



UNIVERSIDAD
DE MÁLAGA

TRABAJO DE FIN DE GRADO



FACULTAD DE
FILOSOFÍA Y
LETRAS

«EL MEME: UNA IMAGEN VALE MÁS QUE MIL PALABRAS»

“The meme: a picture is worth a thousand words”

Autora: LAURA AYERZA

Tutora: Prof. JULIA GARCÍA GONZÁLEZ

GRADO EN HISTORIA DEL ARTE

Curso Académico 2018 - 2019

Fecha de presentación 07/06/2019

La autora declara que su trabajo es original, fruto de su exclusivo esfuerzo personal, que respeta las normas de estilo establecidas para los TFG de la titulación y que en él se han citado debidamente las fuentes utilizadas y no se incurre en ningún supuesto de mala praxis científica. Asimismo, se compromete a respetar los derechos de propiedad intelectual y explotación industrial que eventualmente pudieran corresponder al tutor

ÍNDICE

Resumen	3
Introducción	4
Agradecimientos	7
Metodología	7
Estado de la cuestión	9
1. Marco teórico	16
1.1. El meme: definición, acepciones y desarrollo	16
1.2. El concepto de cultura y su relación con la red	18
2. El meme como imagen-símbolo	21
2.1. Evolución de lo simbólico: ejemplos populares de resemantización, reedición y adaptación. El meme en la cultura popular	26
2.2. La teoría de la mimesis y la memoria aplicada a la memética. El proceso creativo del meme	30
3. Los memes y sus tendencias en redes sociales. Posibilidades de clasificaciones generalistas	34
Conclusiones	43
Bibliografía	45
Webgrafía	46
Anexos	48
1. Fuente de las imágenes incluidas en el texto	48
2. Preguntas de la encuesta publicada en redes	54
3. Glosario de términos	55

RESUMEN

Este trabajo plantea las posibilidades de estudio de los memes de internet a través del carácter multidisciplinar de la Historia del Arte. Para demostrar que es posible la actuación de la disciplina en este ámbito se realizará un recorrido histórico de la imagen a través de su simbología y su papel activo en la cultura popular, que la crea, transforma y expande. Vivimos en una sociedad tecnológica que ha visto transformadas sus comunicaciones en un corto periodo de tiempo, al igual que los usuarios y las usuarias han cambiado su manera de expresión en favor de la imagen. Este poder comunicativo será clave a la hora de comprender cómo funciona la iconografía y la iconología del meme y por qué se ha extendido su uso a casi la totalidad de la Red, infiltrándose también en lo ajeno a ella como la televisión o la publicidad.

Palabras clave: meme, memética, internet, iconografía, iconología, símbolo, signo, historia del arte, redes sociales, humanidades digitales.

ABSTRACT

This assignment presents the possibilities of the study of internet memes through the multidisciplinary nature of the History of Art. To proof the possibility of the subject in this area a historic path will be taken through the symbology of the image and its active role in the popular culture, which it creates and expands. We live in a technological society that has seen its communications change in a short period of time as users have seen their manner expression change in favor of the image. This communicative power will be the key to comprehend how the iconography and iconology of the meme work and why its use has been extended to almost the whole Net, infiltrating in different paths as television or advertising.

Key words: meme, memetics, internet, iconography, iconology, symbol, sign, History of Art, social networks, digital humanities.

INTRODUCCIÓN

Cuando morimos, hay dos cosas que podemos dejar tras nuestro: los genes y los memes.

RICHARD DAWKINS, *El gen egoísta* (1976)

La definición de cotidianidades nunca será una tarea fácil, y muchos nos quedaríamos en blanco si nos preguntaran cómo describiríamos algo tan utilizado y rutinario como un ordenador o un teléfono móvil, ya que son objetos que se han incorporado totalmente a nuestra vida diaria y no solemos plantearnos cómo ni por qué funcionan de la manera que lo hacen. Algo similar ocurre cuando hablamos de un meme, elemento que me atrevería a confirmar que al menos el 90% de la totalidad de usuarios de redes ha visto en al menos una ocasión. El meme no sólo se aloja en Internet, pues como un virus que a cualquiera alcanza, ha sido capaz de expandirse por todos los medios de comunicación posibles y ha incidido de mayor o menor manera en nuestras actitudes, siendo bastante notoria su actuación en nuestro sentido del humor.

A lo largo del trabajo y tal como se especificará en el apartado de las definiciones, trato al meme como una unidad de información cultural relacionada con la expresión de sentimientos, ideas y experiencias de las usuarias y usuarios, generalizando su definición ya que abarcar su totalidad de significados y repercusiones sobrepasa las limitaciones de este TFG. Aún así, las diferentes disciplinas que se enfrentan a él tales como el periodismo, la sociología o la antropología se mantendrán en contacto con la Historia del Arte durante los diferentes capítulos para poder llegar al mayor número de niveles de comprensión posibles. Es de especial relevancia el meme como imagen fija ya que es el tipo que más prolifera. Aún así, la importancia del meme en vídeo, canción o GIF es tan creciente como su popularidad gracias a plataformas como Vine (ya extinto pero revitalizado por recopilaciones u homenajes en otros medios), YouTube o TikTok (antes Musical.ly).

Entender el funcionamiento del meme es entender a la sociedad contemporánea del ámbito cibernético, sobre todo en el hecho de cómo las personas multiplicamos el significado semántico de una imagen en nuestro propio beneficio para una nueva significación y difusión de otros conceptos diferentes a los de la imagen primaria, estableciendo ciertos parámetros relacionados con una iconografía propia de las

relaciones sociales sucedidas en la red¹, tema que se ahondará en sus respectivos capítulos.

Centrándonos en los cibernautas y sus comportamientos en redes sociales vemos cómo el auge de algunas plataformas como Twitter, Instagram o WhatsApp hacen que estos intercambios sean diarios e incluso indeseados o indirectos por la difusión en masa que permiten todas ellas. Podríamos hacer un símil con los anuncios publicitarios: aunque no quieras verlos, siempre vendrán a ti. En Instagram, Twitter y Facebook también es posible la creación de grupos de chat entre distintos perfiles para compartir contenido de las propias plataformas o ajeno a ellas. Te llegarán a tu feed también imágenes de cuentas que tú no sigues por el algoritmo de las plataformas, obligándote en cierto modo a visualizar un contenido determinado. En definitiva, te conviertes en un sujeto pasivo de miles de imágenes cada vez que entras en Internet.

Desde la fundación de Red y sobre todo a partir del siglo XXI, época en la que comenzó a ser más habitual poseer un dispositivo con conexión e Internet fue más accesible, los memes han ido influyendo en nuestra sociedad contemporánea a través de diversas cotidianidades, infiltrándose o siendo usados de manera deliberada en el ámbito educativo, la publicidad, los debates políticos o en favor de instituciones oficiales como la Policía Nacional o la Guardia Civil² [0], quienes en ocasiones utilizan el humor y los memes para concienciar a la población, aunque pueden pagar un gran precio por utilizar ese medio: que los conviertan a ellos mismos en uno o la campaña se vuelva contra ellos³.



El público asimila las imágenes y cambia su manera de comunicación y expresión de identidad a través de los memes, convertidos a su vez en un elemento de

¹ Las nuevas aplicaciones de mensajería instantánea en línea (y también las antiguas como MSN Messenger, que data de 1999) están evolucionando en favor de una comunicación dada mayoritariamente por la imagen, tal y como advertimos en la creciente cantidad y variedad de emoticonos o facilidades para mandar fotografías, GIFS o imágenes creadas a partir de otros referentes, como los stickers.

² La cuenta de Twitter oficial de la Policía Nacional superó los 3 millones de seguidores en octubre de 2017, situándose por delante de las cuentas del FBI o la CIA. La Guardia Civil tiene más de 1.300.000.

³ Esta estrategia de querer llamar continuamente la atención del espectador le costó numerosas quejas al perfil oficial de la Guardia Civil en Twitter por haber subido un vídeo en memoria a las víctimas del atentado de ETA a la casa cuartel de Zaragoza con música electrónica de acompañamiento. El tweet fue borrado unos días después.

presión política y social, cumpliendo el rol de afiches o propaganda política en elecciones, manifestaciones y huelgas o temas controvertidos. Twitter España destaca por la rápida realización de memes durante algún evento político, tal y como ocurrió durante los debates electorales de abril de 2019. La circulación de estos memes, chistes o montajes por todas las redes sociales es inmediata y unas horas después varios medios de comunicación (de manera online) se encargan de recoger los considerados de mayor éxito. También es creciente la inclusión de memes en las pancartas y carteles llevados a manifestaciones, hecho realizado sobre todo por personas jóvenes que pretenden poner el punto de mira sobre el motivo de esa protesta: Día contra la Violencia Machista, Día de la Mujer, Día del Trabajador, Orgullo Crítico LGBT, Fridays For Málaga, etc.

Tal y como podemos comprobar, el poder y las capacidades de la imagen en la actualidad son innegables. ¿Cuál es el papel que puede tomar la Historia del Arte ante esta situación? Puede que el meme sea un ente mental, abstracto y sin forma propia pero el hecho es que debe ser contenido en algo físico para su transmisión o réplica. Al centrarnos en el meme como imagen-símbolo podemos aplicarle los aspectos teóricos y estéticos de la disciplina, aparte de concederle un tratamiento iconográfico e iconológico propio por necesitar el meme de continuos referentes que o son o pasan a formar parte de la cultura popular y las cotidianidades cibernéticas contemporáneas. Además, se aplicarán estudios de teorías de la comunicación, de expresión de nuevos medios, la sociología y la etnografía virtual.

Dentro del meme también tiene cabida la creación y puede asimilarse su bosquejo a la preparación de, por ejemplo, un lienzo como La Academia de Atenas [1] de Rafael Sanzio (1483-1520), el cual supone un despliegue de célebres personajes que deben mostrar su carácter a través de algunos atributos, al igual que sucede en esta composición de los personajes de Rage Comics [2].



Ante tal amplitud de contexto humanístico y digital, debemos investigar cómo el meme en imagen ha tenido tan alta repercusión en nuestras vidas y nuestras maneras de relacionarnos, atendiendo a su poder como símbolo y a nuestras tradiciones como replicadoras de este.

Agradecimientos

A mi padre, por haber estado siempre.

A Julia, por su paciencia y confianza en mí.

Para quienes alguna vez me pasaron un meme y les dije que ya lo había visto.

METODOLOGÍA

Informar sobre el funcionamiento de los memes y su asimilación como imágenes contenedoras de ideas es el resultado de un trabajo de campo que utiliza el método inductivo, el cual consiste en tres pasos fundamentales:

- 1- Observación: las redes sociales llevan años formando parte de mi rutina diaria y he archivado casos, imágenes o vídeos que he creído relevantes para el desarrollo del trabajo. He estado al tanto de las tendencias online que hayan podido influenciar nuevos comportamientos en la Red por parte de sus usuarios y usuarias.
- 2- Comparación: a partir de los datos recopilados, noté que realmente siempre nos hemos comportado de la misma manera ante una imagen, un signo o un símbolo, ya que desde hace milenios la humanidad se ha acogido a diferentes señas para diversos cometidos, como pueden ser los espirituales⁴.
- 3- Razonamiento: he buscado una justificación teórica y científica para poder comprender mejor cómo manejamos los memes de manera online, acudiendo a tratados de Semiótica, Filosofía, Psicología, Sociología o Teorías de la Comunicación. Conocer como historiadora del Arte el recorrido histórico de la imagen también me ha servido para poder establecer rápidamente diferentes

⁴ Me pareció reveladora la configuración de la iconografía paleocristiana en las catacumbas. Era común el dibujo de un pez, el cual era una alusión al nombre de Cristo por incluir en griego sus letras iniciales:

ichtys (pez) → iesus, christos, theou, uios, soter (Jesucristo, Hijo de Dios y Salvador).

analogías entre lo tradicional y lo innovador, lo offline y lo online, las modas y lo permanente.

También se ha utilizado una encuesta online difundida a través de mis redes sociales y las de algunos contactos con las cuestiones que se mostrarán en el anexo. Su principal objetivo es conocer opiniones públicas sobre los memes, pudiendo florecer algunas ideas a desarrollar en el TFG, como lo han sido algunos ejemplos de memes que se han aportado o cavilaciones sobre cuáles fueron los pioneros de algún género.

Se ha escogido esta estrategia ya que se partirá de hechos concretos y particulares para lograr conclusiones generales. De esta manera, se seleccionarán por su relevancia mediática determinados memes, agrupándolos por sus antecedentes, desarrollo e impacto final, o por su cronología o tiempo de vida, con el resultado final de demostrar cómo estas imágenes, vídeos o sonidos han influenciado en nuestra vida y relaciones sociales de manera demostrable, cómo han cambiado nuestro modo de comunicación o las imágenes que utilizamos para expresar nuestros sentimientos o deseos. El objetivo final de este trabajo es reflexionar de la manera más completa posible sobre la trayectoria del meme, sus logros e influencias sobre la sociedad actual actuando como imagen-símbolo.

Ante esta investigación empírica, analizaremos cuál es la relación entre la cultura visual y los memes, y cómo ha sido el impacto (retroalimentado o no) entre estos dos elementos. Esta cuestión no será aplicada a un territorio geográfico concreto sino a determinadas redes sociales, páginas y foros de memes/humor/viñetas, pues son las áreas con más tráfico. Las interfaces de estas aplicaciones serán clave para averiguar cómo funciona la difusión de imágenes o textos en ellas.

Con este trabajo también se pretenden tantear nuevas posibilidades de investigaciones humanísticas en red, como la recopilación de los memes más significativos de cada género, los más presentes en la conciencia colectiva o los más virales, pudiendo dar lugar a una base de datos que los almacene para su mejor comprensión y recuerdo y que identifique a su público mayoritario o plataforma en la que es lanzado el meme, trabajo que algunas páginas web como KnowYourMeme desde 2008⁵ u organismos como la Biblioteca Nacional Española⁶ ya están llevando a cabo.

Se aplicará también el concepto estético de la mimesis platónica y aristotélica, las cuales parten de la premisa de que la mente humana es pasiva y sólo procesa lo que

⁵<https://knowyourmeme.com/about>

⁶<http://www.bne.es/es/Colecciones/ArchivoWeb/Historia/index.html>

existe y percibe. De esa manera, los memes serían creados a partir de estímulos sensoriales y recursos mentales que sólo si se han recibido con anterioridad podrán ser comprendidos en un nuevo contexto: sólo si he estado triste y conozco los síntomas y signos de la tristeza podré sentirme identificado con el meme 'Forever Alone'. De igual modo sólo reconoceré el episodio de La Última Cena de Leonardo da Vinci si conozco el Nuevo Testamento de la Biblia.

Aún así, establecer el marco de referencias necesarias para comprender un meme es bastante complicado, pues algunos creados a partir de resemantización y con ecos de creaciones muy anteriores (como los metamemes) necesitarán una investigación multidisciplinar. Quizá es ilustrativo pensar en los memes del siglo XXI tal y como los nobles florentinos utilizaban la emblemática: para dejar constancia de su alto intelecto por reconocer los símbolos representados en estas publicaciones reservadas a una clase alta y con acceso a esos recursos culturales. El meme actual está mucho más democratizado y cualquiera puede crear, ver, compartir o editar.

Las herramientas informáticas utilizadas para amortizar estos recursos han sido los procesadores de texto Word y Page. También se han realizado búsquedas en Google y webs de recopilación de textos académicos como Dialnet, RIUMA, Google Academics o Mendeley. Y, por supuesto, se han visitado con asiduidad diversos sitios web y aplicaciones: Instagram, Twitter, Facebook, Tumblr, YouTube, WhatsApp, Telegram, CuantoCabrón, Cabronazi, 9GAG, 4chan, Reddit, etc. y algunas cuentas serán analizadas en profundidad en los apartados referidos a redes sociales.

Las imágenes incluidas en el texto estarán debidamente referenciadas en el Anexo 1. En el texto se incluirá entre corchetes [] con el número que la unirá con la referencia anexada. Se escoge este método ya que al ser imágenes provenientes de la web su fuente es demasiado extensa, además de necesitar algunas de una breve traducción o aclaración, por lo que el número de caracteres en el TFG aumentaría sin aportar realmente cuerpo significativo.

ESTADO DE LA CUESTIÓN

¿Qué es exactamente un meme? Más adelante se introducirán las diferentes teorías que hay en torno a él, pero quizá es más revelador comenzar desde su hogar: internet. Si introducimos el término 'meme' en el motor de búsqueda de Google, de

entre las opciones que se encuentran es bastante probable que el usuario medio acceda al enlace que conduce a la Wikipedia, la cual nos dice:

*“Un meme es, en las teorías sobre la difusión cultural, la unidad teórica de información cultural transmisible de un individuo a otro, o de una mente a otra, o de una generación a la siguiente. Es un neologismo acuñado por Richard Dawkins en *El gen egoísta* (*The Selfish Gene*), por la semejanza fonética con <<gene>>-gen en idioma inglés-y para señalar la similitud con <<memoria>> y <<mímesis>>⁷.”*

Esta información es la que obtendrá cualquier persona interesada en el tema y resulta esclarecedora, aunque algo escueta, ya que la página nos advierte de no confundir el término meme con meme de internet, del cual dice:

“El término meme de internet se usa para describir una idea, concepto, situación, expresión o pensamiento, manifestado en cualquier tipo de medio virtual, cómic, vídeo, audio, textos, imágenes y todo tipo de construcción multimedia, que se replica mediante internet de persona a persona hasta alcanzar una amplia difusión⁸.”

La distinción nos plantea varias problemáticas: ¿debemos seguir aludiendo a lo que conocemos como meme de la misma manera o lo más correcto sería aplicarle la coletilla ‘de internet’? ¿Hay memes considerados como tal que no tienen su origen en internet? ¿Es la teoría memética suficiente para tratar todo el espectro del meme en la sociedad actual? Dawkins presentó diferentes estados de evolución del meme, los cuales serían llevados a cabo por imitación y estableciendo paralelismos entre lo culturalmente antropológico y lo biológico del ser humano, por lo que nuestros comportamientos sociales serían una externalización de los puramente biológicos y referidos al ADN. Todo ello aludía a algo anterior a lo que hoy entendemos como meme por estar redactado en la década de los 70. Blackmore respondió primeramente a esas evoluciones en *La máquina de memes* (1999), ya relacionándolas con internet por ser esta una red de redes eminentemente comunicativa y de fácil intercambio entre usuarios.

Dawkins habla de la moda de vestir vaqueros como un meme, ya que es un hecho repetido en la población por imitación. Bajo mi punto de vista, su teoría puede ser ampliada a la repetición de un meme cibernético por los usuarios, como el de la caricatura de Yao Ming utilizada como respuesta despreocupada a un problema.

Como respuesta a las teorías del zoólogo aparecen otras autoras como Distin, quien en *El meme egoísta* (2006), introduce al lector en la memética de una manera filosófica y epistemológica, dejando claro que la idea de meme de Dawkins está directamente relacionada con la herencia cultural que él considera lo más destacable de

⁷ <https://es.wikipedia.org/wiki/Meme>

⁸ https://es.wikipedia.org/wiki/Meme_de_internet

la raza humana, aunque pudiera hablarse también de cierta cultura animal. Si tomamos la replicación como el elemento más necesario para la evolución, el meme es el transmisor de la cultura de cerebro en cerebro durante un determinado periodo de tiempo, pues habrá memes más exitosos que se expandan durante más tiempo (alta fecundidad) y otros que desaparezcan apenas sean creados por falta de éxito en la replicación de sus visualizadores.

El meme, internet y las nuevas comunicaciones a través de las redes sociales es un tema ya tratado en diversos artículos y trabajos universitarios, como el realizado por Gabriel Pérez Salazar, Andrea Aguilar Edwards y María Ernestina Guillermo Archiva (2014)⁹, quienes investigan sobre el meme en internet a partir del fenómeno Harlem Shake. Las autoras tratan al meme de internet como un conjunto de signos empleados como recurso expresivo en foros, redes sociales y otros territorios digitales. En su trabajo subrayan el poder de unión del meme y su potencia como recurso expresivo. Es relevante la definición de meme que recogen de M.R. Lissack (2004): “Los memes se han convertido en unidades semánticas capaces de evocar los significados a los que están asociados. Es el proceso de evocación y la eficacia del meme como disparador de atención, recuerdo y repetición del significado adscrito, lo que los vuelve relevantes”. También tratan algo que se establecerá en los próximos apartados, que es la relevancia del signo y sus definiciones para equipararlo a la altura del meme, pues funcionan a la par. Se acogen a Peirce (2007), tratándolo como “algo que, bajo cierto aspecto, representa alguna cosa para alguien” a la vez que recurren a la semiótica de Eco con el mismo fin, basando en el signo su potencialidad expresiva y como conector entre individuos.

El catedrático Gabriel Pérez Salazar ya es especialista en este tema y ha profundizado sobre la capacidad expresiva del meme y su cadena de significados en *El meme en Internet. Identidad y usos sociales*¹⁰ y en *El meme en internet como texto digital: caracterización y usos sociales en procesos electorales*¹¹ (2019). Para este último estuvo inspirado por el alto número de memes registrados entre diciembre de 2017 y julio de 2018, coincidiendo con las elecciones presidenciales de México. Sus conclusiones a partir de estos artículos son muy interesantes y coinciden con lo que se

⁹ PÉREZ, SALAZAR, G., AGUILAR EDWARDS, A., GUILLERMO ARCHILLA, M. E., “El meme en internet. Usos sociales, reinterpretación y significados, a partir de Harlem Shake”, *Argumentos (Méx)*, vol. 27, nº 75, 2014, pp. 79-100.

¹⁰ PÉREZ SALAZAR, G., “El meme en Internet. Identidad y usos sociales”, *Revista Chasqui*, nº 136, 2017, pp. 412-413.

¹¹ PÉREZ SALAZAR, G., “El meme en Internet como texto digital: caracterización y usos sociales en procesos electorales”, *Texto Livre: Linguagem e Tecnologia*, vol. 12, nº 1, 2019, pp. 1-18.

tratará en este TFG: el meme es de una dimensión signífica compleja, los memes son intertextuales, a veces el meme se crea a partir de la enunciación de una cita, la autoría del meme y su problemática y el reflejo subjetivo del mundo a través del meme.

Dassaev García Huerta, antropóloga, sigue la misma línea de trabajo que los autores comentados anteriormente, asimilando el meme a un concepto o idea transmitida, como las imágenes macro¹², y recopilando textos de autores como Danug y Holloway-Attaway, Blackmore o Aunger, lo que lleva a distinguir entre memes ‘tradicionales’, que serían los producidos offline (como las modas que mencionaba Dawkins) y los virtuales, en la Red.

Quizá el Trabajo de Fin de Grado¹³ de Periodismo de Alba González Prieto sea el que más se asemeja a la labor que se pretende en éste por haber recopilado también lo escrito sobre memes hasta el momento (2017) y diferenciar entre algunos tipos de memes: humor general, humor negro, crítica social, con elementos informativos, de temática sexual, con frases de ánimo o motivación y vídeos de temática variada. También realiza un estudio de campo a través de reuniones con diferentes grupos, donde realiza una serie de preguntas para conocer los hábitos de los interrogados sobre consumo de memes.

Otro trabajo importante es el realizado por Camila Muñoz Villar con *El meme como evolución de los medios de expresión social*¹⁴, donde la autora clasifica algunos tipos de memes: Rage Comics, de autopromoción, celebridad inadvertida, mitos urbanos, marketing y advertising, editados o referentes a la cultura pop. Establece al meme como una tendencia cultural retroalimentada mundialmente que puede tomar fuerza como afiche, es decir, como potencial elemento de crítica política, papel que anteriormente pudo haber tomado un fanzine, una pancarta o un panfleto, ahora el meme online lo complementa y facilita aún más su difusión.

Robert Aunger con *El meme eléctrico* (2002) también ha realizado diversos análisis de las similitudes y diferencias entre los genes y los memes, algunos de ellos centrándose más en el uso actual de internet y la manipulación de imágenes como forma de comunicación extendida. Establece dos tendencias: la instrumental-objetiva y la mentalista, clasificación que quizá no encaja del todo con lo tratado en este trabajo y es más propicia para la memética que no se adentra en el mundo cibernético.

¹² GARCÍA HUERTA, D., “Las imágenes macro y los memes de internet: posibilidades de estudio desde las teorías de la comunicación”, *Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad*, nº6, 2014.

¹³ GONZÁLEZ PRIETO, A. (2017), *Decodificación, consumo y usos sociales del meme: estudio de recepción*, Universitat Autònoma de Barcelona, Barcelona.

¹⁴ MUÑOZ VILLAR, C. (2014), *El meme como evolución de los medios de expresión social*, Universidad de Chile, Santiago de Chile.

Delia Rodríguez en 2013 publicó el libro *Memecracia: Los virales que nos gobiernan*, refiriéndose a ‘Memecracia’ como “sistema de información social, político y económico caracterizado por el aumento exponencial de la propagación de memes sucedido tras el rápido desarrollo de internet y la desaparición de los filtros de los medios de comunicación. En la Memecracia, los memes (virus mentales) convierten a los ciudadanos en sus portadores y transmisores automáticos.¹⁵” La periodista habla del meme en la línea de Dawkins: modas, vídeos virales, imágenes controvertidas de algún famoso, un pegadizo *jingle* televisivo, etc. pero también recalca la importancia de la imagen en la Red y en nuestras comunicaciones cibernéticas.

Como puede verse, son numerosas las disciplinas que han tratado de acercarse al meme, comprenderlo e investigarlo, pero ¿dónde está la Historia del Arte?

La página de Facebook Classical Art Memes¹⁶ cuenta con 5,3 millones de seguidores, y en ella podemos ver diversos montajes con imágenes de cuadros pertenecientes a la Historia del Arte.

En la primera imagen [3] observamos *La muerte de César* (1789) de Camuccini, y en la segunda un lienzo [4] del pintor mexicano Fernando Botero. Esta información no nos es dada en el post, ya que el objetivo de la página es otro: crear un chiste a partir de una obra de arte. Numerosos perfiles dejan comentarios ingeniosos para remarcar la comicidad del nuevo contexto de la escena, viendo sus comportamientos y experiencias reflejados en los memes. El hecho de que se utilicen imágenes pertenecientes a la Historia del Arte pero que no se hagan de una manera realmente vinculante puede ser perjudicial para la disciplina por banalizar ciertos contenidos o caer en un consumo rápido de la imagen que no aporte nuevos conocimientos.

El meme y la Historia del Arte pueden encontrar su más próximo punto de unión en la materia educativa, utilizando estos nuevos contextos para que el público retenga mejor la información de esa imagen. Esto es lo que hicieron varios usuarios de Reddit e Imgur en los montajes [5] y [6] y que recogió traducido un artículo de Verne (El País). Se trivializan las características estéticas y pictóricas de los artistas para poder clasificarlos bajo una misma firma.

¹⁵ RODRÍGUEZ, D., *Memecracia. Los virales que nos gobiernan*, Grupo Planeta, Barcelona, 2013, p. 126.

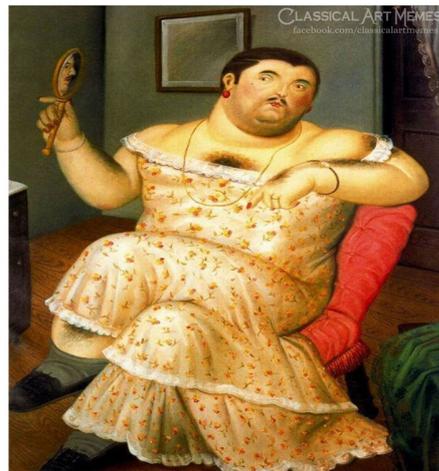
¹⁶ <https://www.facebook.com/classicalartmemes/>

Not a smartphone in sight, just living in the moment, wish we could go back



Me: Long day tomorrow, I need to make sure I'm in bed at a reasonable time

Me at 3:30 am:



CÓMO RECONOCER AL AUTOR DE UN CUADRO

TIZIANO

Si las imágenes tienen el fondo oscuro y todo el mundo tiene una expresión torturada en su cara, es Tiziano.

REMBRANDT

Si todo el mundo parece un mendigo iluminado tenuemente por una farola, es Rembrandt

La parte más clásica y academicista de la Historia del Arte también está inspirando actualmente numerosas tendencias urbanas, sobre todo en el ámbito de la vestimenta: marcas como Default Club utilizan diferentes obras para ilustrar sus camisetas, siempre acompañadas de un texto que le de el toque actual a la prenda.

En la primera [7] vemos Judit decapitando a Holofernes (1599) de Caravaggio, como si de un post de Instagram se tratase. La imagen, en definitiva, nos lleva a imaginar cómo habría actuado el italiano si en vez de haber vivido en el siglo XVI lo hubiera hecho en el XXI. La segunda camiseta [8] muestra El aquelarre (1797-1798) del pintor español Francisco de Goya (1746-1828) acompañado de la frase “Le hablo a Satán porque él escucha”, conectando directamente la temática del cuadro con el texto.



Los memes también han comenzado a estar presentes en el arte contemporáneo, siendo utilizados como recurso por algunos artistas.

El colectivo !Mediengruppe Bitnik (Carmen Weisskopf y Domagoj Smoljo) en su exposición ‘The Darknet-From Memes to Onionland. An exploration’ en la Kunst Halle Snakt Gallen (octubre 2014-enero 2015, Suiza) exploran la Red y sus posibilidades a través de una instalación multimedia. Investigan cómo es percibida la Deep Web y cómo utilizamos internet en la sociedad actual y sitúan al meme en la capa ‘más amable’ de internet.

Más explícita fue la exposición del Museo del Meme, la cual ocupó un espacio en la colonia Roma de Ciudad de México durante 3 días en diciembre de 2018. Su comisario fue Eduardo Granja, el administrador de la cuenta de Instagram @memelasdeorizaba¹⁷, una de las cuentas de memes con más éxito en el país que incluso siguió Enrique Peña Nieto durante su presidencia. El espacio contó con diferentes imágenes, esculturas e instalaciones de vídeo y audio que mostraban algunos de los memes más conocidos: un busto de Trollface, el vídeo viral del T-Rex bailando ‘Auxilio, me desmayo, cállese viejo lesbiano’¹⁸, o algunas reinterpretaciones de memes de la mano de los artistas Rilke, Odette Paz, Javier Gómez Fernández, Ocote o Diego Álvarez, quien reeditó a Nyan Cat¹⁹. La muestra en cuatro espacios entendidos como cuatro géneros: Clásicos, Amor, Friend Zone y Geeks. Con esta muestra se pretendía dejar constancia de la importancia del meme en nuestra vida diaria, desde hace unos diez años pues coincidiría con el auge de las redes sociales según Granja, y cómo son una importante fuerza cultural en los medios de comunicación.

¹⁷ <https://www.instagram.com/memelasdeorizaba/?hl=es>

¹⁸ <https://www.youtube.com/watch?v=if6u3YxTXXQ>

¹⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=wZZ7oFKsKzY>

Otra exposición que celebró la cultura del meme fue What Do you Meme, organizada por Maisie Florence Post en el Holdron's Arcade de Londres justo después de graduarse de la afamada escuela de diseño Central Saint Martins. Organizó una pequeña muestra en agosto de 2016 para rendir homenaje y mostrar al meme como una forma de arte democrático, tal y como explica en la plataforma de crowdfunding Kickstarter para convencer a la gente de que les done para la causa. En su página web²⁰ recogió el resultado.

Es notable y creciente la importancia del meme en la trayectoria artística contemporánea y su influjo en el arte y las creaciones digitales. El meme ya forma parte de la cultura popular, online y offline, forma parte de un gran colectivo y de la memoria.

¿Qué es lo siguiente que conseguirá el meme? ¿Estamos ante el nuevo pop art? ¿O son un burdo chiste más?

MARCO TEÓRICO

1.1. El meme: definición, acepciones y desarrollo

Meme procede del vocablo griego ‘mimeme’, es decir, “lo que se imita”. Es un término polisémico, pero sea cual sea la definición que queramos tomar desde cualquier disciplina, todas tendrán siempre un origen común: el libro *El gen egoísta* (1976), donde el biólogo y zoólogo Richard Dawkins (Nairobi, 1941) teoriza sobre cómo es imposible que sólo la evolución darwiniana y la herencia genética sean las responsables de la evolución humana, tomando como hilo conductor el valor evolutivo de los genes (redefinidos como unidad informativa heredable). Al final de su obra, Dawkins establece el neologismo ‘meme’ para nombrar la pieza que faltaría en ese puzzle evolutivo, tratándolo como agente transmisor de la cultura por imitación²¹ entre los seres humanos, estableciendo analogías de comportamientos y evoluciones entre genes y memes. La palabra vendría dada por la unión de los conceptos de mimesis y memoria, siendo para él un meme una idea popular, como la moda de llevar pantalones vaqueros, una manera concreta de fabricar vasijas o de construir un medio de transporte. También

²⁰ <https://whatdoyoumeme.maisieflorencepost.com/>

²¹ DAWKINS, R., *El gen egoísta*, Editorial Labor S.A., Barcelona, 1979, p. 281.

son memes las contribuciones al mundo de la cultura: canciones, poemas, teorías científicas, etc. Al igual que los genes se propagarían de cuerpo en cuerpo mediante espermatozoides u óvulos, los memes se transmitirían de individuo en individuo a través de un proceso imitativo.

El término gen fue acuñado por el botánico danés Wilhem Johannsen en 1909 para denominar a las unidades mínimas de herencia biológica, a lo que Dawkins asocia que el meme es la unidad mínima de información cultural y su mismo proceso evolutivo: longevidad (duración en el tiempo), fecundidad (uso y difusión de copias, lo cual se convierte en un valor aproximado de su existencia y es más decisiva que la longevidad) y fidelidad (esencia en sus réplicas, no tiene por qué ser exactamente igual como en los genes, es más, veremos que una de la esencia del meme de internet es la resemantización y reedición).

Dawkins plantea la idea de Dios es un gran meme que ha sido replicado por imitación de generación en generación pero que también ha mutado por su cambio de significado, código, representación, etc. Él mismo lo explica de manera breve y concisa en el New Creators Showcase 2013 de Saatchi & Saatchi en Cannes²², en cuya conferencia y, tras resumir toda su teoría del gen-meme, proyecta un vídeo al más puro estilo ‘dank’ y surrealista donde repite las máximas ‘Meme is a mutation in the mind/Memes spread through human culture/Genes spread through the gene pool/Brain to brain, blog to blog, species to species, creativity evolves²³’.

El 26 de noviembre de 2013, Reddit organizó una ronda de preguntas y respuestas entre usuarios y Dawkins, donde declaró que estaba agradecido de la acogida que había tenido su término, pero que el significado real era mucho mayor que el que entendía la mayoría y que todo lo transmitido con gran equivalencia de cerebro a cerebro por imitación continuaba siendo un meme²⁴. La teoría dawkiniana no ha quedado sin réplica ni continuación, y menos mal, pues todo lo resumido anteriormente fue realizado en un contexto en el que internet no formaba todavía parte de la cotidianeidad de la mayoría ni como uno de los principales medios de comunicación y distribuidor de cultura. Aún así, el tema de las teorías de la divulgación de la cultura ya existía antes de internet, y muchos aspectos pueden continuar relacionándose con lo actual. Internet, actualmente, es un creador y difusor de cultura masivo, por lo que es el

²² <https://www.youtube.com/watch?v=GFn-ixX9edg>

²³ Traducción de la autora: El meme es una mutación en la mente/Los memes se expanden a través de la cultura humana/Los genes se expanden a través del pozo de genes/De cerebro en cerebro, de blog en blog, de especie en especie, la creatividad evoluciona

²⁴ Declaraciones recogidas en la página de Dawkins en KnowYourMeme: <https://knowyourmeme.com/memes/people/richard-dawkins> [Consulta: 03-06-2019]

terreno perfecto para la propagación de memes, que son replicadores en su más pura esencia. En otro momento pudo ser la televisión, como bien apuntan en el programa Redes (1996-2014, RTVE)²⁵ donde Eduard Punset (1936-2019) entrevista a Susan Blackmore (1951) con motivo de su libro *La máquina de memes* (2000). Ella en su obra sostiene que lo que tratamos como meme debería realmente ser llamado ‘teme’, ya que estos memes no habitan en nuestro cerebro y se comparten de manera mental, sino que se encuentran de manera tecnológica, online.

1.2. El concepto de cultura y su relación con la Red

Una vez asumido que el meme en su más pura esencia es a la vez receptor y transmisor de cultura, debemos definirla para saber a qué nos enfrentamos ante esta afirmación. En la actualidad, el campo de cultura es bastante amplio, a veces utilizándose a la ligera sin tomar en cuenta la responsabilidad de todo lo que puede conllevar.

Etimológicamente proviene de la palabra en latín *cultus* (cultivo), a la cual se le añade el sufijo *-ura* (consecuencia de una acción). Su participio sería *colere* (cultivar), de donde surgirían algunas palabras como cultismo, culto o cultural, por lo que en este primer análisis vemos que cultura se referirá a lo sembrado o plantado, lo cual puede relacionarse directamente con la huella que deja la sociedad a su paso o el ‘cultivo’ de la mente y de los saberes. Según el Diccionario de la Real Academia Española²⁶, cultura es el “Conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc.” Distingue la cultura popular como “Conjunto de las manifestaciones en que se expresa la vida tradicional de un pueblo”.

Ante el reto de definir el concepto de la manera más amplia y completa se ha recurrido a diferentes antropólogos, sociólogos y filósofos que dieron un significado más global al término a partir del siglo XIX para, a través de una comparación, quedarnos con los elementos clave para poder aplicarlos en conjunto al tema que nos interesa: cómo se relaciona al meme con esta cultura:

-Edward Burnett Tylor (1832-1917): *“La cultura o civilización, en sentido etnográfico amplio, es aquel todo complejo que incluye el conocimiento, las creencias,*

²⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=WfpJlBaFnqI>

²⁶ <https://dle.rae.es/?id=BetrEjX> REAL ACADEMIA ESPAÑOLA: *Diccionario de la lengua española*, 23.^a ed., [versión 23.2 en línea]. [Consulta: 03-06-2019].

*el arte, la moral, el derecho, las costumbres y cualesquiera otros hábitos y capacidades adquiridos por el hombre en cuanto miembro de la sociedad*²⁷”.

-W. H. Goodenough (1919-2013): “*La cultura en una sociedad consiste en todo aquello que se conoce o cree con el fin de operar de una manera aceptable sobre sus miembros. La cultura no es un fenómeno material: no consiste en cosas, gente, conductas o emociones. Es más bien una organización de todo eso. Es la forma de las cosas que la gente tiene en su mente, sus modelos de percibirlas, de relacionarlas o de interpretarlas*²⁸”.

Umberto Eco (1932-2016) planteó conexiones entre la semiótica, la cultura y la comunicación, afirmando que nuestro concepto de mundo o sociedad serán diferentes dependiendo del bagaje que tengamos o la tradición que hayamos adquirido.

En resumen, la cultura es inevitablemente ecléctica y todo nuestro entorno estaría empapado de ella y de sus consecuencias: desde dónde y cómo dormimos, pasando por cómo saludamos a nuestro vecino hasta qué hacemos en nuestro tiempo libre. Lo que hay a nuestro alrededor nos condiciona y describe dependiendo de cómo estén formados nuestros códigos culturales, es decir, cómo actuaremos frente al amor o la muerte, cómo nos afectan las creencias espirituales, cuál es la concepción de arte, la Historia y su impacto en nuestro presente, folclore, etc. Los rasgos culturales se multiplican y expanden en la sociedad, al igual que le sucedería al meme: se adapta a los rasgos de ese conjunto de personas y ellas mismas lo crean, replican y resemantizan.

Son esclarecedoras las palabras de Gisèle Freund: “*Cada sociedad produce unas formas definidas de expresión artística que, en gran medida, nacen de sus exigencias y de sus tradiciones (...) Toda variación en la estructura social influye tanto sobre el tema como las modalidades de la expresión artística*”²⁹. Aunque la autora en 1976 se refería a la irrupción de la Fotografía en la vida cotidiana podemos equiparar esa actitud con los memes pues estos también entran en nuestra rutina y brotan desde nuestros sentimientos, comicidades, experiencias, etc. para convertirse en imágenes, vídeos, canciones o cualquier tipo de elemento que reflejará una parte de nosotros.

Teniendo en cuenta que vivimos en una sociedad hiperconectada, es necesario tomar registro de cómo Internet actúa en nosotros, tema que los estudios de etnografía virtual ya están llevando a cabo, como el proyecto Why We Post del University College

²⁷ TYLOR, E. B., *Cultura primitiva*, Editorial Ayuso, Madrid, 1861.

²⁸ GOODENOUGH, W. H., “Cultura, lenguaje y Sociedad” (1971) en KAHN, J. S. (ed) *El concepto de cultura: textos fundamentales*, Anagrama, Barcelona, 1975, pp. 232-238.

²⁹ FREUND, G., *La fotografía como documento social*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1976, pp. 7-8.

of London³⁰, que desde 2011 investiga cómo las redes sociales influyen en nuestro comportamiento o el forjado de nuestro carácter. Uno de los estudios concluye en que ahora preferimos utilizar imágenes para expresarnos en vez de texto, convirtiéndose estas en el eje principal de una conversación o el intento de reflejar un estilo de vida bastante diferente al real, mostrando sólo lo considerado de alto estatus social o escondiendo aspectos que no queremos mostrar, aunque estemos acostumbrados a documentar de manera online nuestro día a día. Otra vía de investigación que llevan a cabo es cómo los memes se han vuelto un recurso moral para algunas personas, publicando en redes sociales imágenes que inspiran buenos deseos para los demás a través de algunos recursos visuales tales como colores cálidos, puestas de sol o animales apoyados por textos motivacionales, creando todo un imaginario del positivismo online.

Ya se han realizado investigaciones sociológicas sobre cómo los memes pueden ser mucho más que un elemento trivial del que disfrutar en nuestros ratos libres, llegando a convertirse en una especie de terapia para personas que sufran trastornos mentales tales como la depresión por el efecto positivo que causan en la persona. Un meme puede representar situaciones embarazosas o aspectos de nuestra vida de los que nos avergonzamos: suspender un examen, un rechazo amoroso, un olvido a la hora de pagar la factura de la luz, etc. La expresión de estas experiencias nos puede calmar por no sentirnos los únicos a los que le suceden, y ya no sólo por sentirnos parte de un conjunto que sufre lo mismo sino por darnos la capacidad de reírnos de nosotros mismos, personificándonos en esa imagen, tal y como expone Emily Sands en una charla TED de 2017³¹. Hay un meme adecuado para cada situación y cómo ese aspecto cómico y la risa puede hacernos sentir mejor por esa conexión directa. El meme se ha convierte en un elemento de calma y desahogo, incluso los que expresan emociones negativas.

2. EL MEME COMO IMAGEN-SÍMBOLO

Para que la comunicación entre personas pueda existir, el emisor y el receptor deben ser conocedores de ciertos códigos que servirán para mandar y comprender el mensaje. Esto será un factor clave a la hora de entender por qué ciertos memes pueden

³⁰ <https://www.ucl.ac.uk/why-we-post>

³¹ <https://www.youtube.com/watch?v=9u2f44VdzBs&list=PLFMhs51UVzIOtkHtWvwFypMewuIRat2pd&index=2&t=0s>

tener más éxito que otros: cuantas más personas conozcan el contexto (código) de la imagen y sus referentes, más fácil encontrarán el sentirse identificados o gratificados con el meme y más posibilidades hay de que lo compartan, descarguen o incluso editen. En este aspecto, el referente no tiene por qué ser un particular sino una emoción, aunque el hecho de utilizar personas famosas o de la cultura popular influye en el éxito del meme, ya que la replicación del meme ocurre por su entendimiento y asociación a nuestro cotidiano.

La información cultural contenida en el meme responderá a los mismos parámetros que lo hace cualquier otro tipo de imagen. En este apartado se diseccionarán las partes del meme para explicar cómo se han volcado en él una serie de significados que formarán el código cultural creado por resemantización, edición u otros métodos, pudiendo equipararse su iconografía o iconología con los preceptos clásicos de la disciplina.

Iconografía proviene del griego εικόνα (imagen) y γραφία (escribir), lo que tomamos como descripción y clasificación de las imágenes. Según el profesor Rafael García Mahiques, la iconografía es la disciplina que nos permite conocer el contenido de una figuración en virtud de sus caracteres específicos y su relación con determinadas fuentes literarias³². La iconología deriva de λουγο (palabra) o de verbos referidos a juzgar, opinar o reflexionar, desembocando el concepto hacia lo especulativo sin inferir en lo descriptivo. Es la interpretación y relación histórica y cultural de lo mostrado gráficamente. Por tanto, la unión de los estudios iconográficos e iconológicos no sólo nos valdrán para describir los componentes físicos de la imagen sino sus componentes ideológicos, mentales, los correspondientes a ideas.

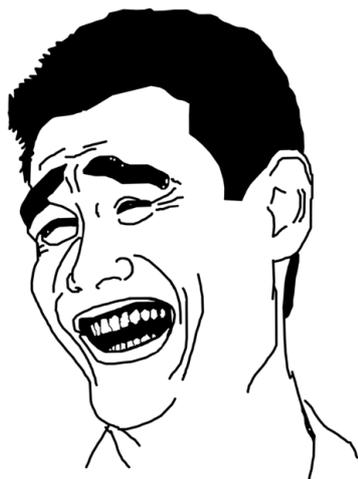
Cesare Ripa en *Iconología* (1593) trataba a la iconología como una definición de valores morales abstractos, y daba señas de cómo los artistas podían prefigurar esas características en elementos plásticos, por lo que hasta el siglo XX esta disciplina será entendida como un servicio al artista: Ripa en su obra crea una especie de diccionario de alegorías, vicios y virtudes destinado al creador.

Siguiendo a Panofsky en *Estudios sobre iconología* (1939), aunque el análisis iconográfico se ocupe de descubrir el contenido temático de una obra de arte este es mucho más que un acercamiento a las imágenes pues también debemos familiarizarnos con los conceptos específicos que hay detrás de ellas, es decir, cómo han llegado a configurarse de tal manera. Cuando el autor pone de ejemplo algún lienzo de temática

³² GARCÍA MAHÍQUES, R., *Iconografía e Iconología: la Historia del Arte como Historia cultural. Volumen I*, Ediciones Encuentro, S.A., 2008, p.21.

religiosa cristiana, dice que su referente y justificación se encontrará quizá en la Biblia o algún Evangelio apócrifo, donde se explican los temas y situaciones descritas figurativamente en el lienzo, dándonos a conocer su historia.

Él divide el análisis de la imagen en tres fases: pre-iconográfico (contextualización del medio físico, geográfico y social de la obra), iconográfico (identificación y análisis de las unidades semánticas de la pieza) e iconológico (identificación de los referentes socioculturales, intencionalidad y significados).



Este proceso estuvo pensado para el análisis de las obras de arte, aunque si lo aplicamos a un meme también podremos obtener mucha información de interés, tal como quién o cuál es el referente utilizado, por qué se ha realizado en ese preciso momento ese meme, cuál es el interés del creador, por qué el público ha accedido a él, cómo se ha expresado el significado del meme, etc. Aplicaremos esta teoría al meme ‘Yao Ming Face’ [9 y 10]:

-Descripción preiconográfica: la imagen fotográfica se ha vuelto un dibujo digital y se muestra en tal contexto. Apareció por primera vez en el foro Reddit, red social fundada en 2005 por Steve Huffman y Alexis Ohanian. En este sitio web los usuarios añaden texto, imágenes, enlaces o vídeos a las ‘comunidades’, subgrupos dentro del foro clasificados por categorías tales como funny, todayilearned, trebuchetmemes o fakehistoryporn (la gran mayoría del contenido y las discusiones se realizan en inglés) entre miles más. Reddit también tiene feeds propios: lo más popular, el contenido original o absolutamente todo el contenido de la web, cuya visualización puedes ordenar según los parámetros que desees aplicar.

-Análisis iconográfico: el dibujo es presentado en formato digital, con trazo negro y fondo blanco y es de carácter figurativo y realista, seguramente realizado a través de MS Paint, programa de creación pictórica gratuito incluido en los sistemas operativos de Microsoft Windows y una de las herramientas principales en la creación de este tipo de contenido. La obra en cuestión representa al ex baloncestista chino Yao Ming (1980). La referencia es una fotografía tomada de una rueda de prensa tras un partido en mayo de 2009, la cual el usuario de Reddit downlow reinterpretó y subió al foro el 11 de julio de 2010. La imagen forma parte de un grupo de aportaciones a Rage Comics, una serie de cómics web con personajes que encarnan diferentes estados de ánimo y son utilizados en solitario o en conjunto para la creación de viñetas cómicas que cuentan historias reales o chistes inventados. Se volvieron muy populares después de que algunas aplicaciones web permitieran al usuario crear un Rage Comic en escasos minutos y la alta y rápida acogida por el público.



-Análisis iconológico: el usuario ha convertido a una curiosa fotografía del exjugador en una especie de caricatura en la que no importa quién es el representado sino lo que representa. El meme es utilizado en situaciones en las que alguien no quiere hacer sus tareas (como podemos observar en el anterior Rage Comic [11]), cuando no le importa un asunto y quiere hacer gala de ello, cuando realiza una acción liberadora...

Yao Ming Face encarna a un individuo aliviado y esta configuración de significado se ha labrado gracias al uso que se ha hecho de él. Cuando downlow dibuja la fotografía no le aporta ningún tipo de contenido más allá del artístico, son el resto de los usuarios los que crean toda una amalgama de significados alrededor de este por el hecho de incluirlo en viñetas cómicas donde se da a entender que el uso de ese personaje supone la encarnación de la despreocupación.

La imagen, posteriormente, sufre un cambio del que se crea una imagen de Yao Ming Face totalmente opuesta, invirtiendo sus expresiones faciales y siendo utilizado para situaciones que horrorizan o disgustan. En la anterior viñeta [12] comprobamos cómo se utilizan las dos caras con diferentes rasgos dependiendo de la frase a la que reacciona el personaje.

Otra muestra de cómo un objeto puede cambiar drásticamente su significado de la noche a la mañana quizá sea la “Fuente” (1917) de Marcel Duchamp (1887-1968). Se



le considerada una de las obras de arte más influyentes del siglo XX por dar comienzo a la era del arte conceptual y el *ready made*. El artista francés tuvo la idea de arrancar un urinario blanco de porcelana del baño de los hombres y presentarlo ante un jurado de un concurso de arte (siendo él parte de este) invirtiendo su posición y rubricando el objeto, hecho que cambió su significado: ya no era un elemento sanitario sino que se había transformado en un objeto elevado a la categoría de arte.

¿Cómo puede cambiar el significado de una imagen cambiando sólo su contexto? La usuaria de Instagram meganfayy sube un post [13] con la imagen

de un perro que se asoma desde la bañera añadiendo el texto (traducido): “Cuando no se

te va la fiebre y las cosas en la vida están un poco en el aire pero sabes que todo saldrá bien y que eres querido”. Con ello la modelo pretende contextualizar la imagen personificándose ella (y quien se sienta aludida) en el animal mojado al que le adivinamos un gesto neutral a la vez que tierno. Es una actitud de asimilación de los problemas que tiene en la actualidad a la vez que una postura positivista frente al futuro. ¡Y eso que todo había comenzado con una inocente imagen de un perro recién bañado!

Otro buen ejemplo para comprender la resemantización de una imagen es la dada a los encuestados [14] en el formulario que ya se adjuntó en el apartado de la Metodología.

Ante la pregunta ¿Crees que esta imagen es un meme? 68 personas de 131 contestan que sí frente a 9 que dicen que sólo lo sería si se le añadiera un contexto, texto o se alterara la imagen, que como tal



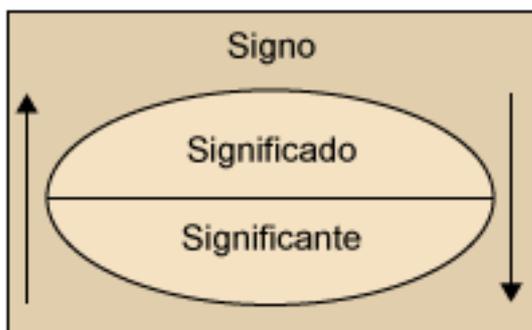
sólo es una imagen de stock. Según los parámetros especificados en el marco teórico y la definición de meme utilizada en este trabajo, esas 9 personas y las 49 que respondieron de manera negativa estarían en lo cierto. Si la imagen hubiera sido mostrada de esta manera lo más probable es que todos los encuestados habrían contestado que sí es un meme.



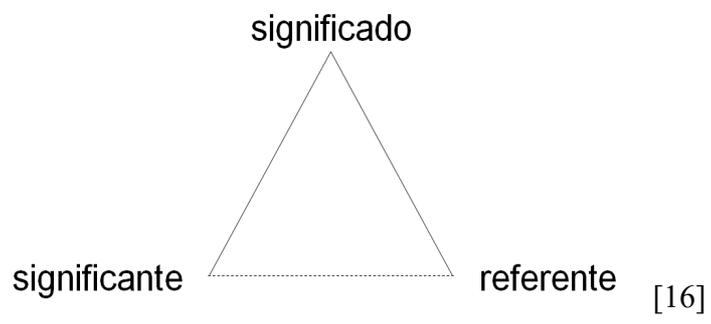
[Montaje de la autora]

Continuando la materia teórica sobre el cambio de significado, es conveniente introducir la teoría del signo del lingüista suizo Ferdinand de Saussure (1857-1913). Para él, el signo sería la unión entre el concepto y lo que representamos, es decir, el

significado (concepto que representa) y el significante (forma que toma el signo), ilustrado en la imagen [15]. Este vínculo puede derivar a crear tres tipos de imágenes: icono, índice o símbolo. Un mismo signo gráfico puede tener diferentes significados, aunque tenga el mismo significante, tal y como una copa de vino en un supermercado nos dirá dónde están las bebidas en una guía turística nos indicará los lugares de ocio, en una caja de cartón posiciona su lado superior, etc.



Una de las definiciones que nos da Eco sobre signo es: “Cualquier expresión gráfica, punto, línea, recta, curva y otras similares adoptada convencionalmente para representar un objeto abstracto (...) En determinados contextos también se llama símbolo.” El signo transmitiría una información conocida hacia un público que se desea que la conozca, todo ello englobado en el proceso de comunicación: fuente-emisor-canal-mensaje (signo o signos)-destinatario. El semiólogo basa sus definiciones en el uso común, que es lo que forma el lenguaje y sus significados, siendo un factor de cambio cómo se transmiten esos signos, es decir, su medio de comunicación.



2.1. Evolución de lo simbólico: ejemplos populares de resemantización, reedición y adaptación. El meme en la cultura popular

Si entendemos un meme como un elemento que se basa en el cambio de significado de una ‘imagen base’ por la edición de su creador podemos extrapolar el ejemplo a diferentes casos que han sucedido a lo largo de la historia de la humanidad. La sociedad ha creado su cultura y su estilo de vida alrededor de imágenes, signos, símbolos, rituales, rutinas, costumbres, etc. todo ello es susceptible de cambio.

Tal y como hemos observado en el ejemplo anterior [14], este proceso se ha dado en diferentes ámbitos, siendo quizá el más representativo de ello el tratamiento de la esvástica: se utilizó en los textos sagrados hindúes y otras religiones como el jainismo y el budismo. Representa buena suerte, nobleza y prosperidad, y aunque se comenzó a utilizar 5000 años antes, acabó siendo identificada con la ideología nazi al apropiarse de este símbolo el tercer Reich de Adolf Hitler (1889-1945). Él mismo la diseñó en color negro dentro de un círculo blanco y fondo rojo, inspirado por la creencia de que los primeros arios de India eran el prototipo de invasores blancos. La esvástica hoy en día aporta un significado racista, xenófobo, eugenésico y fascista, invirtiendo por completo sus valores originarios.

El signo puede sufrir transformaciones en su significado, aunque mantenga su significante y sus variaciones: la cruz con los cuatro brazos doblados en ángulo recto permanece tanto en la esvástica religiosa como en la nazi, cambia el significado de buena a supremacía blanca.

Aportar significado a un signo es una tarea del espectador. Algunos signos se han construido de manera natural a lo largo de la historia: dar la mano para saludar, sonreír en una foto, abrazar a un ser querido, etc.

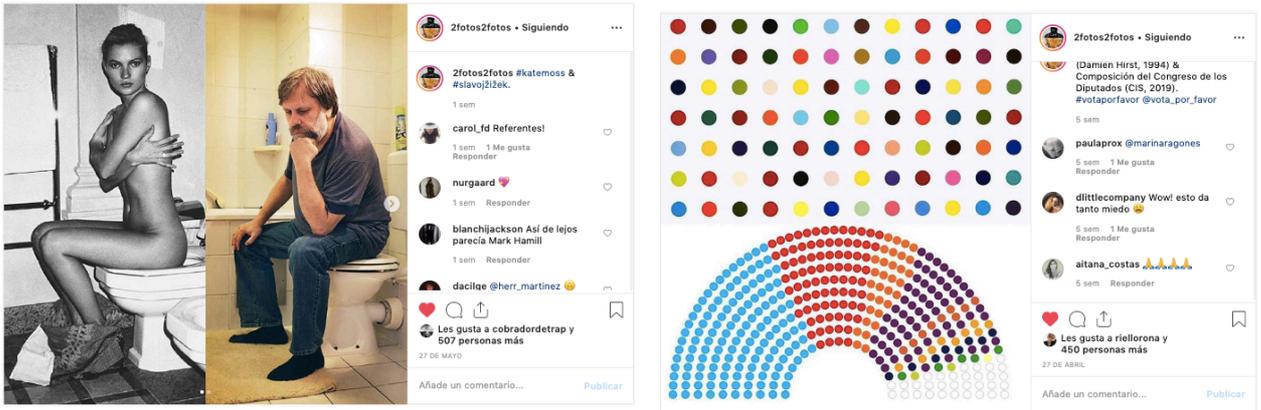
Otros signos se han creado con un significado adherido de manera innata a ellos porque se crean para representar algo: estos emojis [17] representan diferentes estados de ánimo y se pretende su uso en conversaciones y textos en red por estar presentes en la mayoría de los teclados de los teléfonos inteligentes y como opción de escritura en algunas computadoras. Nos ayudarán a expresar si estamos felices, tristes, agobiados, dubitativos, enamorados, cansados, etc. también pueden utilizarse de manera irónica.



Del mismo modo que utilizamos un emoji para ilustrar nuestros sentimientos, un meme también puede ser el agente de esta misma acción.

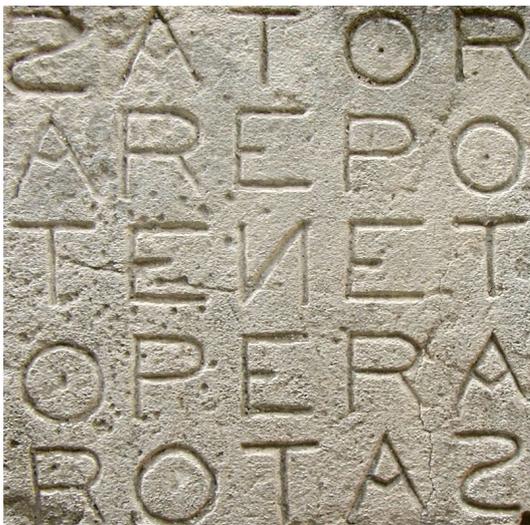
También es posible esta asociación por la unión de dos imágenes diferentes: contienen diferentes signos y significados pero mostradas de manera conjunta aportan

un nuevo concepto. La cuenta de Instagram @2fotos2fotos³³ está dedicada en exclusiva a este tipo de memes [19] y [20]:



A partir de aquí puede surgir una nueva cuestión: ¿continúa el signo siendo el original? El significante está claro que ha cambiado debido a la adición de ese texto, que también es un signo ahora. El signo de la imagen base ha permanecido indemne.

¿Y qué es lo que ocurre si no contamos con el referente para comprender un signo? El cuadrado SATOR [21] es una estructura compuesta por cinco términos latinos: SATOR, AREPO, TENET, OPERA y ROTAS, que a su vez dan lugar a un multipalíndromo y forman un cuadrado mágico. Fue hallado en diversos contextos arqueológicos europeos, como las ruinas romanas de Cirencester (Inglaterra), el castillo de Rochemaure (Oppède) o en la pared de la catedral de Siena. Puede que el más antiguo sea el que se halló en Pompeya como incisión en la columna del gimnasio principal, por lo que este cuadrado sería un elemento muy popular para la sociedad pompeyana de entonces.



Este cuadrado es un misterio porque no se ha logrado averiguar su significado. El hecho de que estuviera presente en tantos lugares denota que debía simbolizar algo importante y común para esas culturas. Algunos estudios han lanzado diversas teorías, como que es un proverbio que reza

“El sembrador de Arepo guía con destreza las ruedas”, aunque ese nombre en latín no existe y es raro que ese sea un lema tan extendido. También se asocia con algo similar al

³³ <https://www.instagram.com/2fotos2fotos/>

“Ora et labora” o a una interpretación de la Cruz cristiana por aparecer en monasterios, ermitas o iglesias medievales.

Otros signos han visto banalizado y casi perdido su significado por su alta apreciación popular, como ha sucedido con el cuadro La Gioconda de Leonardo da Vinci. El Louvre, museo parisino en el que se encuentra, bate récords de visita: en 2018, la asistencia superó los 10,2 millones de visitantes, aumentando un 20% desde 2009³⁴. Muchos de estos asistentes simplemente van al museo por el efecto llamada que provoca el cuadro renacentista, realizan la foto y se marchan. Numerosos productos culturales son ahora susceptibles del consumo de masas por la democratización de los viajes y el abaratamiento del transporte, poniendo también en peligro determinados lugares como Venecia³⁵. La Gioconda actúa como signo y contiene su significado original dado por da Vinci: es el retrato al óleo de la esposa de Francesco del Giocondo que da muestra de la técnica de *sfumato*, característica del florentino. El hecho es que ahora es también símbolo de cultura popular por ser mundialmente reconocida (aunque quizá no en su totalidad) y utilizada en campañas de marketing, merchandising, parodias...

La Mona Lisa no es la única obra de arte que ha sido susceptible al cambio. El 25 de noviembre de 2017, la revista online Playground publicó en Youtube el vídeo ‘Velaske, ¿Yo Soi Guapa? (Las Meninas Trap Mix)³⁶, convirtiéndose en pocos días en un fenómeno viral. El vídeo es una animación de la obra Las Meninas (1656) de Diego Velázquez (1599-1660), en el que Margarita de Austria pregunta de manera insistente si es guapa y por qué no le pinta Velázquez a ella tal y como hace con sus padres. El gag final es que el cuadro es una meta pintura (cuadro en el que se pinta otro cuadro) y Velázquez presume de su maestría. Todo esto sucede a ritmo trap, que según el creador Christian Flores (autor de más vídeos del estilo), es lo que más llama la atención al público según declaró al periódico El País: “El contraste y las analogías entre lo ‘viejo’ y lo ‘nuevo’ pueden ser bastante cómicos³⁷”. Este contrapunto parece ser la mayor

³⁴ SOTO, Á. “La Gioconda se harta de visitas”, Diario Sur, 28-05-2019, en <https://www.diariosur.es/sociedad/gioconda-harta-visitas-20190528000526-ntvo.html> [Consulta 03-06-2019].

³⁵ GALLEGO, J.L., “Venecia nos enseña que las ciudades pueden morir de turismo”, La Vanguardia, 15-05-2019, en <https://www.lavanguardia.com/natural/ecogallego/20190515/462251623910/venecia-ejemplo-ciudad-afectada-turismo-masas.html> [Consulta 03-06-2019].

³⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=Il6p2-40-F0>

³⁷ DARGER, H. J., “El autor del vídeo viral ‘Velaske, yo soi guapa?: ‘Han fusilado un formato que yo creé’”, El País, 23-03-2018, en https://elpais.com/elpais/2018/03/22/tentaciones/1521721838_551408.html [Consulta 03-06-2019].

atracción a la hora de la creación y éxito de los memes inspirados en aspectos clásicos de la Historia del Arte.

2.2. La teoría de la mimesis y la memoria en la memética. El proceso creativo del meme.

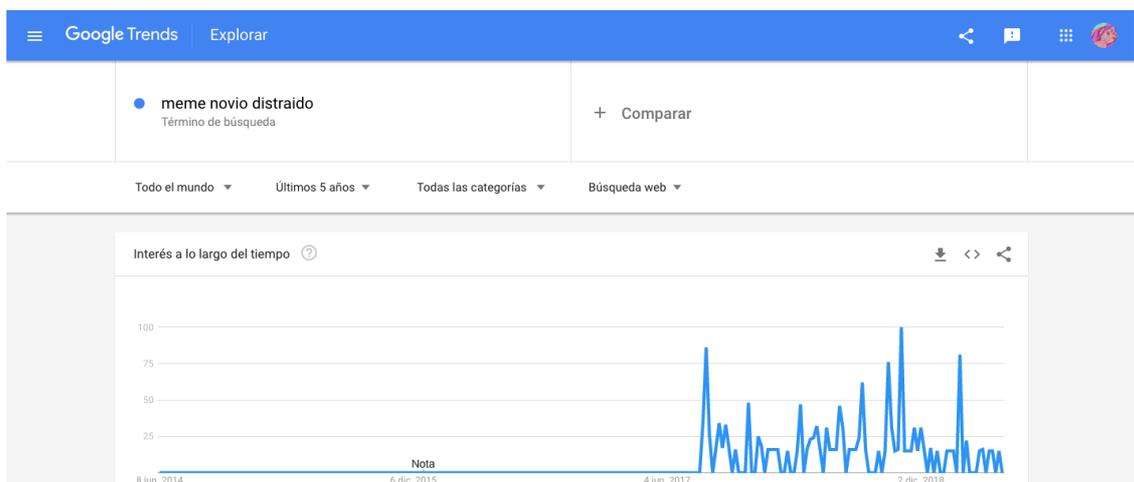
Tras todo lo visto hasta el momento, la fórmula creativa del meme parece simple: se unen un sentimiento o experiencia colectiva con un referente popular y si procede, un pequeño chiste. Que tenga éxito o se haga viral no parece responder a unos patrones tan medidos o específicos.

Aristóteles y Platón en sus teorías estéticas sobre el arte y la belleza fijaron que sólo tomamos la apariencia exterior de las cosas (lo opuesto al mundo de las ideas), por lo que la realidad sería la copia de algo superior. Extrapolándolo a la teoría memética y la sociología, completar la comunicación del meme de manera satisfactoria sería un proceso realizado través de la mimesis, es decir, se imita algo natural reflejado en otro elemento artificial (creado por el ser humano, el meme). Para Aristóteles, el poeta era el que llevaba a cabo esa reconstrucción, en la memética sería el creador o creadora del meme.

Aunque estos filósofos de la Antigüedad estuvieran pensando en cómo el buen artista es aquel capaz de reflejar la Naturaleza en su máximo posible esplendor, es inevitable pensar una analogía contemporánea: nuestros memes reflejan nuestras realidades de una manera fiel y nos hacen sentir parte de una experiencia colectiva. La mimesis también está relacionada con la memoria, ya que recurriremos a ella por necesitar identificar los referentes que observamos. Sería posible también el discurso de la diégesis (la obra no representaría nada de la realidad, representa la gramática del autor) porque hay memes que no tienen apenas referentes, siendo estos normalmente los pertenecientes a los clasificados como ‘surrealistas’.

Así es como formamos la cultura popular: conocemos un referente y lo añadimos a nuestras rutinas, ya sea poner un póster de la película Casablanca porque es tu favorita o crear un meme con una foto desafortunada de tu mejor amigo porque puede expresar una situación vergonzosa y cómica al mismo tiempo. Nuestra identidad forma parte de esos referentes: reflejaremos nuestras ideas políticas, gustos, preferencias, deseos, etc.

¿Qué hay detrás de un meme? Para comprobar cómo se han cambiado sus referentes para tomar diferentes significados dependiendo de su público tomando el meme más mencionado como favorito por las personas que contestaron a la encuesta:



‘Novio distraído’ [22] tuvo su máximo apogeo en agosto de 2017 [23], aunque la imagen original fue publicada por primera vez el 2 de noviembre de 2015 en la página web de fotografías de archivo iStock, un catálogo en línea de imágenes que se ofertan para ser utilizadas en noticias, carteles, anuncios... Tal y como ha sucedido en esta ocasión, los bancos de imágenes suelen ser un buen terreno de búsqueda para la



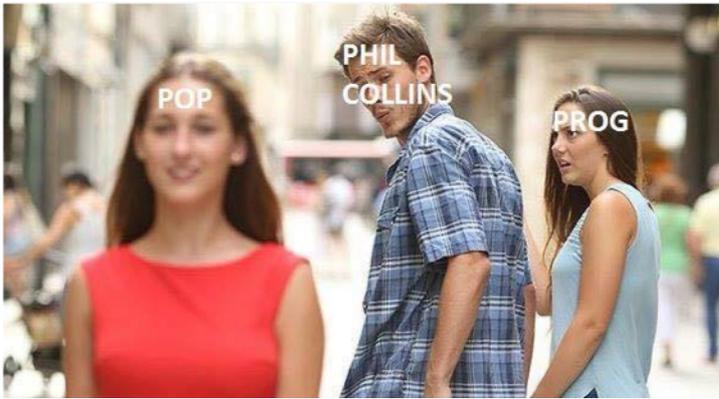
creación de nuevos virales, existiendo un género específico para estos: Dark Stock Photo Memes³⁸, aunque hay que tener claro que la imagen como tal no es un meme, sino que se convertirá en él cuando se le añada un

significado a través de edición de imagen o adición de texto, entre otras. La imagen fue tomada en Girona y el autor, el barcelonés Antonio Guillem, declaró en una entrevista a

³⁸ Tema ‘Dark Stock Photos’ en Reddit <https://www.reddit.com/r/darkstockphotos/>

Wired³⁹ que pretendía reflejar en una serie de imágenes con estos actores el concepto de infidelidad.

La fotografía consta de tres figuras: un chico y una chica que pasean de la mano, por lo que intuimos que son una pareja, y una chica que camina ajena a ellos. El chico se da la vuelta para ver cómo pasa ésta mientras realiza un gesto de admiración y su novia le mira de manera recriminatoria por su actitud. Es una imagen que representa la falta de respeto del novio al mirar así a una desconocida, además de hacerlo teniendo a su novia delante.



La primera versión editada de la imagen [24] se publicó el 30 de enero de 2017 en un grupo turco de Facebook⁴⁰ dedicado a la música progresiva. En esta primera alteración, el editor de la imagen quiere parodiar

cómo el músico Phill Collins elige hacer música de género pop en vez de continuar la línea progresiva, algo que al parecer esperan estos fans. El hombre suele utilizarse como el sujeto que tiene dos opciones a elegir y escoge la que usualmente es menos conveniente o es más sorprendente.

Ahí no acaba todo: aparte de las múltiples versiones personalizadas para todos los gustos y consumidores, el Novio distraído llegó a convertirse en un metameme (un



meme sobre un meme) tras descubrir los usuarios varias series de fotos realizadas por el mismo autor, creando historias paralelas a la original y creando la ‘Novia distraída’ [25]. Aparte de cambiar el género del sujeto con el que se identifica el usuario, se coloca en lo deseable la imagen de partida que

³⁹ BARRETT, B., “The ‘Distracted Boyfriend’ meme’s photographer explains all”, 28-08-2017, Wired, en: <https://www.wired.com/story/distracted-boyfriend-meme-photographer-interview/> [Consulta 04-06-2019].

⁴⁰<https://www.facebook.com/progdusmanlarinacevaplar/photos/a.1818269245117966.1073741827.1817415421870015/1861485900796300/?type=3&theater>

visualizamos y como persona perjudicada la imagen con la que el meme Novio distraído surgió, queriendo decir que ahora nos fijamos más en la nueva que tiene como infiel a la protagonista y dejamos de lado a la que tiene al chico. La búsqueda fue más allá y el meme se extendió a la colección de fotografías de stock realizadas por los mismos modelos, recreando narrativas completas sobre cómo podría ser la historia de los personajes [26], [27]:



Rápidamente se transformó también en un medio transmisor de referencias de la cultura popular [28], [29], y aunque actualmente no sea tan utilizado, forma parte del imaginario cibernético como un meme que marcó récords de edición y transmisión.



3. LOS MEMES Y SUS TENDENCIAS EN REDES SOCIALES. POSIBILIDADES DE CLASIFICACIONES GENERALISTAS.

¿Es posible realizar algún tipo de clasificación de memes en internet? Las referencias culturales son tan múltiples que parece imposible poder registrar nuestra actividad y relación con ellas. Las redes sociales por sus diseños, algoritmos y perfil de usuario medio favorecen o perjudican unos formatos u otros: en Twitter, por ser una red que favorece más los textos cortos, será más fácil que se cree y viralice un meme basado en palabras, creándose coletillas, frases hechas o chistes repetidos (plantillas). En Instagram proliferan las cuentas que se basan en imágenes, aunque también acaban ahí algunos memes de Twitter después de que se haya agotado el formato en la otra plataforma. En Facebook apenas queda gente joven, aunque las páginas temáticas que almacenan memes continúan teniendo público. Sin duda, las redes sociales que no han visto alterada su esencia en internet son 4chan, reddit y 9gag, pues apenas han sufrido cambios (si acaso en su interfaz) y continúan ofreciendo un contenido, digamos, fiel al paso del tiempo por su mantenimiento de calidad.

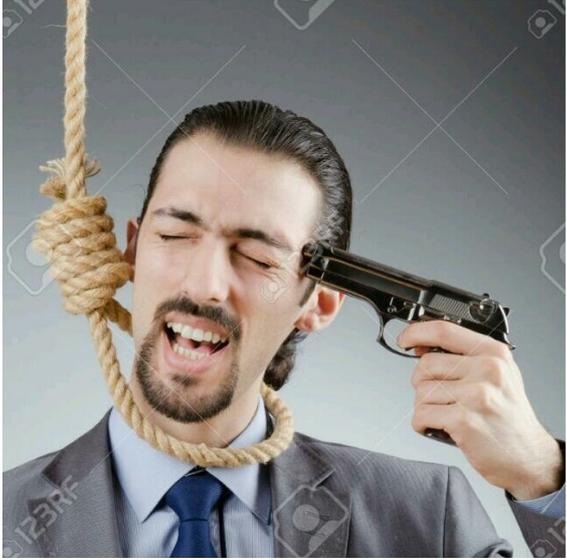
Las referencias parecen ser el elemento crucial del meme, por lo que no es descabellado tratar de organizarlos en base a ellos. Una posible clasificación de las imágenes fijas sería la siguiente:

<u>NOMBRE</u>	<u>DESCRIPCIÓN</u> <u>BREVE</u>	<u>EJEMPLO</u>
<p>Formato clásico [30]</p>	<p>Primeros en ser reconocidos popularmente como tal y favorecidos por la aparición de páginas web o aplicaciones que ofrecen plantillas y facilidades para su creación</p>	

<p>Religiosos [31]</p>	<p>Aluden a la religiosidad y su entorno</p>	<p>En la escala del papa Francisco ¿Como te sientes hoy?</p> 
<p>Viñetas cómicas [32]</p>	<p>Toman personajes de cómic web o físico o los propios cómics se convierten en memes</p>	
<p>Modelo de tarjeta tradicional de felicitación [33]</p>	<p>Tarjetas para mandar a contactos y proponer algo</p>	<p>Ir al cine a ver Aladdin: 7€ Verme a mi y estar a mi laddin: 0€ (puedo frotar tu lámpara)</p> <p>From: To:</p> 

<p>Fotografías informativas [34]</p>	<p>Alteración del contexto de fotografías que se utilizan para ilustrar noticias o acontecimientos</p>	
<p>Comparativos [35]</p>	<p>Comparan dos fotografías con finalidad humorística</p>	
<p>Gremiales [36]</p>	<p>De una profesión o estudios específicos, con tecnicidades propias</p>	

<p>Sin sentido aparente [37]</p>	<p>Memes raros y de escaso público por su simplicidad y poca referencia</p>	<p>Hi um.. lemme get uhhh</p> <p><i>Large Lamp</i></p> 
<p>Para uso comercial [38]</p>	<p>Memes creados por empresas</p>	
<p>Capturas de vídeo [39]</p>	<p>Fotograma de un vídeo-meme</p>	

<p>Con fotos de stock como base [40]</p>	<p>Los creadores de memes buscan imágenes de stock raras a las que puedan añadir un nuevo contexto</p>	<p>When you find out there is another side to your math homework</p> 
<p>Específicos de una comunidad autónoma, nacionalidad, idioma [41]</p>	<p>Se reducen a un público de un determinado territorio por sus referencias castizas y costumbristas</p>	
<p>Formato de la web desmotivaciones.es [42]</p>	<p>En su origen eran pósteres motivacionales colocados en lugares de trabajo</p>	 <p>Recuerda que los errores y las consecuencias conocen muy bien el camino de ida y vuelta a la mierda.</p>

<p>Reivindicativo [43]</p>	<p>Se utiliza para ensalzar un pensamiento político</p>	
<p>Propios de una plataforma (ejemplo: catapultas en reddit) [44]</p>	<p>Un meme o chiste da lugar a todo un género</p>	<p>Roses are red Water comes in litres</p> 
<p>Personales/círculo íntimo</p>	<p>Memes realizados para un grupo cerrado de personas</p>	
<p>Series de televisión, películas, documentales, literatura, anime, manga... [45]</p>	<p>Referencias con personajes de la cultura pop</p>	

<p>Lolcats [46]</p>	<p>De los primeros memes en expandirse. Se basan en imágenes graciosas de gatos</p>	<p>NADIE ME AYUDA EN ESTA CASA...</p> 
<p>Rage Comics [47]</p>	<p>Cómics con diferentes personajes que personifican emociones variadas</p>	
<p>Metameme o memeplexe [48]</p>	<p>Meme que contiene uno o más memes dentro de él</p>	

<p>Deep fried memes [49]</p>	<p>Estilo que somete a la imagen a muchos filtros hasta que pierde calidad, altera sus colores y aparece ruido</p>	
<p>Dank memes [50]</p>	<p>Memes irónicos bizarros y difíciles de entender con apenas referencias</p>	
<p>Emociones personales/ experiencias colectivas [51]</p>	<p>Expresan un sentimiento que pueden tener un amplio grupo de personas</p>	

<p>Caption this/reaction meme [52]</p>	<p>Suelen subirse a la red pidiendo a los usuarios que pongan el texto o la situación con la que se sienten identificados al ver la imagen</p>	
<p>Históricos/políticos [53]</p>	<p>Utilizan hechos históricos o sucesos de la política actual</p>	
<p>Expresión de identidad [54]</p>	<p>Usan arquetipos y prejuicios</p>	

Esta generalización es sólo una de las cientos posibles respecto a diferentes valores de medida, e incluso los memes mostrados se relacionan entre ellos y crean nuevos subgéneros, ya sea por su contenido, plataforma o referencia.

CONCLUSIONES

Incluir el meme en una disciplina como la Historia del Arte (la cual cuenta con un inevitable pasado académico) quizá resulte extraño a priori, pero si la comprendemos como la salvaguarda de la cultura y la guía de las tendencias del poder de la imagen en una sociedad, su papel es crucial. El hecho de que sea posible analizar un meme del siglo XXI creado en un contexto totalmente ajeno a un autor como Panofski hace que nos replanteemos si realmente ha cambiado tanto nuestra Historia durante todos estos años.

La sociedad se ha aferrado a los símbolos desde el principio de los tiempos. Lo que en el siglo XIX eran las obscenas primeras caricaturas políticas publicadas en los diarios son hoy los memes sobre el último debate en el Congreso de los Diputados. Debemos aceptar el surgimiento de nuevas tendencias expresivas y comunicativas adaptadas a los recientes medios de masas. Los memes son un indicio más de nuestras costumbres, nuestros sentimientos, nuestro fervor, pensamientos políticos, experiencias personales, etc. son un firme documento de nuestro paso por el mundo.

Los objetivos de este TFG se han visto cumplidos por haber sido expuestas las posibilidades de estudio iconográfico e iconológico del meme como sus signo y referente, al igual que se ha orientado la atención hacia sus poderes comunicativos en la imaginaria popular y su crucial papel en la cultura actual, sobre todo en el ámbito cibernético. El meme es un elemento cotidiano más que nace y crece desde nuestras rutinas y a su vez desaparece con nosotros: marcamos su tiempo de vida al igual que el meme marca nuestras costumbres.

Ha quedado demostrado también el carácter multidisciplinar del meme, siendo posible estudiarlo desde numerosos campos: la literatura, filología, psicología, sociología, antropología, estética, teorías de la comunicación, etc. Tratar el meme desde la Historia del Arte puede abrir nuevas líneas de investigación en el campo de las humanidades digitales. Deben registrarse, clasificarse, encontrarse y cuestionar estas nuevas imágenes, vídeos, canciones y textos porque forman parte de la sociedad contemporánea. Nuestras creaciones artísticas nos definen y debemos saber por qué, en qué momento se produjo la asociación y cómo ha afectado el visionado de ese meme a nuestra realidad. ¿No es esencial guardar el registro de las composiciones que hablan de nosotros como colectivo?

Las limitaciones de este trabajo no han permitido una mayor extensión temática y quedan todavía muchos frentes por abrir, tales como la problemática de la autoría y robo de contenido memético o la causa de viralización y mayor fama de unos por encima de otros, ¿qué tienen algunas redes sociales o plataformas para favorecer la creación de contenido? También debe investigarse cómo se utilizan los memes según la zona geográfica. Los memes son elementos culturales, y allá donde haya culturas diferentes, estos cambiarán. Si además de la cultura cambia la manera de comunicación, la variación será doble: Suecia y España tendrán memes diferentes por sus culturas y sus principales aplicaciones web y móvil de comunicación (donde entrarían también las redes sociales). Otro aspecto que considerar es cómo deben ser archivados o clasificados estos memes, pues como se ha comprobado en la tabla expuesta anteriormente, la interconexión y retroalimentación entre unos y otros se produce de manera natural. Podría realizarse una organización que favoreciera el análisis de la imagen que forma parte de ese meme, priorizar el texto, dar más importancia a su referencia, al canal por el que es emitido, etc. Las posibilidades son infinitas.

Otro debate que queda abierto es el concepto artístico del meme. Si son elementos creados con una inventiva más o menos ingeniosa, ¿pueden ser considerados productos artísticos? Ya se ganó la batalla para reconocer al cómic como un arte, ¿es la próxima encrucijada la que trate de situar al meme como un arte? Lo cierto es que posee algunos elementos que lo caracterizarían como tal, aunque todo depende de la entonación más académica o no de Arte a la que quiera acogerse el espectador.

¿Por qué el meme se ha convertido en algo tan usual pero no se ha tomado en serio su estudio o catalogación? El costumbrismo de Goya en el siglo XVIII mostraba los ocios de la ciudadanía del momento, ¿no hablan también de nosotros los Rage Comics, los memes de polillas o el hecho de que usemos de manera tan recurrente imágenes graciosas de gatos?

BIBLIOGRAFÍA

- AUNGER, R., *El meme eléctrico. Una nueva teoría sobre cómo pensamos*, Editorial Paidós, Rubí (Barcelona), 2002.
- BENJAMIN, W., *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, Editorial Itaca, México D.F., 2003.
- BLACKMORE, S., *La máquina de los memes*, Editorial Paidós, Rubí (Barcelona), 2000.
- DAWKINS, R., *El gen egoísta*, Editorial Labor S.A., Barcelona, 1979.
- DISTIN, K., *El meme egoísta*, Biblioteca Buridán, Barcelona, 2005.
- ECO, U., *Semiótica y filosofía del lenguaje*, Editorial Lumen, Barcelona, 2000.
- ECO, U., *Signo*, Editorial Labor, Barcelona, 1988.
- FREUND, G., *La fotografía como documento social*, Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1976.
- GARCÍA MAHÍQUES, R., *Iconografía e Iconología. Volumen 1: la Historia del Arte como historia cultural*, Ediciones Encuentro, S.A., Madrid, 2008.
- GOODENOUGH, W. H., “Cultura, lenguaje y Sociedad” (1971) en KAHN, J. S. (ed) *El concepto de cultura: textos fundamentales*, Anagrama, Barcelona, 1975.
- PANOFSKY, E., *Estudios sobre iconología*, Alianza Editorial, Madrid, 1972.
- RAMÍREZ, J. A., *Medios de masas e historia del arte*, Ediciones Cátedra S.A., Madrid, 1981.
- RIPA, C., *Iconología*, Akal, Madrid, 1987.
- RODRÍGUEZ, D., *Memecracia. Los virales que nos gobiernan*, Grupo Planeta, Barcelona, 2013.
- ROMERO DE SOLÍS, D., DÍAZ-URMENETA, J. B., LÓPEZ LLORET, J., MOLINA TYLOR, E. B., *Cultura primitiva*, Editorial Ayuso, Madrid, 1861.

WEBGRAFÍA

CORTÉS MORATÓ, J., “¿Qué son los memes? Introducción general a la teoría de memes”.

En <https://sindominio.net/biblioweb/memetica/memes.html> [Consulta: 2-06-2019].

GARCÍA HUERTA, D., “Las imágenes macro y los memes de internet: posibilidades de estudio desde las teorías de la comunicación”, *Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad*, nº6, 2014.

En: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=499051555007> [Consulta 2-06-2019].

GONZÁLEZ PRIETO, A. (2017), *Decodificación, consumo y usos sociales del meme: estudio de recepción*, Universitat Autònoma de Barcelona, Barcelona.

En: https://ddd.uab.cat/pub/tfg/2017/180516/TFG_Gonzalez_Prieto_Alba.pdf [Consulta: 02-06-2019].

MUÑOZ VILLAR, C. (2014), *El meme como evolución de los medios de expresión social*, Universidad de Chile, Santiago de Chile.

En: <http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/129749> [Consulta 02-06-2019].

PÉREZ, SALAZAR, G., AGUILAR EDWARDS, A., GUILLERMO ARCHILLA, M. E., “El meme en internet. Usos sociales, reinterpretación y significados, a partir de Harlem Shake”, *Argumentos (Méx)*, vol. 27, nº 75, 2014, pp. 79-100.

En http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-57952014000200005 [Consulta 2-06-2019].

PÉREZ SALAZAR, G., “El meme en Internet. Identidad y usos sociales”, *Revista Chasqui*, nº 136, 2017, pp. 412-413.

En: <https://revistachasqui.org/index.php/chasqui/article/view/3522> [Consulta 2-06-2019].

PÉREZ SALAZAR, G., “El meme en Internet como texto digital: caracterización y usos sociales en procesos electorales”, *Texto Livre: Linguagem e Tecnologia*, vol. 12, nº 1, 2019, pp. 1-18.

En: <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/textolivre/article/view/14879> [Consulta 2-06-2019].

RODRÍGUEZ ORTEGA, N., “Humanidades Digitales, Digital Art History y cultura artística: relaciones y desconexiones”, *Artnodes*, nº13, 2013, pp. 16-25.

En: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5575179> [Consulta: 2-06-2019].

TORRES, A., “La génesis del meme”, *Principia*, 30-07-2015.

En: <https://principia.io/2015/07/30/la-genesis-del-meme.IjE2MCI/> [Consulta 2-06-2019].

ANEXOS

Fuente de las imágenes incluidas en el texto

[0] Tweet del perfil oficial de Twitter de la Guardia Civil. Fuente: <https://twitter.com/guardiacivil/status/1004098032462229504> [Consulta: 06-06-2019].

[1] La escuela de Atenas (1510-1512), Rafael Sanzio (1483-1520). Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/La_escuela_de_Atenas#/media/File:La_scuola_di_Atene.jpg [Consulta: 03-06-2019].

[2] Rage Memes Collage. Fuente: <https://perezdiego2092.files.wordpress.com/2013/04/allthemedias.jpg> [Consulta: 03-06-2019].

[3] Página de Facebook Classical Art Memes. Fuente: <https://www.facebook.com/classicalartmemes/photos/a.595162167262642/2176199489158894/?type=3&theater> [Consulta: 03-06-2019].

[4] Página de Facebook Classical Art Memes. Fuente: <https://www.facebook.com/classicalartmemes/photos/a.595162167262642/2174315469347296/?type=3&theater> [Consulta: 03-06-2019].

[5] y [6] Verne 02-05-2015. El País online. Fuente: https://verne.elpais.com/verne/2015/04/29/articulo/1430322274_653191.html [Consulta: 03-06-2019].

[7] y [8] Default Club tienda online. Fuente: <https://defaultclub.com/> [Consulta: 03-06-2019].

[9], [10] y [12] Meme Yao Ming Face por el usuario dowlown, imagen de referencia y variación Fuck No Guy en KnowYourMeme. Artículo actualizado por Brad Kim hace ocho meses y creado por Don hace ocho años. Fuente: <https://knowyourmeme.com/memes/yao-ming-face-bitch-please> [Consulta: 03-06-2019]

[11] Yao Ming Face/Bitch Please en KnowYourMeme. Fuente: <https://knowyourmeme.com/photos/170146-yao-ming-face-bitch-please> [Consulta: 03-06-2019].

[13] Captura de pantalla de una foto del perfil de Instagram de Megan Fay @meganfayy. Fuente: https://www.instagram.com/p/BdT1myRBkvMmnb_rzzCQ_hthTrWHC7gcd7ceXY0/?igshid=1x7ef5ebfyvt6 [Consulta: 03-06-2019].

- [14] Imagen de stock. Fuente: <https://www.picturesboss.com/pictures/dark-stock-really-weird-images-pictures-e5.html> [Consulta: 03-06-2019].
- [15] Esquema de los componentes del signo según Saussure y en FERRER y [16] Esquema de signo según Umberto Eco por FRANQUESA, A., GÓMEZ FONTANILLS, D., MORERA VIDAL, F. (rev), Imagen y comunicación audiovisual, Universitat Oberta de Catalunya.
Fuente: http://cv.uoc.edu/annotation/121228fad7365aa79e42ca1bf7c9c1d1/551848/PID_00214985/modul_1.html#w26aab5c11b7 [Consulta: 03-06-2019].
- [17] Emojis. Fuente: <https://getemoji.com/>
[Consulta: 03-06-2019].
- [19] Kate Moss y Slavoj Žižek, captura de pantalla de la cuenta de Instagram @2fotos2fos.
Fuente: <https://www.instagram.com/p/Bx9r2T6ihZP/?igshid=1rbr47gwx232h> [Consulta 04-06-2019].
- [20] Apotryptophanae, Damien Hirst, 1994 y Composición del Congreso de los Diputados según el CIS, 2019, captura de pantalla de la cuenta de Instagram @2fotos2fos.
Fuente: <https://www.instagram.com/p/BwwWTawDVAt/?igshid=1k2g5ih82ngbi>
[Consulta 04-06-2019].
- [21] Cuadrado Sator. Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Cuadrado_sator#/media/File:Sator_Square_at_Opp%C3%A8de.jpg [Consulta 03-06-2019].
- [22] Novio distraído. Fuente: <https://knowyourmeme.com/memes/distracted-boyfriend>
[Consulta 04-06-2019].
- [23] Gráfica de Google Trends que muestra las búsquedas del término ‘meme novio distraído’. Fuente: <https://trends.google.es/trends/explore?date=today%205-y&q=meme%20novio%20distrado> [Consulta 04-06-2019].
- [24] Primer meme de Novio distraído. Grupo de Facebook Prog Düsmanlarina Verilen Müthis Cevaplar. Fuente: <https://www.facebook.com/progdusmanlarinacevaplar/photos/a.1818269245117966/1861485900796300/?type=3&theater> [Consulta 04-06-2019].
- [25] Novia distraída. Fuente: <https://knowyourmeme.com/memes/distracted-boyfriend>
[Consulta 04-06-2019].
- [26] y [27] Memes a raíz de Novio distraído en el perfil de Twitter de @ajabernathy recogidos en capturas de pantalla por la página web de contenido humorístico La Guía

del Varón⁴¹. Fuente: <https://www.laguiadelvaron.com/la-historia-del-meme-del-novio-distraido/>

[Consulta 04-06-2019].

[28] Plantilla del meme Novio distraído con personajes de la serie de televisión Juego de Tronos (Benioff, D. y Weiss, D. B., 2011-2019, HBO) encontrada a través del término ‘meme novio distraído’ en el motor de búsqueda de Google. Fuente: <https://www.google.com/url?sa=i&source=images&cd=&ved=2ahUKEwj80e6kndDiAhXS5-AKHerc8QQjRx6BAgBEAU&url=https%3A%2F%2Fwww.chilango.com%2Ftecnologia%2Fhistoria-meme-novio-distraido%2F&psig=AOvVaw0-cpnHVeL10gb-9BO-W3K4&ust=1559751365636131> [Consulta 04-06-2019].

AKHerc8QQjRx6BAgBEAU&url=https%3A%2F%2Fwww.chilango.com%2Ftecnologia%2Fhistoria-meme-novio-distraido%2F&psig=AOvVaw0-cpnHVeL10gb-9BO-W3K4&ust=1559751365636131 [Consulta 04-06-2019].

[29] Plantilla del meme Novio distraído con personajes de la saga Toy Story (Arnold, B., Guggenheim, R., 1995, Pixar Animation Studios) encontrada a través del término ‘meme novio distraído’ en el motor de búsqueda de Google. Fuente: https://www.google.com/url?sa=i&source=images&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjTpIS2ndDiAhUGlxQKHUaBAs8QjRx6BAgBEAU&url=%2Furl%3Fsa%3Di%26source%3Dimages%26cd%3D%26ved%3D2ahUKEwjTpIS2ndDiAhUGlxQKHUaBAs8QjRx6BAgBEAU%26url%3Dhttps%253A%252F%252Flos40.com.mx%252Flos40%252F2017%252F08%252F30%252Falbum%252F1504122095_196682.html%26psig%3DAOvVaw0-cpnHVeL10gb-9BO-W3K4%26ust%3D1559751365636131&psig=AOvVaw0-cpnHVeL10gb-9BO-W3K4&ust=1559751365636131 [Consulta: 04-06-2019].

[30] Meme típico. Fuente: <https://tecnologia-informatica.com/que-es-un-meme-como-hacerlos/>
[Consulta: 05-06-2019].

[31] Meme del Papa Francisco tomado de la página de Facebook Memes Católicos. Fuente:

<https://www.facebook.com/MemesCatolicosOficial/photos/a.117904495065581/747108728811818/?type=3&theater>

[Consulta 04-06-2019].

[32] Personaje principal de los webcomic de Alex Norris. Fuente: <https://webcomicname.com/>

[Consulta 04-06-2019].

⁴¹ <https://www.laguiadelvaron.com/>

- [33] Tarjeta creada por la cuenta de twitter @memes4love1. Fuente: <https://twitter.com/memes4love1/status/1134752645049126912> [Consulta: 04-06-2019]
- [34] Fotografía del rey emérito Juan Carlos I tras sufrir un accidente en una caza de elefantes con el añadido de las opciones de respuesta como si de un programa televisivo se tratara. Fuente: http://www.fotoshumor.com/Famosos_y_famosas/es1678/El-Rey-pide-disculpas [Consulta: 04-06-2019].
- [35] Fotografía de la cantante Rosalía y John A. Zoidberg, personaje de Futurama en la cuenta de Instagram @2fotos2fotos. Fuente: <https://www.instagram.com/p/ByK8sTmCru2/> [Consulta: 04-06-2019]
- [36] Traducción: quiero... uh... una gran lámpara. Meme de polillas. Fuente: <https://www.vice.com/es/article/bja7nm/meme-polilla-internet-mejor-ano> [Consulta 05-06-2019].
- [37] Meme del perfil de Twitter @Juristanloqcido, dirigido a estudiantes de Derecho. Fuente: <https://twitter.com/Juristanloqcido/media> [Consulta: 04-06-2019].
- [38] Meme con el personaje de las galletas Crazy Flakers de Cuétara, en la página de Facebook de la marca. Fuente: <https://www.facebook.com/crazyflakers/photos/a.176205329110755/2142439285820673/?type=1&theater> [Consulta: 04-06-2019].
- [39] Captura de un vídeo subido⁴² por Jasmine Masters, concursante de Ru Paul's Drag Race, a Youtube. Fuente: <https://knowyourmeme.com/memes/jasmine-masters-and-i-ooop> [Consulta: 04-06-2019].
- [40] Traducción del texto: Cuando te das cuenta de que a la vuelta del folio hay más tarea de matemáticas. Fuente: <https://www.memedroid.com/memes/tag/stock+photo> [Consulta: 05-06-2019].
- [41] Meme extraído de la cuenta de Twitter @memescastilla. Fuente: <https://twitter.com/Castiradio/status/1122588752889745409> [Consulta: 05-06-2019].
- [42] Imagen subida por el usuario White Angel a la web desmotivaciones.es Fuente: <https://desmotivaciones.es/7245476/Recuerda-que>

⁴² <https://www.youtube.com/watch?v=g52aV8OcfCs>

[Consulta: 05-06-2019].

[43] Texto añadido a los personajes Han Solo y Leia Skywalker de la Guerra de las Galaxias. Fuente: <https://mujeresempoderadas.org/2018/03/lo-me-queda-del-8m-del-2018.html>

[Consulta: 05-06-2019].

[44] Traducción: Las rosas son rojas, el agua viene en litros. Las catapultas pueden usar un contrapeso para lanzar como proyectil una piedra de 90kg a más 300 metros.

Meme del tema de reddit r/trebuchetmemes. Fuente: <https://knowyourmeme.com/memes/trebuchets>

[Consulta: 05-06-2019].

[45] Meme con una escena de la saga El señor de los anillos. Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/427208714630709570/?lp=true>

[Consulta 05-06-2019].

[46] Gato limpiando el baño. Fuente: <http://notinerd.com/galeria-17-memes-de-gatos-que-te-haran-reir-a-carcajadas/>

[Consulta: 05-06-2019].

[47] Viñeta publicada por pandbre el 20 de abril de 2011 en cuantocabron.com. Fuente: https://www.cuantocabron.com/y_u_no/bebe-que-se-van-las-vitaminas

[Consulta: 05-06-2019].

[48] Hotline Bling Drake Meme combinado con Coche desviándose. Fuente: <https://es.memedroid.com/memes/detail/2301011/El-metameme>

[Consulta: 05-06-2019].

[49] Traducción: la NASA encuentra un par nuevo de Timbs (botas de la marca Timberland, relacionadas con la cultura urbana). Fuente: <https://knowyourmeme.com/memes/deep-fried-memes>

[Consulta: 05-06-2019].

[50] Traducción: A lo largo de la vasta expansión del universo los memes los memes hacen eco en la eternidad. 'Dank' es utilizado en el inglés para referirse a algo 'cool', guay, con éxito. Fuente: <https://knowyourmeme.com/memes/dank-memes>

[Consulta: 05-06-2019].

[51] Imagen recibida por WhatsApp.

[52] Ardilla. Fuente: <https://blogs.coventry.ac.uk/uncovered/2014/03/03/squirrels/>

[Consulta: 05-06-2019].

[53] Imagen recibida por WhatsApp.

[54] Traducción: chica que se piensa que va a la última. Ejemplo de Niche meme.
Fuente: <https://lola-nichee.tumblr.com/post/173683914872/my-sister-in-a-niche-meme>
[Consulta: 05-06-2019].

Preguntas de la encuesta publicada en redes⁴³

-Edad

-Género

- ¿Crees que esta imagen es un meme?

- ¿Podrías definir brevemente la palabra meme?

- ¿Cuál crees que fue el primer meme?

- ¿Tienes algún meme favorito o que recuerdes con mayor intensidad?

- ¿Tienes algún género favorito de memes? (p.e. histórico, fan service, político, de índole social, absurdo, sólo compartido con tu círculo cercano...)

- ¿Crees que todos los memes han sido creados con una intención cómica? ¿Puedes explicar por qué?

- ¿Sueles crear memes o sólo los compartes o recibes?

Creo memes con frecuencia y comparto memes con frecuencia/ He creado algunos memes y comparto los que veo/ Nunca he creado un meme pero sí comparto los que veo/ No he creado ningún meme y no suelo compartir los que veo

- ¿Con quién sueles compartir memes con más asiduidad?

- ¿Por qué red social compartes, te llegan o buscas memes con más frecuencia?

Facebook/WhatsApp/Telegram/Instagram/Twitter

- ¿Cuánto frecuentas estos foros?

Reddit, 9GAG, 4chan, Cabronazi, Forocoches, Cuantocabron (red de webs)

- ¿Crees que los memes deberían tener propiedad intelectual al igual que tienen un libro o una canción?

⁴³ <https://forms.gle/tuAjmRUhV9JVT2kB9>

Glosario de términos

4chan: tablón de imágenes lanzado en 2003, originariamente era un foro para hablar de anime y manga. El sitio se ha asociado con diferentes subculturas y el activismo en internet, aunque también ha sido lugar de nacimiento de múltiples memes como los lolcats (memes de gatos). Su principal problemática es que suelen filtrarse contenidos pedófilos o altamente violentos, aunque es difícil de controlar por lo vasto de la web.

9GAG: sitio web de contenido casi exclusivo de memes lanzado en 2008. Sus post son llamados ‘gags’, broma en inglés. Suele decirse que está ‘en guerra’ por el mejor contenido con 4chan por ser muy similares.

Cabronazi: originariamente era una página de Facebook de contenido humorístico creada en 2015 que deriva a otras con contenido más específico, sobre mundo del motor o de los videojuegos. El registro del nombre de produjo en enero de 2016 ya que existían otras cuentas que lo utilizaban (su principal competidor era el usuario @cabroworld en Instagram). A su alrededor hay mucha polémica por acusaciones de robo de obras a otros creadores de contenido online.

Cuadrado mágico: tabla de números enteros cuya suma en cualquier dirección (horizontal, vertical o diagonal) siempre será la misma.

CuantoCabrón: red de webs de diferente temática, público y contenido. Desde Cuantocabron.com se popularizaron los Rage Comics en España, originarios del foro 4chan.

Deep Web: Más del 90% del contenido de internet no es accesible a través de buscadores estándar como Google, Bing o Yahoo. La internet profunda (comúnmente llamada en inglés Deep Web) es el contenido en línea que no está regulado por los motores de búsqueda convencionales. El hecho de que no esté monitoreado permite que algunas actividades ilegales como la compra y venta de armas se realicen con mayor libertad. También es problemática por el gran contenido pornográfico, pedófilo y violento que aloja y por diversos servicios que pueden encontrarse en ella: asesinos a sueldo, órganos a la carta, hackers para actividades ilícitas...

Emoji: término japonés para referirse a los caracteres o ideogramas presentes en mensajes y sitios de la Red. Su traducción sería ‘dibujo con carácter’. Desde su creación en los años 90 se basan en kanjis y mangas, elementos de la cultura japonesa.

Esfumado (del italiano *sfumato*): técnica pictórica obtenida por aumentar el número de capas de pintura de manera muy suave y progresiva, sin líneas ni bordes, dando aspecto de que se ha pintado con humo.

Facebook: compañía estadounidense que ofrece redes y medios sociales. Fue creada por Marck Zuckerberg y algunos de sus compañeros en Harvard en 2004. Desde 2006, cualquier persona con más 13 años puede registrarse en la plataforma. Se puede acceder mediante cualquier dispositivo con conexión a Internet. Actualmente hay más de 2200 millones de cuentas en todo el mundo (casi un tercio de la humanidad). En 2012 adquirió Instagram y en 2014 el servicio de mensajería instantánea WhatsApp.

Feed: es la Fuente o Canal web. Suele utilizarse para describir lo que se ve en una red social en la que eliges qué contenido quieres ‘seguir’, es decir, tener actualizaciones a tiempo real de este. Por ejemplo, si ‘sigo’ a Beyoncé en Instagram, en el momento que ella suba una foto yo la veré en mi *feed* junto al resto de contenido que elijo ver.

GIF: Graphics Interchange Format es un formato gráfico creado en 1987 muy utilizado en la Red para imágenes y animaciones. Las redes sociales y los servicios de mensajería online han potenciado su uso en los últimos años.

Google: El buscador de la empresa Google fue desarrollado en 1997 y actualmente es el motor de búsqueda más utilizado en la Web.

Imgur: página web creada en 2009 para los usuarios de Reddit en la cual se alojan imágenes en línea. A día de hoy es una de las mayores webs con contenido visual que se juzga en tiempo real a través de comentarios y votos de los usuarios.

Kickstarter: página web de micro mecenazgo (crowdfunding) para proyectos creativos lanzada en 2008.

Musical.ly: fue una red social lanzada como aplicación móvil en agosto de 2014. Se basaba en el intercambio de vídeos musicales cortos generados por los usuarios y usuarias de esta. En noviembre de 2017 fue comprada por la empresa Bytedance Technology Co., fusionando su aplicación TikTok con Musical.ly. En octubre de 2018 llegó a superar en número de descargas de aplicación a Facebook, Instagram, Youtube y Snapchat.

Ora et labora: locución latina que significa ‘reza y trabaja’. Es la máxima en la regla monástica benedictina.

Reddit: sitio web de marcadores sociales y foros de discusión en el que los usuarios pueden añadir texto, enlaces, vídeos o imágenes. Es un mapa de discusión de software libre (desde 2009) disponible en aplicación móvil o en computadora. Fue lanzado en 2002.

Sticker (pegatina): imagen utilizada en aplicaciones de mensajería. Contiene una emoción o una acción por representación facial o corporal, siendo su misión la misma que la de un emoji.

Telegram Messenger: aplicación de mensajería instantánea y VOIP lanzada en 2013. Sus mayores características es que tiene un gran cifrado de seguridad y posibilidad de crear canales de difusión, a los que el usuario o usuaria puede suscribirse y recibir periódicamente noticias, ofertas, imágenes, etc.

Tumblr: plataforma web de micro blogueo que permite la subida de vídeos, fotos, citas, audio o textos lanzada en 2007. Los usuarios tienen una amplia gama de posibilidades para decorar su página personal gracias a los códigos de fácil uso HTML y Javascript. Su auge fue durante 2012-2013.

Twitter: red social web y móvil de microblogging lanzado en marzo de 2006. Permite subir a la red mensajes de máximo 280 caracteres (tweets), imágenes, vídeos y GIFS, pudiendo interactuar con el contenido del resto de perfiles.

Instagram es una red social basada en la subida de imágenes o vídeos (sólo posible desde el móvil) lanzada en octubre de 2010. Su principal característica por la que se hizo popular fue la posibilidad de aplicar filtros fotográficos al contenido que, una vez registrado, puedes subir.

Vine: creada en 2012 con el fin de ser una red social en la que se pudieran publicar vídeos de una duración máxima de 6 segundos y ser reproducidos en bucle, pudiendo ser compartidos en Facebook o Twitter (que la acabó comprando). Principalmente se usaba para crear contenido humorístico. Su cierre definitivo fue en enero de 2017.

Viral: contenido de internet (música, imagen, vídeo, noticia, etc.) que alcanza altos índices de popularidad en poco tiempo. Algunos ejemplos de ello son Gangnam Style de Psy⁴⁴ o La Caída de Edgar⁴⁵. También hay virales offline, como ‘Kilroy was here’.

WhatsApp: aplicación de mensajería instantánea en línea lanzada en febrero de 2009. También permite la creación de grupos de chat entre 256 números de teléfono y el envío y recepción de imágenes, vídeos, documentos, grabaciones de audio, GIFS y stickers (desde 2019). Es la aplicación móvil más conocida en España.

Wikipedia: el 15 de enero de 2001 se lanzó una enciclopedia en línea de contenido mayoritariamente libre, políglota y editada de manera colaborativa. La administra Wikimedia, una organización sin ánimo de lucro cuya financiación está basada en donaciones. Es uno de los sitios web más visitados y referenciados del mundo de Internet. Está en constante desarrollo.

⁴⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=9bZkp7q19f0>

⁴⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=b89CnP0Iq30>