



**Casa abierta al tiempo**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA**  
**UNIDAD IZTAPALAPA**

**DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES**  
**POSGRADO EN CIENCIAS ANTROPOLÓGICAS**

**Repeticiones, copias y mezclas. Estudios del performance como herramienta teórica para el estudio de memes de internet.**

**Adriana Moreno Carrasco**

**ENSAYO**

**Para obtener el Diploma de Especialización en Antropología de la Cultura.**

**Director: Dr. Néstor García Canclini**

**México, Ciudad de México**

**Junio 2017**

# **REPETICIONES, COPIAS Y MEZCLAS. ESTUDIOS DEL PERFORMANCE COMO HERRAMIENTA TEÓRICA PARA EL ESTUDIO DE MEMES DE INTERNET.**

Internet ha sido un medio útil para que los usuarios compartan ideas, produzcan contenidos y los distribuyan a través de servicios de redes sociales y mensajería instantánea. Es común encontrar selfies, emojis, food porn, GIFs y memes mientras se navega en Facebook o Instagram, estos y otros contenidos visuales generalmente no coinciden con los criterios estéticos convencionales, han puesto a prueba conceptos como narcisismo, frivolidad, lector, alfabetización y en muchas ocasiones tratan temas tan cotidianos que se les ha atribuido un carácter banal particular.

Los contenidos visuales generados por usuarios son una muestra de la cultura digital, es posible encontrarlos en servicios de redes sociales y mensajería instantánea, es común encontrar fotografías, emojis, gifs, videos, entre otros. El componente visual de la comunicación mediada se ha vuelto imprescindible, los servicios de redes sociales más populares ponderan el uso de imágenes, fotografías y videos, generalmente hay un espacio para una foto de perfil, se pueden compartir imágenes, videos, pistas de audio, entre otros, esto nos permite notar que la producción de contenidos culturales es mayor que hace un par de décadas y que cada vez es más sencillo que los usuarios se apropien de la información que circula en los medios tradicionales para crear contenidos diferentes para lograr un objetivo particular, ya sea compartir un punto de vista individual o colectivo, relatar una situación sentimental, registrar la vida cotidiana, compartir noticias, etcétera.

Además de las motivaciones, conocimientos y habilidades de los usuarios es importante la presencia de dispositivos tecnológicos en la producción de contenidos visuales. Los dispositivos tecnológicos con los que accedemos a Internet como smartphones, tablets, computadoras, entre otros permiten compartir información de manera instantánea, almacenarla, organizarla y editarla sin demasiadas complicaciones.

En este punto cabría comenzar a cuestionarnos no sólo el papel que han tenido los dispositivos tecnológicos en la producción de contenidos visuales, habría que preguntarnos también por su importancia en la comunicación mediada, sus implicaciones en la vida cotidiana y el quehacer científico.

La construcción social de la tecnología, la teoría de los sistemas sociotécnicos y la teoría del actor-red han dado algunas respuestas sobre la relación ciencia-tecnología-sociedad, elementos que interrelacionados forman parte de un tejido sin costuras (Díaz, 2007, p. 323). El reconocimiento del tejido ciencia-tecnología-sociedad ha permitido retomar -o quizás no abandonar- el debate sobre la distinción entre cultura y naturaleza que ha permeado la teoría antropológica.

De acuerdo con Díaz (2007, p. 325), la propuesta principal de la teoría del actor-red consiste en reconocer la agencia que tienen los objetos en las prácticas humanas y tecnocientíficas. Esta premisa nos permite dar un paso en la comprensión de la comunicación mediada y particularmente en la comprensión de la producción de contenidos visuales ya que inicialmente la producción de cualquier contenido requería mayores conocimientos y habilidades técnicas, por ejemplo, era necesario que se tuvieran nociones sobre el uso de softwares especializados como Audacity para mezclar pistas de audio o Photoshop para poder intervenir imágenes.

Con el paso del tiempo y conforme las exigencias de los usuarios, han surgido algunas soluciones, aquellos usuarios que o bien no saben utilizar estos programas o no tienen la capacidad económica para adquirirlos, pueden disfrutar de aplicaciones para producir o intervenir contenidos. Por ejemplo, para la creación de memes existen aplicaciones como Meme Generator Free para smartphones con sistema operativo Android o Meme Producer para iOS, otras opciones son sitios en internet como memecreator.org, memegenerator.es, imgur, entre otros, que ofrecen sus servicios a los usuarios para producir memes de manera sencilla ya que cuentan con un amplio repertorio de plantillas que pueden ser llenadas por los usuarios con la información que deseen y compartir sus creaciones en servicios de redes sociales con un par de clicks.

Estos son sólo algunos ejemplos que nos dejan ver el entramado sociotécnico adherido a prácticas sociales y culturales que han emergido con el uso de dispositivos tecnológicos, pensemos en computadoras, teléfonos portátiles, routers, pero pensemos también en la medicina, las tecnologías de reproducción asistida, o pensemos en algo -aparentemente- más sencillo como las herramientas manuales, con esto quiero decir que el despliegue de prácticas que está entramado con la tecnología abarca varios aspectos de la vida humana y que sin ellos, su historia probablemente sería diferente, como afirma Díaz “la vida humana y su evolución ha estado configurada por ligas, intercambios, asociaciones, desplazamientos y transformaciones entre los actores humanos (AH) y los actores no humanos (ANH)”.

Ahora bien, es importante señalar que la agencia humana es variable e imprevisible sobre todo cuando hablamos de su relación con actores no humanos. Se ha debatido que la tecnología ha empobrecido el lenguaje (Balandier, 1994) o que la tecnología -principalmente internet- ha desvanecido los límites entre lo público y lo privado (Sibilia, 2012), sin embargo hay que resaltar que la tecnología por sí misma no causa daños o beneficios a la sociedad sino el uso que la sociedad hace de ella.

Ya que nos enfocamos en esta reflexión habría que situarla en un aspecto particular que atañe el presente texto y es el uso de internet. Katz y Rice (2006) han propuesto tres posturas desde las cuales se ha estudiado Internet: la postura distópica, utópica y sintópica. En la postura distópica se piensa que internet es una tecnología “intrínsecamente antitética a la naturaleza de la vida humana y demasiado limitada tecnológicamente para que se desarrollen relaciones significativas” (Stoll, citado en Katz y Rice, 2006, p. 212). De acuerdo con esta postura, el uso de Internet puede causar depresión, aislamiento y soledad.

La postura utópica distingue los beneficios intrínsecos del uso de Internet. Por ejemplo, Joaquín Rodríguez y José Felipe Ortega (2011), proponen que la enciclopedia digital Wikipedia es ejemplo de una comunidad de editores activos que ha logrado desarrollar una lógica del procomún exitosamente a través del reconocimiento explícito entre pares que ha dado lugar a una gestión de bienes (conocimiento) sin igual. En cierta medida, la apuesta

de los autores por lo que ellos llaman el potlatch digital es aceptable, sin embargo, omiten que el funcionamiento del sitio depende, en gran medida, de donaciones económicas por parte de usuarios y de grandes compañías.

Respecto a las posturas utópica y distópica, Boyd (2014, p. 15) afirma que pertenecen a la esfera del pensamiento mágico y del determinismo tecnológico, cuando se manifiesta que la tecnología por sí misma opera de una manera exageradamente positiva o negativa en el curso de la sociedad.

Por otra parte, la postura sintópica propuesta por Katz y Rice busca integrar y equilibrar las dos posturas anteriores ya que “si bien es cierto que Internet nos aísla de los otros al mismo tiempo nos permite contactar a otros usuarios creando vínculos emocionales y sociales integradores” (2006, p. 35). Esta reflexión nos permite evaluar la importancia que tienen los actores no humanos en la vida cotidiana de las personas pero con una perspectiva más flexible en la que se desmitifica y desmoraliza de forma general la discusión sobre el uso de la tecnología y en particular el uso de internet.

Hasta este punto podemos afirmar que el uso de Internet y de las tecnologías de saturación social (Gergen, 2006) en general ha dado como resultado cierta flexibilidad para la creación y distribución de capital simbólico (Rintel, 2011) a través de diversas plataformas, aunado a esto, los contenidos producidos por usuarios tienen otra particularidad que va más allá de las motivaciones, conocimientos y habilidades técnicas de los usuarios.

La posibilidad de que los usuarios intervengan contenidos permite notar dos cosas: que los usuarios pueden *leer* los contenidos, interpretarlos y que al mismo tiempo pueden *escribirlos*, modificarlos o editarlos de tal manera que se adapten al contexto y a la audiencia a la que forman parte. De acuerdo con Highfield y Leaver (2016, p. 7) los contenidos visuales que se distribuyen por Internet son imprescindibles para contar historias y crear sentido, asimismo permiten la expresión de emociones particulares, opiniones y reacciones empleando elementos pre-existentes originales o como remixes.

Este saber leer y escribir contenidos es lo que Hobbs (citado en Liú, 2013, p. 1261) define como alfabeto digital. Para Hobbs una definición de alfabeto que coincide con las exigencias de la actualidad reside en “la habilidad para acceder, analizar, evaluar y comunicar mensajes en una variedad de formas”. Asimismo Bawden (citado en Knobel y Lankshear, 2008, p. 4) considera que es útil la idea tradicional de la alfabetización para definir la alfabetización digital ya que requiere las mismas habilidades, es decir, que las personas sepan leer y escribir pero en este caso utilizando las tecnologías y los formatos a los que tenemos acceso hoy en día, es así que, apelando a las materialidades de la comunicación propuestas por Hans Gumbrecht (2005, p.23), considero que la alfabetización digital contribuye a la producción de significado.

Los memes de internet como contenidos creados por usuarios nos permiten matizar la complejidad de la alfabetización digital. Poder emplear una imagen o una animación y agregarle una frase, es decir texto, implica un giro a la escritura que hasta hace unas décadas sería extraño ya que como menciona Balandier “En las sociedades de la tradición, la palabra es concebida como el origen de toda creación” (1994, p. 152). Para Balandier, este despliegue de imágenes y palabras es actuar mediáticamente en el mundo moderno, donde la palabra se debilita y se hace trivial. Partiendo de la alfabetización digital, podríamos debatir la perspectiva del antropólogo francés, ya que el componente visual de la comunicación mediada ha exigido ciertas características para la transmisión de mensajes que no necesariamente empobrecen el lenguaje, sino que lo transforman y lo hacen más accesible, recordemos que “Las transformaciones tecnológicas ofrecen nuevos obstáculos y nuevas oportunidades de expresión” (Taylor, 2012, p. 101) que son aprovechadas -o no- en diferentes grados y muestra de ello son los contenidos producidos por los usuarios, como son los memes de internet.

Börzsei ha manifestado que los memes son una forma de entretenimiento visual pero que lo más importante de ellos no es su aspecto o su calidad en términos de resolución o composición estética, los memes “no necesariamente tienen que ser bellos o particularmente realistas; el foco se encuentra en el mensaje” (Börzsei, 2013, p. 5). La

importancia del mensaje a través de los memes resalta la riqueza simbólica y cultural que se encuentra detrás de ellos, aún cuando luzcan trazos torpes o imágenes pixeladas.

Si lo central de los memes se encuentra en el mensaje es importante tener presente que ese mensaje proviene de un individuo o de un grupo inmersos en un contexto particular donde las condiciones políticas, culturales, sociales, económicas entre otras pueden ser manifestadas a través de una imagen o una animación GIF.

En este punto es conveniente explorar otra dimensión del meme asociada al mensaje que transmite y al contexto en que se desarrolla. Para hacerlo acudimos a los aportes teóricos y metodológicos de los estudios del performance ya que facilitan las herramientas necesarias para poder abordar al meme y a otros contenidos producidos por usuarios como parte de un acto performativo.

Pero, comencemos con una cuestión importante, ¿qué es el performance?. Para Elin Diamond, el performance es “un hacer algo, algo hecho” (en Taylor, 2011, p.16). Para Schechner, performance significa “nunca por primera vez (...) por segunda vez y hasta ‘n’ número de veces” -puntualiza que el performance es una- “conducta realizada dos veces” (en Taylor y Fuentes, 2011, p. 37).

De acuerdo con Diana Taylor (2011, p.16), el hacer es fundamental ya que llevando a cabo algo es que las personas aprenden, debido a que este hacer algo implica la imitación, repetición e internalización de los actos que han sido realizados por alguien más. Maris Bustamante reitera el punto de vista de Taylor afirmando que “Los seres humanos nacemos pegados a nosotros mismos y programados para, fundamentalmente, reproducir lo que se nos enseña (...) nosotros somos... ellos” (en Taylor, 2011, p. 16). Como podemos observar, una de las principales características del performance es su poder como transmisores de saber social y cultural, esta característica también la encontramos en los memes de internet, y es por esta razón que considero prudente el uso de los estudios del performance como una herramienta teórica y metodológica útil para el estudio de memes.

Los aportes de Diana Taylor a los estudios del performance ilustran la capacidad que tiene el performance como transmisor de saber social. Desde su perspectiva “Las performances operan como actos vitales de transferencia, transmitiendo el saber social, la memoria y el sentido de identidad a partir de acciones reiteradas.” (2011, p. 22).

Ahora bien, Taylor afirma que para que un performance se dé y funcione es necesario un contexto específico, es decir un espacio y un tiempo definido así como ciertas convenciones. Esta característica es equiparable a lo que sucede con los memes, recordemos que su producción, reproducción y distribución están sujetas a ciertas condiciones, tanto de tiempo como de espacio y a la convención de ciertos signos que le permiten a un grupo de personas leerlo, compartirlo o intervenirlo.

Las condiciones necesarias para que un performance pueda darse -al igual que los memes- revelan que cada contexto, entendido también como un escenario social “crea sus subjetividades correspondientes” (Taylor, 2011, p.92). Considero que es por esta razón que Turner estaba convencido de que los pueblos podían ser comprendidos a través de los performances propios de cada lugar (Taylor, 2011, p.32). Así como lo ha hecho Turner en cuanto al performance, me gustaría proponer que es posible conocer varios aspectos de un grupo a través de los memes que dicho grupo produce, reproduce y distribuye debido a que están relacionados con un contexto, convenciones, prácticas y discursos propios.

Otra característica que considero invaluable del performance es que puede ser aprovechado para cambiar y criticar de forma creativa, para Taylor esto significa que el performance no se trata de meras repeticiones miméticas ya que su sentido puede cambiar de acuerdo al momento y al contexto en el que se presente, por lo que un mismo performance puede ser reinterpretado con el paso del tiempo y de las nuevas condiciones a las que esté sujeto. Esta es una característica más que comparte el performance con los memes, pensemos en aquellos memes que resurgen tiempo después con un mensaje nuevo, fresco, acorde a una situación que no había sido contemplada cuando fue producido por primera vez y que ahora, bajo estas nuevas condiciones, los usuarios de internet logran desdoblar otros sentidos.

Esta flexibilidad del performance -y los memes- cubre otros aspectos que van más allá de su sentido, también implica la intención con la que se lleve a cabo. Taylor observa que el performance posee un carácter inestable propio ya que así como puede ser utilizado para apoyar a los sistemas de poder también es empleado para subvertirlos, es así que todo “Depende de quién y cómo lo maneje.” (Taylor, 2011, p. 109), Milner identifica que la incorporación de diferentes sentidos es muestra de un discurso polivocal, donde se agregan otros puntos de vista, tanto aquellos más usuales u oficiales como aquellos discursos marginales o subversivos (en Nissenbaum y Shifman, 2015, p. 3).

Como ejemplo del discurso polivocal que se pone en práctica a través de los memes de internet, podemos situar tres ocasiones en las que figuras públicas han tratado de intervenir legalmente su producción, reproducción y distribución. En junio de 2015, la diputada local Selma Guadalupe Gómez Cabrera, del Partido Verde de Sonora propuso al congreso de dicho estado la iniciativa de “Ley sobre responsabilidad civil para la protección de la vida privada, el honor y la propia imagen” con la que se pretendía sancionar la distribución de memes sobre contenidos políticos y figuras públicas ya que dichos contenidos son utilizados para atacar a las personas en servicios de redes sociales y son fuente de difamación, contra la que se debía defender a través de una ley.

Un caso similar sucedió en mayo de 2015, cuando la diputada del Partido Revolucionario Institucional, Martha Orta Rodríguez de San Luis Potosí propuso una iniciativa de adición al artículo 187 bis con la que pudiera prohibirse la difusión de imágenes, videos (con texto o sin él) y sonidos con contenido lesivo que denigrara o humillara a alguna persona. Si bien, la diputada no utiliza el término meme para referirse a dichas imágenes y sonidos, la comunidad de usuarios de diversos servicios de redes sociales interpretaron que se trataba de memes y no de imágenes o sonidos cualquiera. Hubo una gran polémica en torno a esta iniciativa ya que posteriormente, la diputada afirmó haber sido mal interpretada ya que se refería más bien a sexting y cyberbullying.

Otro caso parecido sucedió en el 2006 en Ciudad Juárez cuando el gobernador José Reyes Baeza propuso una ley que sancionara el uso y distribución de imágenes, textos o voces de otros para obtener un beneficio propio, esta propuesta tuvo éxito y fue agregada al código penal de Chihuahua. Sin embargo, el 30 de marzo de este año, el coordinador de

diputados del Partido Acción Nacional, Miguel La Torre propuso la eliminación de esta ley del código penal porque atenta contra la libertad de expresión y muestra una actitud intolerante hacia la crítica.

Estos ejemplos fallidos de legislación de creación y distribución de memes en México<sup>i</sup> nos habla de una cuestión importante, el honor que para Pitt-Rivers es:

“el valor de una persona para sí misma, pero también para la sociedad. Es su opinión sobre su propio valor, su *reclamación* de orgullo, pero también es la aceptación de esa reclamación, su excelencia reconocida por la sociedad, su *derecho* al orgullo.” (1977, p.18)

Eso es justamente lo que se buscaba proteger con dichas iniciativas, se buscaba conservar el honor de ciudadanos regulares pero también de figuras públicas, especialmente de políticos que pueden verse ofendidos tras la distribución de memes que hagan alusión a ellos o al trabajo que desempeñan como servidores públicos. El honor, aquí es de suma importancia sobre todo cuando se representa a una institución que se rige por ciertos valores que tanto seguidores como abanderados deben poseer.

Los memes suelen poner en duda el honor de los políticos, señalan la limitada pericia para realizar sus deberes y señalan todos los defectos posibles de su aspecto físico y de su vida privada, en términos generales, la producción y distribución de memes sobre figuras públicas ponen en duda la posición que ostentan. En un sentido romántico, se esperaría que los funcionarios públicos poseyeran cierto honor que diera cuenta de la posición que tienen en la estructura política, sin embargo, en muchas ocasiones esta congruencia no siempre se cumple.

Pitt-Rivers manifiesta que “El derecho al orgullo es el derecho a la posición” (1977, p. 18) y eso es justamente lo que se les cuestiona a las figuras públicas a través de memes. Cuestionar su posición, el derecho a su orgullo y a su honor implica entonces un trato distinto, ya que los supuestos valores que deben poseer no son practicados, el trato hacia

ellos debería cambiar, porque el honor “entraña no sólo una preferencia habitual por un modo de conducta determinado, sino también el derecho a determinado trato a cambio.” (Pitt-Rivers, 1977, p. 18).

En internet, es posible encontrar un espacio donde dicho cambio de trato puede suceder. Los usuarios pueden manifestar su desencanto con la labor de los funcionarios, pueden insultarlos y sobajarlos de ser necesario, esto cambia la forma en que Pitt-Rivers notaba la importancia de la presencia de la persona física para sentirse ofendida por alguien. En estas nuevas condiciones, la presencia física de alguien no es necesaria, solo un par de fotografías, pistas de audio o clips de video pueden ser útiles para que los usuarios produzcan contenidos ofensivos, que de llegar a las personas implicadas podrían sentirse afectadas. Tal fue el caso de la diputada Martha Orta, quien después de haber propuesto su iniciativa de ley se sintió ofendida al encontrar una gran cantidad de memes en las que se aludía a ella y a sus intenciones legislativas. La diputada, molesta, presentó de forma impresa algunos de los ejemplares que encontró y los mostró a sus compañeros en el congreso local para reiterar su interés en la adición del artículo 187 bis.

La facilidad con la que se distribuyen memes permite que una gran cantidad de personas los vea y comparta, extendiendo el mensaje que se busca propagar de manera efectiva, atravesando la opinión pública y su autoridad (Durkheim, 1982, p. 196), cuestión que podría deteriorar gravemente la reputación de quien se vea implicado debido a que “la magnitud del daño a la reputación está en relación con la extensión de opinión pública dentro de la cual se difunda” (Pitt-Rivers, 1977, p.25).

En estos ejemplos de discursos polivocales puestos en práctica a través de memes, los funcionarios públicos que querían legislar su distribución buscaban enfrentarse a la crítica y a la opinión pública pero se toparon con el tribunal del honor, que como afirma Pitt-Rivers contra sus fallos no hay remedio. Podemos pensar que el honor como se entendía en los estudios realizados por Pitt-Rivers es vigente, sólo que bajo nuevas reglas, las reglas de Internet.

Aunado a la polivocalidad del discurso a través de memes de internet, también encontramos los casos en los que los memes salen de la digitalidad y se incorporan a

prácticas cotidianas y se nos presentan *como* performance. Schechner ha propuesto una diferenciación útil del performance: “Algo es performance o algo se puede estudiar o entender *como* performance.” (Taylor, 2011, p. 24). Esta diferenciación nos deja seguir observando inestabilidad del performance de la que habla Taylor y que desde mi perspectiva, se trata de una especie de flexibilidad que sirve como herramienta metodológica pero también como una práctica.

En palabras de Taylor, el performance “es una práctica y una epistemología, una forma de comprender el mundo y un lente metodológico.” (2011, p.31). Esta diferenciación nos permite observar y estudiar a los memes de internet *como* performance o como un elemento que forma parte de un acto performativo relacionado con la presentación de las personas y sus actividades incluyendo el aspecto online de la vida cotidiana.

Para poder estudiar a los memes como parte de un acto performativo o *como* performance nos es útil un par de conceptos desarrollados de forma independiente por Taylor y Schechner: el archivo y el repertorio. Para Taylor, el archivo y el repertorio son “dos sistemas de transmisión de conocimiento y memoria social” (2011, p.153). El archivo se conforma por todos los objetos que aparentemente son resistentes al tiempo, que constituyen una memoria de archivo. Ejemplos de los objetos que forman parte del archivo son textos literarios, restos arqueológicos, cartas, documentos, fotografías, etcétera. El archivo es un sistema de transmisión de conocimiento y memoria social relacionado con el cuerpo y sus affordances, es decir, gestos, sonidos, movimientos que no son reproducibles con exactitud, que son efímeros, como el canto, la danza, la narración, entre otras, de acuerdo con Taylor, este sistema requiere presencia.

Los actos que conforman el repertorio se mantienen en un permanente estado de cambio lo que permite la reconstitución de sí mismos para continuar con la transmisión de “memoria comunal, historias y valores de un grupo/generación al siguiente.” (Taylor, 2011, p. 156). Aquí podemos notar que la diferencia entre el archivo y repertorio se encuentra en su soporte, es decir, las fotografías, textos literarios y mapas son generalmente impresos en papel; la danza, el canto y los gestos se encuentran en el cuerpo de quien los ejecuta.

Para el estudio de memes *como* performance, considero que es posible categorizarlos dentro de ambos sistemas de transmisión de conocimiento, es decir, como archivo y como repertorio, ya que pueden poseer ambos soportes, tanto físico como corporal o efímero. Los memes pueden estar dispersos en internet como un archivo digital que puede ser descargado, categorizado, archivado para ser consultado posteriormente y/o editado, como sucede en la página de internet Know your meme, donde se archivan después de investigar sus orígenes y variaciones, y donde se proveen plantillas de una gran cantidad de memes para ser modificados e intervenidos por cualquier usuario. Asimismo, un meme puede ser incorporado en discursos y prácticas, empleados en chistes durante una reunión o pueden remitir a ciertos gestos o movimientos corporales como bailes, canciones, sonidos. Pensemos en el meme de Jean Claude Van Damme<sup>ii</sup> bailando o el video del “pasito perrón”<sup>iii</sup> que se ha viralizado a través de grupos de personas que lo reproducen imitandolo de forma colectiva y retransmitendolos en canales de Youtube<sup>iv</sup>. Podemos observar una conducta o comportamiento que se encuentra presente en el archivo digital pero que pasa a *hacerse* o actuarse por las personas en distintas ocasiones y escenarios.

Otra forma en la que identifiqué que se incorpora la conducta o comportamiento a través de los memes es cuando se estereotipa a ciertos grupos atribuyéndoles ciertas actividades, valores o formas de pensar<sup>v</sup>. Pensemos en los memes que dice qué es ser estudiante<sup>vi</sup> o académico<sup>vii</sup> donde se aborda lo que este grupo de personas hace, por ejemplo, leer y escribir textos académicos<sup>viii</sup>, procrastinar<sup>ix</sup>, formar parte de una institución educativa<sup>x</sup>, etcétera.

Esta incorporación o inscripción en el cuerpo es a lo que Schechner llama conducta restaurada. Para Schechner, la conducta restaurada es “la conducta en ejecución” (en Taylor y Fuentes, 2011, p.35) y la característica primordial del performance. Para el autor, la conducta restaurada puede presentar una duración larga o corta, como en dramas o rituales y como gestos, danzas o mantras respectivamente. Marcela Fuentes (Taylor y Fuentes, 2011, p. 34) afirma que la conducta restaurada está compuesta por comportamientos que se repiten y que es justo en la repetición donde el performance adquiere fuerza simbólica y reflexiva. Por su parte, Taylor señala contundentemente que

“los actos incorporados y representados generan, registran y transmiten conocimiento” (2011, p. 156).

Schechner afirma que en el día a día ponemos en práctica performances que comprenden una gran cantidad y variedad de actividades, como la forma en que hablamos, comemos o interactuamos, asimismo, señala que estos performances también se encuentran atravesados por la comunicación mediada:

“Algunos lugares y personas parecerían lejos de otras por la distancia de la metrópolis. Pero las comunicaciones en red, la circulación de bienes materiales y técnicos, la curiosidad sobre la forma en que otras personas viven, la fascinación por la novedad, y, por supuesto, la cultura popular global son omnipresentes.” (2013, p. 265)

La conducta restaurada, por lo tanto, se encuentra ante otras posibilidades, considerando que se sujeta al *otro*, un otro que puede ser un vecino o un pariente cercano o un amigo de Facebook que vive en otra parte del mundo. Schechner, afirma que el contexto global en el que nos encontramos supone un escenario global donde el performance adquiere otros elementos provenientes de distintas partes del mundo, esto es, los performances son interculturales y comprenden una gran diversidad de “estilos, hábitos, mezclas, híbridos y fusiones” (Schechner, 2013, p. 265) que incide en diferentes esferas de la vida cotidiana.

Desde la perspectiva de Schechner, “Aquí el horror colonial de la «impureza» o «mezcla» es desafiado, subvertido, y derrumbado” (2013, p. 263). De la misma manera, esto sucede con los memes, donde pueden mezclarse tantos elementos como se desee sin importar que provengan de otros lugares del mundo y que posean un discurso polivocal particular. Podemos pensar que los memes son agentes contaminantes en el sentido en el que Douglas (1973) entiende la contaminación, como materia fuera de lugar.

Otra forma en la que podemos observar a los memes de internet como agentes contaminantes es cuando se mezclan temas que bajo ciertos cánones culturales, sociales o morales no deberían combinarse, por ejemplo, religión y humor, ya que “por un lado, está el mundo de las cosas profanas, y por el otro, el de las cosas sagradas.” (Durkheim, 1982, p. 200).

El rechazo que ha producido el video del niño dios bailando “El pasito perrón” ha suscitado algunas polémicas y rumores que aseguraban que la arquidiócesis mexicana condenaba los actos y que pedía la encarcelación del usuario que produjo y difundió el video. Más tarde, el padre José de Jesús Aguilar, director del Sistema de Información de la Arquidiócesis de México, lo negó y aclaró que solo pedían que no hicieran bailar al niño dios puesto que no es un juguete.

Este evento nos permite notar que los memes irrumpen en el sistema clasificatorio establecido, poniendo a prueba los criterios bajo los que lo sagrado y lo profano se distinguen entre sí. Estos agentes contaminantes, fungen también como una idea que confunde o contradice dicha distinción, lo que pone en aprietos las clasificaciones que se tienen establecidas y que son entrañables en nuestra sociedad mexicana. El video, como meme hizo brotar diferentes puntos de vista, generalmente antagónicos de lo que se puede hacer -y lo que no- con las figuras sagradas, Douglas señala que:

“Existen diversos modos de tratar anomalías. Negativamente, podemos hacer caso omiso de ellas, no percibir las sin más, o bien condenarlas cuando las percibimos. Positivamente, podemos afrontar con resolución la anomalía y tratar de crear una nueva configuración de la realidad en la que tenga cabida.” (1973, p. 58)

La fascinación que han provocado los memes de internet quizás también esté relacionado con la contaminación. Verlos, producirlos o distribuirlos habla del sentido del humor de los usuarios, así como de los sistemas clasificatorios que ellos conocen y que pueden contrastar, mantener o contaminar a partir de memes. Los memes son ese punto en el que

la ambigüedad puede producir experiencias desagradables pero también estimulantes donde se articulan el humor, el asco y el asombro en diferentes grados<sup>xi</sup> (Douglas, 1973, p.57).

Börzsei (2013: 2) señala que el estudio de los memes es crucial para el entendimiento de la cultura, no sólo como una parte de Internet o de una subcultura, sino como un artefacto cultural que está ganando terreno en la cultura de masas. Julián Woodside afirma “Si, son simples memes que vemos en la red a diario (...) analizar sus usos y contenidos 'banales' permite comprender más sobre la sociedad que los crea” (Woodside, 2016), sobre todo si consideramos que la producción, circulación y apropiación de bienes culturales se extiende a través de circuitos internacionales, donde “la globalización cultural se mueve en un terreno extremadamente contradictorio: para mantener su posición global, el capital tiene que negociar, incorporar y en parte reflejar las diferencias que trata de abatir.” (Rosas Mantecón, 1997, p. 83).

La perspectiva de Schechner nos permite notar la importancia que tiene la comunicación mediada para el desarrollo de performances en los que se sedimentan diversas voces en la forma en que nos relacionamos con otros y la forma en que nos dirigimos día a día, sobre todo si consideramos que los memes de internet y otros contenidos creados por usuarios reflejan y modelan formas de pensar a partir de copias, imitaciones y mezclas.

Estas mezclas, híbridos y fusiones conforman el aspecto más característico del momento histórico en el que nos encontramos y que puede verse reflejado en la producción de contenidos ya que con el advenimiento de la globalización, se ha producido una desterritorialización de la cultura que favorece la circulación de capitales culturales más allá de un territorio específico, como afirma Rosas Mantecón:

“La tendencia a la mezcla -a escala global- de productos de diferentes medios culturales, incrementa las vías de comunicación entre las fronteras, desmantelando viejas formas de marginación y dominación, propiciando el

surgimiento de nuevos canales de democratización y multiplicidad cultural.”

(1997, p. 81)

Junto con la desterritorialización de la cultura, la globalización ha traído consigo procesos de homogenización cultural que se expresa en la sociedad de consumo, donde diversos grupos alejados territorialmente entre sí, se aproximan a través de una serie de símbolos, imágenes e interpretaciones convenidas. De acuerdo con Ortiz (en Rosas Mantecón, 1997, p. 83), son grupos que han sido educados por las industrias culturales para absorber imágenes y símbolos propios de una cultura global, lo que explicaría el hecho de que los usuarios de internet puedan leer y producir contenidos que posteriormente son apropiados por otros, sin importar que se encuentren en un territorio distinto.

La cultura global, da cuenta de la hibridación cultural presente en el intercambio que se da entre las producciones culturales locales y globales, donde se suscita la corrupción periférica (Hannerz, en Rosas Mantecón, 1997, p.84), es decir, la constante circulación de capital cultural entre el centro y la periferia, donde lo uno y lo otro se mezclan de tal forma que es imposible diferenciarlos fácilmente. Es así que en el contexto actual, la alta cultura y la cultura popular pueden fusionarse dando como resultado diversos grados de univorismo u omnivorismo cultural (Peterson, en Fernández y Heikkilä, 2011).

De acuerdo con Peterson (en Fernández y Heikkilä, 2011, p. 591), el siglo XXI se ha caracterizado por el eclecticismo, en el que se apremia la amplitud de gustos y ser cosmopolita, donde las distinciones de clase no son una barrera para acceder y disfrutar de la alta cultura y la cultura popular simultáneamente. Este eclecticismo ha sido favorecido por la movilidad social y los medios de comunicación masiva como el internet y la televisión así como a dispositivos tecnológicos con acceso a internet.

En palabras de Fernández y Heikkilä, el omnivorismo cultural implica que “la nueva idea de refinamiento en el terreno de la cultura debe estar asociada a la posesión de unos gustos amplios, tanto legítimos como desautorizados” (2011, p. 591), permitiendo así la mezcla de diversos gustos y aficiones que podrían parecer opuestos, propios de otra clase social, de un territorio distante o de una cultura diferente, es así que desde la perspectiva de García

Canclini (2004, p.36), incluso el lugar donde vivimos es un espacio de producción y reproducción cultural en el que se nos presentan distintos repertorios culturales provenientes de otros países a partir de los productos importados, aunado a esto, la posibilidad de visitar otros países o vivir en ellos permite adentrarnos a conocer y apropiarnos de bienes culturales diversos.

Como hemos visto, las transformaciones culturales que se han venido produciendo con los procesos globalizadores han dado pie a nuevas formas de producción y distribución de diversos bienes culturales. La cantidad de información que circula en internet es vasta y se vuelve inmanejable de tal forma que se requieren aparatos teóricos y metodológicos que nos permitan abordar los fenómenos que se producen en el mundo actual. Los estudios culturales han sido útiles para comenzar a observar y analizar las transformaciones culturales, los estudios sobre televisión y cine son ejemplos de lo que estas disciplinas han realizado para conocer la forma en que la sociedad asimila imágenes y símbolos que son transmitidos por las industrias culturales.

De igual manera, la antropología ha dado grandes avances en el estudio de recepción, consumo y apropiación cultural más allá de la televisión, el radio y el cine, también se ha puesto la mirada sobre las transformaciones que se han dado en términos de interacción y comunicación a través del uso de internet, como es el caso del antropólogo norteamericano Tom Boellstorff quien ha explorado el uso de dominios multiusuario (MUD) como Second life para dar cuenta de las redefiniciones de la interacción humana y de la importancia que estos escenarios digitales tienen como herramienta metodológica para la observación y el análisis desde la antropología.

Es así que los científicos sociales que han aprovechado Internet para investigarlo u obtener información a través de él han podido identificar cambios significativos en su quehacer profesional, en algunos casos redefiniendo el campo, la experiencia de su práctica mediada por Internet, la relación entre lo online y offline y las responsabilidades éticas del investigador (Estalella y Ardèvol, 2010, p.3).

Estalella y Ardèvol (2010) sostienen que en las últimas décadas, Internet ha pasado de ser un objeto de estudio a un instrumento de investigación:

Para los primeros, Internet es un espacio en el que se encuentran documentados una enorme diversidad de fenómenos sociales; la aproximación de las etnógrafas y los etnógrafos consiste entonces en obtener el material empírico para sus investigaciones a partir de documentos que ya han sido publicados; en el segundo caso, los etnógrafos y las etnógrafas producen datos empíricos haciendo uso de las diferentes tecnologías de Internet y aplicando a través de ellas técnicas como la entrevista, los grupos de discusión, o cuestionarios. (p. 4)

Como podemos observar, internet es un medio útil para la investigación antropológica, como campo y como objeto de estudio con el que se puede abordar las nuevas formas en que la tecnología es apropiada por diferentes personas en contextos distintos y que reflejan la cultura participativa que caracteriza este período histórico atravesado por la cultura digital.

Falta mucho por hacer para comprender lo que sucede en internet y su relación con la vida cotidiana, de ahí que el estudio de contenidos creados por usuarios, como el caso de los memes, son importantes ya que nos permiten conocer la forma en que se articulan y entretienen categorías que hasta hace unas décadas parecían opuestas como centro y periferia, real y virtual, homogeneidad y heterogeneidad, local y global, sobre todo cuando casi cualquier persona de casi cualquier contexto puede intervenir en la producción y distribución de significados.

Es importante reconocer que la aparente democratización de la cultura no desaparece las desigualdades y que como afirma Morley (2007, p. 239), la tecnología no necesariamente opera para contrarrestarlas ya que en muchas ocasiones las intensifican y refuerzan la exclusión de aquellos que ya se encuentran marginados. Sin embargo, no hay que olvidar que pequeños cambios pueden representar posibles transformaciones. La posibilidad que tienen los usuarios de internet actualmente para manifestarse ha sido importante. A través

de contenidos creados por usuarios ha sido posible escuchar voces distintas que, encubiertas como contenidos humorísticos han podido dar cuenta de la realidad en la que viven estos grupos, lo que piensan y sus aspiraciones, así como la forma en que se comunican e interactúan.

## **BIBLIOGRAFÍA**

Balandier, G. (1994). *El poder en escenas : de la representación del poder al poder de la representación*. Barcelona: Paidós.

Boyd, D. (2014) *It's complicated: the social lives of networked teens*. Yale University Press. Londres.

Börzsei, L. (2013). *Makes a meme instead: A concise History of Internet Memes*. Utrecht University

Díaz, R. (2007). Una propuesta para los estudios culturales de la tecnociencia. En *¿A dónde va la antropología?* (pp. 313-340). México: UAM

Douglas, M. (1973). *Pureza y peligro : un análisis de los conceptos de contaminación y tabu*. Madrid: Siglo XXI de España Editores.

Douglas, N. (2014). *It's supposed to look like shit, The Internet Ugly Aesthetic*. En *Journal of Visual Culture*, vol. 13 (3). SAGE

Durkheim, E. y Torre, R. (1982). *Las formas elementales de la vida religiosa : el sistema totémico en Australia*. Torrejón de Ardoz: Akal.

Gergen, K. (2006) *El yo saturado. Dilemas de identidad en el mundo contemporáneo*. Paidós.

Barcelona.

García Canclini, N. (2004). La cultura extraviada en sus definiciones. En *Diferentes, desiguales y desconectados : mapas de la interculturalidad* (pp.29-45). Barcelona: Gedisa.

Gumbrecht, H. & Mazzucchelli, A. (2005). *Producción de presencia : lo que el significado no puede transmitir*. México: Universidad Iberoamericana.

Highfield, T. y Leaver, T. (2016) Instagrammatics and digital methods: Studying visual social media, from selfies and GIFs to memes and emoji. *Communication Research and Practice*, 2(1).

Katz, J. y Rice, R. (2005). Consecuencias sociales del uso de Internet. UOC. Barcelona.

Knobel, M. y Lankshear, C. (2008). Digital literacy and participation in online social networkings spaces. En *Digital literacies: Concepts, Policies and Practices*. Nueva York.

Leach, E. y Sánchez, J. (1978). *Cultura y comunicación : la lógica de la conexión de los símbolos, una introducción al uso del análisis estructuralista en la antropología social*. Madrid: Siglo Veintiuno.

Liu, J. (2013) Visual images interpretative strategies in multimodal texts. Finlandia: *Journal of language teaching and research*. 4(6), 1259-1263.

Nissenbaum, A. y Shifman, L. (2015) Internet memes as contested cultural capital: The case of 4chan's /b/ board. En *new media & society*. 19(4), 483-501.

Ortega, J. & López, J. (2011). *El potlatch digital : Wikipedia y el triunfo del procomún y el conocimiento compartido*. Madrid: Cátedra.

Pitt-Rivers, J. & Manzano, C. (1977). *Antropología del honor o política de los sexos : ensayos de antropología mediterránea*. Barcelona: Crítica.

Rintel, S. (2011). *Crisis memes The importance of templatability to internet culture and freedom of expression*. Australasian journal of popular culture, 2.

Rosas Mantecón, A. (1993) Globalización cultural y antropología. En *Alteridades*.3(5), 79-91.

Schechner, R. & Brady, S. (2013). *Performance studies : an introduction*. London New York: Routledge.

Shifman, L. (2014). *Memes in digital culture*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Taylor, D. y Fuentes, M. (2011). *Estudios avanzados de performance*. México, D.F: Fondo De Cultura Económica.

Taylor, D. (2010). *Performance*. Buenos Aires: Asunto Impreso Ediciones.

## **REFERENCIAS ELECTRÓNICAS**

Noticias. (2015). *Memes de la diputada Selma Guadalupe Gómez Cabrera por “Ley anti-memes”*. Recuperado de <http://mx.noticias.com/actualidad/memes-diputada-selma-guadalupe-gomez-cabrera-por-ley-anti-memes.html>

Aristegui Noticias. (2015). *Propuesta anti memes, un “mal chiste”: Artículo 19*. Recuperado de <http://aristeguinoticias.com/2206/mexico/propuesta-anti-memes-un-mal-chiste-articulo-19/>

El universal. (2016). *Diputada propone iniciativa “anti memes” tras críticas*. Recuperado de <http://www.eluniversal.com.mx/articulo/estados/2016/05/4/diputada-pospone-iniciativa-anti-memes-tras-criticas>

Sopitas.com. (2016). *Diputada en San Luis Potosí promueve ‘ley anti-memes’*. Recuperado de <http://www.sopitas.com/610964-diputada-en-san-luis-potosi-promueve-ley-anti-memes/>  
El fronterizo. (2017) *Veta La Torre Ley “Anti Memes” de Reyes Baeza en Código Penal*. Recuperado de <http://www.elfronterizo.com.mx/noticia/20950>

Alfredo Lecona. (3-Mayo-2016). Dice @marthaor2010 que su iniciativa no es antimemes, sino antibullying y antisexting. 2º artículo la desmiente: [Twit]. Recuperado de [https://twitter.com/AlfredoLecona/status/727641359138459652/photo/1?ref\\_src=twsrc%5Etfw&ref\\_url=http%3A%2F%2Fwww.sopitas.com%2F610964-diputada-en-san-luis-potosi-promueve-ley-anti-memes%2F](https://twitter.com/AlfredoLecona/status/727641359138459652/photo/1?ref_src=twsrc%5Etfw&ref_url=http%3A%2F%2Fwww.sopitas.com%2F610964-diputada-en-san-luis-potosi-promueve-ley-anti-memes%2F)

Excelsior. (2016). *#LadyMemes: Me malinterpretaron; no tengo nada contra los ‘memes’*. Recuperado de <http://www.excelsior.com.mx/nacional/2016/05/05/1090806>

El Sol de Puebla. (2017). *Iglesia Católica pide no hacer bailar el “pasito perrón” al niño Dios*. Recuperado de <https://www.elsoldepuebla.com.mx/doble-via/iglesia-catolica-pide-no-hacer-bailar-el-pasito-perron-al-nino-dios>

SDPnoticias.com. (2017). *Aclara iglesia postura sobre ‘Pasito Perròn’*. Recuperado de <http://www.sdpnoticias.com/sorprendente/2017/02/11/aclara-iglesia-postura-sobre-pasito-perron>

## ¡NOTAS FINALES. MUESTRA DE MEMES

¡Memes sobre diputadas con iniciativas para sancionar la producción y distribución de memes en México. Fuente: Facebook

Meme sobre la diputada Selma Guadalupe Gómez Cabrera.



Meme sobre la diputada Martha Orta Rodríguez.



ii Meme de Jean Claude Van Damme bailando. Fuente: Memegenerator

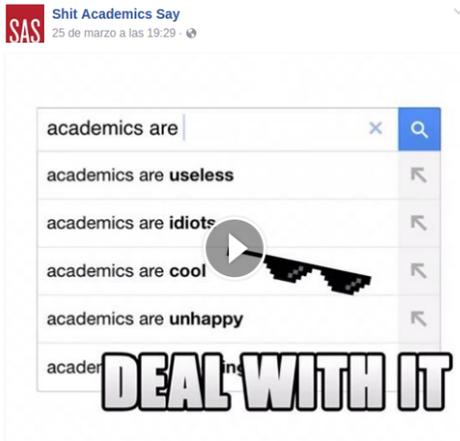




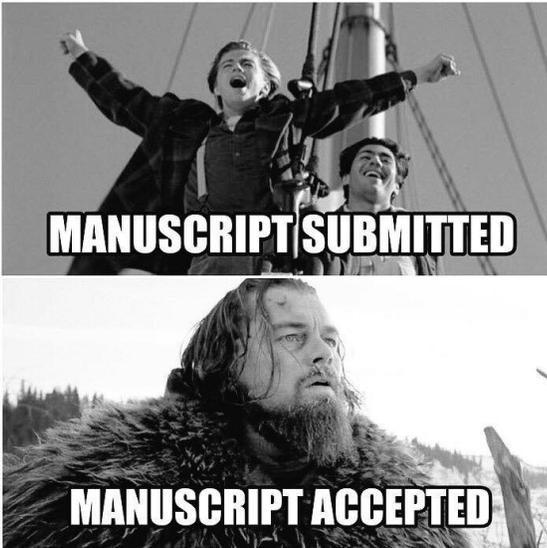
vi Meme sobre ser estudiante. Fuente: UAMemes



vii Meme sobre ser académico. Fuente: Shit Academics Say



viii Meme sobre leer y escribir textos académicos. Fuente: Shit Academics Say



ix Meme sobre procrastinar. Fuente: UAMemes

**Tu en estos momentos**



**Ahh pero en el puente**



UAMemes

x Meme sobre ser estudiante universitario. Fuente: Students Problems

Uni is the only place where you can study  
and still fail, barely eat and still gain  
weight, blink for 3 seconds and miss a  
whole lecture

**SP**

xi Memes como agentes contaminantes  
Meme sobre el Niño Dios bailando el Pasito Perrón





Casa abierta al tiempo

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA-IZTAPALAPA  
DIVISIÓN DE CIENCIAS SOCIALES Y HUMANIDADES  
POSGRADO EN CIENCIAS ANTROPOLÓGICAS

UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA

UNIDAD IZTAPALAPA

Casa abierta al tiempo

25 JUL 2017

COORDINACIÓN DE SISTEMAS ESCOLARES

CONSTANCIA DE EVALUACIÓN DEL ENSAYO  
PARA LA OBTENCIÓN DEL DIPLOMA EN LA  
ESPECIALIZACIÓN EN ANTROPOLOGÍA DE LA CULTURA

DÍA	MES	AÑO
19	07	2017

ALUMNA: MORENO CARRASCO ADRIANA

MATRICULA: 2163801261

TRIMESTRE 17-P

DIRECTOR: NÉSTOR RAÚL GARCÍA CANCLINI

LA ALUMNA PRESENTÓ EL ENSAYO TITULADO:

REPETICIONES, COPIAS Y MEZCLAS. ESTUDIOS DEL PERFORMANCE COMO HERRAMIENTA  
TEÓRICA PARA EL ESTUDIO DE MEMES DE INTERNET

OBTENIENDO LA CALIFICACIÓN DE:

APROBAR (X)

NO APROBAR ( )



DIRECTOR DEL ENSAYO

DR. NÉSTOR RAÚL GARCÍA CANCLINI

COORDINADORA DEL POSGRADO

DR. ÁNGELA GIGLIACIOTTA