

Información, participación ciudadana y democracia

ESTELA MORALES CAMPOS

COORDINADORA



HM851
I54

Información, participación ciudadana y democracia /
Coordinadora Estela Morales Campos.- México: UNAM.
Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas y de la
Información, 2019.

xiv, 412 p.- (Información y Sociedad)

ISBN: 978-607-30-2689-5

1. Información y sociedad. 2. Acceso a la información. 3. Democracia - Participación ciudadana. I. Morales Campos, Estela, coordinadora. II. ser.

Diseño de portada: Natalia Gómez Cabral

Primera edición, 2019

D.R. © UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

Ciudad Universitaria, 04510, Ciudad de México

Impreso y hecho en México

ISBN: 978-607-30-2689-5

Publicación dictaminada

Diciembre, 2019

Contenido

Presentación.....	IX
ESTELA MORALES CAMPOS	

INFORMACIÓN Y CIUDADANÍA

Obtención de información y participación política: una perspectiva de la ciudadanía digital.....	17
HÉCTOR ALEJANDRO RAMOS CHÁVEZ	

Democracia e información en América Latina.....	39
MARÍA GRACIELA MARTHA TÉCUATL QUECHOL	

La imparcialidad y la veracidad en la oferta de información en temas políticos.....	73
ESTELA MORALES CAMPOS	

Contra la desinformación: verificación e infodiversidad para el fortalecimiento de la participación ciudadana.....	97
JONATHAN HERNÁNDEZ PÉREZ	

REDES SOCIALES

Los nuevos movimientos sociales en las redes sociales.....	117
HUGO ALBERTO FIGUEROA ALCÁNTARA	

El impacto sociocultural de la relación entre redes sociales, libertad de expresión, acceso a la información y bibliotecas.....	151
JOSÉ ALFREDO VERDUGO SÁNCHEZ	
Flujos de información: de la caricatura a los memes.....	169
JESÚS FRANCISCO GARCÍA PÉREZ	
Análisis del uso de las redes sociales en las bibliotecas adscritas al CONPAB-IES.	197
CELIA MIRELES CÁRDENAS	
EUGENIA DE LOS ÁNGELES ORTEGA MARTÍNEZ	
Reconfiguración de las bibliotecas frente a los entornos paradójicos creados por las redes sociales.....	223
JOHANN PIRELA MORILLO	

INFORMACIÓN PÚBLICA

Infodiversidad y construcción de programas públicos en prevención social de violencia y delincuencia.	247
FIDEL GONZÁLEZ-QUIÑONES	
Acceso a la información pública como estrategia de participación ciudadana e inclusión social. Un análisis de marcos legales de América Latina	283
NELSON JAVIER PULIDO DAZA	
JOHN JAIRO ABRIL DAZA	
DIANA CAROLINA GONZÁLEZ BEDOYA	
INFOEXPERIENCIAS PROSUMIDORAS EN ENTORNOS DE APRENDIZAJE EN RED.....	303
ALFREDO LUIS MENÉNDEZ ECHAVARRÍA	

BIBLIOTECAS Y DEMOCRACIA

El bibliotecario <i>influencer</i>	317
ROSA MARÍA MARTÍNEZ RIDER	
JORGE ALEJANDRO PEÑA LANDEROS	

Cooperación y gestión de las bibliotecas, un compromiso de liderazgo	337
JOSÉ DE JESÚS HERNÁNDEZ FLORES	
Las bibliotecas académicas como agentes de discriminación de la ciencia, pseudociencia e información falsa.....	359
JAVIER TARANGO ORTIZ	
JUAN DANIEL MACHIN-MASTROMATTEO	
JOSÉ REFUGIO ROMO GONZÁLEZ	
Biblioteca e información de calidad.	385
JAIME RÍOS ORTEGA	

Flujos de información: de la caricatura a los memes

JESÚS FRANCISCO GARCÍA PÉREZ
Universidad Nacional Autónoma de México

1. METODOLOGÍA

La metodología utilizada en este trabajo se fundamentó en la triangulación metodológica, la cual consistió en la combinación de varias teorías, fuentes de datos y métodos de investigación en el estudio de un fenómeno en particular. Para efectos de esta investigación, la metodología consistió en recuperar las fuentes de datos y documentación relevantes sobre las temáticas aquí abordadas: teoría memética, *memes*, bibliotecas, caricaturas y flujos de información.

Referente a las teorías, tenemos la teoría memética, la teoría bibliotecológica, la teoría general de sistemas, y la teoría de la caricatura y el *meme*. Los diversos ambientes en el estudio del fenómeno se conformaron de la documentación recuperada, las entrevistas, los correos electrónicos y los tuits aplicados y enviados. Es importante comentar que las entrevistas se realizaron en dos vertientes:

Información, participación ciudadana...

1. Entrevistas directas, correos electrónicos y tuits a los alumnos de la maestría en Bibliotecología y Estudios de la Información de la Facultad de Filosofía y Letras y a los alumnos de la licenciatura en Relaciones Internacionales de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la unam.
2. Entrevista directa a un caricaturista del parque Allende, en Coyoacán. Al mismo tiempo, el caricaturista entrevistado realizó en quince minutos un bosquejo (imagen 1) y una caricatura (imagen 2).
3. Entrevista por Twitter y correo electrónico con Salvador Mürdok Heras, licenciado en Diseño y Comunicación Visual, ilustrador y monero, quien realizó para esta investigación siete caricaturas a solicitud del autor de la presente investigación.

Imagen 1. Migrantes



Fuente: Caricaturista Rictus. Cartón publicado en *El Financiero* 101619.
Elaborado por Salvador Mürdok Heras.

Imagen 2. La llorona



Fuente: memes_mexico_oficial. @luisfrias2014. 110519

2. LA TEORÍA MEMÉTICA

El origen de esta teoría pertenece a Richard Dawkins, etólogo “quien propuso en 1976 el término *meme* en su libro *El gen egoísta*, y lo define como un módulo de información que parasita la mente humana, lugar dónde se replica, lo que da lugar a la propagación de ese patrón” (Aguilar 2009,364).

Otros autores define la teoría memética como “un acercamiento a la propuesta de los modelos de evolución de transferencia de información cultural basado en el concepto de *meme*” (Martel 2016, 4).

Cuellar (2004) expone un trinomio interesante donde presenta tres cuadros en los que se argumenta que los antecedentes de la teoría memética comenzaron en 1976. Dawkins por su parte, comenta que el primer antecedente inició con la teoría de la evolución por selección natural de Charles Darwin de 1859, teniendo

Información, participación ciudadana...

en cuenta que el proceso es responsable por la evolución de las adaptaciones de los organismos a su medio ambiente. Para el año de 1866, George Mendel presentó la teoría de la herencia, la cual armoniza los conocimientos de citología con los resultados de los experimentos. Los puntos básicos para Mendel son los siguientes:

1. Los genes se encuentran en los cromosomas, colocados uno a continuación de otro.
2. Los genes que están muy juntos sobre un cromosoma tienden a heredarse juntos y se llaman genes ligados.
3. Los genes de un mismo cromosoma pueden heredarse por separado debido al entrecruzamiento que ocurre en la meiosis.

En el siguiente cuadro se aprecia lo expuesto por Cuéllar sobre los orígenes y relaciones de la teoría memética:

Cuadro 1. Teoría memética

<p>1859 Teoría de la evolución por selección Natural de Charles Darwin</p> <ul style="list-style-type: none">• Herencia o replicación• Diversidad de la especie• Selección Natural• Supervivencia diferencial de los más aptos<ul style="list-style-type: none">• Coacervados• Hombre• Mente• Conciencia
<p>1866 Teoría de la herencia de George Méndel</p> <ul style="list-style-type: none">• Genético• Genes• Unidad de Información Biogénica
<p>1976 Teoría memética de la evolución cultural de Richards Dawkins</p> <ul style="list-style-type: none">• Lo ambiental• Memes• Unidad de Información Sociocultural• Herencia cultural por imitación

Fuente: Cuéllar 2004, 5.

Para Dawkins, un *meme* es

[...] la unidad mínima de transferencia cultural, trazando la analogía con el gen y dando lugar así a un modelo de la evolución cultural. Para Dawkins, *meme* es un concepto de carácter físico ya que la información que lleva es almacenada en el cerebro humano mediante procesos plenamente materiales, es decir, mediante uniones y ramificaciones neuronales. Esta visión da el giro de tuerca a las distintas concepciones filosóficas referidas al mundo de las ideas y su repercusión en el ser humano, dándole a tal mundo un carácter físico y por tanto matemáticamente viable (Román 2009).

Para Pérez Salazar un *meme* es “cualquier unidad cultural que es replicada. De esta manera, se trata no sólo de imágenes o videos que alcanzan millones de reproducciones en poco tiempo, sino de cualquier manifestación cultural” (Pérez 2017, 422).

Dados los contextos actuales, desde la perspectiva tecnológica y en la comunicación, las redes se han convertido en un vehículo para expresarse a toda hora y desde cualquier parte del mundo, las definiciones resultan ambiguas y una manifestación cultural puede referirse a cualquier cosa, más al estar en medios sin fronteras y censuras. La expresión o entendimiento de un *meme* sería, desde mi perspectiva, un recurso gráfico con o sin movimiento difundido a través de la redes sociales donde las personas expresan una ideas, sentimientos, etcétera, para generar en otra persona o grupo de personas una reacción memética e inmediata.

Se describe que el *meme* es un acto cultural que es tomado por los cibernautas y replicado en toda clase de medios, incluyendo blogs, sitios webs, redes sociales o correo electrónico, entre otros, y puede ser transmitido tal cual o modificado de acuerdo a las circunstancias.

2.1 La teoría memética en las bibliotecas

Los saberes y la cultura a lo largo de la historia de la humanidad han sido resguardados, organizados y controlados en las bibliotecas públicas, universitarias y en toda la gama de bibliotecas que existen hoy en día . Éstas han sido un vehículo importante para que el saber humano sea por un lado resguardado y, por el otro, difundido y puesto a disposición de los usuarios.

Pero ahora la disyuntiva es ¿cómo entender o vincular y yuxtaponer lo que se argumenta de la teoría memética? y ¿cómo las bibliotecas interactúan bajo esta teoría?

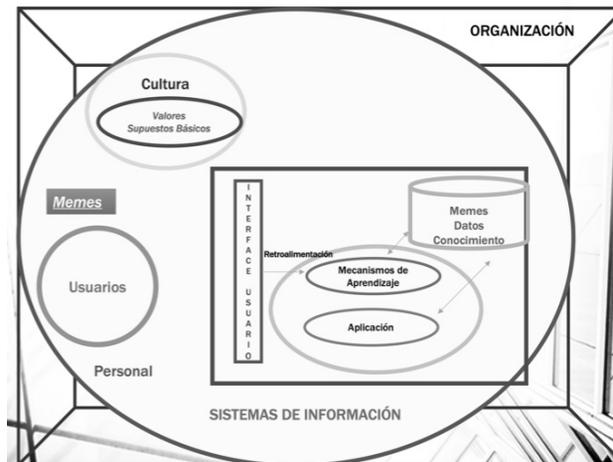
Algunos de los autores consultados argumentan que la teoría memética está caracterizada por entender la evolución cultural mediante analogías y comparaciones de *memes* y genes referentes a la forma en la que se reproducen. Los genes permiten la conservación de la especie —las bibliotecas han permitido la conservación de saberes— y los *memes* la propagación de situaciones o noticias que pueden llegar a ser virales. Al *meme* se le visualiza como la unidad mínima de información de la transmisión cultural.

En el artículo “Un enfoque memético de los sistemas de información” de Durán y Unzaga (2007), se presenta la yuxtaposición de los factores culturales que pueden ayudar a desarrollar un modelo memético en la construcción de servicios de información, el cual se “fundamenta en el análisis realizado por Rodríguez Ulloa donde la relación puede existir entre los grupos culturales, el manejo estratégico de las instituciones y el cambio organizacional” (Rodríguez 1994, 52). Se pone gran énfasis en la cultura organizacional y se basa en la definición de Schein, que la define como

[...] el patrón de premisas básicas que un determinado grupo inventó, descubrió o desarrolló en el proceso de aprender a resolver sus problemas de adaptación externa y de integración interna, que funcionaron suficientemente bien a punto de ser consideradas válidas y, por ende, de ser enseñadas a nuevos miembros del grupo como la manera correcta de percibir, pensar y sentir en relación a estos problemas (Durán y Unzaga 2007, 50).

Se toma a la cultura organizacional como la determinante de los éxitos y fracasos de las organizaciones. De igual forma en los servicios y administración de los sistemas de información. Estos últimos se consideran como sistemas sociotécnicos, “compuestos por máquinas, dispositivos y tecnología dura (*hardware*) pero que requieren de una investigación organizacional y social para que el trabajo sea adecuado. Por lo tanto, para entenderlos es necesario conocer en amplitud las tecnologías, la administración y la organización” (Durán 2007, 52). Las autoras presentan el siguiente modelo memético de los sistemas de información (Imagen 3).

Imagen 3. Modelo memético



Fuente: Durán y Unzaga 2007, 59

Se identifican elementos culturales, valores, *memes* y la retroalimentación como elementos importantes en un sistema de información, entre otros aspectos. Sin embargo, este análisis y modelo propuesto carece de definir a qué se le está llamando replicador, y diferenciarlo de los efectos en las bibliotecas y sistemas de información. Se tendría que analizar desde la teoría memética el concepto de *replicador* y yuxtaponerlo en las bibliotecas e identificar este término.

Estas situaciones y modelo propuesto requieren ser profundizadas e investigar con más detalle sobre la teoría memética y los efectos de la noción del *meme* como replicador. En su definición más simple y con base en las teorías de la herencia, la teoría de la evolución y la teoría memética, un replicador se produce con cierta variación; decir en dónde esta variación será relevante para describir lo que se seguirá produciendo.

Con base en literatura especializada sobre la teoría memética, se elaboró un cuadro donde se hace una analogía de la teoría memética y el contexto en las bibliotecas (cuadro 2).

Cuadro 2. Analogía entre la teoría memética y las bibliotecas

TEORÍA MEMÉTICA	TEORÍA MEMÉTICA APLICADA A LAS BIBLIOTECAS
Es una forma de entender la evolución cultural.	En las bibliotecas se encuentran los materiales documentales para entender la evolución cultural. También ha experimentado cambios en su concepción a los largo de los años —biblioteca tradicional, híbrida, sin paredes electrónica, digital—, entre otros muchos cambios evolutivos.
Compara memes con genes.	Podríamos hacer una comparación entre los diversos materiales documentales que han surgido, su edición, formato, etcétera.
Los genes permiten la conservación de la especie.	Las bibliotecas han permitido la conservación de importantes colecciones documentales.
El meme se considera una unidad mínima de información de la trasmisión cultural.	Las bibliotecas prestan diversos servicios y materiales, lo que permite a la comunidad de usuarios la trasmisión de la cultura.
Todo mensaje da indicios de las estructuras culturales de quienes los han generado.	Las bibliotecas son la expresión y unidad máxima de información en la trasmisión cultural.

Fuente: Cuadro elaborado por el autor basado en diversas fuentes documentales.

3. LA CARICATURA COMO ANTECEDENTE DE LOS MEMES

Si bien hablamos de contextos completamente diferentes por las épocas y los tenores en los que cada uno de estos ocurrió, los *memes* tienen similitudes con la caricatura en el contexto de que parodian, se mofan, se burlan y el recurso gráfico utilizado puede ser exagerado.

Por estos motivos es que la caricatura, para fines de esta investigación, se considera como antecedentes del *meme*, ya que estos últimos son una nueva forma de este género y producen un sentido cómico entre los usuarios que lo hacen viral.

Es interesante visualizar al *meme* como una nueva forma de caricaturizar los contextos políticos, económicos y sociales, sólo por mencionar algunos.

3.1 Caricatura y *memes*

Las caricaturas generan la risa a través de la exageración de los rasgos o la caracterización de los personajes, diálogos, subtítulos y la invitación a imaginar al personaje caricaturizado. Los *memes* manejan el binomio imagen en movimiento/mensaje escrito, y la acción de pensar se delega.

Esta reflexión apunta a que la caricatura como género cómico contiene los mecanismos formativos que se adaptan a la naturaleza de los nuevos medios digitales. Se puede señalar que el *meme* adoptó algunas técnicas de la caricatura de forma fortuita debido a la popularidad y el refinamiento de los *memes*. La caricatura y el *meme* exageran y deforman para reinventarse. No siempre hacen reír, también denotan odio, discriminación e intolerancia.

La evolución de la caricatura tiene varios periodos importantes; sin embargo, en el Renacimiento cobra gran importancia ya que este período está marcado por la aparición de la imprenta, lo que contribuyó y posibilitó abaratar los insumos de producción, con lo que la caricatura se hizo más asequible, popular y llegó a muchas personas.

En su momento y hasta la fecha, las caricaturas han hecho reír o enojar a alguien y por medio de ellas se expresan nuestros sentimientos y situaciones de forma humorística, hasta campañas políticas y publicitarias. En la actualidad, los *memes* has cobrado gran importancia y al igual que la caricatura han encontrado en las redes sociales una forma de difusión masiva y al instante, lo que en su momento no tuvo la caricatura, no obstante, en el caso de Twitter, la caricatura ha encontrado una nueva forma de difusión y de realizar caricaturas animadas, e incluso de presentar cómo fue que se gestó la caricatura desde las primeras líneas y trazos del caricaturista.

3.2 Contexto histórico

Para reafirmar y contextualizar que el antecedente del *meme* es la caricatura, nos referiremos a las diversas épocas y momentos históricos que han presentado hechos importantes.

Desde el antiguo Egipto hasta las culturas mesopotámicas y precolombinas, podemos encontrar que

[...] aparecen representados varios animales como el asno, el león, el cocodrilo o el mono, tocando instrumentos dentro de un lujoso ambiente, o incluso una escena en la que una rata sentada en un trono recibe como ofrenda una flor de loto por parte de un gato, escena que es contemplada por otras ratas que portan atributos reales. Otro de los periodos en donde más floreció la caricatura fue en el Antiguo Egipto, durante la dinastía del siglo XVIII, fundamentalmente en el periodo Amarniense, momentos en los que tras la reforma de Amenofis IV (Akenaton) se produce una fuerte crítica a toda su política de cambios. En este sentido, son famosos los “graffiti” encontrados en las antiguas murallas de Tebas representando de manera muchas veces a Nefertiti y Akenaton (Peláez 2017).

En Grecia se encuentra un bagaje filosófico sobre lo cómico y se habla del valor moral de la risa en

[...] representaciones caricaturescas, cuya evolución va respondiendo a los diversos conceptos que sobre el tema de lo “cómico” aparecen en su filosofía; así, desde un punto de vista teórico esta ciencia se preocupó por indagar la esencia y el valor moral de lo cómico analizando su aspecto estético. Ejemplo de toda esta preocupación lo encontramos en Platón, quien no contempla nada bueno en la hilaridad o de Aristóteles, pues la considera de escaso interés, motivo por el cual no se le ataca directamente, más bien se la elude, sin embargo una generación posterior con Teofrasto (discípulo de este último) se empieza a ver ya lo cómico como algo positivo; y de esta forma es cuando la literatura y el arte nos empezarán a mostrar los más claros y ricos ejemplos de caricaturas (Peláez 2017).

La caricatura moderna nació en Bolonia a finales del siglo XVI en la escuela de arte fundada por una familia de pintores, los Carracci. Los estudiantes de esta academia se divertían haciendo retratos de los visitantes con la apariencia de animales u objetos inanimados. Este método llegó a ser compartido por Gianlorenzo Bernini. El grabador Pier Leone Ghezzi, que trabajaba en Roma, continuó esa tradición y por un módico precio caricaturizaba a los turistas. Lo que estos artistas italianos hacían eran retratos humorísticos para uso privado y casi nunca resultaban satíricos o maliciosos. El renacimiento se caracterizó por la aparición de la imprenta, “[...] lo que supuso alcanzar dos logros fundamentales para este género: por un lado la posibilidad de abaratar costos, con lo que de esta forma la caricatura se hace más asequible y popular. Por otro lado, la imprenta es la forma de obtener una mayor rapidez y mayor alcance en la difusión de las obras” (Peláez, 2017).

La ilustración en el siglo XIX

[...] está determinada por la invención de la litografía en 1796 por Aloys Senefelder. Esto supone un giro importante, ya que hasta entonces el artista dejaba sus dibujos en manos del grabador de reproducciones, lo cual presenta un peligro por el debilitamiento del rasgo que esto suponía; ahora el artista trabaja directamente sobre el soporte, controlando hasta el último momento todo el proceso de reproducción (Peláez 2017).

Los siglos XIX y XX se caracterizaron por el desarrollo de la xilografía y litografía. El cómic surgió como un relato gráfico que se arma con base en dibujos encuadrados en viñetas.

El siglo XXI es caracterizado por la utilización y penetración de tecnología de todo tipo, da cuenta del gran desarrollo y utilización de redes sociales sociodigitales. Con ello surgen los *memes* como manifestaciones en la unidad mínima de expresión en la red. Los *memes* son considerados como contenidos virales por excelencia. Son ideas que pueden evolucionar y son potencialmente compartidos a través de Internet, y que además pueden ser videos, imágenes, montajes de fotos, gifs, etcétera.

3.3 Conceptualizaciones

3.3.1 Caricatura

El término *caricatura* proviene

[...] del italiano caricare, que significa recargar y exagerar, esta manera de dibujar fue utilizada por primera vez por los hermanos Carraci, pintores manieristas de fines del siglo XVI y principios del XVII [...] se define como un libertinaje de la imaginación e incluso como un dibujo mal hecho (Barajas 2013,17-18)

Asimismo, se destacaba por su “lenguaje tabernario, calumnia fácil” que, para, muchos, educaba al pueblo. Para Monsiváis, “desde el punto de vista del prestigio cultural no se toma en serio a la caricatura por su inclusión en el campo del humor, género útil, pero ínfimo” (Barajas 2013,19). Para el siglo XIX,

[...] las caricaturas salieron en hojas volantes que se repartían y se pegaban en el centro de las ciudades, debemos dejar claro que el concepto de caricatura se fue construyendo lentamente y que en este periodo le llamaremos así a los dibujos que a través de la ironía fueron desmitificando a las figuras reales y las autoridades. La técnica con la que se efectuaron

fue el grabado [...] Poco importó si lo que explicitó fue falso o verdadero, cada camino contaba con sus correligionarios (Acevedo 2011, 10-13).

En términos culturales, la caricatura ha sido un género aún más despreciado que la sátira. Otra definición la concibe como un libertinaje de la imaginación para otros es sinónimo de un dibujo mal hecho [...] Aunque se refiere a una técnica específica del dibujo, la enorme aceptación del término caricatura provoca su asimilación en el lenguaje popular como sinónimo de dibujo del humor. La caricatura abarca también todo el universo de la gráfica satírica y política: pastiches, distorsiones visuales, imágenes del humor absurdo, cuadros de enredos, imagería de lo grotesco, escenas de equívocos, estampas alegóricas, retratos burlescos, reflexiones gráficas y hasta caricaturas (Barajas 2013, 17).

También denominada viñeta o cartón, la caricatura es un instrumento ilustrativo capaz de recrear una idea sin hacer mayor uso de palabras, y esto es, precisamente, lo que le confiere gran atractivo. Consta fundamentalmente de una serie de trazos que definen un dibujo, muchas veces acompañados de un *fumetto*, suerte de globo también denominado “bocadillo” donde se encierra el mensaje escrito que refuerza la ilustración; este término de origen italiano proviene de “Fumetti” y hace referencia a su forma de nube o de humo. Entonces texto y dibujo provienen de una especie de simbiosis y dependencia (Borregales 2017, 112).

Es evidente en el transcurso de los años y las décadas cómo ha evolucionado y se transformó la ilustración desde la “litografía, el grabado en madera, la plumilla, el pincel, el acrílico el óleo, la acuarela, los estilógrafos hasta llegar a la computadora” (Pérez 2001, 7) y los más sofisticados *softwares*, el Internet y las redes sociales.

3.3.2 *Meme*

El *meme* “ha sido definido como cualquier unidad cultural que es replicada. De esta manera se trata no sólo de imágenes o de vídeos que alcanzan millones de reproducciones en poco tiempo, sino de cualquier manifestación cultural” (Pérez 2017, 48).

A partir de la definición que Dawkins plantea en 1976, una gran cantidad de trabajos que han estudiado la forma en que unidades culturales de todo tipo atraviesan por diversos procesos de

replicación. No obstante, la naturaleza digital del *meme* en Internet plantea un escenario donde, además de que se incrementa la facilidad con que estos signos circulan a través de una amplia variedad de plataformas y nodos, existen las condiciones para que, desde su capacidad de agencia, los usuarios puedan modificarlos y relanzarlos a este espacio de interacción (Pérez 2014, 7).

Pérez Salazar identifica dos tendencias,

[...] las posturas instrumentalistas y las mentalistas. Mientras que estas últimas se adhieren a la propuesta inicial de Dawkins (1976) autores como Blackmore (1999), conciben al *meme* desde su dimensión intangible. Para otros, como Gatherer (Aunger, 2000), el *meme* abarca una amplia variedad de aspectos que pueden ir desde comportamientos hasta artefactos que son susceptibles de ser reproducidos y observados [...] “es precisamente la dimensión intangible del *meme* de las posturas mentalistas, lo que ha dado lugar a una gran cantidad de controversias y debates [...] donde se constituye un objeto expresivo [...] y se habla de observar las expresiones desde estrategias ciberetnográficas (Pérez 2017, 13).

Dentro de sus características, encontramos que son una idea que puede evolucionar y ser tremendamente viral. Son una de las riquezas de Internet y se propagan en minutos entre todos los miles de usuarios e internautas. Normalmente no se crea, sino que surge. Muchos de los *memes* han surgido a partir de mutaciones de otros *memes* o a partir de cosas que nunca pensaríamos que pudieran convertirse en un *meme*, como un video o un cuadro.

Los *memes* surgen de una comunidad de creadores de contenido que nació en 2013. De acuerdo con el cartonista de la revista *Proceso* Antonio Helguera, pese al auge de los *memes* como nuevos elementos gráficos del humor colectivo, la sociedad mexicana vive inmersa en un ambiente de “corrección política” que impide fabricar bromas como las de hace 32 años, en las que se asomaba una peculiar forma de humor negro que ha ido perdiendo la mexicanidad:

[...] No hay tanta diferencia entre la caricatura que se hacía en 1985 y la de ahora. El humor de la gente sí ha cambiado, pero nosotros nunca nos hemos sumado a esa clase de chistes. Nuestro trabajo siempre ha sido crítico. Lo que expresamos entonces es lo que denunciemos ahora: la corrupción, la impunidad y la irresponsabilidad del sector inmobiliario (Bautistas 2017, 2)

La mayoría de los autores consultados destacan que la gran influencia en la caricatura y en los *memes* fueron los medios tradicionales de comunicación masiva como la radio y la televisión debido a que estos abrieron nuevos campos, sobre todo en la caricatura de carácter político.

3.3.3 Tipos de caricaturas y *memes*

Si bien las caricaturas y los *memes* se clasifican por tipos o clases, según la tendencia y los autores que se consultaron, estos también pueden clasificarse por su contenido, formato y estilo. En la siguiente imagen, se presentan los tipos de caricaturas por temática y por su finalidad (Imagen 4).

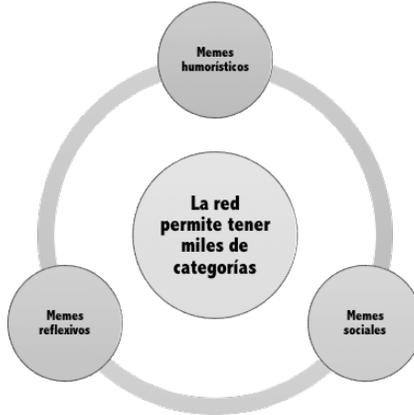
Imagen 4. Tipología de los *memes*



Fuente: Cuadro elaborado por el autor basado en diversas fuentes documentales.

A las personas que se dedican a realizar caricaturas de forma profesional y no profesional, se les denomina caricaturistas. Algunos no están de acuerdo con el término *moneros*. Actualmente, también se les denomina “reporteros visuales”. En el contexto de los *memes*, encontramos los siguientes (Imagen 5):

Imagen 5. Clasificación de los *memes*

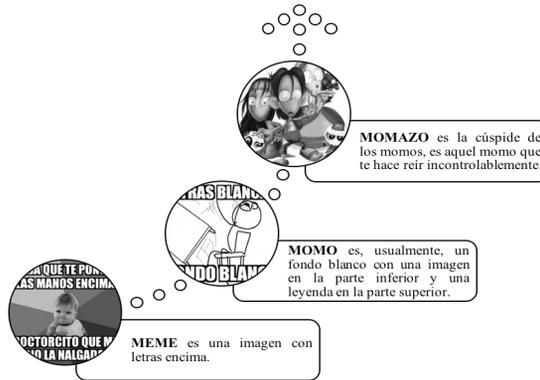


Fuente: Cuadro elaborado por el autor.

La red ha permitido un sinnúmero de categorías y clasificaciones; sin embargo, estos son los tipos de memes más comunes. Los creadores de *memes* son denominados “creadores de contenido” y, de forma coloquial, “*memeros*”.

Con base en la investigación de campo realizada con diversos alumnos de la licenciatura en Relaciones Internacionales de la Facultad de Ciencias Políticas, y de alumnos de maestría en Bibliotecología y Estudios de la Información de la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM, se elaboró el siguiente cuadro, el cual ejemplifica las otras vertientes que la comunidad y la red han destacado en cuanto a los *memes* y tipos de *memes* se refiere (imagen 6).

Imagen 6. Tipos de memes



Fuente: Cuadro elaborado por el autor.

Los contextos tecnológicos y las comunidades virtuales hacen que el concepto de *meme* vaya más allá y no solo se enfoque en una definición, sino que abarque el desarrollo evolutivo de los mismos.

A continuación, se presentan algunas caricaturas y *memes*. Las caricaturas y los *memes* son una representación, en algunos casos grotescas y burlonas de las personas o personajes en boga de la sociedad o política.

Imagen 7. Book worm



Fuente: #Rupaul.

Información, participación ciudadana...

Imagen 8. Pedro Sola presume memografía



Fuente: Alfombra Roja. Publicado en eluniversal.com.mx 100619.

Imagen 9. Lo que faltaba



Fuente: Cartón de Galino. @El_universal_Mx 100619

Imagen 10. Nada personal



Fuente: Bárbara Anderson. Milenio.com 100619

Imagen 11. Acuerdos



Fuente: @MoneroKechs. Eluni.mx/hcdtmf3 100619

Imagen 12. Yalitza y el Óscar



Fuente: Memes 2019. Yalitza y el Oscar. <https://www.google.com/search?q=memes+2019&sa=X&b>

4. LA CARICATURA Y LOS MEMES COMO FLUJOS DE INFORMACIÓN EN LAS BIBLIOTECAS

Por muchos años, los documentos escritos han sido las fuentes que las bibliotecas han resguardado, organizado y puesto a disposición de los usuarios para que accedan a la información contenida.

Resulta poco frecuente el empleo de recursos de tipo visual y nada frecuente el uso de recursos electrónicos para alcanzar el mismo cometido. Es por esa razón que queremos, en este caso, exponer la importancia que tienen la caricatura y los *memes* como fuente de información.

La caricatura es considerada una fuente de información muy importante a nivel mundial, ya que se visualiza como una fuente histórica desde la perspectiva social y política. Es una fuente de tipo directa, ya que describe de primera mano y da cuenta del suceso cercano y contemporáneo. Las de segunda mano consideradas evocativas son las que se realizan tiempo después de la situación que aluden y han resultado una memoria oficial de las sociedades.

Una prueba de ello la encontramos en la Universidad Nacional Autónoma de México, ya que TVUNAM y Calacas y Palomas S.A. realizaron en 1997 el material de cámara de la serie *Moneros y monitos*. La Hemeroteca Nacional de México ha desarrollado el catálogo de historietas.

Este catálogo de las colecciones de historieta, que resguarda la Hemeroteca Nacional de México, incorpora información de 648 series de historieta mexicana publicadas durante el Siglo XX. De ellas, 443 aparecieron en las revistas Pepín y Chamaco entre el 25 de agosto de 1936 y el 10 de noviembre de 1957 (Hemeroteca Nacional de México, 2019).

Imagen 13. El acuerdo de la 4T



Fuente: Cartón de @alarcaondibujos. ElUniversal_Mx. 100619

Imagen 14. Keanu Reeves



Fuente: @GSchwarzemagier. 090619

Quando el investigador cree conveniente emplear la caricatura como parte de su discurso académico, resulta vital que nunca pierda de vista el contexto en el que fue creada, la fecha y el lugar de publicación; su autor, el periódico que la respalda, la idiosincrasia de estos últimos, entre muchos otros datos.

Información, participación ciudadana...

Imagen 15. Acuerdo momentáneo



Fuente: @El_Universal_mx. 091619

Imagen 16. Ya nos lo vendieron



Fuente: <https://www.memedeportes.com/futbol/ya-nos-lo-vendieron>.

Pero ahora debemos preguntarnos, ¿el *meme* tiene o tendrá la misma connotación de fuente de información? Hasta la realización de esta investigación en México no se tienen datos ni antecedentes sobre el particular. Sin embargo, países como España y Estados Unidos sí consideran al *meme* como una fuente de información esencial para las nuevas generaciones de investigadores y público en general de las bibliotecas.

Las bibliotecas han resguardado, custodiado y organizado documentos de toda índole y, de unos años para acá, de variados soportes y de distinto contenido. Por ello las bibliotecas deben dar a las imágenes un valor de información mayor, ya que la imagen y los *memes* se han convertido “en un medio que ha potencializado la producción y distribución de estas en todo el mundo; desde fotografías personales, ilustraciones acompañadas de texto, *memes*, etcétera” (Hernández 2014, 41)

Se ha creado la denominada Memeroteca Nacional. El proyecto encabezado por Mar Pérez Morillo tiene el equipo y la “infraestructura propia para llevar a cabo esta tarea”. El sistema que utilizan se llama NetarchiveSuite, fue creado por la Biblioteca Real de Dinamarca y es el mismo que usan en Francia, Suecia y Austria para este cometido.

En el caso de Estados Unidos de Norteamérica, la Biblioteca del Congreso de Estados Unidos

[...] ha decidido incluir en su acervo a los “memes” por considerarlos un fragmento oficial en la historia occidental que ocurre en internet [...] pues se encarga de resguardar, analizar y clasificar las manifestaciones más sobresalientes de la cultura en la red [...] Debido a su trascendencia en los temas de interés mundial, los *memes* ya son considerados parte fundamental de la historia, y una manera de explicar los momentos históricos a las futuras generaciones. El proyecto se llama Web Cultures Web Archive Collection y consiste en un sitio que contiene un directorio de páginas en las que se encuentran clasificadas las manifestaciones digitales actuales. Entre los sitios que alberga este proyecto, se encuentran Urban Dictionary, Know Your Meme, Something Awful, el diario de los fans de My Little Pony, entre otros (Guarnerps 2017, s.p.).

A MANERA DE CONCLUSIÓN

Los flujos de información apoyados en la caricatura y los *memes* exigen a las bibliotecas y, en consecuencia, a los bibliotecólogos, comprender y formular estrategias acordes a las actividades relacionadas con los flujos de información que impone la *www*. En el caso de las caricaturas y los *memes*, es urgente analizar y replantear la manera de su selección, organización y recuperación con la finalidad de que realmente sea de utilidad informativa a los usuarios finales que los requieran.

Si la caricatura y los *memes* son un “juego de las interpretaciones”, es imprescindible no perderlos de vista y comprender sus aportes informativos. Los contextos actuales de información obligan a repensar y actualizar los escenarios del ser y el quehacer de los bibliotecólogos. La tendencia no es sólo catalogar y clasificar, también se advierte el requerimiento de desarrollarnos como creadores de contenido y reporteros visuales, ya que la caricatura y el *meme* son ilustraciones individuales y en otras yuxtapuestas en imágenes de facto con el propósito de transmitir información relevante a su lector.

Las bibliotecas desde tiempos inmemoriales han sido consideradas las guardianas de la información. Esta función ahora es mucho más necesaria en tiempos de la difusión de *memes*, los cuales en su momento originan contextos de posverdad, en los que la subjetividad y las historias personales trascienden en espacios digitales sin que se valore la fuente, se verifiquen ni se contrasten los datos.

Como se destacó a lo largo de esta investigación, los *memes* se transmiten y viajan a un velocidad muy superior a las caricaturas. El Fisgón observa que difícilmente cumplirán la función informativa y crítica de una caricatura que pasa por un criterio editorial. Hasta nuestros días, las redes sociales digitales no han logrado sustituir la movilización ciudadana. En ese sentido, la caricatura mexicana se ha mantenido firme con su vocación crítica y profesional.

También es preciso evaluar si las bibliotecas de toda naturaleza deberán contener en sus acervos a los *memes* sobre las temáticas de interés de sus colecciones, las investigaciones que tengan en

proceso y los tipos de usuarios a los cuales presten servicios de información. En principio las bibliotecas nacionales estarían llamadas a conservar y difundir este tipo de documentos.

Se advierte además que la publicación de estudios al respecto, así como de investigaciones específicas sobre la temática referida, son escasos. No obstante, se debe reconocer que existen publicaciones e investigaciones sobre la caricatura con vertientes diversas; sin embargo, los estudios sobre los *memes* son escasos. Por lo tanto, es indispensable que las bibliotecas tengan en consideración que los flujos de información de caricaturas y *memes* se enmarcan en dos vertientes: una para enterar a los usuarios de los acontecimientos políticos, sociales y económicos sobre una situación dada y el uso de la caricatura y los *memes* como fuentes de investigación pueden incidir en la generación de nuevo conocimiento. Al mismo tiempo, enmarcan la importancia de estos como fuentes documentales que contienen acontecimientos históricos; por lo tanto, hacen referencia a un tiempo y un espacio posible de interpretar. Lo anterior de facto les otorga un gran valor informativo de mucha utilidad para diversos usuarios de servicios bibliotecarios.

Imagen 17. Ganando fuerza



Fuente: Ishus. Elsoldemexico.com.mx. 100619

Imagen 18. Marcelo Ebrard



Fuente: @SecretariaMeme. 080619

OBRAS CONSULTADAS

Acevedo Valdés, Esther y Agustín Sánchez González. *Historia de la caricatura en México*. Lleida, España: Milenio, 2011.

Aguilar García, Teresa. 2009. "Biosemiótica, memética y arte transgénico". *ÉNDOXA: Series 23* (2009): 359-374. Disponible en <http://revistas.uned.es/index.php/endoxa/article/view/5202/5021>.

Amezcu Pinzón, Laura Monserrat. 2000. Youtube la meme que revolucionará a la publicidad. Tesis de licenciatura. Universidad Nacional Autónoma de México. Disponible en <http://132.248.9.195/ptd2014/septiembre/0719265/Index.html>.

Asociación Cultural Revista Rambla. "La caricatura política: otra manera de contar la historia". Revista R@mbra (Blog). Disponible en <https://www.revistarambla.com/la-caricatura-politica-otra-manera-de-contar-la-historia/>.

Barajas, Rafael. *Historia de un país en caricatura: caricatura mexicana en combate (1821-1872)*. México: Fondo de Cultura Económica, 2013.

Bautista, Eduardo. "La caricatura en México a 32 años del sismo de 1985", *El Financiero*. 05 de noviembre 2017. Disponible

- en <http://www.elfinanciero.com.mx/after-office/la-caricatura-en-mexico-a-32-anos-del-sismo-de-1985>.
- Blackmore, Susan J. *La máquina de los memes*. Barcelona: Paidós Ibérica, 2002.
- Borregales, Yuruari. “Importancia de la caricatura como fuente de conocimiento histórico”. *Tiempo y espacio XXXV* 68 (2017): 111-128. Disponible en <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6174892.pdf>.
- Cuéllar, Alfredo. *Genes y memes: una aproximación a la teoría memética de la evolución cultural: el complemento a la teoría darwiniana*. México: Ediciones Taller Abierto, 2004.
- Dawkins, Richard. *El gen egoísta: las bases biológicas de nuestra conducta*. Barcelona: Salvat, 2004.
- Diccionario de Biología*. Madrid: Editorial Complutense, 1998.
- Durán, Elena y Silvina Unzaga. “Un enfoque memético de los sistemas de información”. *Revista ingeniería de sistemas XXI* (2007): 47-62. Disponible en http://www.dii.uchile.cl/ris/RISXXI/SUnzaga_RIS.pdf.
- Guarneros, Mayra. “Ya existe una biblioteca de memes y está en Estados Unidos”. e-consulta.com (Blog). Disponible en <http://www.e-consulta.com/nota/2017-09-05/entretenimiento/ya-existe-una-biblioteca-de-memes-y-esta-en-estados-unidos>.
- Gutiérrez Canales, Giovanni. “Sobre el concepto de mimesis en la antigua Grecia”. *Byzantion nea hellás* 35 (2016): 97-106.
- Hemeroteca Nacional de México. “Catálogo de historietas de la Hemeroteca Nacional”. Disponible en <http://www.pepines.unam.mx/>.
- Hernández Pérez, Jonathan. “Las perspectivas de la imagen: su inserción en la bibliotecología”. En *El giro visual en bibliotecología: prácticas cognoscitivas de la imagen*. Héctor Guillermo Alfaro López y Catalina Pérez Meléndez (coords.). México: IIBI-UNAM, 2014.
- Larruz Jiménez, Martha Georgina. 2014. *El meme como nueva forma de la caricatura: caso mundial de Brasil 2014*. Tesis de licen-

ciatura. Universidad Nacional Autónoma de México. Disponible en <http://132.248.9.195/ptd2015/abril/0728768/Index.html>.

Martel, Cecilia J. *Palabras mágicas: los narradores de historias se-rán los héroes del siglo XXI, eso me han contado, y lo creo*. Buenos Aires: Asociación educar para el desarrollo humano, 2016.

Peláez Malagón, J. Enrique. 2002. "Historia de la caricatura". *Clio* 27. Disponible en <http://clio.rediris.es/arte/caricaturas/caricatura.htm>.

Pérez Basurto, Alejandro. *Historia del humor gráfico en México*. Lleida, España: Milenio, 2001.

Pérez Salazar, Gabriel. *El meme en internet: identidad y usos socia-les*. Saltillo, Coahuila: Universidad Autónoma de Coahuila, 2017. Disponible en https://www.academia.edu/35275320/Teoria_del_meme.

___ *El meme en redes sociales: prácticas culturales de replicación en línea*. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, 2014. Disponible en https://www.academia.edu/10351363/El_meme_en_redes_sociales_Pr%C3%A1cticas_culturales_de_replicaci%C3%B3n_en_l%C3%ADnea.

Pérez Salazar, Gabriel, Andrea Aguilar Edwards y María Ernestina Guillermo Archilla "El meme en internet: usos sociales, reinterpretación y significados, a partir del Harlem Shake". *Argumentos* (México) 27, 75 (2014): 79-100. Disponible en http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0187-57952014000200005.

Rodríguez Ulloa, Ricardo. 1994. *La sistémica, los sistemas blandos y los sistemas de información*. Lima: Universidad del Pacífico. Disponible en https://www.academia.edu/7780911/La_sist%C3%A9mica_los_sistemas_blandos_y_los_sistemas_de_informaci%C3%B3n.

Román, Tchalyi. La memética en Teoría arquitectónica y la memética. Recuperado de: <https://ikoi23.wordpress.com/category/1-la-memetica/>

Vigueras-Fernández, Ricardo. "Adelita: una heroína de papel para una Revolución en viñetas". *Nóesis* 20 (39): 126-150. Disponible en <https://www.redalyc.org/html/859/85920910007/>.

Información, participación ciudadana y democracia. La edición consta de 100 ejemplares. Coordinación editorial, Israel Chávez Reséndiz; revisión especializada, Valeria Guzmán González; formación editorial, Natalia Cristel Gómez Cabral. Instituto de Investigaciones Bibliotecológicas y de la Información / UNAM. Fue impreso en papel cultural de 90 gr. en los talleres de Grupo Fogra. Año de Juárez 223. Col. Granjas San Antonio. Alcaldía Iztapalapa. Ciudad de México. Se terminó de imprimir en diciembre de 2019.