidor de un escudo” (Lacan, 1987: 114). Por otro lado, la máscara que nos presenta Lacan, es utilizada por el sujeto como una pantalla mediadora, con la cual se orienta para interactuar con el otro, en un juego de posibilidades donde el sujeto se sabe oculto, más allá de la mirada de los demás.

En nuestros días, la máscara o pantalla que el sujeto en el ciberespacio se ha creado, se configura desde las redes sociodigitales bajo la apariencia de perfiles de usuario. De ese modo, se puede ser cualquier cosa cercana o no a la realidad, se elige desde el nombre, la información personal es libre de ficcionarse, la foto de perfil y los demás atributos. Zizek describe, algunas finalidades del sujeto descentrado para crearse sus máscaras:

- Por un lado mantenemos una distante actitud externa, jugando con las imágenes falsas: “sé que no soy así (valiente, seductor...) pero es agradable, de vez en cuando, olvidar nuestro verdadero yo y presentar una máscara más satisfactoria; de este modo, podemos relajar-

nos, siendo liberados de la carga de ser quienes somos, de vivir con, y ser totalmente responsables de, nosotros mismos” (1999:157).
 - “Por otro lado, el personaje virtual que creo para mí mismo puede ser “más yo” que mi persona “de la vida real” (...) pues torna visible aspectos de mí mismo que jamás me atrevería admitir en la vida real” (Ídem.).

La máscara de algún modo orienta al sujeto en el mundo, cuando sabe jugar con ella —como lo deja claro Lacan para no quedar atrapado en una captura imaginaria— y su utilidad también, es de alguna forma necesaria, para poder ser mirados; pues la mirada puede ser tan intensa que necesite la pantalla para que aparezca el sujeto que se oculta. En plataformas como *Second Life*, el usuario diseña a su antojo el avatar que lo representará, el cual comúnmente revela aspectos de la personalidad, que de otro modo en la vida real permanecerían ocultos. La fantasía de crear ese otro yo desde la pantalla, es una forma moderna de enseñar a los sujetos a cómo desear.

Cuando el sujeto se hace representar por un agente, se puede intuir que no resulta mala la idea de encontrar en una figura imaginaria, alguien que represente simbólicamente nuestro “yo” reprimido, o que de acuerdo a las enseñanzas del psicoanálisis lacaniano, esto represente una forma de goce que mantiene al sujeto frente a las pantallas electrónicas. En ese sentido, cabe cuestionarse ¿qué pasa cuando ese agente virtual, representa más lo que soy, que mi yo real?, ¿no resultaría esto en una constante in-

satisfacción con mi vida fuera de las pantallas? Las preguntas son varias, lo cierto es que generalmente ni siquiera el usuario es consciente de esas interrogantes o de su forma de interactuar a través de sus perfiles sociales, lo que sí es cada vez más evidente, es la cantidad de tiempo que se consume en las redes sociodigitales y la cantidad de usuarios que diariamente se registran va en aumento. Las estadísticas señalan que en 2016 el 75.8% de los mexicanos usan el internet para acceder a alguna red social. La tendencia mundial apunta a un mundo cada vez más conectado digitalmente, por una inmensa red de datos que van y viene, de interacciones, de comunicación entre sujetos deseantes detrás de una pantalla.

2.2.2 Sujeto que mira detrás de la pantalla

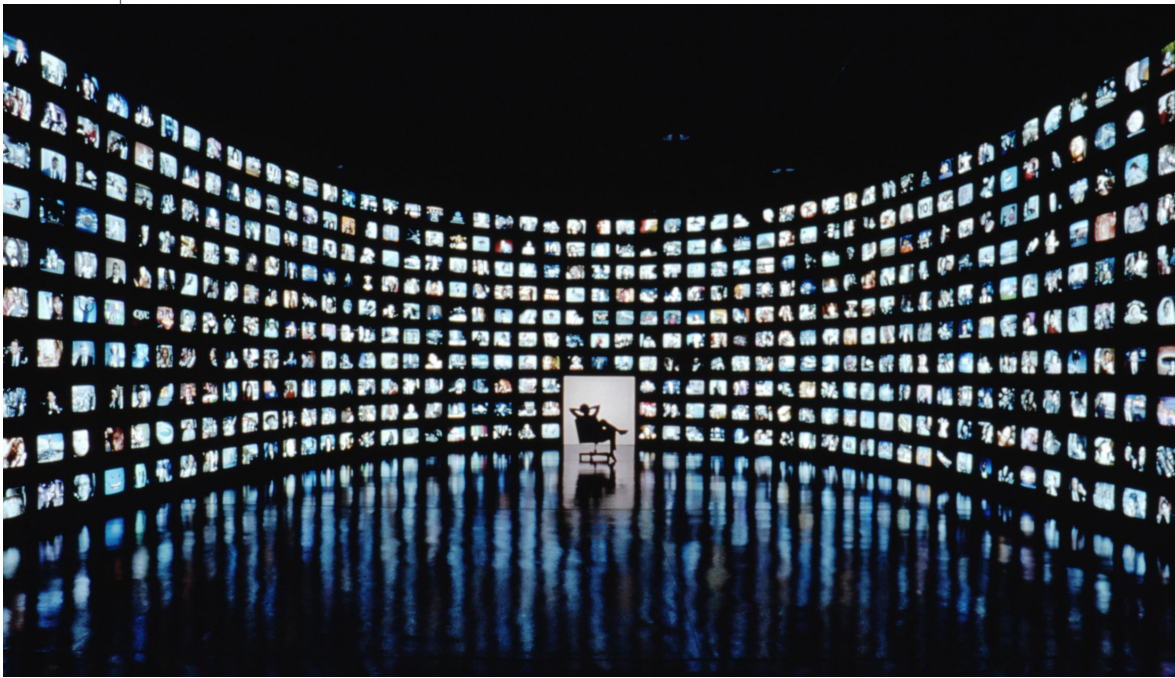
Caracterizar a la cultura digital, como creación de un imaginario tecno-comunicacional, obliga a preguntar por el tipo de sujeto que hace posible ese mundo, donde él mismo se va construyendo, ¿a qué responde esta creación imaginaria de la sociedad? ¿cuál necesidad sería aquella que demanda visibilidad? ¿qué tipo de deseo mueve a este sujeto que cada vez quiere mirar más y mejor? Por lo tanto, centrarnos en ese sujeto como creador de ese mundo imaginario que es la sociedad, representa un esfuerzo de empuje por intentar ir cada vez más profundo, con la finalidad de identificar el deseo fuente de goce que el sujeto busca al mantenerse conectado al ciberespacio, específicamente a través de las pantallas. El intento por responder los cuestionamientos, viene de la mano del psi-

coanálisis, que necesariamente abre otras interrogantes y temiendo a las generalizaciones, ¿es válido hablar de un “objeto a” que mueva un deseo para toda una sociedad tecnologizada? Supongo que es ambicioso poder identificar uno sólo, aunque el ejercicio de suponerlo bien vale la pena, esto implica intentar seguir las huellas hasta esos lugares del deseo, que bien a bien no sabemos puesto que es especular (imagen) y cambia, cada vez que se cree alcanzarlo, o bien, cambia de apariencia.

Empecemos por establecer ciertos conceptos que nos ayudarán a seguir el hilo conductor del pensamiento respecto del sujeto que mira, y sobre todo me apegaré a la teoría psicoanalítica de Jacques Lacan en términos de la mirada y las interpretaciones que hace de éste Juan David Nasio¹⁸. A continuación algunas consideraciones iniciales:

1.- Para iniciar y evitar mezclar términos, es preciso distinguir entre ver y mirar. Brevemente Nasio, en su texto *La mirada desde el Psicoanálisis*, nos aclara el punto al enfatizar que “La visión no es la mirada; ver va de nosotros a la cosa, es decir, del yo a la imagen de la cosa (...) Mirar al contrario, es un acto provocado por una imagen que viene de la cosa hacia nosotros (...) Ver va de mi a la imagen del mundo, imagen pregnante; mirar comienza con una imagen, una imagen especial, es una imagen deslumbrante una imagen confusa casi un destello que ni se ve” (1992:21).

18 Psiquiatra, psicoanalista y escritor francés de origen argentino. Es uno de los fundadores de *Séminaires Psychanalytiques* de Paris. Además de corregir la traducción en español del libro *Escritos* de Jacques Lacan, es autor de numerosos libros en francés, traducidos en 13 idiomas.



Television's super-highway, World Press Photo, First prize singles, 1995

Louie Psihoyos, Estados Unidos

Este muro de 500 pantallas, que muestra 500 imágenes diferentes, simboliza la revolución de la información que, a medida que se acerca el milenio, afecta la vida cotidiana de todos.

2.- Dentro del mismo término mirada, Nasio (1992) explica dos sentidos que se confunden comúnmente en la lengua y que bien vale señalar para ir aún más alejándonos del sentido común y al mismo tiempo profundizar en el tejido fino del término: 1er. Sentido: la mirada en tanto que acto perceptivo de mirar. De acuerdo con el diccionario: “captar con la mirada, echar una mirada”; hay algo del movimiento activo, hay algo de la acción del acto. 2do. Sentido: la mirada en tanto que la satisfacción del acto. Ya no el acto sino la satisfacción del mismo. En el diccionario diría: “las miradas expresivas” miradas que marcan tal o cual cosa, tal o cual sentimiento, tal o cual posición subjetiva. La mirada ya no es la acción, es el peso tensional, subjetivo; yo lo llamaría la satisfacción que está implícita en el acto de mirar” (Nasio, 1992: 22).

3.- Según los distintos períodos de la evolución, el sujeto consume y pierde principalmente cuatro variedades corporales del “objeto a”¹⁹ y son: el pecho materno, luego las heces, la mirada y la voz. Son figuras de la separación que de manera clásica describe Lacan como “objeto a” (Nasio, 1995: 122). Cualquier cosa que uno pierde no corresponde necesariamente a la especie de “objeto a”.

4.- No cualquier cosa puede ocupar ese lugar de “objeto a”, algunas de las condiciones para que se pueda considerar son:

Condición imaginaria: Primera: se trata de algo que sobresale como una prolongación del cuerpo. Segunda: eso que sale pueda ser agarrado, cortado o arrancado. **Condiciones reales:** Consiste en esos lugares del cuerpo destinados a la pérdida están ligados a orificios que palpitan; orificios anatómicos naturales: el ano y la boca. Inclusive para los dos objetos, de los que no hay condiciones imaginarias, como la voz y la mirada, sí tienen, sin embargo, esa condición de real de orificios que palpitan su manera: vibran; me refiero a los parpados para la mirada y a la vibración de las cuerdas vocales para la voz (Nasio, 1996: 62). **Condición simbólica:** de los dos primeros objetos el seno y la materia fecal, no se desprenden, no se separan del cuerpo, si no es a condición de la

19 De acuerdo con Juan. D. Nasio, el “objeto a” es una invención de Lacan, se designa “a” porque es la primera letra de la palabra en francés, autre “otro”, con a minúscula. Ese “otro” es un semejante que se me parece. La pregunta quién es el otro. El psicoanálisis, no va a decir el *otro es*, el “objeto a” es una manera de nombrar una dificultad, una no respuesta. La letra a es la manera de ponerle un nombre a una pregunta que no tiene respuesta.

incidencia de la palabra. La palabra actúa como corte y eso que cae entre el sujeto y el otro, que se pierde sería el “objeto a”, objeto del deseo y plus de goce²⁰. El dispositivo tecnológico, representado por la pantalla inicialmente fue el supuesto “objeto a” —o un semblante— que en un primer acercamiento se pudo inferir dado el creciente consumo de pantallas, específicamente de celulares. No obstante en la raíz de esa compulsión a poseer, se esconde otro tipo de demandas, que encuentran su trasfondo en la misma constitución del sujeto, en la búsqueda de su objeto del deseo, de ahí que resulte pertinente plantearnos preguntas que ayudan a encontrar posibles respuestas: ¿qué es lo que buscan las personas al posicionarse frente a una pantalla?, ¿a qué responde esa necesidad de mantenerse en línea permanentemente?

El exceso de imágenes y de pantallas es un síntoma. “Síntoma aparece siempre en el momento justo, como para que uno se pregunte lo que hace falta preguntarse” (Nasio, 1996: 17). justo para preguntarnos ¿para qué?, no sólo por la voracidad de la lógica de un hiperconsumo; la motivación, de acuerdo con el psicoanálisis, proviene de la necesidad de ser vistos para saber que se existe, básicamente es encontrar al sujeto en el campo del otro, lo cual en automático motiva la pulsión escópica

20 “Hay tres instancias del goce. La primera es la de un goce mítico, relativo a la del cuerpo (...) La segunda instancia se refiere no al cuerpo todo sino al cuerpo por parte, a la parte en exceso. Residual y pérdida. Este es un goce parcial y local; íntimamente ligado a la incidencia del significante. Mientras que el goce-Otro es un lugar sin significantes sexuales, el plus de goce depende de la determinación del significante.” (Nasio, 1996: 83).

de hacerse ver. El sujeto en primera instancia necesita la mirada para afirmar su existencia, como el niño que reclama la mirada de su madre como parte del reconocimiento y la percepción de sí mismo, un vez satisfecha la necesidad deviene en demanda motivada por un deseo, por la fascinación de querer ver y ser mirados.

Por lo tanto, la mirada como “objeto a”, no es nuevo y mucho menos se ignora que el ser humano es un omnivoyeur por naturaleza. No obstante, como parte del síntoma del siglo xxi, la mirada se ubica en un lugar de privilegio, durante un período donde los imaginarios de técnica y progreso, instituidos durante los siglos xix y xx entraron en crisis después de las dos Guerras Mundiales, es justo cuando el imaginario tecno-comunicacional se posicionó como la respuesta a un mundo sin respuestas. La primacía de la tecnología en comunicación posibilitó traspasar las nociones tradicionales de espacio y tiempo, el ciberespacio permitió que el ser se expandiera y el narcisismo se identificara como la característica de una generación dedicada al culto de la imagen de sí. De este modo, la generación millennial²¹, y no sólo ella, parece construir

21 “Se trata de la denominada generación millennial, generación digital (González Aldea & López Vidales, 2011) o Net-Generation (Tapscott, 2008), aunque también son conocidos como nativos digitales (Prensky, 2001). En este sentido, fueron los investigadores Neil Howe y William Strauss (2000) los que acuñaron el término “generación millennial” para referirse a los jóvenes nacidos entre los años 1985 y 2000, que habían crecido conectados a internet y familiarizados con los ordenadores, los teléfonos móviles y otros avances propios de la era informática. A esta generación la precede la Generación X (Bolton *et al.*, 2013), y le sigue la ya bautizada como Generación Z con aún mayores aptitudes digitales.” (Lago-Vázquez, 2016: 1153)

su identidad bajo la influencia tecnológica y encontrar en la mirada su “objeto a”, su objeto del deseo y goce.

Deseo en el sentido que la mirada deseante se expresa a través de una demanda, que transita en dos direcciones, la que pide y la que se ofrece. La mirada se erige como ese gran objeto del deseo de mirar y ser mirados, o acaso no es la práctica que promueve hasta la extenuación las diferentes redes sociodigitales, con sus aparentes e inocentes funciones de *views*, *likes* o *retweets*. La mirada, se convierte así en deseo, que deriva en goce del ojo, porque cuando el cuerpo se centra en este aparato de ver, somos más que nunca onmivoyeur.

El hecho de que los celulares, ipad, monitores e incluso televisores, cuenten con una cámara en el dispositivo, habla precisamente de la existencia de esta doble demanda, de mirar y ser mirados. Es decir, si yo muestro algo, espero tu mirada de regreso y más aún, que tú me des a ver algo más, como un ciclo autonutrido de miradas, las cuales circulan y se vuelven globales. “No hay demanda que no implique la demanda invertida del Otro.” (Nasio, 1996: 67). El ejemplo clásico en psicoanálisis, es el de la madre que demanda del hijo que se deje alimentar y del hijo que justo demanda el pecho de la madre, una relación de dos sentidos.

De este modo, parece que la demanda de imágenes en las redes sociodigitales, y en general en el ciberespacio, responde a una voracidad del ojo que no se logra saciar y, que por lo tanto, nadie dejará de ofrecerlas, dado que con la tecnología digital los usuarios de las redes son a la vez productores y consumidores de imágenes, —más adelante abundaremos



Signal

World Press Photo, Contemporary Issues, First prize singles, 2013

John Stanmeyer, Estados Unidos.

Los migrantes africanos a orillas de la ciudad de Djibouti levantan sus teléfonos por la noche en un intento por obtener una señal libre de la vecina Somalia, un tenue vínculo con sus familiares en el exterior. Djibouti es un punto de parada común para los migrantes en tránsito desde países como Somalia, Etiopía y Eritrea, que buscan una vida mejor en Europa y Medio Oriente.

en esa faceta de las multitudes inteligentes, por lo pronto nos basta con saber que lo que las mueve es un sujeto que desea mirar— cuyo deseo no puede saciarse, pues existe algo que va contra el deseo: es la satisfacción. Una necesidad física se puede saciar, pero cuando se habla a nivel del deseo éste no se puede sostener si existiese una satisfacción como tal, porque de hecho el deseo cuando se cree alcanzar cambia de apariencia, como tal se podría pensar en pequeños goces, siendo imposible el goce absoluto. Néstor Braunstein nos explica, “el deseo se manifiesta a través de demandas que se repiten en dirección al otro y que reciben de él el signo, manifestaciones, que no pueden colmar el vacío abierto y no es que el otro sea malevolente, es simplemente que no tiene con qué responder a lo que se le pide” (1999: 63). Y bien, esas demandas se manifiestan mediante pulsiones en función del “objeto a” al que nos refiramos, en el caso de la mirada, la pulsión es escópica.

La teoría psicoanalítica señala que una pulsión se denominará oral, anal, escópica o invocante de acuerdo con el tipo de relación con el otro. La pulsión escópica, que se manifiesta en nuestros tiempos, sugiere a un sujeto que mira y demanda la mirada del otro, a través de una variedad de herramientas tecnológicas que transmiten su deseo a tantos significantes como pantallas pueda coordinar; lo que se podría considerar una pulsión, manifestada al viralizar contenidos en las redes, compartir un meme o actualizar constantemente el estado. La característica de la pulsión es que no se satisface, insiste, se repite; de ahí se explica la tendencia que va en aumento de dedicar cada vez más horas a las pantallas, por lo cual se

An Assassination in Turkey
World Press Photo of the Year,
First prize singles, 2016
Burhan Ozbilici, Turquía

Mevlüt Mert Altıntaş grita después de disparar al embajador ruso Andrey Karlov, en una galería de arte en Ankara. El embajador ruso Andrey Karlov fue asesinado por un oficial de policía turco fuera de servicio, Mevlüt Mert Altıntaş, mientras hablaba en una galería de arte en Ankara, Turquía, el 19 de diciembre. Altıntaş gritó "Allahu akbar" (Dios es grande) y luego dijo en turco: "No te olvides de Alepo. No te olvides de Siria."



genera una cadena interminable de demanda de contenido audiovisual, puesto que nunca se satisfecerá ese deseo. Lo que existirá en todo caso, serán actividades encaminadas a mantener el goce de mirar y ser mirados

El nivel de adelanto tecnológico en cuestión de manejo, producción y reproducción de imágenes responde a que nunca será suficiente intentar llenar el vacío de ver más y mejor. Se demanda ver todo, hasta lo más simple, inmiscuir, filtrar la mirada en lo más recóndito o absurdo de la vida de los otros, desde las más tiernas imágenes de mascotas, hasta las imágenes más sórdidas de la guerra, refugiados arrojados al mar mediterráneo, las atrocidades en Alepho, el cuerpo del embajador ruso asesinado frente a la lente de Burhan Ozbilici en Turquía. Como bien se pregunta George Didi Huberman en *Arde la Imagen* (2010), ¿por qué arde?, quizás el psicoanálisis contestaría con una voz muy suave casi para sí, arde la imagen porque alguien desea verla arder, el sujeto detrás de la imagen demanda, mira y goza, en una pulsión escópica donde necesariamente hay presente fascinación, amor y odio.

Así la mirada se posiciona como productora de goce, ya que de hecho es un acto en sí. Juan David Nasio nos dice que es una acción, porque en todo acto de mirar sucede una tensión, una energía de intercambio entre el objeto que agarra la mirada y el sujeto atrapado en la contemplación, absorbido por el objeto, por la pantalla. “Freud llamaría a esa mirada: energía satisfacción; la llamaría: objeto de la pulsión (...) la mirada como acto pulsional y como una de las maneras de gozar en el análisis” (Nasio, 1992: 24).

Por lo tanto, esta cultura digital se caracteriza entre otras cosas por gozar desde la pantalla y no sólo el sentido positivo, sino que también en el sufrimiento, la obsesión encuentra ese goce. Gérard Wajcman tiene toda la razón cuando nos habla de superar esa noción de una Cultura del exceso de la imagen, por lo que en realidad es una civilización de la mirada, donde el poder del cuerpo se centra en su órgano visual, potencializado por todos los dispositivos técnicos que le han creado una especie de equipamiento tecnológico para el día a día, que hacen que el sujeto no sólo vea más, mejor, con mayor profundidad en él mismo y en los demás.

En las redes sociodigitales, los sujetos son más que nunca “seres mirados, en el espectáculo del mundo”, así lo puntualizaba Merleau-Ponty citado por Lacan cuando hablaba de un mundo omnivoyeur, pero no exhibicionista, que no provocaba la mirada, ni se quería saber nada de ser vistos de manera tácita, eso lo explicaba Lacan en el Seminario 11 fechado en 1964. Actualmente, luego de 53 años de estas palabras, el mundo tecnologizado es abiertamente exhibicionista, poblado de *selfies*, *reality shows*, de celebridades que son famosas por el hecho de publicar su vida en pantalla, sin ningún otro merito que mercantilizar la cotidianidad de la vida. Se provoca la mirada desde *Instagram*, *Facebook*, *Snapchat*, *YouTube*, manifestándose en el fenómeno de las redes sociales, de los *likes*, que no son otra cosa que la verificación explícita de que se es visto, gustado o aprobado socialmente. Lo que sí sucede, es que cuando se empieza a provocar la mirada “entonces también empieza, la sensación de extrañeza” (Lacan, 1987: 83).

Acaso, esa sensación de extrañeza no sucede en varios momentos, como cuando sin querer nos vemos viendo en algún monitor conectado a una cámara, lo que nos recuerda que somos susceptible de ser mirados o mirar con todo conciencia de la capacidad de poder hacerlo.

2.2.3 Biopolítica y construcción de subjetividades desde las redes sociodigitales

De acuerdo con Michel Foucault, “en 1878 Kant se preguntó ¿qué está pasando ahora?, ¿qué nos está pasando?, ¿qué es este mundo en esta época, en este preciso momento que estamos viviendo?” (1988: 10). Se hizo esta pregunta justo en medio de la Ilustración, del siglo de las luces, de un movimiento intelectual histórico de occidente que cambió el pensamiento burgués y que sentó las bases intelectuales de diversos movimientos libertarios de la época.

Tal parece que cada cierto tiempo, suceden momentos de ruptura en el pensamiento, acontecimientos que involucran un cambio de percepción del mundo y la relación con él, que hace que se reformulen las preguntas relacionadas con la construcción de las subjetividades. Al mismo tiempo que caen paradigmas, otros se instituyen, se estabilizan y luego por una convergencia de acontecimientos, nuevamente se gestan cambios y así el devenir histórico sucede en periodos de estabilidad y movimiento. Michel Hardt y Antonio Negri señalan que:

Cada período se caracteriza por una o varias formas comunes que estructuran los diversos elementos de la realidad social y del pensamiento social. Estas formas comunes o isomorfismos de cada período son los que, por ejemplo, Michel Foucault describe en sus estudios sobre las distribuciones espaciales y las arquitecturas de las diversas instituciones disciplinarias modernas (Hardt- Negri, 2004: 174).

Dicho movimiento no ocurre de un momento a otro, es un proceso que va sucediendo paulatinamente, hasta que casi sin notarlo se instala en las vidas. Los cambios no se suscitan solos, el sujeto es su motor y al mismo tiempo constructor de sí mismo sobre esas bases socio-culturales que produce. En ese sentido Michel Foucault en la *Hermenéutica del sujeto* (1994), explica que la subjetividad se constituye de una forma activa, a través de las prácticas de sí, estas prácticas no son, sin embargo, algo que se invente el individuo de manera aislada. Constituyen esquemas que él encuentra en su cultura y que le son propuestos por su sociedad.

El sujeto visto de este modo nunca está dado, es un continuo hacerse, es un sujeto en construcción, atravesado por el lenguaje, la cultura, la religión, el estado, la sociedad, la educación, las tecnologías de comunicación y todos aquellos factores que hacen que sea de un modo y no de otro; por eso Brea (2010) nos dice que es un trabajo de tipo inmaterial, en el cual se genera la producción de modos de vida.

Para entender el proceso en que se crean esos modos de vida, que finalmente determinan las subjetividades, Michel Foucault introdujo

el término biopolítica en la década de los 70's, durante un curso que dictaba en Río de Janeiro, para referirse a cómo la vida comenzó a ser gobernada y administrada políticamente. Manifestó que el objetivo de sus trabajos consistió en describir una historia de los diferentes modos de subjetivación del ser humano en la cultura, de cómo se encuentra inmerso en relaciones de producción y significación.

Con el fin de desarrollar su tesis acerca de la construcción de subjetividades, se fundamentó en las relaciones de poder que sostiene el sujeto y los distintos sistemas hegemónicos. Centró su atención en los procesos disciplinarios y en su texto *La Microfísica del Poder*, Foucault describe cómo el poder disciplinario atraviesa los cuerpos y graba la norma en las conciencias, a través de instituciones como el ejército, las escuelas o los hospitales; donde señala:

Se desplegaron toda una serie de técnicas de vigilancia y de control, de mecanismos de identificación de los individuos, de cuadrícula de sus gestos y de su actividad, que fueron conformando determinados tipos de productores. El capitalismo moderno necesita para su desarrollo capitalistas, es decir, sujetos que actúan de acuerdo a un determinado ethos, impregnados de una determinada mentalidad empresarial” (Foucault, 1994: 27).

La razón por la cuál este sistema capitalista, se ocupa de organizar la vida, de acuerdo con Paolo Virno, se debe a la fuerza de trabajo, depositada de manera potencial en cada sujeto, de tal suerte que para el capital resulta

indispensable el control de esas fuerzas, sin las cuales el modelo económico no operaría. “Fuerza de trabajo es la suma de todas las aptitudes físicas e intelectuales que residen en la corporalidad (...) Al hablar de la fuerza de trabajo, se está haciendo referencia implícita a todo tipo de facultad: competencia lingüística, memoria, movilidad, etc.” (Virno, 2003: 83).

Por lo tanto, el capitalismo globalizador establece nuevos mecanismos de control y vigilancia, si antes Foucault habla del hospital o de la cárcel como dispositivos de control, en la actualidad se puede hablar de los medios de comunicación e información organizados en torno al ciberespacio los que están cumpliendo esa función, con mecanismos persuasivos organizados desde cuidadosas estrategias de marketing, que sugieren, promueven e incentivan la adopción de estilos de vidas que armonizan con el sistema económico. De ahí se deriva el consumo de tecnología, específicamente de pantallas, las cuales, en sus diferentes presentaciones (celular, computadora, televisor, videojuego o tableta) aliada al internet construyen un dispositivo de vasta potencialidad para la producción, reproducción, distribución y consumo de las imágenes, que a la postre permean imaginarios relacionados con temas como la belleza, juventud, inteligencia o niveles aspiracionales de vida.

El sujeto, como se ha sostenido, es un constructor social nutrido de su contexto. El escenario donde se desarrolla el sujeto del siglo XXI, se mueve dentro de la cultura digital, la cual Pierre Lévy (2007) explica por medio de tres tipos de entornos, el primero es el entorno material electrónico, formado por todo tipo dispositivos electrónicos, el segundo que

se deriva del primero es el simbólico digital, llámese imágenes, videos, hipertextos, bases de datos, sitios de internet o aplicaciones, por mencionar sólo algunas de la inmensa producción de inmateriales que se generan a partir de todo el aparato informático. Finalmente, como producto de la convergencia de ambos entornos, se genera un tercero que opera desde el propio sujeto, que es el simbólico interpretativo conformando por las significaciones, interpretaciones y representaciones mentales que se elaboran a partir de todo aquello que se conoce desde los medios digitales. Desde este entorno se configuran las subjetividades mediadas por la tecnología, ya que son producto de ese intercambio entre individuos y contexto, que a la vez que construye una subjetividad crean imaginarios.

El uso del internet móvil, la telefonía celular, las redes sociodigitales, las videoconferencias o los motores de búsqueda, incorporan nuevas capacidades al cuerpo, ya no estamos anclados al escritorio o a la línea de teléfono, en ese sentido Derrick de Kerckhove, en su texto *Los Sesgos de la Electricidad* (2005) señala que la condición inalámbrica de la tecnología regresa todo el sistema electrónico sensorial, muscular y cognitivo al cuerpo del usuario, permitiéndole ser interactivo, global, ubicuo y virtual. Aún mucho antes, Marshall McLuhan desde la década de los setentas, ya había advertido que los dispositivos tecnológicos electrónicos, actúan como extensores de los sentidos del ser humano, enfatizando que con la electricidad, el sistema nervioso parecía haber traspasado los límites de su mente; esto ya lo había vaticinado incluso mucho antes del arribo de las tecnologías digitales de nuestros días. Derrick Kerc-

khove, quien trabajó muy de cerca con McLuhan, identifica que la era tecnológica que sobrevino con el descubrimiento de la electricidad y posteriormente la etapa digital de la electricidad, está generando que el ser humano construya un vínculo distinto con la tecnología, podría decirse que es una relación psicológica basada en la mente, donde la señal digital se procesa y se distribuye instantáneamente a demanda, como si se tratara de un pensamiento.

Pensemos en los motores de búsqueda, actualmente ante cualquier duda le preguntamos a *Google*, como suerte de oráculo, doctor en casa, diccionario, traductor, psicólogo, gurú o guía, que nos proporciona todo tipo de respuestas, sólo tenemos que pensar en una idea, no importa cuan descabellada sea, es cosa de teclear y listo, internet nos arroja una serie de respuestas como resultado de un proceso sistematizado de etiquetaje, ofreciéndonos direcciones electrónicas con un alto nivel de pertinencia, es decir, a partir de una palabra o una pregunta o enunciado, se nos ofrecen varias opciones de respuesta con aproximaciones muy ajustadas. Todo esto, es producto de un sistema que cuenta con un perfil de nuestros hábitos de consumo en la red, que incluye búsquedas, sitios favoritos, descargas y toda la información que proporcionamos al llenar formularios que nos permiten acceder a documentos, películas, música, imágenes, software, aplicaciones, actualizaciones. Dicho intercambio se hace en nombre de continuar con la cadena de consumo de bienes inmateriales, que ahora que más que nunca se han convertido en los productos estrellas de las grandes corporaciones.



Serie Black-Mirror

Capitulo 1 Nosedive, temporada 3, 2016

El episodio se establece en un mundo en el que las personas pueden evaluarse de una a cinco estrellas por cada interacción que tengan.

El episodio recibió críticas principalmente positivas, y se clasificó entre los críticos como uno de los mejores episodios de Black Mirror, por la calidad en la estética de la producción y la relevancia de la trama para el mundo moderno.

Las redes sociodigitales son un buen ejemplo de cómo se desarrollan estrategias de mercado que personalizan cada vez más el producto, con el objetivo de ofrecer experiencias únicas de acuerdo con un perfil de usuario. *Facebook* es un sitio que con ese objetivo ha logrado combinar en un solo medio los servicios de mensajería, videollamada, intercambio de archivos, blog, agenda, publicación de fotografías, transmisiones en vivo, aplicaciones y juegos. Además de incluir recordatorios de fechas, eventos de interés, sugerencias de amigos, álbumes de recuerdos, personalización de muro, estado, foto de perfil y portada. Recientemente ha agregado, además de su famoso pulgar arriba (me gusta), los *facebook reactions* con el fin de valorar el sentimiento que inspiran las publicaciones de los contactos. Por lo tanto, ahora éstas pueden no sólo gustar, también encantar, divertir, sorprender, entristecer hasta llegar a enojar, al estilo de una escala de actitudes que revelen la intensidad de las reacciones, como un pulso emocional que muestra las tendencias respecto a temas específicos.

El tiempo que se invierte en las redes se ha incrementado paulatinamente, en actividades como actualizar, publicar, compartir, conversar o simplemente observar la actividad de los demás. Lo que usualmente se sube a la red es la evidencia de que se está viviendo, las imágenes tienen un peso aún mayor que la realidad y representan lo que el sujeto desea proyectar de sí mismo, la percepción de los demás se traduce en *likes* y comentarios. Como resultado del intercambio de narrativas e imágenes, se introduce en el tejido social nuevas formas de convivencia, que al

mismo tiempo complejizan la construcción del sujeto, porque el contexto cultural también es complejo. Juan Martín Prada (2008) caracteriza esta nueva etapa de internet, la web 2.0, como un gran dispositivo de producción de vida social, relaciones humanas, en una rentabilísima estrategia que combina lo económico, lo afectivo, lo político y lo cultural.

Y dado que en esta fase segunda de la web las interrelaciones vitales son plenamente productivas económicamente, se muestra como necesaria la puesta en marcha de una nueva teoría del valor, pues la nueva economía informacional, de producción de redes sociales, se centra en un trabajo cada vez más inmaterial, basado casi siempre en la producción afectiva, en la manipulación y gestión de afectos y socialidad. Con lo que sería posible afirmar que la naturaleza de los mecanismos de producción de subjetividad colectiva son ya hoy intrínsecamente afectivos. (Prada, 2008: 75)

Hardt-Negri, en su texto *Multitud* (2004), agregan que la producción de bienes inmateriales, como ideas, conocimiento, formas de comunicación y relaciones dominan el mercado y se erige como los productos más importantes dentro de las grandes industrias, porque sobrepasan lo económico y operan directamente sobre las emociones para establecer relaciones sociales y formas de vida.

Las condiciones actuales son inéditas y complejas, el sujeto es atravesado por múltiples fuerzas, es un campo de batalla —como lo describió Foucault— puesto que se desarrolla en un sistema que genera modelos de

identificación y construcción de lo cotidiano, apropiándose de los modos sugeridos, pero también genera sus propias alternativas de resistencia, sus propios discursos, modelos y objetos. Con la tecnología digital de comunicación, encuentra un instrumento táctico que posibilita activar lugares virtuales, desde donde manifestar otros modos de ser, de decir, de dar a ver, que no existían antes del ciberespacio, el cual tiene como principal virtud el mantener en contacto a cada sujeto; nodo por nodo, hasta formar una enorme red que funciona como una multitud.

(...) en la nueva red participativa, el poder se funde con la vida se hace abstracto, no se ejerce ya sobre los individuos, sino que más bien éste circula por ellos (de forma más o menos consciente lo hacemos circular) con lo que parece lógico que los dispositivos del ejercicio de poder más eficaces estén basados en lógicas participativas, en festivos flujos de actividad social. (Prada, 2008: 68)

El imperativo para el sujeto del siglo XXI, es estar conectado, la configuración del mundo es una inmensa red, donde todo afecta a todo. El acceso se posiciona como una medida de control, basta observar entre nuestros cercanos, como una de las preocupaciones actuales es buscar redes para conectarse o pagar la red móvil. Una vez dentro de la red, el acceso se maneja pagando o intercambiando información personal para acceder a diferentes contenidos como libros, música, películas, imágenes, redes sociales, entre otros. Lo importante en ese intercambio, es que el sujeto se desprende de informaciones, datos que dan la

vuelta al mundo y nunca se sabe exactamente donde terminan o para que uso están destinados. Normalmente se sabe que son comercializados en bases de datos que forman parte —en el mejor de los caos—, de estrategias de mercadeo que establecen perfiles del consumidor, entre otras actividades comerciales.

Por lo tanto, el sujeto es sujetado a partir de su necesidad de conectarse. El control se ejerce desde el primer momento en que se restringe o permite el acceso a internet, como parte de las relaciones de poder entre el aparato económico-político y los sujetos. Visto desde este modelo capitalista globalizador, el sujeto se encontraría sumergido en una lógica de consumo material y simbólico, en una relación de dominación donde todo se le es impuesto o sugerido, sin contar con campo de acción propio. Sin embargo, se ha demostrado que el sujeto no se encuentra ante las instancias del poder sin capacidad de reacción. Mantiene relaciones de poder porque precisamente tiene ese margen de libertad, y paradójicamente ha encontrado en las redes sociodigitales el escenario para organizarse, apropiarse del aparato de control y reinterpretarlo para sus propios fines.

Es preciso subrayar que no pueden existir relaciones de poder más que en la medida en que los sujetos son libres. Si uno de los dos estuviese completamente a disposición del otro y se convirtiese en una cosa suya, en un objeto sobre el que se puede ejercer una violencia infinita e ilimitada, no existirían relaciones de poder. Es

necesario pues, para que se ejerza una relación de poder, que exista al menos un cierto tipo de libertad por parte de las dos partes. (Foucault, 1994:126)

Uno de las nuevas maneras de ser sujeto en la cultura digital, es la de estructura en red, bajo la figura de las multitudes inteligentes en el ciberespacio, que como nunca antes configura a un tipo de sujeto que unido conforma una maraña de sujetos-red, conformada por la unidad de singularidades que da paso a un nuevo modo de ser en conjunto, que es más fuerte. Encontrado así maneras más eficaces de hacerse escuchar, volverse visible, atraer la mirada, ver al mundo y al otro desde distintos ángulos, con mayores posibilidades de resonancia o réplica. Porque no sólo se está para el consumo, también se esta para proponer, denunciar, crear, disenter; aunque a veces parece ya indiscernible qué pertenece al orden meramente comunicativo y cual a lo económico, como lo expresa Prada, se ha caído en lo que llama una colonización económica de la comunicación.

De cualquier manera, es un hecho como se ha demostrado en los recientes movimientos sociales desde la red, que las subjetividades integradas en conjunto tienen que valerse de las mismas redes que lo sujetan. De manera peculiar, como todo lo que acontece en este siglo XXI, si existe posibilidad de resistencia tendría que hacerse utilizando la misma lógica y tendido tecnológico que provee el sistema. Por lo cual, es preciso y necesario entender lo complejo de los tiempos que corren y el papel que juega el sujeto en su propia conformación y en la del otro, desde una

visión que engloba los productos visuales culturales que consume, que produce y reproduce, y sobre todo entender que el sujeto además de la palabra encuentra en la imagen, un medio de visibilización y de goce, de ahí la necesidad de abordar el tema del sujeto de la imagen, de la imagen que habla por el sujeto.

2.3 De los pueblos a las multitudes inteligentes

Reflexionar en torno a la construcción de un sujeto en red, nos lleva a pensarlo no desde una individualidad, sino desde una postura donde es una construcción social que se va edificando al encuentro con el otro; cada agenciamiento genera un sujeto en constante cambio, que se desestabiliza, haciéndose poco a poco menos predecible. Con el objetivo de llegar a la caracterización de un sujeto que en comunidad se hace multitud inteligente desde el ciberespacio, con peculiaridades bien terminadas por la tecnología, a continuación se establece una diferenciación entre pueblo y multitud. Para entender a las multitudes, me apoyo del pensamiento de Paolo Virno en su libro *La Gramática de la Multitud* de 2003, donde establece un análisis en torno al hacer y ser de las multitudes desde diferentes perspectivas, las cuales enriquecen el debate contemporáneo de esta característica de las comunidades virtuales organizadas desde el ciberespacio. Las cuales adquieren relevancia por ser un nuevo actor so-

cial, cultural, económico e indiscutiblemente político, que si bien se organiza desde espacios virtuales, han encontrado vías para hacer palpable su presencia, como son actos de rápida acción, movimientos de opinión en redes sociales, comunidades colaborativas, entre algunas otras.

Para iniciar habría que detenernos brevemente a mencionar la diferenciación entre pueblo y multitud. De acuerdo, con Virno antiguamente el término “pueblo” se utilizó para describir las formas de vida en sociedad y el espíritu público de los grandes Estados, donde el pueblo desde su constitución, organización, y funcionamiento dependía totalmente del Estado, era reflejo de éste y por lo tanto al servicio del poder. La idea de pueblo, se asocia también con la noción de unidad, haciendo referencia a una especie de integración y homogeneización de los individuos, al grado de ser casi indistinguibles, como si se tratara de una masa.

Por su parte, en las multitudes, predomina la heterogeneidad, la individuación como característica básica. Virno (2003: 23) se refiere a multitud como la suma de individualidades, la cual —según Hobbes— rehúye de la unidad política, es en esencia desobediente, no establece pactos durables, no consigue jamás el estatuto de persona jurídica porque nunca transfiere los propios derechos naturales al soberano, por su modo de ser plural.

Lo múltiple es lo bueno; la unidad es la calamidad de la cual hay que cuidarse—, es preciso reconocer que la multitud no se contrapone al Uno, sino que lo redetermina. Inclusive los muchos necesitan una

forma de unidad, un Uno: pero —aquí está el punto clave— esta unidad ya no es el Estado, sino el lenguaje, el intelecto, las facultades comunes del género humano. El Uno no es más una promesa, sino una premisa. La unidad no es más algo —el Estado, el soberano— hacia lo cual converger, como en el caso del pueblo, sino algo que se deja atrás, a las espaldas, como un fondo o un supuesto. Los muchos deben ser pensados como individuación de lo universal, de lo genérico, de lo común compartido. (Virno, 2003: 26).

Lo compartido, hace referencia al *General Intellect*, tomado de Marx, el cual se puede entender como el legado que se produce en sociedad, el saber compartido que circula a través de la cultura. La herencia inmaterial que se produce y reproduce en el cuerpo social y que es sujeta de reapropiación cultural. Un ejemplo de ello es el lenguaje, que es en sí una de las más antiguas tecnologías inventadas por el hombre y que perdura a través del tiempo como capital simbólico. Y es tal su impacto, que cada modificación al lenguaje deviene en cambios sociales profundos.

Por lo tanto, Virno, considera que el pueblo y la multitud son dos formas de subjetivación. Es inevitable distinguir que ambas fluctúan entre las polaridades positivas y negativas. Pueblo se relaciona con algunas tendencias positivas como la unidad, estabilidad, obediencia, obviamente cayendo en algunos aspectos negativos como el servilismo, la homogeneidad, sumisión, entre otras. Por su parte, multitud, del mismo modo, contiene aspectos que oscilan entre el rango de lo bueno y

no tan bueno, que van desde tendencia libertaria, toma de decisiones, heterogeneidad, individualización, hasta, conflicto, movimiento, agitación, rebeldía y/o inestabilidad. Por dichas características, hoy en día se habla de multitudes inteligentes, puesto que al ser diferenciadas de una masa homogénea, la multitud adquiere esa particularidad de inteligente, de tener una opinión propia, de no dejarse manipular y tener libertad de acción. En ese sentido, Howard Rheingold, pionero en el estudio de multitudes en la red, hace una interesante reflexión de ellas en *Multitudes Inteligentes. La próxima Revolución social* (2004), donde las describe como un grupo de individualidades unidas, que integran una manera distinta de ver, sentir y sobre todo de socializar en un mundo interconectado, virtual e interactivo. Dichas características tecnológicas son apropiadas por la multitud, potenciando su capacidad de respuesta y acción, lo cual las hace impredecibles y dignas de tomar en cuenta por los diferentes actores sociales. Desde 2010 la participación de la multitud en los movimientos sociales de todo el mundo, ha dado cuenta de su poder y del efecto que tiene sus acciones tanto a nivel social como económico. “Las movilizaciones del norte de África son ejemplo de cómo las redes sociales virtuales ayudan a la disidencia a organizar las protestas (...) y sobre todo a trascender lo local” (Meneses en Winocur, 2015: 46). De acuerdo con Rheingold:

“la multitud es una suerte de medio, si se entiende la palabra en su acepción de vehículo que permite reunir y transformar elementos,

objetos, personas y cosas. La multitud, entendida como medio, es también el lugar donde se generan expectativas y circulan mensajes. Desde esta perspectiva podemos concebir también a la multitud no como un mero efecto de los sistemas tecnológicos, sino como una especie de tecnología en sí misma” (2004: 186).

Es interesante pensar a la multitud de ese modo, como una característica de la sociedad red con varias posibilidades de manifestación, sin embargo, no hay que perder de vista que la tecnología es producto de un discurso ideológico, del discurso del Gran Otro, del sistema económico capitalista, cuyo fin último es el consumo y la ganancia de unos cuantos, prueba de esto es el ritmo tan acelerado con que una novedad tecnológica es reemplazada por otra, alentando el consumo masivo de celulares, nuevas aplicaciones, pantallas siempre con mejores resoluciones, que dan la impresión de que nunca se alcanza a estar lo suficientemente actualizado, como si siempre los productores se encontraran un paso adelante.

Existen críticas muy fundamentadas sobre las redes sociodigitales relacionadas con su uso político, dado que es evidente que si bien ayudan agilizar la organización de movimientos sociales, es también preciso señalar que los usos para éstos objetivos son minoritarios. Estudios realizados en México se estima que de entre las mil páginas de Facebook con más seguidores únicamente haya cinco dedicadas a personajes polí-

ticos²². Por otro lado, es de destacarse que la participación en temas políticos y sociales es muy limitada, pues es frecuente que una gran mayoría se contente con compartir o dar “me gusta” a lo que otros expresan. Los productores de contenido o de opiniones son muy pocos relacionados con los que siguen. El activismo se califica de poco comprometido o complaciente como lo señala Rosalía Winocur (2015) o Raúl Trejo (2015), al enfatizar que existe un arrinconamiento de la política frente a espectáculos, deportes, trivialidades y otros temas.

Si bien es cierto lo anterior, no puede dejarse de reconocer que las redes sociodigitales abrieron la libre discusión de temas que se dirimían en otros espacios, con actores muy determinados. Sin duda, los nuevos espacios públicos digitales pusieron sobre la mesa asuntos que tienen que ver con la política, de índole electoral, de gestión y administración de recursos públicos, noticias escandalosas sobre corrupción, desvíos de dinero, tráfico de influencias, sobornos y demás escándalos. Se abrió un espacio de posibilidades para tratar todo tipo de temas, siendo el político, aunque no el más popular, ocupa una buena parte de las conversaciones del día a día, incluso los memes se ocupan como instrumento visual que posibilita la difusión de estos temas. Aunque tratados con ligereza como explica Trejo, no puede menospreciarse el hecho de que las redes sociodigitales han hecho visible lo que antes era impensable que sucediera.

22 Véase para mayores datos al respecto, *Redes Sociodigitales en México*, Winocur Rosalía, Sánchez M., José Alberto (coordinadores), Fondo de Cultura Económica, México, 2015.

La política contemporánea, busca fundamentalmente, no la deliberación sino la propagación... la política suele estar determinada por la ligereza... y hoy circulan tantos contenidos y los ciudadanos están sujetos a tanta información que, en medio de toda ella, los temas de carácter político tienen que difundirse con prontitud, antes de ser desplazados por otros asuntos. (Trejo en Winocur, 2015: 28)

Adicionalmente, en las redes sociodigitales la multitud parece rodearse de un halo protector que brinda un anonimato, por lo tanto la tecnología ha jugado tanto a favor de la apertura a nuevos temas de debate sobre asuntos públicos, como al mismo tiempo ha servido a intereses de consumo y de vigilancia. Lo anterior, se ha puesto de manifiesto en los más recientes escándalos de espionaje en nuestro país, por parte del gobierno mexicano sobre activistas de derechos humanos o ambientales,

El gobierno mexicano es uno de los principales compradores de programas de espionaje. De acuerdo a documentos filtrados, la empresa italiana Hacking Team, que comercializa el programa de espionaje *Remote Control System* (Sistema de Control Remoto), registró ganancias por más de 6 millones de euros en ventas a México. En 2013, el gobierno mexicano gastó 15 millones de dólares en tres proyectos para ser implementados por la empresa israelí NSO Group. Puebla y Jalisco también figuran entre los Estados que han reconocido la compra de programas de espionaje.²³

23 Véase <http://www.animalpolitico.com/blogueros-altoparlante/2017/02/24/pegasus-software-del-gobierno-vigilar-activistas/>



Anonymous

Es una red internacional de activistas y entidades hacktivistas que se asocian libremente.

Se originó en 2003 y representa el concepto de muchos usuarios de la comunidad en línea, de un cerebro global anárquico y digitalizado. Los miembros anónimos, conocidos como “Anons”, se pueden distinguir en público por el uso de máscaras de Guy Fawkes en el estilo retratado en la novela gráfica y la película *V for Vendetta*.

No hay que perder de vista que por los beneficios tecnológicos se tiene que pagar un precio, y el margen de confidencialidad e intimidad se ha reducido desde que se acepta ceder cada vez más informaciones personales en los formularios de sitios web, a cambio de obtener aplicaciones, más servicios o tiempo de prueba gratis. El valor de la información está a la alza y nuestra personalidad virtual en la web es administrada por otras entidades, sin tener idea dónde circulan nuestros datos y el costo-beneficio para quienes los poseen.

María Elena Meneses, en su investigación sobre redes sociales y democracia, apunta que “en nuestros trayectos virtuales y cada vez que te-cleamos nuestros datos personales, vamos dejando una huella imborrable” (Meneses en Winocur, 2015: 49). Situación que no es para menos, pues los datos proporcionados nunca se sabe para qué tipos de operaciones serán utilizados; dado que, como señala la autora, nunca es muy claro el uso que se darán o nadie se toma el tiempo de leer las cláusulas de confidencialidad. Por esta situación, el debate en tono al peligro que representa a las libertades en la red son una constante en discusión. No es un tema menor el *Big Data*²⁴, pues de la mano de estos grandes manejos de información se involucra el tema de vigilancia y control, que da paso a un fenómeno que presenta rasgos de nuevos mecanismos de poder cultural y económico.

24 Se refiere al procesamiento de grandes volúmenes de información y que, a decir del Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo (PNUD), en los países en desarrollo y economías emergentes debe estar al servicio del desarrollo humano.

De ese modo las libertades democráticas, que de manera optimista traen consigo el uso de las redes sociodigitales se ven amenazadas. Vivimos tal como lo plantea Gérard Wacjman (2011) en una sociedad de vigilancia, en apariencia más libre, pero al mismo tiempo más coartada, cediendo pequeños espacios de intimidad, por el valor de la comunicación, de no sentirse aislado. Dicho modo de existir, puede despertar sentimientos encontrados, al no tener por seguro el terreno por donde se circula, porque es cambiante, veloz, divergente, enrarecido, pero al mismo tiempo esa información y contacto que provee brinda cierta seguridad; pues en la multitud del ciberespacio se posee un especie de poder, porque esa maraña de conexiones provocan una sensación de anonimato, además del potencial de superar las barreras del espacio y tiempo.

Por lo anterior, las multitudes son fenómenos psíquicos de alta afectividad como Pablo Fernández Christlieb (2000) lo refiere, al considerar que una multitud en un momento dado se hace una masa, en el sentido en que todos se afectan entre sí, es decir sienten:

Sentir es lo inefable. Lo que no se puede decir, sólo se puede sentir. Y abarca más de lo que comúnmente se denomina sentimientos. Hay, por ejemplo, ideas que parecen pensamientos, como los valores morales, pero, en tanto son inexplicables, pertenecen al orden afectivo; los pensamientos que no pueden pensarse se llaman sentimientos. Los sentimientos no están metidos en las cajas de las palabras. (2000:18)

En el ciberespacio, específicamente en las redes sociales como *Facebook* o *Twitter*, las multitudes se hacen una y se mueven por las sensaciones que se despiertan unos con otros. Los movimientos sociales que saltaron de los mensajes de textos a las calles de Manila, para manifestarse contra un régimen represor, fueron movimientos afectivos.

Pensando de este modo a las multitudes, como fenómenos de afectividad colectiva, nos damos cuenta que es un modo de ser o de existir, resultado del *general intellect*, que tiene que ver con una cualidad intelectual, pero que también posee una dimensión fuertemente marcada por lo emotivo. Un espíritu que vive entre la multitud, que se transmite por el ciberespacio a modo de imágenes, textos, videos, un sentimiento que mueve a las multitudes y que hace posible pasar a la acción, puesto que si no se siente la multitud implicada, tocada, movida, afectada, no concibo el movimiento que la caracteriza.

2.3.1 ¿Por qué una multitud es inteligente en el ciberespacio?

Antes de relacionar a la multitud con la inteligencia, cabe que hagamos una breve consideración acerca de ésta última y de sus orígenes. Derrick de Kerckhove menciona que “la evolución de la inteligencia corre paralela a la evolución no sólo del lenguaje, sino de las tecnologías que lo apoyan y procesan. La primera de ellas es la escritura” (1999: 221). Agrega que, cuanto más se aprende a controlar el lenguaje, mejor equipado se está para reconocer, comprender y vivir en los entornos que consti-

tuyen la realidad; puesto que cualquier cosa que afecte su crecimiento y desarrollo también afecta a la inteligencia. En ese sentido, porque no pensar en la pertinencia de que en un futuro cercano, la enseñanza de lenguajes de programación debería ser incluida como parte de la formación escolar, si bien no a un nivel de experto, por lo menos contar con principios básicos que permitan tener un nivel de experiencia más elevado, en comparación con el que tenemos actualmente. En esa medida de conocimiento se estaría en posición de ejercer mayores libertades con el uso de software y demás herramientas informáticas.

Paolo Virno (2003) retoma de Karl Marx el término *general intellect* o intelecto público, para hacer referencia al uso del capital simbólico que las sociedades van generando, acumulando y transmitiendo de generación en generación, como parte de un bien común. Y en ese apartado, considera a la capacidad de hablar y a la potencialidad de decir, como el verdadero capital intelectual, el que verdaderamente garantiza adaptabilidad y aceptación de las innovaciones que le permiten al hombre integrarse a una sociedad. Siguiendo la línea de pensamiento de Marx, Virno caracteriza al *general intellect* como la “vida de la mente” que es exterior y colectiva, como un bien público. Jaron Lanier citado en de Kerchove (1999) —quien es el diseñador de la realidad virtual— también considera que la lengua hablada es una construcción extraordinariamente viva, pues no sólo se trata de un proyecto tecnológico, sino de uno biológico-evolutivo, que forma parte del cerebro.

Otro modo de abordar la inteligencia de las multitudes, además del

uso del lenguaje, es su capacidad de adaptación a las innovaciones tanto tecnológicas, como de comportamiento social. Paolo Virno reflexiona a este respecto al relacionar las tonalidades emotivas de la multitud, e identifica algunas características con el calificativo de malos sentimientos, pero en realidad las interpreta como habilidades que las multitudes aprenden para adaptarse a una sociedad cambiante, éstas son el oportunismo, el cinismo, las habladurías y la avidez por las novedades. A estos modo de ser, corresponden los productos que de ella emanan, el caso de la producción visual que nos ocupa no es la excepción, los memes son justo una expresión de esas multitudes oportunistas, cínicas que expresan su ironía por medio del humor, como arma simbólica de manifestación.

Estas características sociales integran el modo de ser de la época. “El oportunista, es aquel que hace frente a un flujo de posibilidades siempre intercambiables, que se mantiene disponible y atento al mayor número de eventualidades, que se suma a la que tiene más cerca y cambia rápidamente hacia otra si le conviene más” (Virno, 2003: 89). Esa adaptabilidad, incluso es bien vista y deseable, el pensamiento flexible es valorado y viene de la mano con una tendencia que se ha popularizado en la última década, que es la de los “*makers*”, los creadores. Como toda una legión de cibernautas que comparten una filosofía de cooperación y libre circulación del conocimiento, la cual ha diversificado el uso de las redes sociales, canales de videos, blogs, hacia nuevas prácticas que han hecho del ciberespacio un lugar que promueve la habilidad antiquísima del hombre de crear por pura actividad lúdica.

2.3.2 De usuarios a *makers*: Prosumidores

Por los años cincuenta, surgió en los Estados Unidos un movimiento cultural-tecnológico llamado *Hágalo usted mismo*, básicamente proponía construir instrumentos, herramientas, artesanías y diferentes objetos, por la misma sociedad. Este modelo de hacer derivó en el movimiento *Maker*²⁵ (hacedores), bajo la lógica de “hagámoslo todos juntos”. El cual Chris Anderson (2012), caracterizó como la nueva revolución industrial, donde las posibilidades de producir se trasladan a los usuarios de las tecnologías, que dejan de ser consumidores pasivos, para convertirse en creadores de todo tipo de artefactos. Se podría decir que los consumidores, también son productores o prosumidores. Don Tapscott en su libro *Economía Digital*, de 1996, introdujo el término prosumo para describir como se está desdibujando la diferencia entre productores y consumidores.

La manera en que se genera la lógica del “Hagámoslo todos juntos” gira en torno a una filosofía colaborativa de intercambio de información y procedimientos. Usando las redes sociodigitales, chats, blogs o tutoriales de youtube, los usuarios emplean las características de interconexión, interactividad y virtualidad, para deslizarse por la red en busca de otras

25 El germen del movimiento se halla en Estados Unidos, y muchos señalan a Chris Anderson, editor de la revista *Wired* y autor del libro *Makers, la nueva revolución industrial*, como uno de los fundadores. Más que por una elaboración teórica, por un proyecto fallido que derivó en *3D Robotics*, una empresa que vende drones. El plan inicial era construir en familia un helicóptero a control remoto y un robot de Lego para despertar el interés por las ciencias en sus hijos, lo que no sucedió.

mentos, otras ideas que en su conjunto trabajen para producir experiencias colaborativas basada la libre participación y la interactividad.

En *Makers* (2012), Chirs Anderson explica que la lógica del hágallo usted mismo, parte en sí del cuerpo humano, pues es una máquina biológica que se produce y reproduce así misma, gracias al trabajo colaborativo de células que se replican y generan otras máquinas biológicas y así sucesivamente generando vida. Los *makers* en las redes se han multiplicado en los últimos años, un ejemplo de los más destacados es *Wikipedia*²⁶, la biblioteca en línea generada entre iguales, muestra una nueva manera de capital simbólico aprovechando el poder colaborativo de las multitudes inteligentes.

*Second Life*²⁷ y las comunidades virtuales creadas en torno a los jue-

-
- 26 Wikipedia es una enciclopedia libre, políglota y editada colaborativamente. Es administrada por la Fundación Wikimedia, una organización sin ánimo de lucro cuya financiación está basada en donaciones. Sus más de 37 millones de artículos en 287 idiomas han sido redactados conjuntamente por voluntarios de todo el mundo, totalizando más de 2.000 millones de ediciones, y prácticamente cualquier persona con acceso al proyecto puede editarlos. (Wikipedia)
- 27 *Second Life* (abreviado SL, en español Segunda vida) es un metaverso lanzado en junio de 2003, desarrollado por Linden Lab, al que se puede acceder gratuitamente desde Internet. Sus usuarios, conocidos como “residentes”, pueden acceder a SL mediante el uso de uno de los múltiples programas de interfaz llamados viewers (visores), los cuales les permiten interactuar entre ellos mediante un avatar. Los residentes pueden así explorar el mundo virtual, interactuar con otros residentes, establecer relaciones sociales, participar en diversas actividades tanto individuales como en grupo y crear y comerciar propiedad virtual y ofrecer servicios entre ellos. SL está reservado para mayores de 18 años. Para acceder al programa es requisito imprescindible crear una cuenta, la cual da acceso al mundo y al avatar individual. Los avatares son caracteres

gos para armar LEGO²⁸, son dos grandes ejemplos que describen Tapscott y Williams en *Wikinomics* “*Second Life* no es producto típico, ni siquiera es un videojuego típico. Está creado casi totalmente por los clientes” (2007: 198). Una de las primeras comunidades de prosumidores que todavía se encuentra entre las más activas, se formó en torno a los productos de Lego; cuya empresa se ha convertido en punta de lanza de cómo conseguir que los clientes se impliquen a fondo en la colaboración para crear e innovar productos. Para crear esa interconexión entre iguales, las redes sociodigitales han jugado un papel central. En ese sentido, es importante destacar que red social significa:

en la jerga del análisis de las redes sociales, cada individuo de una multitud inteligente es un nodo que tiene enlaces sociales (canales de comunicación y vínculos sociales) con otros individuos. Los nodos y los enlaces, elementos de las redes sociales creadas por humanos, son también componentes fundamentales de las redes de comunicación construida con cables de fibra óptica o dispositivos inalámbricos, una de las razones por las que las nuevas tecnologías de comunicación han propiciado cambios sociales profundos. (Rheingold, 2004: 196)

tridimensionales personalizables lo que le da a los usuarios la capacidad de convertirse en el personaje que deseen y “disfrutar” (como el mismo nombre del programa indica) de una segunda vida. (Wikipedia)

- 28 LEGO es una empresa y marca de juguetes danesa reconocida principalmente por sus bloques de plástico interconectables. Fundada en 1932 por Ole Kirk Christiansen, hasta 1949, LEGO se dedicó casi exclusivamente a producir juguetes de madera. El nombre LEGO es abreviatura de dos palabras danesas, *leg* *godt* (cuyo significado es “ponerlo junto”).

Bajo la dinámica de los *makers*, se puede producir una amplia variedad de objetos y desarrollar ideas. Con tan sólo una computadora con acceso a internet y la disposición colaborativa, se han diseñado por ejemplo prótesis de mano a bajo costo, que pueden hacerse desde casa con una impresora 3D, siguiendo procedimientos generados por los *makers*, donde especialistas en la rama cooperan de forma voluntaria, por el simple gusto de hacerlo y poner a disposición sus conocimientos.

Para las grandes empresas, este ha sido un acontecimiento que no ha pasado desapercibido, la inteligencia y creatividad de las multitudes en red ha ocasionado que ese espíritu innovador sea capitalizado y aprovechado por algunas de las industrias más atentas al cliente. Otro ejemplo que ilustra lo anterior es Lego, “cuando desarrolló una nueva versión del *Mindstorms*, NTX, en 2005, adoptó a cuatros de sus usuarios más prolíficos como empleados de facto durante los once meses que duró el ciclo de desarrollo” (Tapscott y Williams, 2007: 199).

Chris Anderson (2012), señala que el movimiento *maker* inclina la balanza hacia las culturas con el mejor modelo de innovación, NO la mano de obra más barata. Las sociedades que han adoptado la “co-creación”, o el desarrollo basado en la comunidad, son las que ganan. Porque son las más hábiles para encontrar y aprovechar los mejores talentos y las personas más motivadas en cualquier dominio. Finalmente, Anderson plantea en *Makers* que los países con las comunidades web más activas y entusiastas, crean las más innovadoras compañías de Internet. Tapscott y Williams (2017) se preguntan por qué la gente participa de

forma voluntaria en la producción entre iguales de Wikipedia, lo cual consideran un misterio. Pero que uno de sus fundadores, Jimmy Wales se limita a especular que es porque se trata de una actividad divertida y se hace en equipo. Probablemente la capacidad natural del ser humano de crear, sea la principal motivación, ese “hágalo usted mismo” responde a un recordarnos que somos capaces de producir nuestros propios alimentos, utensilios, herramientas, accesorios y vestidos fuera de los márgenes del consumismo. Hacer conciencia de que podemos hacer, adaptar, innovar desde lo dado, utilizando lo que nos provee el mercado pero resignificando los objetos, reutilizando ideas y materializando proyectos.

Mucho se discute sobre la brecha tecnológica, entre quienes pueden y no acceder a equipamiento tecnológico, sin embargo eso es sólo la punta del iceberg, ya que el problema de la brecha va más allá de la idea en torno al objeto físico y se ubica en la manera en cómo se utilizan los dispositivos, los propósitos que se persiguen de creación e innovación de los recursos disponibles en el ciberespacio. Precisamente es en la capacidad de reapropiación y de cambiar el discurso, donde se disputan las verdaderas posiciones de poder de las multitudes inteligentes y el movimiento *maker*.

A pesar de vivir en tiempos de grandes paradojas, el hombre se ha construido a sí mismo como un sujeto ambiguo, descentrado, pero a la vez inteligente e intuitivo, que lejos de las predicciones fatalistas de un control tecnológico total, la capacidad creativa humana ha primado y ha hecho de los ambientes tecnológicos un terreno para actuar de acuerdo a intereses compartidos, para resolver problemas en comunidad o simplemente en ocio.

El sujeto en red, ha integrado las multitudes inteligentes que incluyen generaciones de usuarios que dejan de ser eso, sólo usuarios y se convierten en mentes activas, en prosumidores, que se reapropian de los espacios, para hacer de ese terreno virtual una especie de casa, de territorio conquistado donde quizás un día se encuentre la comodidad de un hogar.

2.4 La pantalla socializadora: hacia una realidad compleja

La tecnología da la impresión de impulsarse a sí misma, a modo de avanzada una abre paso a la siguiente generación, en una cadena sucesiva de mejoras e innovaciones, hasta llegar a un objeto distinto que condensa las funciones de otros y aporta lo propio. Ese ha sido el caso de la mayoría de los medios, como la televisión o la computadora, hasta llegar a los más sofisticados teléfonos celulares inteligentes. Aunque, lo cierto es que por sí sola la tecnología no puede edificarse, para que exista y tenga sentido se necesita de un imaginario social que provea de significado al objeto tecnológico, que impulse su desarrollo y cree un discurso alrededor de su uso.

La pantalla electrónica ha convivido con las sociedades modernas, desde las primeras televisiones de los años treinta, pasando por los monitores de los ordenadores, videojuegos portátiles, hasta llegar a la pequeña pantalla de la telefonía celular. Sin duda la evolución ha sido

larga, resulta complicado describir un momento exacto de su aparición en la vida cotidiana.

Como toda nueva tecnología se introduce poco a poco, Derrick de Kerckove (1999) ilustra con una breve anécdota este tránsito. En 1972 fue la primera vez que vio en funcionamiento una máquina de fax y se maravilló con el invento, sin embargo, tuvieron que pasar diez años para que en 1982 volviera a saber del telefax y usarlo. Para 1985 su uso era generalizado, pero no fue hasta que los japoneses lo impulsaron y la sociedad global pudo darse cuenta de sus beneficios. De manera similar sucedió con la televisión, la cual empezó a tener un verdadero auge después de la segunda guerra mundial.

La pregunta es ¿por qué suceden estos fenómenos? y ¿cómo se llega a implantar una nueva tecnología? La posible respuesta llega de la mano de los imaginarios sociales, puesto que hasta la más útil de las tecnologías no puede posicionarse por sí sola a un público que no está preparado. Y la razón es que no habría sitio para ella en el imaginario social, pues deben generarse una serie de operaciones mentales que inicien con un deseo, una emoción y un creencia alrededor de su uso; para que pueda incidir en su aceptación, adquirir un significado social que permita ser asimilado, recordado y reproducido.

Los imaginarios con relación a la tecnología se basan en ideas, mitos y creencias alrededor de lo que significa tener acceso a ella y/o saber usarla. La posesión de la gran cantidad de aparatos tecnológicos que caracterizan a la sociedad del siglo XXI, proviene de la creencia de que

a mayor consumo tecnológico mayor estado de bienestar; estas ideas se propagan y son apuntaladas desde la publicidad en los medios.

Aparece con gran reforzamiento el efecto Diderot²⁹ en pleno siglo XXI. El cual busca describir el efecto que causa la adquisición de ciertos objetos, en la organización de la vida cotidiana.

En *Lamentos por vestir una bata vieja*, Diderot relata como recibe el regalo de una hermosa bata escarlata. Inicialmente está muy satisfecho con el regalo, pero comienza a darse cuenta de que el resto de sus posesiones palidecen en comparación con la bata. Eso le hace sentir mal y empieza a cambiar más cosas. Sustituye su vieja silla de paja por una butaca de piel, cambia su vieja mesa de despacho por una nueva y cara. La conclusión es triste: “Era el amo de mi vieja bata” – dice Diderot- “pero soy el esclavo de la nueva”.³⁰

Tenemos como ejemplo actual el fenómeno de la multipantalla, refiriéndose al uso simultáneo de más de una pantalla con el propósito de complementarse entre ellas; de ese hábito de consumo surge lo que se ha denominado la televisión social, que une la televisión con el twitter para establecer una nueva forma de ver televisión, al ofrecer una experiencia interactiva. Esta es una práctica que conecta a los televidentes al momen-

29 Este término fue acuñado por el antropólogo Grant McCracken en 1988, usando el nombre del filósofo francés Denis Diderot, un famoso ilustrado (1713–1784) que participó en la redacción de la Enciclopedia francesa.

30 <http://entusiasmado.com/el-efecto-diderot-y-el-efecto-bola-de-nieve/#ixzz4PRWkvvcS>

to con sus amigos, los creadores de contenidos, estrellas de la pantalla y personas afines, por medio del twitter, el objetivo es generar conversación en tiempo real en el momento de transmisión de un programa. Este es un ejemplo de la combinación de pantallas que podemos observar y que no sólo modifica hábitos de consumo, también introduce novedosas formas de sociabilización, relación entre tecnologías y sobre todo inventa maneras de cómo absorber buena parte del tiempo de los usuarios.

De ese modo, la pantalla se posiciona como mediadora entre el sujeto y los contenidos simbólicos del ciberespacio y a su vez entre los mismos sujetos. Generando nuevas maneras de sociabilidad, donde lo que importa no es tanto la utilidad del dispositivo tecnológico, sino la promesa de goce, asociado a las fantasías que se despiertan en la pantalla. Impulsadas por las imágenes, que usualmente son compartidas en las redes sociales. En ese sentido, Juan Martín Prada reflexiona en torno a la relación que se mantiene con lo visual desde la real:

(...) la mayor parte de esas imágenes y vídeos que vemos en los “fotoblogs” y “videoblogs” no son posibilidades de mundos, ni variaciones de éste, ni extensiones, sino imágenes del que habitamos ahora, imágenes de nuestra vida en el mundo, vida que en sí misma busca intensificarse a través de permanentes autorrepresentaciones y registros visuales de su acontecer y goce. Millones de fotografías y vídeos de todo tipo de cosas y momentos escapan de la antigua privacidad de álbumes privados para encontrarse con millones de personas con

los que generar comunidad de asistentes a una representación que es, en el fondo, también es la de sí mismos. (Prada, 2008: 71)

Vivimos un momento de colonización económica de la comunicación, que hace que cada vez sea más difícil distinguir entre auténtica necesidad de comunicar y mero consumo informacional. Lo cierto es que en cada pantalla, se tiene un dispositivo de vigilancia, que a la vez que miramos nos miran. De este modo, la pantalla se configura como un gran panóptico³¹ contemporáneo, desde donde ya no sólo somos vistos desde distintos ángulos, también nosotros tenemos la mirada puesta en el otro, presentándose un fenómeno que parece un voyerismo colectivo, donde el que mira no sólo goza a través de ese posar el ojo en el otro, sino hacer saber que se está ahí, ya sea por medio de un comentario o un simple *like* en las redes sociales.

31 M. Foucault, en Vigilar y Castigar (1980). El panóptico, es una construcción de celdas y espacios, donde cada prisionero es perfectamente individualizado y constantemente visible a los ojos de quien observa, mientras que, desde la celda, el reo no puede observar quien lo observa si es que lo observa alguien. De esta manera, el individuo que forma parte de la estructura panóptica se sabe en un estado de permanente vigilancia y eso garantiza su pasividad y control de sus movimientos. En el panóptico la inspección (desde la posición del poder, o sea de quien vigila) funciona sin cesar. La mirada está por doquier, aún sin estarlo realmente, ya que el diseño del dispositivo induce a aquel que está dentro de él a “un estado consciente y permanente de visibilidad”. Poco importa quien es el sujeto o el objeto de esa mirada, la garantía de su posible existencia alcanza para poner en marcha el engranaje de la relación dominante-dominado.



Citizen Journalism in Brazil's Favelas

World Press Photo, Daily Life, third prize stories 2015

Sebastián Liste, Spain

Papo Reto es alertado a través de WhatsApp sobre el tiroteo de un conductor de mototaxi, inmediatamente comparten la información en varias redes sociales, para alertar a la población local de que las calles de la zona pueden ser peligrosas. Luego cambian de rumbo y se dirigen a la escena del tiroteo.

Siguiendo con el pensamiento de Juan Martín Prada, nos presenta un concepto que ha trabajado y que ha llamado “sistema red”, el cual propone para referirse no sólo a la manera en como se ha ido estructurado la sociedad tecnológica desde el consumo, también al primado de la conectividad y de los intereses económicos inherentes a ella. Prada con el sistema red, hace evidente que nuestra sociedad se basa en estar conectados casi de forma permanente. Por lo cual, ser usuario de las plataformas y redes sociales más conocidas, está dejando de ser una opción para convertirse en un estado necesario, en una condición para la no exclusión.

Bajo la lógica del Sistema Red, y de acuerdo con como se ha observado el comportamiento de los sujetos en las redes sociodigitales, éstas pueden ser consideradas hasta cierto punto como gestoras de socialización. En general, nos advierte Prada, todas las tecnologías de la comunicación interpersonal, son medios idóneos para extraer un beneficio económico de la vida, al incidir en los aspectos más irrenunciable de ésta, sentimiento de cercanía, la experiencia de la amistad, el placer del compartir y de sentirse en comunidad, una especie de capitalismo centrado en la producción de afectividad.

No hay duda, que producción económica, producción de experiencia social y afectiva coinciden ahora, fusionándose y conformando un todo integrado que encuentra en las pantallas vinculadas con las cámaras, un dispositivo que echa a andar al sistema, que moviliza la mirada del sujeto al enlazarla con todas las cámaras y pantallas interconectadas, para vivir una experiencia afectiva en común.



Capítulo 3

Los memes como
creaciones de
imaginarios
instituyentes



Capítulo 3

Los memes como creaciones de imaginarios instituyentes

La palabra tiene un poder y es imposible tomar la palabra y conservarla sin una toma del poder

Michel de Certeau

La superficialidad de la imagen, su movilidad, su accesibilidad: todas estas cualidades vuelven ambigua la cuestión de su proveniencia, si no por completo irrelevante. Uno tropieza con una imagen, uno la encuentra sin que ella se haya perdido. Se podría aseverar que ella está más cómoda “rodando a lo largo y ancho del mundo”, que una imagen es promiscua por naturaleza

Susan Buck-Morss

3.1 El meme como imagen virtual

El término “meme” está inspirado en la teoría de Richard Dawkins, el cual fue empleado como analogía del gen en su emblemático libro *El gen egoísta: las bases biológicas de nuestra conducta* (1976/2002). Este libro, de perspectiva biologicista, desarrolla su teoría evolutiva y la utiliza para explicar diversas características del comportamiento humano.

Dawkins propuso el término “replicador” para señalar un “algo” que tenga las propiedades de tener probabilidades de generar una o más unidades con características relevantes similares al original, que exista una ligera variación en las copias, y que el medio ambiente influya de manera estable para definir aquellas copias con mayor probabilidad de generar a su vez más copias. Dicho de otro modo, un replicador es algo que se reproduce, tiene variación, y está sujeto a una selección que define cuales de las entidades se podrán multiplicar. Estas propiedades de los replicadores son, según Dawkins, también las propiedades que permiten la evolución. Ejemplos de replicadores son los genes, y como él lo propone, las memes. (Velez, 2013: 64)

Por lo anterior, las imágenes meméticas o memes, han sido tomado por los usuarios de las redes sociodigitales para referirse a las imágenes fijas o en movimiento que tienen la particularidad de ser replicadas e intervenidas en colectivo, que son puestas en circulación en un ciclo de constante actualización; dando cuenta en esta creación de las llamadas multitudes inteligentes como productoras y consumidoras: “prosumidoras” de sus objetos materiales y simbólicos. Por su parte, Castellanos citado en Sienna, ofrece una definición del meme que se aproxima al uso social que en esta investigación se le brinda:

Unidades de transmisión cultural, lugares de re-apropiación de sentido(s), lugares comunes de significación, herramientas de mar-

keting viral, tendencias comunicativas, formas aceptadas de comunicación en línea, vehículos para humorizar experiencias, expresiones de la cultura en Internet, resultados de la subcultura nerd, elementos que trascienden la lengua particular y plantean un significado más o menos universal” (2014: 112).

Analizar la imagen memética apartándonos del sentido común, implica reconocer en ella ciertas características que la posicionan como instrumento de manifestación y cohesión social, dado que se ha gestado alrededor de ella un fenómeno de visualidad desde las redes sociodigitales. Una característica que aquí se postula, es considerar al meme como imagen virtual, apegándonos a la definición de Pierre Lévy (1998) sobre lo virtual, sabemos que no existe más que en potencia, es una operación mental donde el sujeto establece una serie de posibilidades de que “algo” pueda ser llevado a la acción, al mundo material o a otro pensamiento.

La imagen del meme al montarse en colectivo, genera esas posibilidades que la llevan a construir un andamiaje entre diferentes sentidos, evocando del imaginario social referencias provenientes de discursos ajenos, de imágenes remotas; es decir, dotadas de intertextualidad, de una capacidad de dialogar entre ellas, además de integrar un texto que reorienta los discursos de la imagen y proveen en su conjunto una nueva significación. Susan Buck-Morss (2009) y Lev Manovich (2005) en ese sentido nos invitan a considerar que las imágenes digitales se mueven de los espacios privados, hacia el espacio público de los me-

dios digitales, haciendo del ensamblaje un acto de producción de sentido, que es en esencia creación cultural. En dicha acción, Manovich destaca la manera en que la imagen digital exterioriza la mente, haciendo que se transmita la imagen como un pensamiento, el cual coincide con el de otro sujeto. Por una acción de hipervínculo, la mente en un proceso cognitivo ha aprendido a leer las imágenes, a encontrar esos sentidos que enlazan ideas y que crean experiencias colectivas, como el caso de los memes:

Lo que antes había sido un proceso mental, un estado exclusivamente individual, se volvió entonces parte de la esfera pública... Los medios informáticos interactivos encajan a la perfección con la tendencia a exteriorizar y objetivar las operaciones de la mente. El propio principio de hipervínculo, que es el punto de partida de los medios interactivos, objetiva el proceso de asociación, que suele tenerse por central en el pensamiento humano (...) Antes, podíamos mirar una imagen y seguir mentalmente nuestras propias asociaciones privadas con otras imágenes. Ahora, en cambio, los medios informáticos interactivos, nos piden que hagamos clic en una frase subrayada para ir a otra frase... Se trata de un nuevo tipo de identificación, que resulta adecuado para la era de la información, con su trabajo cognitivo..los medios interactivos nos piden que nos identifiquemos con la estructura mental de otra persona” (Manovich, 2005: 109)





Altneuland

World Press Photo. Arts and Entertainment, third prize stories 2010

Amit Sha'al, Israel

Tel Aviv, Israel HaYarkon Park, Tel Aviv en 1974 y 2010. De una serie de fotos de archivo en Israel. El fotógrafo apoyó su brazo en un trípode para que su mano no se moviera, mientras yuxtaponía las imágenes. Las fotos retratan tres momentos diferentes: las fotos antiguas en blanco y negro, las fotos coloreadas actuales y el tiempo transcurrido entre la captura de ambas fotos. El tercer momento no es visual, sino una dimensión mental y emocional, completada por el conocimiento que tenemos de los cambios dramáticos que han ocurrido entre los dos momentos previos.

El producto de esa imagen ensamblada y colectiva es una imagen dialéctica³², es una imagen que es potencia, pues representa las posibilidades del decir y del sentido, en una resignificación de elementos cuyo origen se encuentra en la imaginación radical —entendida ésta para el caso específico de análisis— como aquella capacidad creativa que en primera instancia surge de un sujeto que conecta imágenes que en apariencia no tendrían relación de ser puesta una al lado de otra, provocando así un desplazamiento de sentidos.

El meme se construye a partir de esta operación de montaje, donde el usuario toma imágenes de otros contextos, de rostros, personajes de la cultura popular, escenarios de acontecimientos de otros lugares o tiempos, fragmentos de películas, series televisivas, frases, productos en general de la industria del espectáculo, que interviene construyendo junto con el texto una intencionalidad. La cual, evoca y moviliza la memoria colectiva que implica una serie de traslapes de lugares y tiempos en una lectura fluida, que lejos de ser compleja, es simple y graciosa, sarcástica, irónica, cínica y hasta patética, por esa misma naturaleza humorística el meme se arriesga a reunir elementos que de otro modo no podrían conectar.

Imaginación y montaje son dos operaciones que hemos considerado como elementos que posibilitan que el meme sea una imagen virtual, una imagen que se problematiza en colectivo, es decir, se construye cuando es intervenida por diversos sujetos que modifican los temas, las

32 Caracterización de la imagen tomada del libro *Arde la Imagen* de George Didi-Huberman (2012), donde señala que esta noción proviene de la epistemología de Walter Benjamin.

intencionalidades y hacen evidente una afectividad colectiva. El meme visto desde esa óptica, es un espacio de interacción social, donde dialogan tanto los diversos elementos que la conforman como los usuarios que las comparten. Esa capacidad de intervención y circulación por la red social es lo que brinda la característica virtual, la imagen necesita moverse para ser creada y repensada.

(...) la verdad de las imágenes es que, en efecto, flotan de manera aislada, moviéndose adentro y afuera de contextos, libres de su origen y de la historia de su proveniencia. La superficialidad de la imagen, su movilidad, su accesibilidad: todas estas cualidades vuelven ambigua la cuestión de su proveniencia, si no por completo irrelevante. Uno tropieza con una imagen, uno la encuentra sin que ella se haya perdido. Se podría aseverar que ella está más cómoda “rodando a lo largo y ancho del mundo”, que una imagen es promiscua por naturaleza. (Buck-Morss, 2009: 34)

Buck-Morss destaca en la imagen su capacidad de circulación como una condición que le infiere valor. En ese sentido, la tecnología de comunicación hace posible esa movilidad de la imagen por la red, porque cuando un meme es compartido es cómo si se tratara de la trasmisión de un pensamiento, y es así porque se desplaza siguiendo el ciclo de lo memético, de lo que se réplica y en ese replicar una ligera alteración da cuenta de esos procesos creativos, que problematizan y actualizan una nueva imagen en cada intervención.

El cambio está en uno mismo
Febrero 2015

Meme que circuló en las redes social a principios del 2015, por declaraciones de algunos políticos que exhortaban a la sociedad mexicana a hacer su parte para que el país lograra cambios para mejorar sus condiciones de vida, pues no toda la inestabilidad política, social y económica del país era su culpa.

A raíz, de eso circularon con dicho tema del “cambio” varias versiones y distintos memes que actualmente se encuentran en línea.



Rosalía Winocur (2015), en sus estudios sobre redes sociodigitales, hace la distinción en que la actividad tan normalizada de compartir, puede interpretarse como un acto de sobreescritura, pues de cierto modo es una forma de opinar. Al compartir, dice Winocur, se genera una apropiación, donde no es lo mismo ver una misma información, video o imagen, en un muro de una u otra persona. La cantidad de likes a lo compartido, es un indicativo de la legitimidad de la información, no de la veracidad, sino del éxito de quien lo publica en su red social.

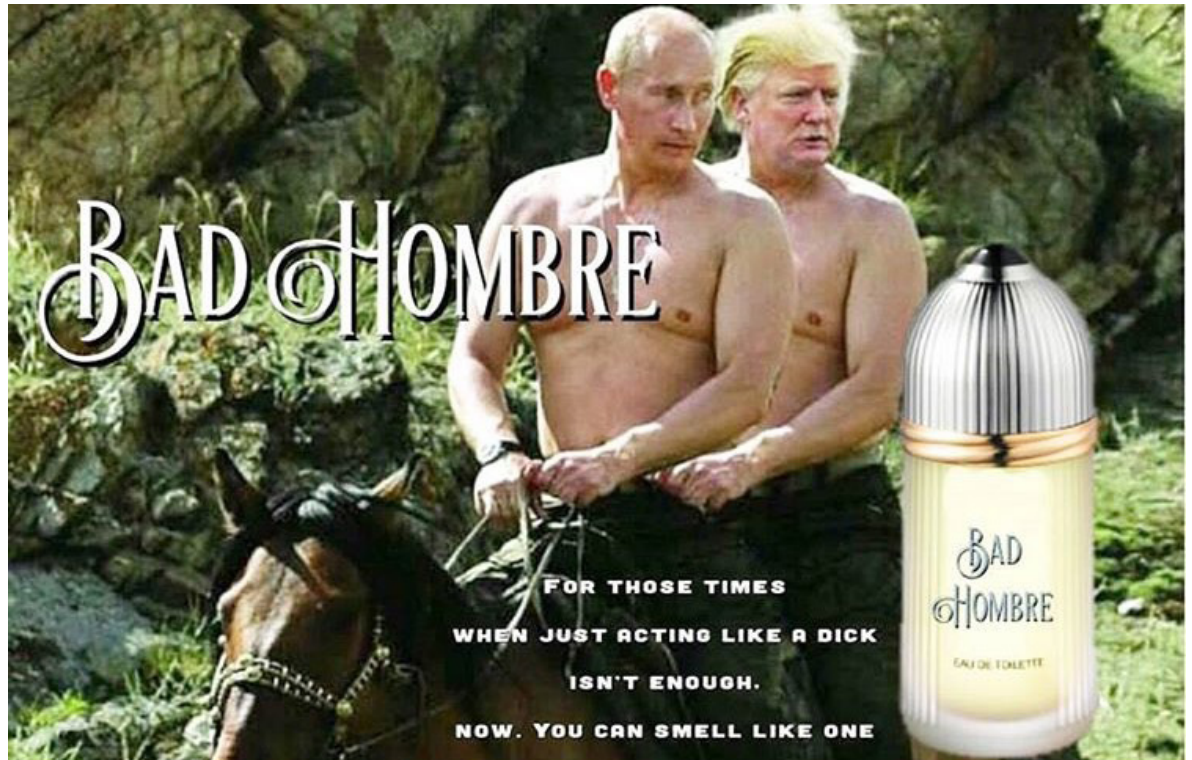
Considerar que la imagen adquiere un mayor valor simbólico en tanto es compartida, es también una forma de participar en un pensamiento colectivo. Justo, es lo que sucede con los memes cuando se producen y se intervienen al cambiar la leyenda, o bien al alterar la imagen, lo que se crea alrededor de ellos son espacios de intercambio, de socialización; con actividades como compartir o dar like, que se han convertido en formas de empatizar o por lo menos intentarlo. Estamos viviendo tiempos en que se buscan nuevas maneras de estar juntos (Maffesoli, 2007), y una de ellas es vivir experiencias emocionales colectivas, y justo parece que se está haciendo alrededor de las imágenes meméticas; las cuales algunas se convierten en fenómenos virales, muy posiblemente por la necesidad de sentirse parte de algo más vasto.

Ya sea por moda, necesidad de compartir o sencillamente por su posibilidad, no podemos dejar de notar que la imagen del meme es un dispositivo de transmisión cultural con la propiedad de multiplicarse. En este punto llegamos a una coincidencia con lo que es una características de

las significaciones sociales, que son creación social que se trasmite entre sujetos. Por lo tanto, si intentáramos unir estas dos ideas de lo memético y del imaginario social, podríamos considerar que las significaciones sociales tienen la característica de ser meméticas, y a su vez el meme posee una matriz de imaginario social instituyente, puesto que se inscribe en el campo de la imaginación, lo replicable, alterable y lo colectivo.

El meme, específicamente el que hace referencia a temas políticos, sociales o económicos es el que interesa en la presente investigación, porque se perfila como un espacio de posibilidades del decir, del pensar, del mostrar el malestar social; se puede decir que es el síntoma que genera el conocimiento de que algo se agita en el imaginario social y que de manera inconsciente brota en el chiste del meme, y no es que no se sepa lo que se dice, es que se dice en el momento preciso. La imagen memética así caracterizada funge como un dispositivo visual que “inestabiliza” a la institución. La imagen posee uno de los más grandes poderes, que consiste en producir al mismo tiempo síntoma y conocimiento (Didi-Huberman, 2012). En el caso de los memes, esta afirmación adquiere un mayor sentido, dado que la peculiaridad de este tipo de imágenes, es visibilizar lo que de otro modo la sociedad difícilmente podría expresar de manera tan abierta, como se hace en las redes sociales.

Que la imagen produce síntoma, podría explicarse bajo la lógica del psicoanálisis, donde de acuerdo con Jaques Lacan citado por Juan D. Nasio (1996), el síntoma es un significante, que no sólo da cuenta de manera inconsciente de un saber no sabido, como el que se manifiesta en el



Bad hombres

Octubre 2016

La frase la dijo el candidato republicano y actual presidente de Estados Unidos, Donald Trump, mientras sostenía un debate en octubre de 2016, sobre inmigración y las medidas que pretendía adoptar si llegaba a la presidencia. De inmediato en *twitter* empezaron a circular memes con distintas versiones del tema. Éste hace referencia a la supuesta simpatía política que Donald Trump expresaba hacia el presidente ruso Vladimir Putin.

lapsus lingue, el sueño, el acto fallido, también el síntoma se manifiesta cuando algo se dice en el momento justo, es algo que surge, sorprende y asusta; o bien, hace reír:

El mejor ejemplo de un significante puede ser el chiste; el chiste como réplica espontánea que uno dice sin saber, lo que dice justo en el momento necesario, todo el mundo ríe y uno también. Lo mismo ocurre con el síntoma; el síntoma aparece siempre en el momento justo, como para que uno se pregunte lo que hace falta preguntarse: ¿quién sabía?...¿quién sabía que hacía falta esa palabra en el momento justo?, ¿dónde está aquello que hace que en este momento aparezca tal palabra, la palabra que hacía falta? (Nasio, 1996: 16)

En ese caso, ese decir se da al crear una imagen que representa de manera colectiva eso que hacía falta mostrar en el momento preciso, así el meme funge como ese síntoma, que se repite en las imágenes de otros que finalmente son imágenes de todos, creadas en colectivo, viralizadas por las multitudes inteligentes, manipuladas por software, puestas en circulación por las redes y gestadas desde el imaginario.

Construyendo en una imagen de apariencia inocente y desprovista de discurso, todo un campo de batalla desde donde esa imagen toma posesión de la mirada como una toma de poder.

3.2 Imágenes meméticas: Tácticas de toma de palabra que crean visibilidades del disenso

De acuerdo con Michel de Certeau (1995) se despoja del encanto a una institución social al descubrir una fragilidad en su sistema, allí donde suponíamos que radicaba su fuerza. En ese evidenciar donde falla la institución es por donde se hace posible el poder del hombre común para cuestionar y poner en crisis las instituciones, precisamente ahí donde reinaba el sentimiento de impotencia gracias al uso de la palabra se gana poder, el poder de decir. Pero ¿dónde surge la importancia de la toma de palabra y las implicaciones que conlleva?

Para contestar este cuestionamiento me fundamento en la disertación filosófica de Jacques Rancière (1996) quien expone un relato acerca de la secesión de los plebeyos romanos en el Aventino. Basándose en una publicación de Ballanche llamada la “Fórmula general de la historia de todos los pueblos aplicada a la historia del pueblo romano”, esta narración expone la posición de los patricios intransigentes de no hablar con los plebeyos, su postura es simple: no hay motivo para discutir con ellos, por la sencilla razón que éstos no hablan. Los patricios consideran a los plebeyos seres inferiores, avocados a sus necesidades reproductivas, sin nombre propio y que lo único que emiten son ruidos. Por lo tanto, cuan grande fue su sorpresa al escucharlos en el Aventino en el acto del intercambio de la palabra:

¿Qué hacen los plebeyos reunidos en el Aventino? No se atrincheran a la manera de los esclavos de los escitas. Hacen lo que era impensable para éstos: instituyen otro orden, otra división de lo sensible al constituirse no como guerreros iguales a otros guerreros sino como seres parlantes que comparten las mismas propiedades que aquellos que se las niegan...se conducen como seres con nombre. Se descubren, en la modalidad de la transgresión, como seres parlantes, dotados de una palabra que no expresa meramente la necesidad, el sufrimiento y el furor, sino que manifiesta la inteligencia”.(Rancière, 1996: 39)

De este modo al reconocer en los plebeyos el uso de la palabra, se posibilitó el establecimiento del intercambio. Se convirtieron en seres susceptibles de hacer promesas y firmar contratos. “En el relato de Ballanche, el Senado romano está animado por un Consejo secreto de ancianos sabios. Estos saben que, guste o no guste, cuando un ciclo está terminado está terminado. Y llegan a la conclusión de que, dado que los plebeyos se han convertido en seres de palabra, no hay otra cosa que hacer que hablar con ellos” (Rancière, 1996: 40).

El acontecimiento que se observa, es la toma de la palabra y es de tal magnitud que sacude las creencias de las élites en el poder, como hecho disruptivo transgrede el orden establecido, a partir del cual las cosas no pueden seguir igual. Le sucede un cambio que es el reconocimiento del uso de la palabra del hombre en la sociedad Romana. Por lo tanto, la palabra le da existencia al otro y le brinda un lugar, una posición desde

la cual el hablante es escuchado y reconocido. De ahí la importancia de esta acción que puede traducirse en una toma de poder. A lo largo de la historia la eterna disputa entre las clases, se hace notar a través de distintos mecanismos de visibilidad, que se traducen en manifestaciones, huelgas, marchas, pintas en los muros o plantones. Bajo esta lógica, Michel de Certeau en su texto *La toma de Palabra* (1995) nos ofrece la caracterización de una dinámica de intercambio entre productores y consumidores, a los primeros les corresponde el diseño de las estrategias, y a los segundos las tácticas.

Siguiendo el pensamiento de Certeau, las estrategias son acciones producidas desde las instituciones, por los grupos de poder (entre los que destacan empresarios, ministros religiosos o clase política), los cuales tienen sobre todo el poder económico de diseñar lugares propios, poseen la capacidad de participación y toma de decisión; además, organizan el espacio y el tiempo. Sus versiones sostienen el peso de la historia, dictan leyes y normas; en resumen, producen discursos y textos. En su contraparte, los hombres comunes o consumidores, se hacen de tácticas que son concebidas como prácticas de desvío, puesto que al no poseer un lugar propio éstos deben actuar en los escenarios del otro, generando dinámicas de reapropiación simbólica de los espacios, de las tecnologías e incluso creando productos híbridos que combinan lo propio y lo ajeno.

Estos escenarios creados por los productores pueden ser ciudades, unidades habitacionales, sistemas de transporte, económicos, de educación, políticos, de justicia o de salud e incluso el ciberespacio. En dichos

espacios el ciudadano instrumenta prácticas fugaces que aprovechan el tiempo, dependen de la astucia y de la oportunidad, por eso no se pueden anticipar y primordialmente usan las fallas y fisuras del sistema. Lo que crea una dinámica reactiva donde a una táctica le sigue una estrategia y así sucesivamente. Ejemplo actual de esto, son los movimientos de las llamadas multitudes inteligentes en la red, con los llamados *Flash mob*³³ o *Anonymous*³⁴, incluso podemos hablar del activismo ciudadano desde las redes sociodigitales como táctica que mediante el uso de la imagen hace visible el disenso.

La toma de palabra en el ciberespacio, se ha posicionado en la última década como un lugar de creación, caracterizado por la imagen que se comparte hasta la extenuación, bajo la premisa de que todo lo que puede ser visto debe verse. Las redes sociodigitales se han convertido, en pocos años, en un escenario clave para sumar o restar puntos en campañas políticas, exhibir todo tipo de escándalos de interés público o privado, además de ser el lugar para el espectáculo de la vida en el insaciable “*show del yo*”³⁵.

El régimen escópico así se ha perfilado y no es de extrañar que convivan una al lado de la otra, imágenes que muestran las muertes y el

33 “Conglomeración espontánea y anónima de personas que actúan conjuntamente en un lugar público.” (Cobo, 2006: 4)

34 Seudónimo utilizado mundialmente por diferentes grupos e individuos para, poniéndose de acuerdo con otros, realizar en su nombre acciones o publicaciones individuales o concertadas. (Wikipedia)

35 Referencia tomada de Paula Sibilia en su libro *La intimidad como espectáculo*.



Sin Título

World Press Photo. People in the News, second prize singles. 2011

Tomasz Lazar, Poland

Una protestante es arrestada durante una manifestación contra las tácticas de detención y registro de la policía en Harlem, Nueva York, el 21 de octubre. *Stop-and-Fisk* se refiere a la práctica del Departamento de Policía de Nueva York de detener y algunas veces buscar personas en la calle, cuando no han cometido un delito. La policía y la oficina del alcalde sostienen que esto ha reducido significativamente el crimen en la ciudad. Los opositores argumentan que la práctica victimiza a las comunidades de bajos ingresos y las personas de color.

sufrimiento de civiles de cualquier rincón del mundo, al lado del último video viral de alguna celebridad o incluso de los memes más vistos en las redes sociales. La mirada se ha acostumbrado a desplazarse de un tema a otro, de una pantalla a otra con naturalidad, casi sin notar el corte.

Una táctica que se observa, es justamente la toma de palabra por parte de las multitudes inteligentes a través de la imagen memética, para señalar ahí donde reiteradamente fallan los grupos en el poder, recurriendo al humor, la sátira, lo grotesco e incluso lo siniestro. En este sentido, el meme es utilizado como arma simbólica, en esa toma de palabra arrebatada que la sociedad en red ha tomado a la fuerza, empleando la misma tecnología y sus alcances para los propios fines de denuncia y escarnio público contra las instituciones y sus representantes. ¿Acaso este no es una pequeña fisura en el sistema?, una zona blanda como lo describiría de Certeau (1999), por donde los miembros de una sociedad erosionan, modifican lentamente las representaciones autorizadas, aceptadas y comunicables de la sociedad en la que viven, en una disputa entre las instituciones y los ciudadanos.

Dicha actividad en la red, se perfila como una acción política, pues, de acuerdo con Jacques Rancière, “La actividad política es la que desplaza a un cuerpo del lugar que le estaba asignado o cambia el destino de un lugar; hace ver lo que no tenía razón para ser visto...hace escuchar como discurso lo que no era escuchado más que como ruido”(1996:45). Dicho de este modo, la política es la actividad propia del disenso, puesto que es la que irrumpe, altera, trastoca, exterioriza la necesidad de expresar un

punto de vista diferente o hace ver aquello que no debía mostrarse. En el caso de los memes con carga crítica hacia las estructuras de poder, justo desestabiliza la división de lo sensible³⁶, esto es, rompe el orden de quién tenía competencia para intervenir en tales o cuales espacios y situaciones.

Actualmente el ciudadano que posee un celular, una conexión a internet, acceso a una red social, bien puede hacer esa intervención que hasta hace unos años no era posible, dado que la tecnología de comunicación no era de uso masificado y porque la competencia para realizar este tipo de señalamientos estaba muy bien definida hacia círculos de intelectuales, periodistas, a los grupos de poder al interior de los partidos políticos, empresarios, entre otros, es decir existía un orden “policial” . Las acciones que los sujetos podían realizar se manifestaban tradicionalmente en movimientos sociales de obreros, estudiantes, campesinos; los límites y los espacios eran claros e inconscientemente asumidos, existía un orden del deber ser, lo posible, aspirable y deseable para cada quien, esto es la división de lo sensible.

El poder de decir, se ha complementado con el poder de la imagen, si bien el régimen escópico como se ha explicado en el Capítulo 2, se

36 Jacques Rancière denomina como división de lo sensible “ese sistema de evidencias sensibles que pone al descubierto al mismo tiempo la existencia de un común y las delimitaciones que definen sus lugares y partes respectivas. Por lo tanto, una división de lo sensible fija al mismo tiempo un común repartido y unas partes exclusivas. Este reparto de partes y lugares se basa en una división de los espacios, los tiempos y las formas de actividad que determina la manera misma en que un común se presta a participación y unos y otros participan en esa división.”



Hitler se entera que Peña no lee
Diciembre 2011

Luego de que Enrique Peña Nieto precandidato del PRI a la presidencia de la república, fuera incapaz de recordar correctamente tres libros que hubieran marcado su vida, dentro del marco de la Feria Internacional del Libro 2011, la respuesta en las redes sociales fue a través de la parodia de un video en Youtube, en el que se utilizó un fragmento de 3.50 minutos de la película *La Caída*, filmada en 2004.

caracteriza por un exceso de la imagen y de una mirada que la reclama, también es preciso decir que el mensaje lingüístico no deja de tener relevancia cuando una imagen es expuesta, es decir no podemos negar que también estamos inmersos en una civilización de la escritura, donde incluso, como lo señala Gérard Wacjman (citado en Sienra, 2014), hasta la imagen digital se escribe, o bien podría verse más allá y decir en realidad que si bien la interfaz del mundo tecno-comunicacional es una imagen, el origen detrás del lenguaje informático es matemático. Lo cual, hace que esta civilización del siglo XXI sea de una complejidad destacable, pues convergen en una misma época diferentes tecnologías que se potencian unas a otras, como la palabra y la imagen que no dejan de manifestar la complejidad de sus relaciones. En términos de Roland Barthes el texto ancla la imagen, “el mensaje lingüístico guía, (...) constituye una suerte de tenaza que impide que los sentidos connotados proliferen —es decir, que límite el poder proyectivo de la imagen— (...) el texto guía al lector entre los significados de la imagen” (Barthes, 1982: 36).

El modelo globalizador genera una lógica de consumo material y simbólico que se presenta como dominador, es decir, parece que todo es impuesto o sugerido, las modas, los temas, los estilos de vida. Sin embargo, de algún modo como lo muestran las multitudes inteligentes, han encontrado los modos no sólo de colaborar con creaciones materiales, también se han desatado movilizaciones de protesta desde medios tecnológicos, como los mensajes de texto, que del celular a las calles de

Filipinas en 2001³⁷ se han hecho presente. Son inteligentes no sólo por comunicarse y crear, también porque tienen algo que decir, porque han encontrado el modo de visibilizar el desacuerdo, vía la imagen como recurso de protesta. Así las imágenes meméticas, son ese recurso que da muestra de la capacidad creativa para expresarse.

Boris Groys (2016)³⁸, señala que cada movimiento y cada acción política generan imágenes y deben hacerlo porque en la actualidad si un movimiento político no produce imágenes, no estará claro para la gente lo que ese grupo o movimiento está haciendo; pues los grupos de acción social o política tienen que tener una imagen de lo que son y de lo que están haciendo. Porque desde el momento en que producen estas imágenes se los puede inscribir dentro del sistema.

A través de la historia se ha dado cuenta de infinidad de disputas, las formas de manifestación del conflicto han sido diversas, las nuevas formas de expresar el disenso vía la generación y replicación de imágenes son en cierto sentido “una revolución del humor (...) una salida del malestar hasta ese momento sin lenguaje y una voz reprimida” (Certeau de,1995:34). El poder de hablar y sobre todo de la imagen en las redes sociodigitales adquiere un nuevo estatuto simbólico, la imagen memética creada en colectivo se configura como un espacio de resistencia para

37 Para consultar, la noticia se encuentra disponible en línea <https://www.inti.gob.ar/sabercomo/sc75/inti8.php>

38 Para consultar, la noticia se encuentra disponible en línea <http://www.lanacion.com.ar/1787072-todo-el-espacio-social-hoy-es-un-espacio-de-exhibicion>

#Jan 25
Egipto 2011

Específicamente en la revolución de Egipto (2011), fue excesivamente importante debido a que una joven egipcia de 21 años de edad, 'tuiteó' un hashtag llamado #Jan25. Este hashtag fue fundamental debido a que fue una de las herramientas, por medio de Twitter, por las que ellos protestaban y hacían eco a todo el mundo acerca de la situación que se estaba viviendo por esos lugares.



Yo soy 132
México, mayo 2012

El movimiento Yo Soy 132 presentó un plan de seis puntos que incluye diferentes temas de interés público.

El nombre YoSoy132 se refiere a la autoafiliación y apoyo al movimiento como el miembro número 132 tras la publicación de un vídeo en el que 131 estudiantes contestan las declaraciones de algunos funcionarios públicos.



expresar las afecciones. En ese sentido, cabe preguntarnos ¿tiene consecuencias para la definición de orden social este modo de mostrar? Existen algunas reacciones que apuntan a qué sí, simplemente de considerar como han existido algunas propuestas de iniciativa de ley en países como España, China, Rusia, Chile, por mencionar algunos, que en algún momento han propuesto prohibir los memes que dañen la dignidad de las autoridades³⁹. Estas iniciativas dan cuenta, de la presión que pueden sentir los funcionarios públicos, políticos y demás servidores que por alguna razón son grabados por una cámara, capturados en una foto, en alguna situación que los comprometa.

Es decir, si hay algo que parece frenar el descaro de las autoridades, bien pondría pensarse que es la actitud crítica, de denuncia que potencialmente tiene el ciudadano de ejercer. Y si hay ese tipo de actitudes de censura por parte de las autoridades, es porque el sujeto tiene poder y ahora parece intentar ejercerlo instituyendo nuevas formas de participación. Michel Foucault ya enunciaba que la historia del hombre, es un relato de la dominación del hombre por el hombre; que si bien es cierto, también lo es que ha existido el disenso porque hay un margen de acción:

Es preciso subrayar que no pueden existir relaciones de poder más que en la medida en que los sujetos son libres. Si uno de los dos estuviese completamente a disposición del otro y se convirtiese

39 Véase para mayor información <https://tecno.americaeconomia.com/articulos/cinco-paises-que-han-intentado-prohibir-los-queridos-memes>

en una cosa suya, en un objeto sobre el que se puede ejercer una violencia infinita e ilimitada, no existirían relaciones de poder. Es necesario pues, para que se ejerza una relación de poder, que exista al menos un cierto tipo de libertad por parte de las dos partes” (Foucault, 1994: 126).



La Beauté est dans la Rue
 Mayo 1968

Es uno de los afiches más representativos del Movimiento Revolucionario del Mayo Francés del 68. En él se hace un elogio a la Revolución, comparándola con la Belleza.

Los juegos de poder son relaciones de tácticas y estrategias que se han trasladado a los espacio sociodigitales, si lo vemos desde Ranciére, la táctica pertenecería a lo político, a lo que hace visible lo que no debería de serlo y la estrategia a lo policial, al orden instituido, en esa relación se inscribe el efecto político de la imagen que genera un conocimiento donde no estaba previsto que lo hubiera.

3.3 Los memes como creaciones de imaginarios instituyentes desde la red

Cuando se pretende investigar un imaginario, en realidad lo que se investiga es al conjunto de significaciones imaginarias que lo conforman, por lo cual se hace necesaria una metodología, Castoriadis como tal no plantea una específica; no obstante, sugería definir un marco histórico-social para comprender cómo esas significaciones llegan a normalizarse. Esto sin duda, representa el trayecto de lo instituido a lo instituyente y viceversa. Dicha comprensión, implica una capacidad de abstraer mediante análisis, observación e indagación de lo que saben, piensan o dicen sentir los sujetos con relación a un hecho en particular, y más aún es esencial vislumbrar la creencia en el fondo de lo que dicen saber.

Llevar a cabo un trabajo de está índole es identificar los momentos de creación colectiva que producen desplazamientos de sentido, los cua-

les se visualizan con nuevos comportamientos, hábitos, incluso cuando se introducen en el lenguaje nuevos términos; son rastros que permiten pensar en esas posibilidades de cambio. Dichos momentos, también me atrevo a pensar en que son periodos de conflicto, de inestabilidad, puesto que lo instituido y los actores e instituciones que lo sostienen, ejercen de manera natural resistencia. Es en la configuración entre lo instituido y lo instituyente donde se abre un nuevo juego de relaciones y posibilidades; pues lo instituyente necesita la materia prima de lo instituido para dar pie a lo posible.

Adicionalmente, investigar las significaciones imaginarias instituyentes, obliga a reflexionar en torno a las raíces de la imaginación radical, que para Castroriadis es la imaginación individual primaria, de donde surge lo que instituye. La cual supone algún grado de autonomía y hasta cierto punto de disfuncionalidad con respecto a lo instituido, de otro modo cómo sería posible pensar en la posibilidad de algo distinto.

Rastrear la raíz de lo instituyente es la visibilización de la imaginación que la institución no alcanzó a regular, y que por lo tanto abren posibilidades de resistencia, caminos inexplorados donde se da cabida a la incertidumbre, la espontaneidad, la trasgresión y la creación. Recordemos que los grandes inventos, han sido gestados por mentes desadaptadas, que se salieron del molde y fueron contra todo pronóstico de éxito, pero que a la postre sus creaciones hicieron el recorrido de lo instituyente a lo instituido. Finalmente en la experiencia de vivir, es inevitable que el ser humano deje de sentir emoción, búsqueda del goce,

satisfacción de sus necesidades y expectativas, que lo llevan a trasgredir reglas, normas e instituciones. Por lo tanto, es desde la imaginación radical donde inicia el proceso de creación de nuevas significaciones, que al volverse colectiva e instituirse generan un imaginario social.

La sociedad, ya sea como instituyente, ya sea como instituida, es intrínsecamente histórica, es decir, autoalteración. La sociedad instituida no se opone a la sociedad instituyente; sino que representa la fijeza/estabilidad relativa y transitoria de las formas/figuras instituidas (...) La autoalteración perpetua de la sociedad es su ser mismo, que se manifiesta por la posición de estas formas-figuras relativamente fijas y estables y por el estallido de esas formas-figuras, que jamás pueden ser otra cosa que posición-creación. (Castoriadis, 2013: 574)

El estallido sin duda se asocia al cambio que involucra lo que instituye, sin embargo, esta capacidad de autoinstitución es ignorada por las sociedades, porque se ha difundido en el pensamiento una heteronomía, es decir, ausencia de autonomía de la voluntad que se rige por un poder o una ley externa —ya sea Dios, la naturaleza, la razón, seres sobrenaturales, entre otros.— De ese modo, la sociedad se funda desde el comienzo sobre la ocultación de su capacidad de acción, de cuestionar y de hacer, por lo tanto, sufre los estragos de su propia ignorancia: la dominación.

Como se ha sostenido, si bien el sujeto necesita de la institución de la sociedad para existir y darle sentido a su mundo, también cada vez más ha ido liberando poco a poco su capacidad de creación, no sólo por esa

característica autoinstituyente necesaria de la sociedad, si no también gracias a las herramientas tecnológicas, que ayudan a difundir discursos alternos, comunidades en red que buscan soluciones a problemas colectivos, al mismo tiempo que por otro lado fomentan el goce del consumo, la banalidad, la mercantilización del ocio, el culto al yo, entre muchas otras características de una sociedad que vive tiempos interesantes. En ese sentido, Castoriadis enuncia lo siguiente:

La instauración de una historia en que la sociedad no sólo sepa, sino se haga explícitamente como autoinstituyente, implica la destrucción radical, hasta sus recovecos más recónditos, de la institución conocida de la sociedad, lo cual únicamente puede ocurrir mediante la posición/creación no sólo de nuevas instituciones, sino de sus nuevos modos de instituirse y una nueva relación con la sociedad y de los hombres con las instituciones. Nada, al menos en tanto se alcanza a ver, permite afirmar que tal autotransformación de la historia sea imposible. (Castoriadis, 2013: 576)

El planteamiento del problema inicialmente fue hacer una indagación en los imaginarios sociales, bajo el supuesto de que las imágenes meméticas, son capaces de generar imaginarios instituyentes que pueden alterar el orden de quién tiene calidad para tomar la palabra y desde dónde.

Una vez hecha la reflexión entre lo instituido y lo instituyente, se observó que las imágenes meméticas que critican las estructuras de poder político, económico o social no son por sí mismas las que instituyen un

imaginario, más bien dan cuenta de que se encuentran movilizándose nuevas significaciones imaginarias que se supone generan nuevos sentidos. El meme es su reflejo, la imagen es el síntoma de que algo se está movilizándose en el magma de significaciones y emerge a la superficie como lo creativo, lo que ironiza, el sarcasmo; lo que estalla en el interior, es justo la imagen que revienta las posibilidades del decir, desde el mostrar.

La imagen memética visto bajo la óptica de las significaciones imaginarias sociales, es portavoz de lo que instituyen. Arrebatan la memoria social para en ella encontrar la fuerza de interpelación que visibiliza lo que no estaba contemplado que fuera visto; por lo tanto está imagen es un espacio de disputa, instrumento de visibilización del disenso. “No podemos reconocer que el ser humano es un ser virtual, sin reconocer que la imaginación es inherente a esa capacidad virtualizadora del hombre, que hace que exista una proyección de cómo debería ser el mundo, los modos de hacer, tiene que ver con la imaginación.”

3.4 Estudio exploratorio del fenómeno y aplicación del instrumento de investigación

Las significación imaginaria central a investigar relacionada con los memes, fue específicamente la referida a la toma de palabra, quién tiene la facultad de decir, cómo y desde dónde. Cómo lo explique en el apartado

anterior, aunque Cornelius Castoriadis planteo toda una episteme con relación a la institución imaginaria de la sociedad, no explicito una metodología específica para su estudio, de cualquier modo existen diversas metodologías y técnicas de investigación social para esto, como son las encuestas, grupos focales, entrevistas a profundidad, entre muchas otras. Idealmente la investigación de imaginarios debiera conformarse no sólo por un tipo de abordaje, sino por la convergencia de diversos recursos:

Un abordaje con respecto a los imaginarios sociales meramente teórico, resulta reduccionista. Es necesario en la indagación recurrir a las técnicas que permitan un abordaje socio-histórico de sentido, un acercamiento al campo social que considere diferentes perspectivas y que considere las dimensiones políticas, económicas, sociales de producción y creación. El trabajo con las imágenes, los productos de los medios de comunicación, el discurso de los participantes, el análisis de documentos, la observación de situaciones grupales, entre otros son los elementos válidos que nos permiten aproximaciones de lectura. (D'Agostino, 2014: 133)

Con el propósito de lograr acercarnos lo más posible a la indagación sobre los memes como práctica instituyente, se decidió llevar a cabo una experiencia de tipo exploratorio aplicando una escala de actitudes. La cual, se define como una organización relativamente estable, de creencias acerca de un objeto o situación, que predispone al sujeto para responder preferentemente en un determinado sentido.

¿Por qué sería importante medir la actitud para conocer de un imaginario? Para que una significación imaginaria social sea instituyente, debe por fuerza mover al cambio de manera de pensar y una actitud hace visible lo que sucede en el pensamiento y en las emociones del sujeto. Para que exista la posibilidad de ese cambio de actitud, indudablemente debe existir una carga motivacional que anime a la imaginación radical a que instituya lo nuevo, por lo tanto, lo emotivo es factor. Por otro lado, una escala de este tipo mide elementos cognitivos hacia el objeto y el comportamiento con relación a él. Precisamente, la intención es identificar en los jóvenes ciertas actitudes, emociones y creencias relacionados con los memes, que apunten a la posible base imaginaria instituyente de éstos y si se relacionan con lo que se supone representan nuevos órdenes del decir.

3.4.1 El instrumento

Las actitudes medidas por escalas, deben interpretarse en términos analíticos no como “hechos”, sino como “síntomas”. Las actitudes en el contexto individual representan un estado mental que es un puente entre estados psicológicos y objetos exteriores. Kretch y Cruschfield sostienen a este respecto que se puede definir a una actitud “como una organización durable de procesos motivacionales, emocionales, preceptuales y cognitivos con respecto a algún aspecto del mundo del individuo” (Padua, 1979: 161).

La escala de actitudes se integró por 25 afirmaciones relacionados con el uso simbólico del meme como medio para:

- Expresar el desacuerdo
- Vigilar a las autoridades
- Libertad de expresión
- Manifestar emociones
- Como medio de socialización

Ejemplo:

Afirmación	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
24.- Un meme es una imagen que representa lo que de otro modo no podría expresar.				

Otras afirmaciones fueron redactadas para captar posiciones contra el meme o la duda ante su utilidad.

Ejemplo:

Afirmación	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo
11.- Creo que los memes son una moda pasajera que pronto desaparecerá.				

La escala indica la intensidad del individuo a favor o en contra del uso de los memes en las redes sociales. Los aspectos a considerar en las afirmaciones tomaron en cuenta el aspecto emotivo, político y social de las imágenes meméticas, es decir, cada sentencia cumplió con el objetivo de

estar elaborada para destacar un aspecto en específico, con el propósito de que fungieran como categorías de análisis y a la hora de interpretar los datos fuera posible estabilizar los resultados.

Las categorías de análisis fueron tres. **Lo emotivo:** es un estado afectivo que experimentamos, una reacción subjetiva al ambiente que viene acompañada de cambios orgánicos (fisiológicos y endocrinos) de origen innato, influidos por la experiencia. La experiencia de una emoción generalmente involucra un conjunto de cogniciones, actitudes y creencias sobre el mundo, que utilizamos para valorar una situación concreta y, por tanto, influyen en el modo en el que se percibe dicha situación. **Lo político:** Se emplea el término de Jacques Rancière para señalar que la política es la actividad propia del disenso, puesto que es la que irrumpe, altera, trastoca, exterioriza la necesidad de expresar un punto de vista diferente o hace ver aquello que no debía mostrarse. **Lo social:** refiere a las relaciones que se establecen en una comunidad.

Las respuestas oscilaron en un continuum que fue del Muy de acuerdo, de acuerdo, en desacuerdo y totalmente en desacuerdo. Se eliminó del abanico de respuestas medianamente de acuerdo y medianamente en desacuerdo, con el propósito de constatar de manera más clara, la posible existencia de un desplazamiento en las actitudes hacia algunos de las polaridades, previendo que una tendencia a situarse en el medio de la escala ocasionaría dificultades para identificar las tendencias.

Objetivo General del instrumento

- Realizar un estudio de tipo exploratorio de fenómeno, que registre la actitud que los sujetos tienen frente al uso social de los memes.

Aplicación

Durante el periodo de diciembre y enero se aplicaron escalas de actitud a 53 alumnos de licenciatura en comunicación y arte digital del Instituto Universitario Brima y la Universidad Siglo XXI, se buscó que los jóvenes que participaron en el estudio del fenómeno tuvieran contacto frecuente con las imágenes meméticas y que incluso tuvieran la posibilidad y la disposición a crearlos, de ese modo se daría cuenta de que son parte del fenómeno y se podría obtener información útil. De los 53 encuestados 58% hombre y el 42% fueron mujeres, ambos de entre 17 a 25 años.

3.4.2 Resultados

En lo emotivo | Entre los participantes del estudio exploratorio, más del 50% comparten los memes sin tomar en cuenta si corresponden a su forma de ser y pensar. Lo anterior se nota cuando en otra afirmación tienen una tendencia muy marcada a compartir memes sólo por sentir que están al tanto de los temas de moda.

Por otra parte, sí existe una tendencia marcada a considerar que un meme expresa lo que sienten, al mismo tiempo que ven en este tipo de imágenes la posibilidad de que puedan representar lo que de otro modo no podrían decir.

Sin embargo, no creen sentirse más cómodos con el meme que con escribir su opinión en las redes sociales. De acuerdo con sus respuestas, a la mayoría no les emociona particularmente acompañar un meme.

En lo político | Se marca una tendencia muy cargada hacia el agrado de los meme que ponen evidencia a los funcionarios públicos. Así mismo, sí consideran en su mayoría como un derecho de expresión crear y compartir memes políticos. En ese sentido, están de acuerdo en un alto grado con que estas imágenes responden a la crisis de credibilidad hacia los políticos.

Más del 50% de los encuestados consideran que la creación y difusión de memes son parte de un activismo político y les ayuda adquirir conciencia, aunque está muy cercano el número de los que creen que no.

En las afirmaciones, no se puede dejar de tomar en cuenta que en algunas las respuestas eran prácticamente divididas por una ligera ventaja, fue notorio el 50% respectivamente tanto para los que consideran que los memes son un instrumento que posibilita nuevas formas de señalar y vigilar a los gobernantes como para los que no; es decir, existe una duda no se sabe con certeza si de algo sirve un meme. Consecuente con esta tendencia, los jóvenes se muestran indecisos es saber si los memes provocan que los políticos sean más cuidadosos con sus declaraciones y gestiones por ser probable objeto de burlas. Sin embargo, sí creen que el meme representa la posibilidad de señalar donde falla el sistema.

En lo social | Los jóvenes encuestados en su mayoría dijeron sentirse más libres de manifestarse en las redes sociodigitales, al mismo

tiempo que consideraron a los memes una forma de desahogar los sentimientos nacionales y personales. En ese sentido, más de la mitad estuvo de acuerdo con que los memes políticos les ayudan a entender que hay situaciones que deben expresarse.

En esta categoría, es donde se presentó una tendencia muy cercana a la media en las respuestas; mínimamente la actitud se inclinó a considerar que los memes no sirven de nada, lo mismo sucedió con la afirmación sobre si creen que los memes son una moda pasajera, hubo una tendencia a creer que así es. Finalmente, más de la mitad estuvo en desacuerdo con que compartir un meme influye en que otras personas piensen como ellos. Esto da cuenta, de que al compartir no se tiene consciencia que esta simple acción puede generar que exista un contagio o una viralización de la imagen.

Con base en la intensidad de las respuestas, el grupo entrevistado está de acuerdo en su mayoría con que las imágenes meméticas son útiles como medios de expresión colectiva y que son un fenómeno coyuntural que responde a una crisis de credibilidad hacia las estructuras de gobierno. Esto apunta hacia la creencia de que efectivamente el meme es empleado como un recurso simbólico, con la clara intención de mostrar el desacuerdo. No obstante, existe una cierta resistencia a creer que este fenómeno basado en la imagen, pueda generar un cambio que salte de las pantallas a la vida real.

Al analizar las respuestas se encontró que fue difícil por la estructura de las afirmaciones encontrar los elementos que dieran cuenta de las

significaciones imaginarias instituyentes, es decir la imaginación radical. En ese sentido, se considera que emplear la técnica de entrevistas a profundidad con personas que comparten y sobre todo creen memes, habría arrojado información específica con respecto al proceso creativo de cómo el sujeto estructura y hace el montaje de éstas imágenes. Sin embargo, en las afirmaciones sí se lograron obtener datos que hacen posible conocer el fenómeno y su relación con los nuevos modos del decir al mostrar, que se postulan en este trabajo de investigación.

El intento de estabilizar este fenómeno visual mediante un instrumento como una escala, fue satisfactorio para captar ciertas actitudes y creencias hacia los memes. El hecho de que en varias afirmaciones las opiniones se dividan de manera balanceada, justo podría dar cuenta que en esa vacilación es donde se localizan los elementos de significaciones instituyentes, puesto que lo instituyente no sucede de un momento a otro, se da en medio de períodos de inestabilidad, donde surgen nuevas significaciones y poco a poco permean el pensamiento, dando pistas de nuevas posibilidades de creación colectiva. Por anterior, el ambiente puede ser de resistencia, de duda e incertidumbre; de otro modo no se estaría en posibilidad de pensar en algo instituyente; si la tendencia fuera estable hacía una polaridad se estaría situado en lo instituido.

Los resultados de este ejercicio, no pretende dar cuenta de toda una realidad compleja y mucho menos llegar a datos totalizadores, su objetivo fue complementar y al mismo tiempo brindar una base mucho más sólida al trabajo teórico y de análisis desarrollado durante la investiga-

ción. Al tratar de estabilizar un fenómeno tan inestable en sí, se abren nuevas interrogantes sobre las maneras de indagación y la pertinencia de los instrumentos de investigación de campo.

Sin duda la aplicación de las escalas representó un reto, pues tratar de explicar los fenómenos sociales mediante datos, que si bien es un objetivo del *Big Data*⁴⁰ donde todo es susceptible de medirse y todos somos generadores de datos, debe tomarse con sus respectivas reservas, sobre todo por temores datacentristas de creer que un dato refleje la realidad. No obstante, el tratamiento de datos estadísticos brindan la posibilidad de “visualizar la complejidad”⁴¹, es decir, de entender el comportamiento humano por medio de números, sin perder de vista el mantener una actitud crítica ante el tratamiento de éstos:

40 La disciplina dedicada a los datos masivos se enmarca en el sector de las tecnologías de la información y la comunicación. Esta disciplina se ocupa de todas las actividades relacionadas con los sistemas que manipulan grandes conjuntos de datos. Las dificultades más habituales vinculadas a la gestión de estas cantidades de datos se centran en la recolección y el almacenamiento, búsqueda, compartición, análisis, y visualización. La tendencia a manipular enormes cantidades de datos se debe a la necesidad en muchos casos de incluir dicha información para la creación de informes estadísticos y modelos predictivos utilizados en diversas materias, como los análisis de negocio, publicitarios, los datos de enfermedades infecciosas, el espionaje y seguimiento a la población o la lucha contra el crimen organizado. Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Big_data

41 *Big Bang Data* es un proyecto que se adentra en el fenómeno de la explosión de datos en el que estamos inmersos. La exposición está organizada en diez bloques temáticos que estudian diferentes aspectos del *Big Data*, uno de ellos es Visualizando la Complejidad, información disponible en: <https://www.fundaciontelefonica.com/exposiciones/big-bang-data/>

La práctica de transformar cifras en imágenes para contar una historia tiene una larga tradición en la ciencia y el diseño, que abarca desde las cartas figurativas del siglo XIX hasta la visualización de datos hoy. En la segunda mitad del siglo XX, artistas de distintos ámbitos empiezan a crear una estética de la información, en la que los datos se convierten en un instrumento para la representación y la exploración subjetiva. (*Big Bag Data Project*, 2015)

Inicialmente tendría que considerarse la metodología para la obtención de datos, posteriormente su tratamiento y cómo éstos pueden ser utilizados para ficcionar lo que conocemos como realidad.

Finalmente, el trabajo de análisis involucró un esfuerzo de comprensión entre líneas lo que las actitudes dicen de las significaciones imaginarias. El análisis de los memes bajo la perspectiva de los imaginarios sociales, representa un nuevo abordaje que permite una mirada diferente a este fenómeno social, que está siendo tomado con mayor seriedad desde distintas disciplinas sociales, por lo cual los Estudios Visuales no deben situarse al margen de estos fenómenos que suceden en las redes sociodigitales.

Reflexiones Finales

Encontrar un lugar desde donde tomar el riesgo de desnaturalizar lo naturalizado, indagar donde aparentemente no hay nada, es el campo de acción de los Estudios Visuales; que dan cabida a la mirada inquieta que busca una postura crítica, al pensar de manera distintas los productos de la visualidad contemporánea y encontrar en ellos producción de significado cultural. De este modo, los Estudios Visuales se enfocan en temas relacionados “con los modos del ver y el ser visto, el mirar y el ser mirado, el vigilar y el ser vigilado, el producir las imágenes y diseminarlas o el contemplarlas y percibirlas (...) y la articulación de relaciones de poder, dominación, privilegio, sometimiento, control” (Brea, 2005). Justo desde su perspectiva indisciplinada es como se le brinda a las imágenes meméticas o memes un abordaje transdisciplinar, al reunir en torno a ellas distintas epistemes que la complejizan, relacionándola puntualmente con la producción de imaginarios.

En ese sentido, los memes fueron caracterizados tomando como base los postulados de Pierre Lévy, Michel de Certeau, Jacques Rancière y Cornelius Cartoriadis, que se describen brevemente en el siguiente cuadro.

Imagen memética	Descripción
Imagen virtual	Representan la potencia de lo que podría existir, y en esa medida se presentan como una creación imaginaria colectiva. Así el meme es virtual porque puede hacer referencia a temas diversos, cualquier categoría puede ser representada, como la imagen de “Hitler se entera de que” Peña no lee, el equipo de fútbol Cruz azul perdió la final, el “Chapo Guzman se escapó”. Así la imagen se interviene con el texto que sirve para anclar a la imagen como bien lo enunciaría Roland Barthes en la Rétorica de la imagen. La imagen es virtual al ser un ente inestable, existen múltiples potencias de lo que puede representar, esas potencias son posibles a través de la estabilización de su significado y el otorgamiento de un sentido a partir de la introducción de un texto.
Tácticas de visibilidad del diseño	Una táctica que se ha observado, es precisamente la toma de palabra por parte de las multitudes inteligentes a través de la imagen memética, para señalar ahí donde reiteradamente fallan los grupos en el poder, recurriendo al recurso del humor, la sátira, lo grotesco e incluso lo siniestro. En este sentido, el meme es utilizado como armas simbólica, en esa toma de palabra arrebatada que la sociedad en red ha tomado a la fuerza, empleando la misma tecnología y sus alcances para los propios fines de denuncia y escarnio público contra las instituciones y sus representantes.
Altera la división de lo sensible	En el caso de los memes con carga crítica hacia las estructuras de poder, justo desestabiliza la división de lo sensible, esto es, rompe el orden de quién tenía competencia para intervenir en tales o cuales espacios y situaciones.
Como imaginario instituyente	Posee una matriz de imaginario social instituyente, ya que se inscribe en el campo de la imaginación, lo replicable, alterable y lo colectivo. El meme, específicamente el que hace crítica a las estructuras de poder, se perfila como un espacio de posibilidad y de potencia del decir, pensar, mostrar y tomar la palabra desde la imagen memética como medio que instituye un imaginario del poder del decir al mostrar.

Cuadro 2 de elaboración propia, basado en cuatro diferentes epistemes Pierre Lévy, Michel de Certeau, Jacques Rancière y Cornelius Castoriadis.

La episteme guía para abordar desde una nueva perspectiva a los memes, fue la de Cornelius Castoriadis que reunió los elementos conceptuales que se aplicaron a este tipo de imágenes. Así las significaciones imaginarias instituyentes, —cuya base se ubica en la imaginación radical— se relacionaron con la producción creativa de imágenes en colectivo, para suponer la institución de un imaginario social. De ese modo, el imaginario social fue un concepto transversal a lo largo de los tres capítulos, que se agenció inmediatamente con el régimen escópico, lo que permitió pensar en su base de significaciones imaginarias sociales para conformar una determinada forma de ver; lo que sería visible y cognoscible, que sin esa base imaginaria no se estaría en posibilidad de operar en lo social.

Lo anterior, nos lleva por lógica a considerar que conocer cómo se moviliza un imaginario bajo la episteme de Cornelius Castoriadis, brinda argumentación para entender porque un régimen del ver es un constructor social. Además, de ser un recurso conceptual base, cuando de hecho los Estudios Visuales se avocan al análisis de fenómenos de visualidad contemporánea, que no sólo se circunscriben a los ámbitos artísticos, sino que su campo de estudio se amplía a fenómenos visuales cotidianos que tiene que ver con lo imaginario de una sociedad.

Pensar la imagen memética desde lo instituyente abre un nuevo ángulo de análisis, donde entra en juego el poder creativo de la sociedad para autoinstituirse, al posicionar sus propias imágenes como producción simbólica de un cambio de paradigma en las formas de tomar la

palabra desde la representación. Se reflexionó en torno al poder del decir desde la imagen, a su capacidad política de establecer un diálogo visual y textual entre iguales para criticar a las estructuras de poder, desde una afección colectiva representada en la burla y lo irónico. La indagación no se circunscribió a un análisis de contenido de los memes, sino a la actitud y la conducta connotativa del acto en sí de la producción y reproducción de estas imágenes. En esa línea, el pensamiento de Michel de Certeau y de Jacques Rancière apuntalaron teóricamente la reflexión, al argumentar que mostrar lo que no debía, ni tenía que ser visto, ya es en sí una nueva división de lo sensible, un nuevo reparto que apunta nuevamente a lo instituyente, lo cual es posible gracias a las tácticas creadas en colectivo por las multitudes en el ciberespacio.

Pierre Lévy proporcionó las bases para establecer teóricamente el contexto tecnológico sobre el cual el fenómeno de los memes se desarrolla y con su perspectiva en torno a lo virtual como categoría filosófica, guió la caracterización del meme como imagen virtual. La cual, se reflexionó como espacio de creación que simboliza la dinámica de la cultura visual de este siglo y de los modos de producción globalizados en lo económico y social, al ejemplificar que el hacer en comunidad representa esas conexiones con el otro que la hacen interactiva y relacional y por lo tanto poderosa para movilizar imaginarios. Por otro lado, los desplazamientos de sentidos que puede experimentar al ser potencia, la hacen irreflexiva, trivial, mundana en exceso, pero a la vez tiene la cara de la acción global, de la protesta, de la inteligencia irónica de las

multitudes, que en algunos casos se gana el calificativo de inteligentes. De ese modo tan contrastante de ser, la imagen se vuelve potencia de ser una o la otra con la misma intensidad.

Luego de dos años de investigación, revisar autores, textos, videos, conferencias, reflexionar, intercambiar ideas, participar en coloquios y escuchar comentarios, críticas, dudas y demás intercambios, queda la sensación de haber dejado fuera temas importantes, que se escaparon al mapeo, —dado que sabemos que el objeto de estudio es un recorte de la realidad— de lo que alcanzamos a percibir del fenómeno; sin duda hay más territorio que explorar pues el conocimiento amplía el límite del mapeo inicial. En la indagación a las imágenes meméticas, queda pendiente a desarrollar con mayor amplitud, en una investigación doctoral, el tema del *Big Data*, que nos serviría para entender cómo la complejidad de la vida se intenta representar con números y al mismo tiempo cuestionar su validez, su manipulación y las creencias colectivas alrededor de ello, lo que equivaldría a realizar una nueva indagación sobre otros imaginarios relacionados con la tecnología.

Del mismo modo, el análisis semiológico queda pendiente, a la par que un análisis de memes con técnicas de investigación del tipo de grupos focales o de entrevistas a profundidad, que brindarían otras perspectivas al análisis de este fenómeno. Adicionalmente, queda por elaborar una reflexión especial acerca del *gif*, los videos virales, los memes con otras temáticas que nos hablarían de otro tipo de posibles imaginarios instituyentes.

La imagen del meme sin duda es controversial, como se ha dejado de manifiesto en la exploración realizada, se trata de una imagen que despierta dudas con respecto a su utilidad y peso en la vida fuera de la pantalla. Quizás en unos años dejen de tener la popularidad que hoy goza y poco a poco disminuya su producción, nadie lo sabe; pero no se dejará de reconocer que nada está fundado sobre el vacío, por lo que esta imagen dará bases para otras maneras de mostrar, pues lo que precede también posibilita. Lo cierto es que lo que se vive y las prácticas sociales, son resultado de un largo camino de cadenas de significaciones cuyo origen es remoto. En un futuro se hablará y serán visibles otras cosas, otros temas, otras formas, el meme será ya otra cosa, porque las subjetividades cambiarán y por ende su producción y el código.

Cuando se habla de memes no se puede dejar de lado la crítica hacia ellos, porque mientras unos afirman que no sirven más que para distraerse en temas banales, otros sostienen que la imagen genera algún tipo de conocimiento, además de mostrar los modos de hacer y de ser de una sociedad. Lo que puede concluirse —sin entrar con tanto rigor afirmando si generan o no un conocimiento—, es que producirían saberes o en términos de esta investigación, significaciones sociales. Así el meme actúa como soporte del pensamiento colectivo y a la vez genera nuevas significaciones en un flujo de dos sentidos donde al mismo tiempo que es origen es productora de significaciones. El meme como crítica social, está cargado de lo que afecta a la sociedad y tal vez su acción más contestataria es la de existir a pesar de...

Hannah Arendt señala de manera sencilla y provocadora que “el acto más pequeño en las circunstancias más limitadas lleva la simiente de la misma ilimitación, ya que un acto, y a veces una palabra, basta para cambiar cualquier constelación”. Es justo en ese pequeño acto de mostrar, como se da cuenta de ese poder creativo que la institución no alcanza a normar y que por medio de la imagen se crean mundos de resistencia, mundos de significación que son imágenes de nosotros mismos.

Anexos

Tabulación y Gráficas

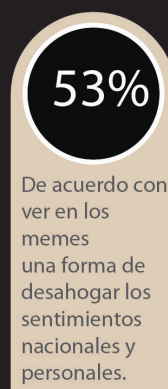
Durante el periodo de diciembre y enero se aplicaron escalas de actitud a 53 alumnos de licenciatura en comunicación y arte digital del Instituto Universitario Brima y la Universidad Siglo XXI 58% hombre y el 42% mujeres de entre 17 a 25 años.

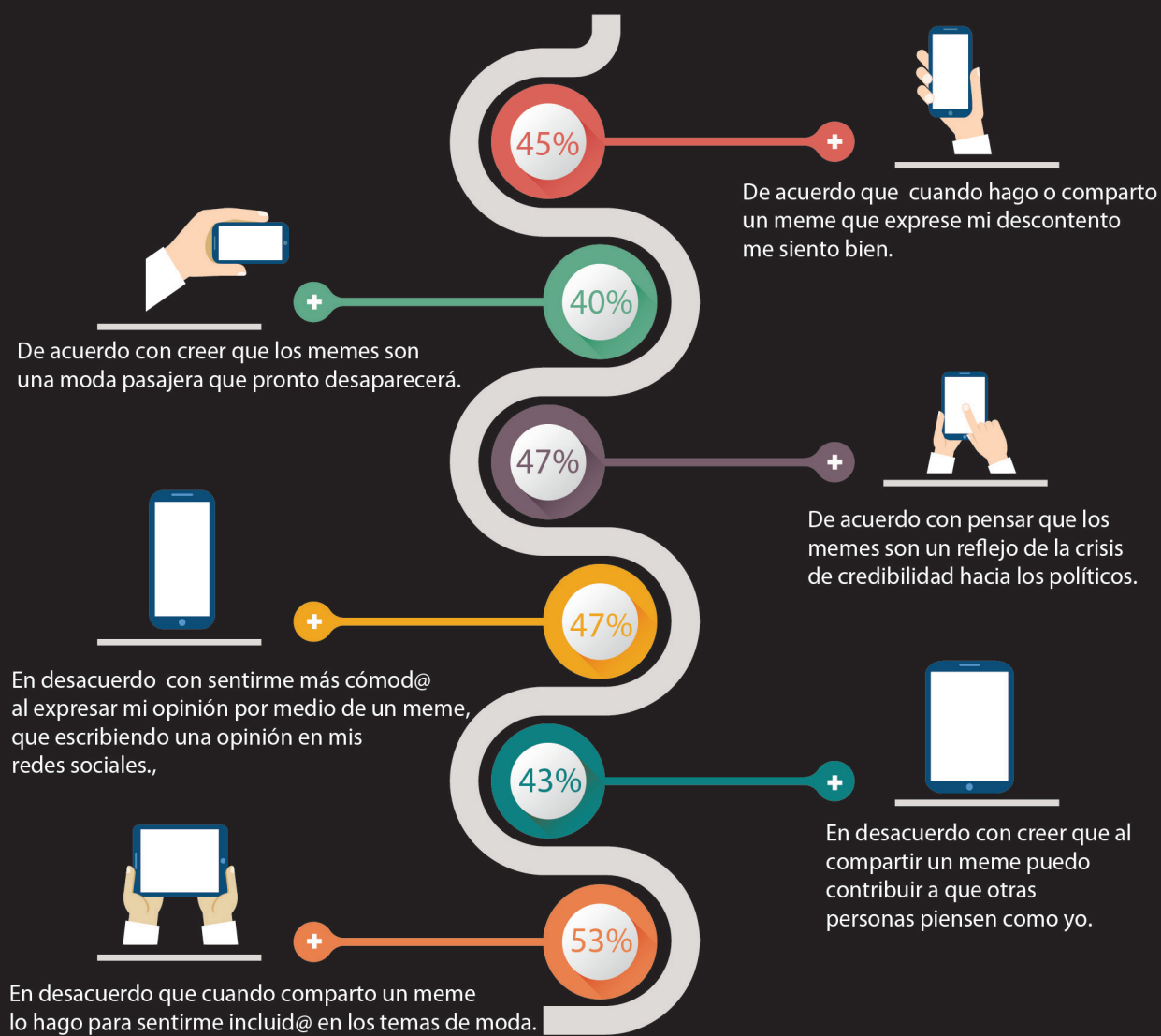
Escalas de Actitudes

	Totalmente de acuerdo	De acuerdo	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo	TOTAL
1.- Los memes son nuevas formas de libertad de expresión.	14	29	10	0	53
2.- Compartir memes me hace participar activamente en la generación de opinión pública.	7	20	22	4	53
3.- Soy cuidados@ de compartir sólo los memes que proyecten mi forma de ser y pensar.	22	19	8	4	53
4.- Me agradan los memes que ponen evidenwia a ciertos funcionarios públicos.	14	27	9	2	52
5.- Me parece que los memes son imágenes que combinan a la perfección humor e información.	16	26	9	2	53
6.- Considero un derecho de expresión crear y compartir memes políticos.	12	27	12	2	53
7.- Con las redes sociales y lo que ahí se expresa me siento más libre de manifestarme.	8	26	17	2	53
8.- Veo en los memes una forma de desahogar los sentimientos nacionales y personales.	6	28	13	6	53
9.- Creo que los memes no sirven de nada y carecen de información importante.	7	19	20	7	53
10.- Cuando hago o comparto un meme que exprese mi descontento me siento bien.	2	24	18	9	53

11.- Creo que los memes son una moda pasajera que pronto desaparecerá.	7	21	18	7	53
12.- Pienso que los memes son un reflejo de la crisis de credibilidad hacia los políticos.	12	25	12	4	53
13.- Me siento más cómodo@ al expresar mi opinión por medio de un meme, que escribiendo una opinión en mis redes sociales.	6	13	25	9	53
14.- Creo que al compartir un meme puedo contribuir a que otras personas piensen como yo.	3	18	23	9	53
15.- Cuando comparto un meme lo hago para sentirme incluid@ en los temas de moda.	1	8	28	16	53
16.- Me identifico con la manera en que un meme expresa lo que siento.	5	23	17	8	53
17.- Pienso que la creación y difusión de memes son parte de un activismo político moderno.	9	22	14	8	53
18.- Un meme me ayuda adquirir conciencia por medio del humor sobre temas políticos.	5	23	20	4	52
19.- Los memes políticos me han ayudado a entender que hay situaciones que no pueden callarse y que tienen que expresarse.	8	22	16	7	53
20.- Considero que los memes son un instrumento que posibilita nuevas formas señalar y vigilar a los gobernantes.	7	19	22	4	52
21.- Es posible que los memes provoquen que los políticos sean más cuidadosos con sus declaraciones y gestiones por temor a ser objeto de burlas.	9	17	17	10	53
22.- Me emociona ayudar a viralizar un meme.	2	16	27	8	53
23.- Considero que los memes son imágenes que retratan fielmente lo que sienten las personas.	8	25	15	5	53
24.- Un meme es una imagen que representa lo que de otro modo no podría expresar.	7	25	18	3	53
25.- Un meme que se viraliza representa el poder de las colectividades para señalar donde falla el sistema político.	11	22	16	3	52

Resultados de escalas de actitudes







51%

En desacuerdo con que me emociona ayudar a viralizar un meme.



47%

De acuerdo en considerar que los memes son imágenes que retratan fielmente lo que sienten las personas.



47%

De acuerdo con que un meme es una imagen que representa lo que de otro modo no podría expresar.



42%

De acuerdo con que un meme que se viraliza representa el poder de las colectividades para señalar donde falla el sistema político.

43%

De acuerdo con que me identifico con la manera en que un meme expresa lo que siento.

42%

De acuerdo con que la creación y difusión de memes son parte de un activismo político moderno.

44%

De acuerdo con que un meme me ayuda adquirir conciencia por medio del humor sobre temas políticos.

42%

De acuerdo con que los memes políticos me han ayudado a entender que hay situaciones que no pueden callarse y que tienen que expresarse.

42%

En desacuerdo con que posibilita nuevas formas señalar y vigilar a los gobernantes.

32%

De acuerdo con que es posible que los memes provoquen que los políticos sean más cuidadosos con sus declaraciones y gestiones por temor a ser objeto de burlas.

Bibliografía

1. **Anderson, Chris**, Makers, *The New Industrial Revolution*, Ed. Crown Bussines, New York, United State of America, 2012.
2. **Barthes, Roland**, Lo Obvio y lo Obtuso, Ed. Páidos, Barcelona, 1982.
3. **Baudrillard, Jean**, *El sistema de los objetos*, Ed. Siglo XXI, México, 2003, 223 p.
4. **Baudrillard, Jean**, Cultura y simulacro, Ed. Kairos, Barcelona, 1978, p. 193 p.
5. **Bauman, Zygmunt**, *La Sociedad Sitiada*, Ed. Fondo de Cultura Económica, México, 2004, 299 p.
6. **Bauman, Zygmunt**, *Modernidad líquida*, Ed. Siglo XXI, Argentina, 2002, 117 p.
7. **Braunstein, Néstor**, *El Goce. Un concepto lacaniano*, Ed. Siglo XXI, Buenos Aires, Argentina, 2006, 337 p.
8. **Brea, José Luis**, *Cultura Ram*, Ed. Gedisa, Barcelona, España, 2007, 247 p.
9. **Brea, José Luis**, *Las Tres Eras de la Imagen*, Madrid, España, 2010, 142 p.
10. **Cabrera H., Daniel**. *Lo tecnológico y lo imaginario. Las nuevas tecnologías como creencias y esperanzas colectivas*. Editorial Biblos, Buenos Aires, Argentina, 2006, 239 p.

11. **Castells, Manuel**, *La sociedad red: una visión global*, Alianza, Madrid, 2006, 557 p.
12. **Castoriadis, Cornelius**, *Los dominios del hombre. Las encrucijadas del laberinto*, 4 ed., Gedisa, Barcelona, 2005.
13. **Castoriadis, Cornelius**, *La institución imaginaria de la sociedad*, Editores, Turquets, 1983, 584 p.
14. **Chordá, Frederic**, *De lo Visible a lo Virtual*, Ed. Arphropos, Barcelona, 2004,
15. **Deleuze, Guilles**, *Lecciones sobre el curso de Foucault*, ed. Cactus, España, 2013.
16. **Didi-Huberman, George**, *Arde la Imagen*, Ed., México, 2012.
17. **De Certeau, Michel**. *La invención de lo Cotidiano*. Universidad Iberoamericana, México, 2000. 225 p.
18. **De Certeau, Michel**. *La invención de lo Cotidiano 2*. 1ra. reedición, Universidad Iberoamericana, México, 1999. 271 p.
19. **De Certeau, Michel**. *La toma de la palabra y otros escritos políticos*, Universidad Iberoamericana, Universidad Iberoamericana, México, 1995. 235 p.
20. **De Kerckhove, Derrick**, *Inteligencias en conexión*, Ed. Gedisa, Barcelona, España, 1999, 253 p.
21. **De Kerckhove, Derrick**, *La piel de la cultura*, Ed. Gedisa, Barcelona España, 1999, 254 p.
22. **Echeverría, Bolívar**, *Definición de la Cultura*, F.C.E., México, 2010, 242 p.

23. Foucault, Michel, *Hermenéutica del sujeto*. Ediciones de La piqueta, Madrid España, 1994, 142 p.
24. Foucault, Michel, *Vigilar y Castigar: nacimiento de la prisión*, ed. 35, Ed. Siglo XXI, México, 2008, 314 p.
25. Fernandez Christlieb, Pablo *La afectividad colectiva*, UNAM, 210 p.
26. Groys, Boris, *Bajo Sospecha, Una fenomenología de los medios*, Ed. Pretextos, España, 2008, 295 p.
27. Gubern, Róman, *Del bisonte a la realidad virtual: la escena y el laberinto*, 3era. ed., Ed. Anagrama, Barcelona, 2003, 193 p.
28. Hardt, Michel y Negri, Antonio, *Multitud. Guerra y Democracia en la era del Imperio*, Ed. Random House, Barcelona, España, 2004, 459 p.
29. Jay, Martín, *Campos de Fuerza. Entre la historia intelectual y la crítica cultural*, Buenos Aires, Paidós, 2003, 349 p.
30. Lacan, Jacques, *Los cuatro Conceptos Fundamentales del Psicoanálisis 11*, Ed. Paidos, Buenos Aires, Argentina, 1987, 290 p.
31. Leader, Daria Y Groves, Judy. *Lacan para principiantes*, 3ra. ed., Ed. Era Naciente, Buenos Aires, Argentina, 2004, 170 p.
32. Levis, Diego. *La pantalla ubicua*, 2ª. ed., La crujía Ediciones, Buenos Aires, 2009, 325 p.
33. Lévy, Pierre, *Cibercultura: La cultura de la sociedad digital*, Ed. Arphopos, México, 2004.
34. Lévy, Pierre, *¿Qué es lo virtual?*, Ed. Paidós, Barcelona, España, 1998, 126 p.

35. **Lipovetsky**, Guilles. *La pantalla Global*, Ed. Anagrama, Barcelona, 2007, 327 p.
36. **Nasio**, Juan David, *El magnífico niño del psicoanálisis. El concepto de sujeto y objeo en la teoría de Jacques Lacan*, Ed. Gedisa, Argentina, 1966, 163 p.
37. **Nasio**, Juan David, *Cinco lecciones sobre la teoría de Jacques Lacan*, Ed. Gedisa, Barcelona, 1995, 213 p.
38. **Nasio**, Juan David, *La mirada en psicoanálisis*, Ed. Gedisa, Barcelona, 1992, 182 p.
39. **Maffesoli**, Michel, *En el crisol de las apariencias : para una ética de la estética*, traducción de Daniel Gutiérrez Martínez. México, Ed. Siglo XXI, 2007, 269 p
40. **Manovich**, Lev, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Ed. Páidos, España, 2005, 431 p.
41. **Morduchowicz**, Roxana, *Los adolescentes del siglo XXI, los consumos culturales en un mundo de pantallas*, Ed. FCE, Argentina, 2013, 110 p.
42. **Padua**, Jorge. *Técnicas de Investigación Aplicadas a las Ciencias Sociales*. F.C.E., México, 1979, 208 p.
43. **Pérez Tapia**, José Antonio, *Internautas y Naufragos. La búsqueda del sentido en la cultura digital*, Ed. Trotta, México, 2003, 245 p.
43. **Ranciére** Jacques, *El desacuerdo. Política y Filosofía*. Ed. Nueva Visión, Buenos Aires, Argentina, 1996, 175 p.

44. **Ranciére** Jacques, *La División de lo Sensible*. Ed. Salamanca, España, 2002, 235 p
45. **Rheingold** Howard, *Multitudes Inteligentes. La próxima revolución social (Smart Mobs)*, Ed. Gedisa, Barcelona, España, 2004, 286 p.
46. **Rifkin**, Jeremy, *La era del acceso: la revolución de la nueva economía*, Paidós, Barcelona, 2000, 366p.
47. **Sibilia**, Paula, *La intimidación como espectáculo*, F.C.E., Argentina, 2008, 121p.
48. **Sienra**, Sofía, **Pérez**, Adriana, et.al. comps., *La imagen como Pensamiento*, Facultad de Artes, Universidad Autónoma del Estado de México, 2014. 282 p.
49. **Tapscott**, Don y **Williams** ,Anthony D., *Wikinomics, La nueva economía de las multitudes inteligentes*, Ed. Paidós, Barcelona, España, 2007, 449 p.
50. **Virno**, Paolo, *La Gramática de la Multitud*, Ed. Traficante de sueños. 2003.
51. **Vélez** Herrera, José H., *Memética como herramienta científica para el estudio de los memes de Internet*, Tesis Doctorado en Estudios Humanistas, Monterrey, México, Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey , 2013.
52. **Wajcman**, Gérard, *El ojo absoluto*, Ed. Manantial, Buenos Aires, Argentina, 2011, 280 p.
53. **Zizek**, Slavoj, *Acontecimiento*, Ed. Sexto Piso, México, D.F., 2014, 174 p.

54. Zizek, Slavoj, *El acoso de las fantasías*, Siglo XXI Editores, México, D.F. 1999, 261 p.

Referencias en la web

Bay, Hakim, *La Zona Temporalmente Autónoma*, [en línea], disponible en [<http://www.merzmail.net/taz.pdf>], consultado: 21 de noviembre de 2016.

Cabrera H. Daniel. *La matriz imaginaria de las nuevas tecnología* [en línea], en revista Comunicación y sociedad, Vol. XVII. No. 1, 2004, pág. 9-45. Universidad de Navarra, España. Disponible en: https://www.academia.edu/11534836/Herm%C3%A9tica_y_hermen%C3%A9utica._Las_nuevas_tecnolog%C3%ADas_como_imagenario_social. consultado: octubre 2015.

D'Agostino, Agustina M. E., *Imaginarios sociales, algunas reflexiones para su indagación*, Anuario de Investigaciones [en línea] 2014, XXI, Disponible en: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=369139994011>> ISSN 0329-5885, consultado: 19 de febrero de 2016.

García Fanlo, Luis, *¿Qué es un dispositivo?: Foucault, Deleuze, Agamben* [en línea]. Revista de Filosofía, Marzo 2011, Argentina. Disponible en: <http://serbal.pntic.mec.es/AParteRei>. Consultado: 14 de diciembre de 2016.

Kerckhove de, Derrick de (2005). *Los sesgos de la electricidad*. En: *Leción inaugural del curso académico 2005-2006 de la UOC*, [en línea].

Barcelona, 2005. Disponible en: <http://www.uoc.edu/inaugural05/esp/kerckhove.pdf>, consultado: 16 de octubre de 2015.

Lago-Vázquez, Diana; **Direito-Rebollal**, Sabela; **Rodríguez-Vázquez**, Ana-Isabel; **López García**, Xosé, *El consumo millennial de información política en televisión y redes sociales. Análisis de la campaña Elecciones Generales en España, 2015*, Revista Latina de Comunicación Social, núm. 71, 2016, pp. 1151-1169 Universidad de La Laguna Canarias, España. Disponible en: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=81943468059>. Consultado el 7 de agosto de 2017

Pérez Tornero, José Manuel, *La sociedad multipantallas: retos para la alfabetización mediática*. Comunicar, nº 31, v. XVI, 2008, Revista Científica de Educomunicación; ISSN: 1134-3478; páginas 15-25, [en línea], disponible en: [http://www.revistacomunicar.com/numeros_anteriores/archivospdf/31/c31-2008-01-002.pdf], consultado: 29 de noviembre de 2016.

Prada, Juan Martín. La creatividad de la multitud conectada y el sentido del arte en el contexto de la web 2.0. [en línea], ISSN 1698-7470, Nº. 5, 2008, págs. 66-79. Disponible en: http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num5/prada_20.pdf, consultado: 10 de septiembre de 2016.

**Usar los memes
para reírse**



**Usar los memes
para alegrar
el día de los
demás**



**Usar los memes
para combatir
la depresión**



**Usar los memes
como expresión
artística y cotidiana**



**Usar los memes
como instrumento de
cambio social y
combatir al burgués,
acaparando los medios
de producción, instaurando
la dictadura del
proletariado**





