

Para citar este artículo: Nava La Corte, F. (2022). Generación de un constructo de narrativa memética desde la incidencia sociodigital. *Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social "Disertaciones"*, 15(2), 1-19. <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/disertaciones/a.10737>

GENERACIÓN DE UN CONSTRUCTO DE NARRATIVA MEMÉTICA DESDE LA INCIDENCIA SOCIODIGITAL

The Generation of a Memetic Narrative Construct from the Socio-Digital Impact

Geração de uma construção narrativa memética a partir da incidência sociodigital

Fernando Nava La Corte, *Universidad Autónoma del Estado de México (México)*

ferlacorte0@gmail.com

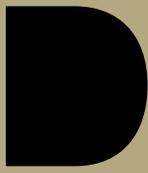
Recibido: 25 de junio de 2021

Aprobado: 18 de marzo de 2022

Fecha de prepublicación: 6 de mayo de 2022

RESUMEN

En el presente trabajo se exponen las interpretaciones de los usos sociales, significados y reinterpretaciones de una serie de memes y publicaciones de Instagram para reconocer el tratamiento simbólico dado a cada una de ellas y su impacto entre la sociedad contemporánea. Consecutivamente, se estudió la función informativa que desempeñaron sus variadas narrativas en los medios digitales. A partir de la certeza del conocimiento y de las relaciones que intervienen en estas comunicaciones, se pudieron establecer analogías de aplicaciones y procesos que generan propuestas con fines establecidos, en condiciones que responden a las lecturas del universo memético. La aproximación metodológica de análisis de contenido que se plantea es de carácter cualitativo y el trabajo de campo empírico está circunscrito dentro del universo narrativo digital contemporáneo, que permite identificar ensambles y desensambles con los que las personas buscan visibilizar y dar respuesta a sus preocupaciones cotidianas, políticas, académicas o laborales. El trabajo termina con la distinción de cinco narrativas meméticas



no-independientes que ayudan a reproducir dinámicas de entretenimiento, investigación y autenticidad que bien pueden ser aprovechadas en los ámbitos educativo o cultural, además de acercarnos a la complejidad que representan los grados del deseo de salir fuera de sí mismo para comunicar el «yo» a los otros.

Palabras clave: narrativas; memética; comunicación; incidencia; ensamblajes.

ABSTRACT

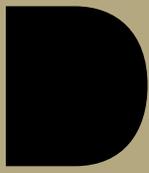
In this research, the social customs, meanings, and reinterpretations of a series of Instagram memes and posts are interpreted in an attempt to identify the symbolic treatment given to each one of them, and their impact on today's society. Next, the informative role played by their varying narratives on digital media was also evaluated. Based on the knowledge and the relationships involved in these communications, analogies were established in terms of the conditions, applications and processes that may provide suggestions with purposes set out, and under conditions that meet the different interpretations of the memetic universe. The content analysis methodological approach used was qualitative, and the empiric fieldwork is limited to the contemporary digital narrative universe, which allows us to identify assemblies and disassemblies with which individuals seek to bring to light and give response to their daily, political, academic, or work concerns. To conclude, it differentiates five non-independent memetic narratives that help replicate entertainment, research, and authenticity dynamics that may be used at the educational or cultural sphere, besides bringing us closer to the complexity entailed by the level of desire of going out of oneself to communicate the "self" to the others.

Keywords: Narratives; memetics; communication; impact; assemblies.

RESUMO

No presente trabalho, os usos sociais, significados e reinterpretações de uma série de memes e publicações do Instagram foram interpretados na busca de reconhecer o tratamento simbólico dado a cada um deles e o impacto que eles alcançam na sociedade contemporânea, consecutivamente, o papel informativo desempenhado por suas diversas narrativas em mídias digitais. Partindo da certeza do conhecimento e das relações envolvidas nessas comunicações, foi possível estabelecer analogias de condições, aplicações e processos que podem gerar propostas com propósitos estabelecidos e em condições que respondam às leituras do universo memético. A abordagem metodológica da análise de conteúdo que se propõe é de natureza qualitativa e o trabalho de campo empírico circunscreve-se à luz do universo narrativo digital contemporâneo, que permite identificar montagens e desmontagens com as quais as pessoas procuram dar visibilidade e responder ao seu cotidiano, político, acadêmico ou laboral. Conclui-se com a distinção de cinco narrativas meméticas não independentes que ajudam a reproduzir dinâmicas de entretenimento, pesquisa e autenticidade que podem muito bem ser utilizadas no campo educacional ou cultural, além de abordar a complexidade representada pelos graus do desejo de ir para fora de si mesmo para comunicar o "eu" aos outros.

Palavras-chave: narrativas; memética; comunicação; incidência; assemblagens.

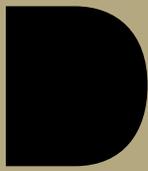


En las últimas décadas se ha experimentado una transformación significativa en los procesos de comunicación y las formas de interacción humana como consecuencia del intercambio eficaz de información a través de memes, imágenes o *stickers* (pegatinas digitales). Un rasgo particular de estas formas de comunicación de la modernidad contemporánea es su creciente atención a la visualidad en torno a la construcción de imágenes expresivas para visibilizar problemáticas sociales, laborales, educativas y cotidianas. Dicho lo anterior, al analizar las estructuras y formas narrativas de estas comunicaciones se puede apreciar que, si bien ha habido un proceso de innovación de estas formas a la evolución de las audiencias, paralelamente ha ocurrido una modificación sustancial de las estructuras narrativas.

Así, en el ámbito del fenómeno de los memes se ha observado en este trabajo una primicia en el interés y propagación masivos, que se ha tornado cada vez más visible y culturalmente más impactante, en concomitancia con el nivel narrativo. Podemos apreciar que lo que estos buscan revelar mantiene una estructura tradicional similar a las caricaturas de un género periodístico con fuerte contenido de opinión, que son modificados y adaptados a las audiencias actuales. Dicho lo anterior, en este artículo se presenta el análisis de las comunicaciones digitales a través de memes con el objetivo de distinguir y definir una serie de narrativas manifiestas correspondientes a la realidad memética, que servirán para implementar estrategias de enseñanza académica y nuevas realidades dinámicas con un sentido reflexivo y crítico entre persona-entorno-tecnología.

El uso político y revolucionario de las redes sociales y otras formas de comunicación digital ha sido eminentemente estudiado en los últimos años y ha puesto especial atención a las imágenes como parte de esta interacción comunicativa. De lo anterior, Castells (2011) señala que en la sociedad-red, la cultura a menudo se encuentra asociada, en los procesos de comunicación, con el hipertexto electrónico. Es decir, las ideas o fundamentos pueden generarse en distintas fuentes y estar ligadas a intereses y subculturas específicas (por ejemplo, la libertad personal, lo religioso, el mito o lo político). No obstante, todas son asimiladas en la sociedad conforme a la manera en que son (re)presentadas en el campo de la comunicación.

Es precisamente a partir de este contexto complejo y heteróclito que se empiezan a (re)considerar los papeles de lo social y lo digital como parte de un *habitus*, para Bordieu (2002) esta categoría es un principio causante de prácticas distintas y distintivas —opiniones políticas de las personas y su manera de expresarlas—. Según el sociólogo, estos modos de organización también son esquemas clasificatorios, aficiones, principios de visión y de división para establecer lo bueno de lo malo o entre lo sofisticado y lo vulgar; así, las narrativas digitales actuales están conformadas por agentes sociodigitales que comparten un *habitus* que se traduce en el establecimiento de acuerdos sociales que guían el funcionamiento de una comunidad digital. Rescatar esta noción de *habitus*, representa una constante en el desarrollo de este trabajo, por lo que, al referirnos a la palabra «digital» en este recorrido se hará conceptualmente y se entenderá por analogía a esa comunicación con imágenes, pegatinas o memes dentro de una red social o recurso tecnológico. De igual forma, al hablar de «cultura digital» en esta investigación, nos referimos al conjunto de procesos socioculturales que se han producido con la apropiación y el uso de las tecnologías digitales, se resalta que cada concepto depende de la percepción y del contexto que se tenga. Indagar entonces por las relaciones entre persona, entorno y tecnología implementando la estrategia metodológica de análisis de contenido pone de manifiesto cómo las dinámicas digitales permanentes y los vínculos sociales pueden adoptar variadas intensidades, contenidos y formas. En aquellas circunstancias en que la sociedad se enfrenta a conflictos y urgencias puede resultar indispensable tener presente la manera como los flujos de información y narrativas se llevan a cabo.

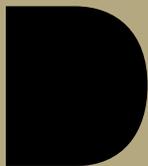


Por su parte, Latour (1993), en *Nunca hemos sido modernos*, asimiló la noción de traducción para dar cuenta de la transformación del mundo y sus representaciones, de esta forma el autor concibió a los híbridos como el resultado del proceso de traducción de la acción social y las pulsiones naturales que recrean las mediaciones de la vida de los humanos. Teniendo en cuenta lo anterior, es posible concebir estas hibridaciones o pulsiones digitales como la consecuencia del proceso de traducción de la acción social y a los instintos naturales como punto de partida para comprender cómo las sociedades construyen las mediaciones simbólicas, materiales y organizacionales que ofrecen los límites prácticos y las posibilidades de existencia que ellas mismas se dan.

Siguiendo con esta estela, Latour (2008) también incorpora una propuesta para pasar de una «sociología de lo social» o clásica a una «ciencia de la vida ensamblada». Para el primer planteamiento argumenta que no hay una cosa ni propiedad definida que se pueda nombrar «social»; según el autor, la ontología de la sociología clásica utiliza totalidades orgánicas, es decir, las teorías que tratan de explicar la configuración de la realidad desde la parte al todo o viceversa generando con esto un microrreduccionismo o macrorreduccionismo y entidades que se consideran reales y a las que se remiten todas las explicaciones. Para el segundo planteamiento, Latour (2008) señala que a la sociedad se le debiera de concebir como un conector más entre tantos otros. Este enfoque propone el estudio de ensamblajes y reinterpretaciones que involucran aspectos heterogéneos (políticos, tecnológicos, digitales y narrativos, entre otros). Desde esta perspectiva del ensamblaje no van a ser las entidades las que den forma y estructura a la realidad sino más bien serán los ensamblajes los cuales darán la forma; este enfoque fundamenta la posibilidad de una reinterpretación y reensamblaje de las narrativas y discursos en las redes sociales contemporáneas, en función de que el mundo se autorregule y lleve a cabo asociaciones sociodigitales entre las personas con su entorno a través de la tecnología para llegar a una comprensión multiescalar. En este sentido, es necesario desplazar la mirada al fenómeno de las comunicaciones digitales en cualquiera de sus formas, pues generalmente combinan una frase con una imagen o fotografía que permiten múltiples y diversas lecturas posibles.

A la base de este conjunto de iniciativas se encuentra una mirada crítica respecto a la cultura de los memes, pues son ensamblajes digitales que vemos todos los días en las redes sociales y son contagiosos y fomentan el debate. Según Shifman (2013), el meme tiene variedad de formas y generalmente combina una frase con una imagen o fotografía y tiene la capacidad de construir comunidades enteras en torno suyo para generar una incidencia social orientada a influir en una realidad específica. La fuerza que han tomado estas comunicaciones en la cultura digital es inquietante por la capacidad de reproducción que tienen, basta dar un clic para confirmar que su cultura es imparable, son un fenómeno global exponencial. Martínez y Piñeiro (2017) indicaron que el «contagio» o viralidad del meme y otras formas de comunicación digital depende de su trascendencia y que, de no ser así, se extinguen; añaden que no hay una pretensión artística, su estética es muy poco cuidada, y su capacidad de transmisión de información está directamente asociada con su carga satírica o humorística, de ahí que, detrás del chiste encontramos una serie de preocupaciones, denuncias y necesidades de casi cualquier cosa.

Cuando autores como Bauckhage (2011), Reguillo (2015), Danung y Attaway (2008) y Berardi (2017) hablaron del meme en internet referenciaron la obra de Dawkins (1976), quien desde la zoología evolutiva esbozó los antecedentes de este campo conceptual conocido como *memética*, a la que abordó en torno a los mecanismos de transmisión cultural que llegan a ser unidades de sentido cuya replicación es multiescalar. Considerando lo anterior, en este trabajo, el meme de internet no se aísla de una narrativa memética porque su opinión informal lo adhiere semánticamente a significantes que precisan de, en la comprensión textual, códigos idiomáticos y tecnológicos. La construcción



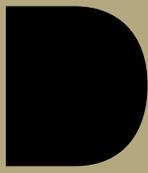
de estas imágenes digitales tiene cierta garantía de universalidad al sostenerse dentro de una iconografía desopulante y confusa que provoca no solamente un estallido de simpatía, sino una ebullición de múltiples narrativas en torno a un tema cuya resignificación ha sido la pieza central del pensamiento crítico moderno.

Acerca de las narrativas y las formas digitales de comunicación

El incremento de las recientes formas de comunicación digital constituye un marco conceptual pertinente para el análisis de las expresiones en la sociedad actual, este fenómeno presenta actualmente múltiples aristas que necesariamente implican un entramado de discursos y narrativas; para destacar este valor holístico es menester precisar algunos de los procesos específicos que le dan consistencia empírica. Con respecto a las narrativas, Rivas y Mercerón (2020) señalaron que estas permiten hacer énfasis en la comprensión de historias vivenciales de una realidad que acontece, su valía radica en poder reflexionar para después explicarlo a los otros. Es importante considerar que, no solo se trata de que los autores sean narradores de su contexto y vida, sino que al comunicarlo refuerzan un sentido histórico y reafirman quienes son. Ahora bien, agregar la palabra digital a dicho concepto nos remite a un término relativo y en constante construcción: narrativa digital. Este es una traducción libre de *storytelling*. Según la Digital Storytelling Association (DSA) se entiende como narrativa digital a la evolución natural de la narración oral, incluso se podría decir que narración más tecnología, es igual a narración digital.

Como se afirmó antes, resalta el carácter escalonado de la narrativa en la medida que se tiene en cuenta su acomodo al ambiente cultural en el que se encuentra inmersa y a los medios que utiliza para su transmisión. En cierto modo, se relaciona con lo que afirman Rosales y Roig (2017) al hacer alusión al relato digital como una expresión contemporánea del arte de narrar historias, que se vale de elementos del relato tradicional que, al incluir la tecnología, aumenta su dimensión pragmática. Como se observa, el término de narrativa digital se encuentra en permanente construcción, su modo de ser es siempre una reinterpretación, lo importante aquí no es tanto definirlo, sino descubrir su funcionalidad; las narrativas digitales coadyuvan en el reconocimiento de los «otros» y la comunicación entre iguales; además, poseen un carácter legitimador que es indispensable para alcanzar la plausibilidad de una situación que puede ser incluida coherentemente con otras realidades digitales.

Con respecto al uso de narrativas en las imágenes y en los medios digitales, estas resultan de gran importancia, ya que atraen al público de manera casi inmediata. Estas imágenes o fotografías son detonadoras de historias y manifiestan una lectura experiencial y participativa al ser viralizadas o compartidas en casi cualquier forma de comunicación digital. Es importante también señalar que estas narrativas digitales parten de una selección certera de imágenes confusas y abigarradas que pretenden lograr una conversación cuasi permanente en las redes sociales. De manera semejante, Elster (2003) señaló que, para demostrar la utilidad y la función de determinados fenómenos, los estudiosos recurren a menudo a la narración de historias y propuso como punto de partida conceptualizar los mecanismos involucrados que sirven para explicar los fenómenos sociales más complejos, en palabras del autor: «narrar historias puede ser perjudicial si se lo confunde con la cosa real. Buena parte de las ciencias sociales está impulsada por la idea de que —todo tiene una función—» (Elster, 2003, p. 17). Dicho lo cual, estamos ante el apogeo de imágenes y memes con sus peculiares contenidos; es precisamente aquí donde el recurso digital multiplica exponencialmente nuestras dudas acerca de una realidad cotidiana que se nos presenta. Lo que en primera instancia hace a estas comunicaciones digitales sobresalientes tiene que ver con la construcción de una narrativa,



el diseño de sus significados y sus significantes y la forma en que ese diseño las hace un efectivo repetidor y multiplicador de ideas. Esto hace de los memes un foro ideal para interferir en cualquier debate global porque implica un culto en la fe de la opinión «pública anónima», cuya esteticidad se sostiene en el humor, el desasosiego y el aburrimiento, así como en un esfuerzo de producción mínimo, perfectamente estudiado.

Apoyados por esta serie de lecturas es como los actuales procesos digitoculturales reflejan las diferentes fluctuaciones y reensambles de imágenes, mitos y narrativas como parte de la apropiación digital del mundo en desarrollo, narrativas que van reconstruyendo pasajes de un lugar a otro. En este contexto, el cambio de identidades y el proceso de replicabilidad en sí predominan más que apropiarse o reclamar puntos fijos de origen y destino. Siguiendo a Ortovela (2009) una de las características primordiales de la narrativa contemporánea es que está en parte ligada a un significado metafísico o místico que no es evidente para nadie, pero que existe en la medida en la que se construye ese discurso. Lo abstracto es lo único que sostiene a estas comunicaciones digitales sin valores visibles, todo está sometido a significados e interpretaciones, una suerte de arbitrariedad que dota de importancia a algo que antes no era percibido y en la medida en que este significado sea más complejo el meme aumenta su valor de incidencia.

¿Quién le habla a quién?

Es conveniente recalcar a estas alturas que dichas comunicaciones digitales transitan en bucles repetidos, invocando con esto al reensamble de contextos y realidades diferentes. Al respecto, Deleuze (2002) destaca que suele asociarse la diferencia a lo nuevo en positivo y a la desigualdad en negativo «cuando nos encontramos frente a las repeticiones más mecánicas, más estereotipadas, fuera y dentro de nosotros, no dejamos de extraer en ellas pequeñas diferencias, variantes y modificaciones» (p. 16). Entonces, imaginar el eterno retorno enmarca a una diferencia sin concepto, pues, es lo que no se ve en la habitualidad, pero está presente a través de una memoria física.

Como se ha planteado, las comunicaciones sociodigitales en su incidencia, diferenciación y reensamble constituyen una de las principales características en la formación de repertorios de expresión de necesidades y preocupaciones globales. Abordar al mundo contemporáneo a partir de la cultura digital requiere de lecturas polisémicas o al menos que contengan una dicotomía de arranque reconocible, no se requiere de un locutor o lector «especialista en acontecimientos mundiales» que agregue una jerga especializada a esta incesante circulación de imágenes, *tweets* o memes.

Con lo anterior tenemos que la construcción e incidencia de memes, imágenes o videos en su pluralidad multifrénica puede ser el resultado de una operación camaleónica, al disponer de un pastiche cimentado en fragmentos de narrativas múltiples. De hecho, el carácter momentáneo de esta comunicación actual es lo que parece garantizar paradójicamente la única forma de permanencia a la que es posible acceder en estos tiempos tan cambiantes y escépticos. La identidad del individuo sociodigital en este contexto es también el resultado de una operación multiescalar: arma un *collage* con retazos de realidades e identidades diversas. Esta es la opalescencia del individuo sociodigital que, a través de una multiplicidad de investiduras de su yo, es capaz de generar debates digitales intensos, entrevistarse a sí mismo, generar asambleas masivas de calle, elevar su autoestima o llegar a la catarsis.



Considerando lo anterior, la intimidad de lo sociodigital posiblemente deviene en una estrategia de democratización (o ilusión); cualquiera que sea la interpretación que adoptemos frente a este fenómeno podremos reconocer su grado (i)limitado de progresión narrativa. Una de las instituciones verdaderamente democráticas es el humor, y los códigos y prácticas que estructuran a las comunicaciones digitales actuales enfatizan en evidenciar la realidad con «carcajadas digitales» como mecanismo para reinventar el mundo. Lipovetsky (2016) señala que «ninguna sociedad podría existir sin administrar diferentes dispositivos que, aflojando las trabas de la vida colectiva, satisfagan la necesidad de vivir momentos de —respiro— de descanso, de recreo» (p. 17). Es así como dentro de esta función imparable de memes y otras formas desopilantes del contexto digital se puede hacer frente y acceder a los sufrimientos e inquietudes más notables de los individuos. Por su parte, Portilla (1984) señaló que el humor es un gesto de libertad, mientras la ironía es un acto de simultánea destrucción y recreación. Teniendo esto en cuenta, dichas actitudes de concebir el mundo de manera casi relajada crean su propia tradición en la cultura digital; la replicabilidad y el uso de estas formas digitales de comunicación parecen también ser creadoras de enredos, estrategias y reglas para crear sentido a partir de lo lúdico con diversos temas de orden público.

Siguiendo con esta hilatura de pistas, Lyotard (1984) señaló que la posmodernidad es la condición de la cultura contemporánea en la que han sido relativizadas las «grandes narrativas» de la tradición occidental; por ejemplo, de las grandes explicaciones racionalistas del mundo, en su lugar quedan las «pequeñas narrativas» donde la última palabra e interpretación la tiene el individuo ante los productos culturales que acontecen. Esta forma de ver la realidad a partir de incongruencias, ironía y autorreferencialidad es el discurso crítico contemporáneo a las reminiscencias de linealidad. Dicho esto, las narrativas meméticas representan una combinación ilimitada de paradojas sociales que no tienen principio ni fin, estas condiciones también propician la disolución de los individuos a partir de la diferencia y la repetición. De esta forma, hablar de narrativas como manifestación divergente de acontecimientos sociodigitales deja ver una constante repetición de bucles a partir de los cuales se reconstruye la realidad.

Pensar que es posible reducir al hombre a un aspecto racional y sistemático es negar la humanidad, el ser humano en esencia se opone a una regulación total de vida, por lo tanto, la superación de una macronarrativa deviene en cortar segmentos superpuestos de la realidad y así cada gesto se divide en múltiples iteraciones cual tarea sublime de Sísifo. Es necesario enfatizar que estos nuevos alcances comunicativos digitales no son puramente objetivos (objeto determina al sujeto) ni puramente subjetivos (el sujeto determina al objeto) sino que es una dialéctica multiescalar (sujetos, objetos y multirrealidades (se) determinan simultáneamente) en donde los acontecimientos no tienen principio ni fin e intentan superar un principio lógico de razón suficiente (figura 1).

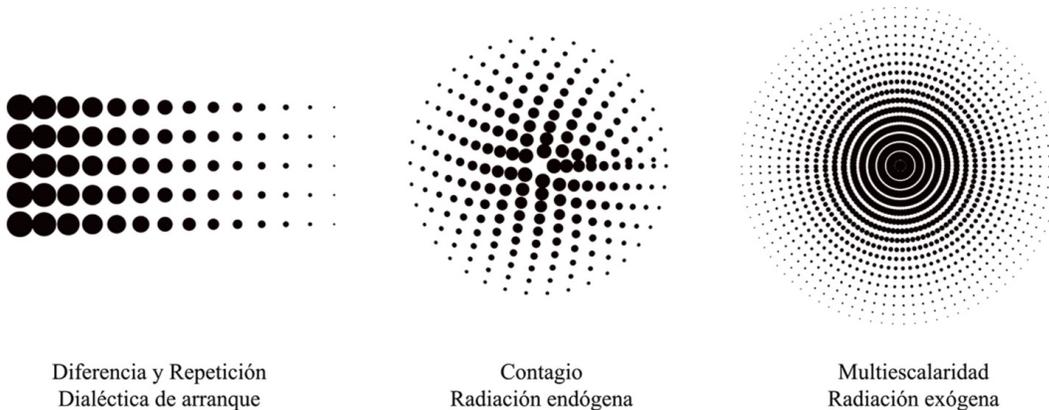


Figura 1. Grados de progresión narrativa

Las narrativas de estas comunicaciones digitales en su carácter extendido vienen trazando una composición multiescalar mediante expresiones que se recogen de un crisol contemporáneo muy vasto. Sin embargo, si se las observa con atención bien podrían tener su origen en la dialéctica occidental organizada en pares enfrentados como: el blanco y el negro, la verdad y la mentira o la causa y el efecto, situaciones en donde se aprecia un «corte muy preciso» de separación de realidades. De lo anterior podemos decir que el valor de estas comunicaciones sociodigitales *per se* no es la objetividad que se les da, sino más bien su objetivación.

Todavía cabe señalar que el contagio se potencia por medio de una «radiación endógena» de acontecimientos sociodigitales, la cual ofrece la oportunidad a los internautas de concebir otro mundo en contraparte a los medios tradicionales de comunicación que solo observan lo ya existente. Cuando estos contenidos sociodigitales como los memes, *stickers*, videos o «*gifs*» cumplen como materiales que coadyuvan a la comunicación, se puede hablar de un síntoma en torno al cual se propicia el contagio, en los que un foro colectivo realiza diversas acciones para su replicación en la esfera pública, religiosa, política, deportiva o artística.

Material y métodos

Este trabajo se desprende de un proyecto de investigación mayor acerca de las narrativas y modelos de comunicación en la cultura sociodigital (2018-2021), el análisis que aquí se presenta contempla el reconocimiento de los ensamblajes sociodigitales para la distinción de narrativas meméticas. La elección metodológica que se plantea es de carácter cualitativo y el trabajo de campo empírico se circunscribió a un análisis de contenido de las comunicaciones digitales actuales para distinguir los grados de progresión narrativa que describen necesariamente un cambio transformador y una construcción de sentido memético. En este análisis y observación digital realizado entre abril y octubre de 2021 se experimentó la vida del otro que no se es (por lapsos) y solo en esa medida se puede sentir desahogo, alegría, compasión, empatía o indiferencia. Suárez (2008) señaló que el análisis de contenido se encuadra en la sociología de la cultura y puso especial atención en los elementos que lo componen (texto e imágenes) como datos empíricos de los cuales se extraen estructuras contenedoras de sentido; el autor propuso organizar los

materiales sociodigitales a partir de interacciones a las que llamó «unidades mínimas de sentido» (Suárez, 2008, p. 121). Además, sugirió que la dicotomía de arranque y la asociación son los principales generadores de sentido. De manera similar, Navarro (2012) destacó que dentro de los diferentes canales de distribución y consumo de estas formas de comunicación digital se van gestando narrativas diversas en los contextos estudiados, muy cercanas a la complejidad de los individuos. Para llevar a cabo este análisis de narrativas partimos de la noción de «unidades mínimas de sentido» de Suárez (2008), de la noción que no solo describe el fenómeno y sistematiza datos, sino que investiga, explora y analiza las actitudes, los comportamientos, las experiencias, las percepciones y las causas que orientan el sentido de la acción de los sujetos.

A partir de un trabajo de campo basado en la observación participante y guiados por las causas relacionadas con la investigación se elaboró una muestra teórica (Strauss & Corbin, 1994) la cual, según los autores, puede ser utilizada para un mejor entendimiento de un fenómeno ya estudiado para de esta forma acceder ampliamente a este. Dicho esto, la relevancia de la muestra presentada responde a nuestro interés por el estudio de la emergencia de una tipología de narrativas basada en la incidencia sociodigital. La elección de Instagram y WhatsApp enmarca la ambivalencia de dos redes sociales con su peculiar forma de incidencia sociodigital para influir en las perspectivas de los grupos o comunidades digitales en su manera de ver, imaginar y vivir la realidad que se les presenta. Considerando lo anterior, se tomaron en cuenta 180 comunicaciones digitales que incluían 90 memes de WhatsApp y 90 publicaciones de Instagram las cuales, una vez hecho el análisis, fueron clasificadas de acuerdo con las unidades mínimas de sentido pertenecientes al ámbito percibido, concebido y vivido. Fue a partir de la aceptación de las intervenciones narrativas, así como de la identificación de las personas con los memes, su replicabilidad y su estilo narrativo secuencial o contradictorio que se lograron distinguir cinco niveles comunicacionales pertenecientes a las categorías: bucle, evidencia, tedio, denostación y empatía.

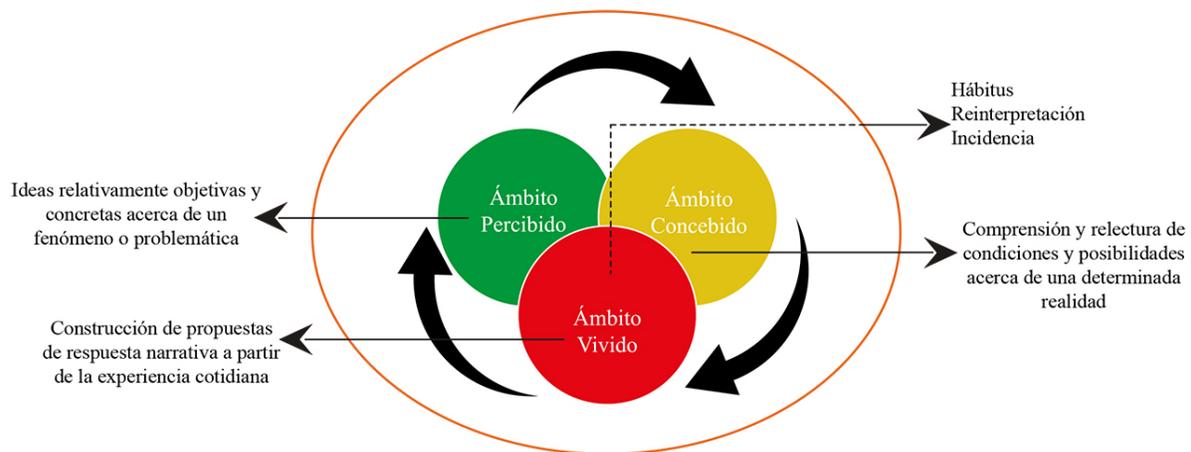
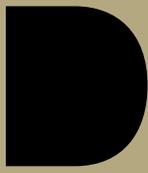


Figura 2. Constructo de incidencia narrativa

Para ordenar los ámbitos y experiencias comunicativas digitales se trabajó a partir de lo percibido (como lo relativamente objetivo y concreto), lo concebido (como los reensambles y reinterpretaciones que acontecen en el *habitus*) y lo vivido (que combina los dos anteriores momentos y representa la experiencia cotidiana de los



individuos); la producción de narrativas meméticas incluyó también la reproducción de imágenes e historias con un aporte de conocimiento y enseñanza pertinente. Es preciso considerar también que por *ámbitos* en esta investigación se entiende a aquellos momentos parcialmente delimitados en los que tienen lugar las actividades de los usuarios habituales de internet y donde se articulan una serie de prácticas relacionadas con la producción cultural y narrativa específica de ese mismo ámbito. Un elemento esencial para el funcionamiento de estos radica en la forma como los integrantes interactúan y se identifican con los demás usuarios que tienen participación, a partir de sus ideas, percepciones o vivencias. Derivado de la complejidad del fenómeno, el análisis de contenido contempló y dio pauta para la construcción del modelo dinámico de constructo de incidencia narrativa (figura 2), donde se plasmó que los distintos ámbitos del proceso de análisis se complementan y se reiteran a lo largo de estas comunicaciones. El análisis de estas narrativas encontradas se tradujo también como el establecimiento de acuerdos sociodigitales que marcan el funcionamiento de esta forma de comunidad.

Análisis y resultados

Cinco son las narrativas principales para tratar de acercarnos a los niveles de comunicación multiescalar que se desarrollan en este trabajo, niveles con los que las personas interactúan en la cultura digital y que van más allá de ser un asunto meramente procedimental o de ocio pues abren la puerta a un cambio de paradigma comunicacional que fluctúa con lo real para resignificarlo. El internauta en la vastedad del mundo digital ha llegado a sentir una especie de protección y seguridad detrás de su recurso digital donde está voluntariamente cautivo, y es la inmensidad de este mundo la que lo defiende de una clara visión de sí mismo. Estas son las encrucijadas visualizadas en este trabajo que todos nosotros experimentamos en algún momento de nuestras vidas sociodigitales, el recorrido comienza con el nivel número cinco aludiendo a cierto bucle comunicativo y de manera gradual llega al primer sitio que representa una empatía o el éxito parcial de estos procesos comunicativos sociodigitales.

Narrativa como bucle digital

Este nivel de interacción sociodigital representa una comunicación de bucles repetidos, que invoca el flujo y reflujo de una situación dada; al mismo tiempo, el acomodo de los elementos principales en el meme o imagen sugiere un grado limitado de progresión narrativa; a medida que el elemento principal se repite basta una simple alternancia en el texto para convertirlo en un nuevo clímax dentro del mismo bucle. Tal como vimos en la figura 1, correspondiente a los grados de progresión narrativa, estas formas digitales de comunicación empiezan por una «dialéctica de arranque» o un «antes y un después» de manera que esta tensión viene a establecer una narrativa constante, cabe resaltar que este ciclo no siempre obedece a un giro de orden establecido, pues bien puede aparecer también como una contraposición disyuntiva, temporal y de personificación (figura 3).



Figura 3. Narrativa como bucle

Fuente: <https://www.generadormemes.com/meme/7ihue3>

La repetición en bucle de estos memes también parece ser algo que nos liga a la experiencia propia y no solo al proceso por el que está pasando el personaje ficticio. Este tipo de memes componen su narrativa en términos absurdos, por medio de su estética singular posibilitan alienar miradas. Este nivel de comunicación sociodigital es en sí mismo análogo a la forma en que las personas viven experiencias a partir del fracaso o éxito de esas experiencias o, en otras palabras, de no poder tolerar los acontecimientos que se le van presentando y que se ve obligado a presenciar. En paralelo, Camus (1995) distingue que «la primera operación de la mente consiste en distinguir lo que es cierto de lo que es falso. Sin embargo, en cuanto el pensamiento reflexiona sobre sí mismo lo primero que descubre es una contradicción» (p. 31). De esta manera nos encontramos con un efecto *bumerang* que propicia una serie de repeticiones con las cuales la mente llega a perderse debido a tal vertiginosidad, la simplicidad misma de este bucle hace que sea inestable y cualesquiera que sean los juegos de texto e imágenes en estas «acrobacias digitales» el tratar de comprenderlas será ante todo reducirlas al punto de vista propio.

Narrativa como evidencia

Otro horizonte de la posición de las personas al tratar de comprender la realidad sociodigital ocurre con el caso del anclaje territorial y en contraparte la importancia de las redes sociales, pues en la cultura sociodigital abundan las referencias a la «expansión itinerante» de las actividades «sin superficie». De esta manera, la narrativa de la denuncia o evidencia se abre camino para convertirse más recientemente en uno de los núcleos medulares de estas comunicaciones, que se encuentra representada en actos de resistencia, disidencias, *glamour* u ocio. En palabras de Castells (2011): «En la sociedad red, los discursos se generan, difunden, debaten, internalizan y finalmente incorporan en la acción humana [...]. El poder de la sociedad red es el poder de la comunicación» (p. 85). De ahí que, las formas de legitimación, acusación o contrapoder por parte de la sociedad digital tendrán que contemplar los nuevos valores y consignas que pasan por estas formas digitales de comunicación a fin de transformar la opinión y las conciencias de las personas para desafiar las problemáticas existentes (figura 4).

En la sociedad digital, la narrativa de comunicación ya no se basa en evidenciar una cultura, sino en la «cultura de las evidencias», es por ese motivo que los protocolos de comunicación de estas formas digitales no son ajenos al proceso de la acción comunicadora. La incorporación de esta «evidencia digital» en las personas a través de la interacción deviene en una audiencia que será la encargada de validar determinadas acciones o acontecimientos.



Figura 4. Narrativa como evidencia

Fuente: <https://www.instagram.com/ecoinventos/>

De tal forma los receptores construyen el significado de estas narrativas digitales a partir de los elementos compositivos del mensaje enviado. Resulta interesante también ver cómo de manera casi inmediata los incorporan en otro campo semántico de interpretación para buscar posibles refutaciones que dan como resultado personas reflexivas o tal vez someramente influenciadas por la construcción y posible certeza del mensaje. De manera paralela, Neuman (2002) aludió que, en investigaciones contemporáneas en tecnologías de medios, la audiencia promedio presta relativamente poca atención a los mensajes, pues solo recuerda pequeñas fracciones debido al flujo de información. En consonancia con lo anterior, estas evidencias digitales tendrán que resaltar también elementos perjudiciales del contexto inmediato dentro del microespacio que se les asigne para así poder implantar un sistema de estímulos y concientización en los receptores. Consideramos en este trabajo la expresión «pantallazo» como una de las evidencias digitales por antonomasia en la cultura digital actual, que se lleva a cabo al compartir información y capturas de pantalla a través de varios dispositivos móviles, de esta manera es una de las dinámicas más recurrentes dentro del mundo digital; dicha expresión es utilizada con regularidad y se ha convertido en parte del sentido comunicativo y posiblemente también en una comprobación para aquellos que lo hacen.

Narrativa como tedio sociodigital

El mundo sociodigital tal vez es el más transitado y a la vez el más hermético de los territorios en la actualidad, la mayoría de personas identificamos los estertores del espacio por medio de los tonos de una nueva notificación, un mensaje de WhatsApp o un *tweet*, identificamos el nuevo dispositivo móvil o las innovaciones que se presentan en esta carrera digital. Sin embargo, no identificamos fácilmente un «yo» verdadero en los usuarios, ya que este deseo

por mostrar un «yo» a los demás queda relegado a una individualización feroz, en palabras de Beck y Gernsheim (1998) «la individualización significa una transformación de la sociedad, cuya multiplicidad de significados no puede ser arreglada ni en la realidad, ni con explicaciones de conceptos por más necesarias que sean» (p. 22). Lo anterior solo es un punto, pero dilucida de manera cuidadosa cómo emerge dentro de este juego de bucles, de narrativas y de evidencias una contradicción, es decir, la contradicción entre aferrarse a su interioridad individual o aferrarse al contexto sociodigital en el cual despliega su vida.

A la luz de lo mencionado anteriormente, es posible plantear que la narrativa y las prácticas en torno al tema de un sospechado «tedio» en las sociedades actuales constituyen un espacio privilegiado para llevar a cabo un ejercicio de interrogación crítica sobre la exposición de tales síntomas en las comunicaciones digitales. Chul Han (2012) señaló que el exceso de impulsos, estímulos e informaciones altera radicalmente la estructura y forma de la atención. En consecuencia, la percepción queda desarticulada, ambigua y a merced de un vacío y angustia existencial. Es así como estas «islas digitales» acceden a cierta alienación del «yo» y son el resultado del efecto bucle citado con anterioridad, pues entre más interpretaciones haga un individuo de cierto hecho sociodigital, mayor será el desgaste por acumulación de las mismas, entre más *selfies* publique, mayor será la autolesión y la ansiedad por la opinión del otro, entre más comparta memes de felicidad y disfrute, más se encontrará deprimido o fatigado, dicho lo cual, estas interpretaciones analíticas funcionan como agentes de persuasión bajo la álgida inconciencia y la repetición (figura 5).

Ya es viernes y el cuerpo ya ni lo sabe, ya ni lo sospecha, es más ya ni le interesa.



Figura 5. Narrativa como tedio

Fuente: <https://www.generadormemes.com/meme/7ihue3>

A la base de este conjunto de señalamientos se encuentra una mirada crítica respecto a la declaración de intenciones y el simulacro. Al respecto, Baudrillard (2014) señaló que la verdadera dimensión de la simulación es la miniaturización genética pues «lo real es producido a partir de células miniaturizadas, de matrices y de memorias, de modelos de encargo y a partir de ahí puede ser reproducido un número indefinido de veces» (p. 11). Es así que estas microvivencias disponibles del cuerpo, del tiempo y del placer representan un tedio sociodigital en la inmediatez de la comunicación. En este tedio, existe un posible deseo de socializar un pequeño fragmento de la realidad de los individuos, aunque predomina más una censura del «yo». Con lo visto hasta aquí, se observa que el hecho de comprender la importancia de sentirse y saberse parte de una cultura sociodigital revela los grados de integración

y disuasión por los «otros», lo que antes se daba por hecho, hoy hay que dudarlo para después negociarlo; casi todo se vuelve narrativo desde estas «islas digitales» que se despliegan en una complejidad de verdades contradictorias, pues oscilan permanentemente entre el hecho de mostrarse ante los otros o no hacerlo, entre creer o no creer o entre seguir las reglas o desafiarlas.

Narrativa como denostación

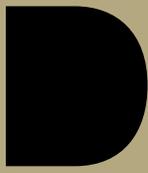
Las narrativas digitales actuales son un medio para promover interacciones concisas y certeras entre el universo de usuarios; no obstante, también han conseguido atraer la atención a través del uso regular de vituperios que de alguna manera están legitimados por el hecho de revelar algunas ideas, decisiones y juicios con expresiones coloquiales consensuadas, prueba de ello es que en la mayoría de memes, publicaciones y comentarios predominan notoriamente imágenes acompañadas de una narrativa soez. Es evidente que eso suceda por tratarse de una comunicación más diseñada para la inmediatez de los acontecimientos que para la erudición; en palabras de Mandoki (2006), la legitimación es un proceso de organización social que constituye universos simbólicos en los cuales un cierto número de individuos se reconocen y confirman como miembros de una comunidad que cumple con cierto rol basado en costumbres de pensamiento, acciones y modos de significar a través de rituales cotidianos y convenciones de comunicación que van reforzando un sentido simbólico común que los identifica.

Lo anterior provoca también que el mismo comportamiento o tendencia pueda parecer correcta para cierto grupo y a otro le parezca totalmente lo opuesto, es así que la cultura sociodigital y sus procesos de reconstrucción de significado a través de sus prácticas y representaciones meméticas son una clave indispensable para determinar la identidad social y su reflejo en las prácticas sociodigitales. Este hecho de reflejar lo «mal hablado» en el (sub)texto de cualquier formato digital sin duda lleva a que el individuo empiece a mostrarse como es en realidad o por lo menos muestre señas de su ser auténtico, ahora bien, esta comunicación coloquial bien podría ser consecuencia también de una uniformidad de pensamiento del colectivo, pero no es así, sino todo lo contrario, pues en las narrativas meméticas existe un gran abanico de puntos de vista respecto a los temas más prosaicos del mundo a fin de querer explicarlos con o sin argumentos (figura 6).



Figura 6. Narrativa como denostación

Fuente: <https://www.generadormemes.com/meme/7ihue3>



Estos «desahogos digitales» de los individuos en la red construyen un esquema de percepción a través del cual es posible explicar y comprender un cierto desafío y resistencia a la realidad, una suerte de sinceridad objetiva que Foucault (2004) encontró en el término *parresía* como el gesto en el que «el hablante proporciona un relato completo y exacto de lo que tiene en mente, de manera que quienes escuchen sean capaces de comprender exactamente lo que piensa el hablante» (p. 37). Con lo anterior tenemos que esta manifestación tajante asume un riesgo y soslaya cualquier clase de forma retórica para dar paso a las expresiones más profundas y viscerales del ser. Una segunda función de esta narrativa soez sería la identificación, ya que a través de estas expresiones coloquiales es posible definir una identidad sociodigital, pues generan un bienestar individual a partir de expresar un fastidio interno; a partir de estos aspectos contrastantes y distintivos, se sostiene que la especificidad de determinado grupo sociodigital está fundamentada en develar la función pragmática y objetiva de expresarse desde la interioridad individual.

Narrativa como empatía real temporal

En este trabajo se estima que para comunicar determinados acontecimientos a partir de las formas digitales actuales es menester utilizar un lenguaje sencillo y claro, pues estas características representan un punto de partida inevitable para superar parcialmente las improbabilidades que también sostiene el hecho de comunicar. Austin (2018) señaló que evitar la jerga altamente especializada propicia un trabajo cooperativo, donde el constante intercambio de comunicación y experiencias permite conquistas parciales sólidas y un avance lento pero seguro. No es de extrañarse entonces que cada acción percibida con cierta desaprobación que realiza un individuo se viralice con un lenguaje hiperbólico en las redes sociales y termine siendo un chiste en vez de una sanción, o que los lamentables discursos de odio hacia determinado sector de la población terminen siendo un frenesí desopilante; estas son las encrucijadas permanentes que debemos considerar entre la incontable cadena de bulos o noticia falsas, que muestra la cultura sociodigital.

En la figura 7 observamos cómo la narrativa de la empatía pretende a su manera ser un medio más para promover relaciones de respeto e inclusión, así como visibilizar a determinados grupos de la población vulnerables que bien pueden encontrar su base de apoyo a partir de peticiones digitales como *change.org*,¹ creación de contenidos audiovisuales desde cuentas verificadas o dejar de consumir determinado producto. Los internautas se comunican desde un universo narrativo que surge y se reconfigura desde los usos exponenciales del *habitus* digital vinculado con un contexto sociohistórico.

1 Organización libre y pública de peticiones por internet con carácter reformista, social, cívico y, en general, reivindicativo del cumplimiento de los derechos humanos.

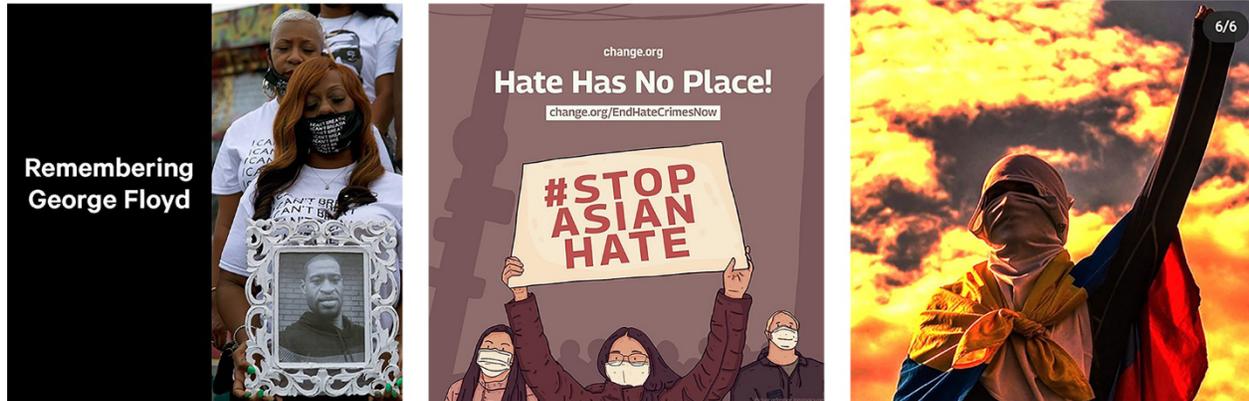
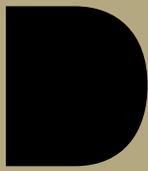


Figura 7. Narrativa como empatía

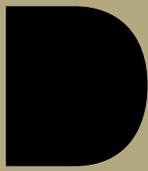
Fuente: <https://www.instagram.com/changedotorg/>

Derivado de nuestra condición humana, el tratar de buscar empatías duraderas representa una tarea ardua; sin embargo, cuando se logra parcialmente conseguir un sentimiento compartido a través de alguno de los niveles de comunicación descritos hasta aquí, significa que las propias reacciones y emociones participan en una realidad ajena. El término ‘dialógica’ fue acuñado por el crítico literario ruso Mijaíl Bajtín (2012) y destaca la correspondencia entre los conceptos que la disponen como la voz, escucha y acento, entre otras, con la finalidad de superar la dicotomía sujeto-objeto; una vez logrado esto, toda comunicación vincula la idea del acto ético y la responsabilidad. Hecha esta salvedad, esta crítica dialógica bajtiniana está plasmada en el primer nivel mostrado en este recorrido, pues intenta presentar a un interlocutor comprometido frente a una comunicación digital en cualquiera de sus formas.

Discusión y conclusiones

Es importante señalar que la propuesta investigativa no asume que estas narrativas presentadas sean únicas o las principales dentro del universo de la comunicación digital, pues si algo caracteriza a esta comunicación es su condición multiescalar que circula y se resemantiza en las diferentes redes sociales, publicaciones, videos e incluso en la multiplicidad de racionalidades que pueden estar operando simultáneamente en los diferentes ámbitos sociodigitales. La finalidad, alejada de cualquier pretensión de narrar de un modo totalizante estas formas de comunicación y subjetivación, está más relacionada con analizar detalladamente dentro de ámbitos específicos de la cultura sociodigital ciertos aspectos de la misma, de manera que al comprender una parte de estas motivaciones, conductas y sus efectos de verdad en las prácticas narrativas se contribuya a la tarea compleja y necesariamente colectiva de ampliar gradualmente nuestra comprensión sobre los procesos digitoculturales.

En esa tarea, dicho sea de paso, es importante reconocer el modo en el que estas narrativas presentadas se articulan y generan otras narrativas similares (por ejemplo, aquellas relativas al consumo, la educación o el trabajo remoto), las cuales formarán parte de nuestras preocupaciones de investigación futuras sobre conceptualización de

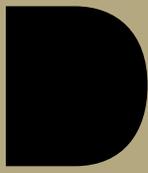


las intervenciones narrativas y ensamblajes digitales contemporáneas. Asimismo, es importante reconocer y atender a las dinámicas de resistencia siempre presentes en todo proceso comunicativo, es sustancial también preguntarse por el reflejo que estas narrativas nos dejan ver ante los acontecimientos de un mundo desafiante y colmado de incertidumbres y que de manera (in)directa componen hoy en día una configuración de alta relevancia en la cultura sociodigital. Como ha sido anteriormente descrito en el corpus de este trabajo, en los últimos años esta opinión «pública anónima» ha encontrado en las diferentes formas de comunicación digital el foro ideal para interferir en cualquier debate global, el cual guarda cierta memoria común constituida por un conjunto de narrativas y comunicaciones constantes con novedosas repeticiones. Estos diálogos digitales, además de ser un bucle, recursivamente examinan todo el complejo de dinámicas y actividades de la vida social; en este sentido, además de encontrar coincidencias o soluciones en los diálogos digitales se retoma una mayor conciencia de sus propios puntos de vista y haber aumentado su comprensión mutua.

En esta cultura digital el tiempo y el espacio tienen otro sentido, ya que se crean redes y comunidades digitales entrelazadas por narrativas combinadas entre comunicaciones en línea y *offline* (sin conexión), de manera que, esta comprensión enmarca una nueva espacio-temporalidad compuesta solo a partir del ascenso de las interconexiones de todas ellas en versiones concretas muy singulares según los entornos y las situaciones específicas. Son estas sinuosas e inciertas interconexiones las que, en buena medida, definen además las nuevas (a)simetrías, conflictos y fronteras que acompañan a la cultura digital. Por otra parte, la vinculación entre el ámbito percibido, concebido y vivido considerado en este trabajo no desaparece en la «cultura digital» ni se limita, sino que se actualiza cotidianamente, incluyendo varios acontecimientos al mismo tiempo con los que es posible mantener un contacto simultáneo. Estas narrativas meméticas transitan no solo en realidades locales sino con todas las escalas involucradas, y en comparación con el pasado devienen más variadas, inestables y fluidas, pero, sobre todo, adoptan modalidades muy diferentes al tiempo que se reconstruyen a partir de influencias políticas, económicas y sociales, que son culturalmente más diversificadas debido al entorno digital *lato sensu*.

La cultura digital además de posibilitar la comunicación eficaz de determinados sucesos, también representa ciertas consecuencias que tienen que ver con la individualización, pues paradójicamente acerca al individuo a un número exponencial de personas y culturas, pero también las aleja debido a una abstracción de su contexto inmediato, la pertinencia de estas narrativas presentadas es que las personas cambien la pasividad por la actividad, una suerte de injerencia directa en la transformación de la realidad partiendo de una narrativa invisible que nos conecta como sociedad.

Finalmente, nuestro análisis muestra que las narrativas meméticas encontradas son un gran escaparate de denuncias, conflictos, vinculación e incertidumbres, pero que lejos de causarnos reticencia nos invitan a reaccionar de forma racional, emocional o afectiva. En consecuencia, para hacernos reflexionar y llevar a cabo acciones prácticas, estas narrativas meméticas contribuyen por un lado a la creación de estrategias de enseñanza pedagógica a partir de las interacciones entre el ámbito percibido, concebido y vivido y, por otro, fomentarían el pensamiento crítico a partir de un impacto visual certero, promoviendo influencias mutuas, reciprocidad, sentido y significado.

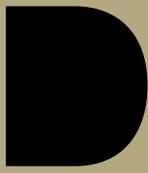


Reconocimientos

Agradecemos a las revisoras o revisores sus comentarios y contribuciones para mejorar la línea argumental propuesta. Este artículo es el resultado de la investigación sobre narrativas y modelos de comunicación en la cultura sociodigital, proyecto auspiciado por el Consejo Mexiquense de Ciencia y Tecnología en el Estado de México, México, 2021.

Referencias

1. Austin, J. (2018). *Cómo hacer cosas con palabras*. Paidós.
2. Baudrillard, J. (2014). *Cultura y simulacro*. Kairós.
3. Bajtín, M. (2012). *Estética de la creación verbal*. Trad. Tatiana Bubnova. Siglo XXI Editores.
4. Bauckhage, C. (2011). *Insights into internet memes*. Proceedings of the Fifth International AAAI Conference on Weblogs and Social Media, Barcelona. <http://www.aaai.org/ocs/index.php/ICWSM/ICWSM11/paper/view/2757/3304>
5. Berardi, F. (2017). *Fenomenología del fin. Sensibilidad y mutación colectiva*. Caja Negra.
6. Beck, U., & Gernsheim, E. (1998). *El normal caos del amor: las nuevas formas de la relación amorosa*. Paidós.
7. Bourdieu, P. (2002). *Campo de poder, campo intelectual*. Montessor Jungla Simbólica.
8. Camus, A. (1995). *El mito de Sísifo*. Alianza, S. A.
9. Castells, M. (2011). *Comunicación y poder*. Alianza, S. A.
10. Chul Han, B. (2012). *La sociedad del cansancio*. Herder.
11. Dawkins, R. (1976). *The selfish gene*. Oxford University Press.
12. Danung, J., & Attaway, L. H. (2008). *All your media are belong to us: an analysis of the cultural connotations of the internet meme*. *Literature, Culture and Digital Media*, (17). https://www.academia.edu/2211887/All_Your_Media_Are_Belong_To_Us_An_Analysis_of_the_Cultural_Connotations_of_the_Internet_Meme
13. Deleuze, G. (2002). *Diferencia y repetición*. Amorrortu.
14. Elster, J. (2003). *Tuercas y tornillos. Una introducción a los conceptos básicos de las ciencias sociales*. Gedisa S. A.
15. Foucault, M. (2004). *Discurso y verdad en la antigua Grecia*. Paidós.
16. Latour, B. (1993). *Nunca hemos sido modernos: ensayo de antropología simétrica*. Debate.
17. Latour, B. (2008). *Reensamblar lo social, una introducción a la teoría del actor-red*. Manantial.
18. Lipovetsky, G. (2016). *De la ligereza*. Anagrama.
19. Lyotard, J. (1984). *La condición posmoderna. Informe sobre el saber*. Cátedra.
20. Mandoki, K. (2006). *Prácticas estéticas e identidades sociales*. Siglo XXI Editores.
21. Martínez, X., & Piñeiro, T. (2017). El uso de los memes en la conversación política 2.0. Una aproximación a una movilización efímera. *Prisma social. Ciudadanía digital y Open Data Access*, (18), 55-84. https://www.researchgate.net/profile/Xabier_MartinezRolan/publication/319041473_Memes_in_the_Web_20_political_conversation_an_approach_to_ephemeral_mobilisation/links/59a28b75aca2726b9022852e/Memes-in-the-Web-20-political-conversation-an-approach-to-ephemeral-mobilisation.pdf



22. Navarro, A. (2012). Representación y antropología visual: videos y construcción de significados sobre los cucapa. *Revista chilena de antropología visual*, (20), 79-105. <http://www.antropologiavisual.cl/img20/imprimir/navarro.pdf>
23. Neuman, R. (2002). *El futuro de la audiencia masiva*. Fondo de Cultura Económica.
24. Ortoleva, P. (2009). Modern mythologies, the media and the social presence of technology. *Observatorio (obs) Journal*, 3, 1-12. <https://doi.org/10.7458/OBS312009163>
25. Portilla, J. (1984). *Fenomenología del Relajo y otros ensayos*. Fondo de Cultura Económica.
26. Rosales, S., & Roig, R. (2017). *El relato digital (digital storytelling) como elemento narrativo en el ámbito educativo*. Universidade de São Paulo.
27. Reguillo, R. (2015). #Ocupalascalles #Tomalalredes. Disidencias, insurgencias y movimientos juveniles: del desencanto a la imaginación política. En J. M. Valenzuela (Ed.), *El sistema es antinosotros. Culturas, movimientos y resistencias juveniles* (pp. 129-156). Gedisa / El Colegio de la Frontera Norte.
28. Rivas, D., & Mercerón, I. (2020). Prácticas de crianza, legado cultural afrodescendiente. Narrativas de mujeres afrovenezolanas. *Ciencias Sociales y Educación*, 9(18), 57-84. <https://doi.org/10.22395/csye.v9n18a3>
29. Suárez, H. (2008). *El sentido y método. Sociología de la cultura y análisis de contenido*. UNAM, COLMICH.
30. Shifman, L. (2013). Memes in a digital world: Reconciling with a conceptual troublemaker. *Journal of Computer Mediated Communication*, 18(3), 362-377. <https://doi.org/10.1111/jcc4.12013>
31. Strauss, A., & Corbin, J. (1994). Grounded theory methodology: An overview. En N. K. Denzin, & Y. S. Lincoln (Eds.), *Handbook of qualitative research* (pp. 273-285). Sage Publications.