

Paper

Juventud deficitaria: representaciones sobre los jóvenes en los memes de internet

Pinkus, Nicolás; Csúri, Piroska

nicolaspinkus@gmail.com; piroska.csuri@gmail.com

Universidad Nacional de Lanús. Departamento de Humanidades y Artes / Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual / Laboratorio de Diseño (LaD) / Grupo Memes y Culturas Juveniles. Remedios de Escalada, Provincia de Buenos Aires, Argentina

Línea temática 1. Escalas, diagnósticos y representaciones

Palabras clave

Culturas juveniles, Memes multimodales, Representaciones etarias, Discursividades, Cultura hipermedial

Resumen

En esta ponencia se desarrolla un análisis de las representaciones y formaciones discursivas de los memes de internet acerca de los jóvenes y la cultura juvenil presente en redes sociales. La aproximación desde la Sociosemiótica y el Análisis del Discurso permitió identificar un dispositivo productivo de construcción enunciativa articulado a partir del eje crítica/autocrítica. En los memes correspondientes a la primera dinámica detectada, se observa la intervención de un Enunciador no-joven formulando juicios críticos sobre la juventud; mientras que, en la segunda dinámica, por el contrario, emerge un Enunciador joven que discurre sobre la juventud, a modo de aserción sobre su propia generación.

Debido a su multimodalidad, las piezas analizadas construyen las representaciones mediante la articulación de lo verbal y lo icónico, haciendo intervenir lenguajes múltiples: desde variadas tipografías a distintas posibilidades de la imagen

(fotografía, dibujo, caricatura). Las dimensiones que se efectivizan en los memes del corpus son diversas: lo joven y lo no-joven se construyen desde criterios biológicos (paso del tiempo marcado en el cuerpo), tecnológicos (familiaridad con las innovaciones digitales) y cambios socioculturales (hábitos y consumos en las distintas etapas vitales). A modo de retórica constructiva, es frecuente la comparación dicotómica etaria como el recurso productivo que genera el efecto de sentido de las piezas; efecto que presenta un arco que recorre desde lo humorístico e irónico hasta el juicio de opinión y el diagnóstico deficitario. En el corpus también se advierten interpretaciones sobre períodos históricos singulares y la presencia de estereotipos sobre las edades. La ponencia forma parte de los avances del proyecto de investigación sobre memes dirigido por el Magister Nicolás Pinkus y radicado en el Laboratorio de Diseño (LaD) de la Universidad Nacional de Lanús.

Ser joven: aproximaciones teóricas

Entre la producción de categorías imaginarias que se producen –y reproducen– en la trama sociocultural, la edad organiza un conjunto importante de valores, relatos y prácticas. A través de la historia, las sociedades han ido construyendo relatos que definen a la población y la categorizan en determinados espacios sociales, lo que dinamiza facilidades y/o obstáculos para acceder a consumos, toma de decisiones y posibilidades de desarrollo. Sin duda, toda perspectiva naturalista sobre la edad es parte de narrativas hegemónicas que hacen prevalecer como “natural” cierto estado de cosas y su cronología vital.

Desde la segunda mitad del siglo veinte, se desarrollaron corrientes de pensamiento que cuestionaron la supuesta “base natural” de estas nociones (base definida por su proceso psicobiológico, independientemente de los condicionamientos históricos), entre los que se incluyen el género, la etnia, la preferencia sexoafectiva y la edad. Estas perspectivas aportan a lo que se conoce como “construcción social de la realidad”, noción que posibilita ver al sujeto como activo y capaz de transformar, deconstruir y construir las explicaciones que existen sobre él o ella y sobre su mundo (Alpízar y Bernal, 2003). Sin embargo, aunque superar una visión esencialista sobre la juventud es decisivo para comprenderla, no deben tomarse los aportes teóricos en forma ingenua, ya que estas producciones científicas “expresan también los miedos, la envidia, el voyeurismo, la idealización y la nostalgia de los adultos; quienes se vinculan con este estadio de edad como algo simultáneamente extraño y familiar. Sin duda, ese vínculo también juega a la hora de definir sus rasgos y sobre todo interpretarlos” (Bonder, 1999: 174).

Entre las definiciones teóricas que sí nos importa deslindar es el concepto desagregado de “jóvenes”, respecto de constructos más estables como serían los de “tribus” o “culturas juveniles”, muy bien descriptos por la academia (Maffesoli, 2004; Reguillo Cruz, 2000) en donde lo identitario cobra relevancia. En esta ponencia, tal concepto no aplicaría dado que los memes son irrupciones esporádicas y sin continuum que producen sentido en virtud de otras dinámicas, soportes y contextos que los que tradicionalmente se han pensado para reflexionar sobre bandas, tribus, grupos y/o culturas juveniles.

En base a lo afirmado, en los memes habría una representación de “lo joven” como territorio en conflicto, e incluso disputa: ¿Qué es ser joven? ¿Qué es ser joven hoy?

A tal caracterización, es muy acertada la taxonomía categorizada que sistematizan Lydia Alpizar y Marina Bernal (2003). En su indagación, las autoras proponen un recorrido teórico que ha perfilado a los jóvenes de diversas maneras, a saber:

- 1) *Juventud como etapa del desarrollo psicobiológico humano.* Esta aproximación entiende la juventud como problema y etapa de crisis, a veces lindante con la patología psicológica (Freud, Aberasturi, etc.).
- 2) *Juventud como momento clave para la integración social.* En esta mirada, se potencian las nociones de “exceso”, “desborde” y “peligrosidad”, aunque también se piensan los mecanismos adaptativos o rupturistas respecto de la trama social (Parsons, Erikson, Morch, etc.).
- 3) *Juventud como agente de cambio.* Lo joven como instancia superadora de las problemáticas de las generaciones previas. Esta concepción privilegia los cambios que los jóvenes ponen en escena: el posconsumismo, la alerta ante la crisis climática, nuevas formas de organización del trabajo, etc.
- 4) *Juventud como problema del desarrollo.* Teorías economicistas alertan sobre el descenso de la natalidad en la juventud, por ejemplo, focalizando el problema en lo etario más que en causas estructurales.
- 5) *Juventud comprendida generacionalmente.* Esta perspectiva tiende a ubicar a la población joven a partir de sucesos históricos significativos que sirven para identificar los referentes inmediatos a la gente joven de determinada época. En este caso, la juventud es definida como un grupo generacional que puede compararse con otras generaciones de jóvenes (que obviamente ya no lo son más). El concepto de generación ha servido para construir algunos estereotipos homogeneizantes sobre lo joven de determinada época, como por ejemplo la “generación perdida” (década de los años ‘80) y “generación X” (década de los ‘90), “generación escéptica” (finales de los ‘90), “generación de la red” (principios siglo XXI). A estos aportes, sumamos otras nominaciones que circulan: “generación de cristal”, “generación alpha” y “generación Z”, a

quienes se vincula con mayor sensibilidad, angustia, falta de perspectivas y nihilismo.

En las últimas décadas, se ha institucionalizado un espacio más amplio de discusión sobre lo joven. Tanto es así que ya constituye una especialidad en la oferta académica internacional y un emergente campo disciplinario específico de investigación.

Desde dicha investigación específica, Claudio Duarte Quapper conceptualiza una dinámica que articula jóvenes y sociedad: el adultocentrismo. Tal matriz de creencias y prácticas implica que las sociedades –a través de lo privado, pero sobre todo desde lo estatal–:

...han construido un conjunto de mecanismos: leyes, políticas públicas y normas sociales que le permiten a los grupos dominantes inhibir las expresiones de las poblaciones jóvenes que manifiestan rechazo, cuestionamientos o alternativas a estas imposiciones. Desde normas que exigen-ordenan ciertos hábitos y comportamientos a las/los jóvenes en sus diversos medios de vida, a políticas públicas mayormente remediales que les ven como beneficiarios pasivos y no les consideran como actores protagónicos, hasta legislaciones en que no se les valida su palabra ni sus experiencias y se les cosifica en tanto la edad que tienen, se verifican un conjunto de fórmulas que expresan los diversos tipos de violencias sociales, en que el Estado de derecho aparece como un sistema aleatorio de violencia/orden en el actual contexto de globalización. (Duarte Quapper, 2012: 110)

A la posibilidad de encontrar dinámicas enunciativas y retóricas adultocéntricas en los memes de internet, también indagaremos sobre la emergencia en tales piezas de una “desdramatización” de las expresiones juveniles. Por tal dinámica, Rossana Reguillo comprende que:

...aquellos acercamientos a las expresiones culturales juveniles que, con no poca frecuencia, se deslizan hacia una conceptualización del sujeto joven centrada en el placer, en el nomadismo (como un valor epocal) y en prácticas que no parecerían tener otra razón de ser que la perpetuación indefinida de un goce sin tiempo y sin espacio. (...) En tal performatividad desdramatizada, se enfatiza el derecho a no saber, a la inconsciencia, a un hedonismo acrítico que autoriza un placer sin consecuencias. (Reguillo, 2004: 51)

Construcción discursiva de lo juvenil en los discursos mediáticos

Sobre las representaciones sociales

Si la construcción de lo juvenil es epocal y cultural, las nuevas tecnologías catalizan los imaginarios sobre/de la juventud de formas complejas que –en ciertos casos– continúan dinámicas ya existentes y suman otras nuevas.

Al vivir en sociedades hipercomplejas presencial-virtuales, las representaciones sociales cobran una renovada importancia (aunque siempre han sido relevantes en la comprensión de las sociedades).

Según Serge Moscovici, las representaciones sociales son:

sistemas cognitivos que tienen una lógica y un lenguaje propios, y que no son simples “opiniones sobre” o “imágenes de” o “actitudes hacia”, sino teorías sui generis destinadas a descubrir la realidad y su ordenación, (...) sistemas de valores, ideas y comportamientos con la doble función de establecer un orden que dé a los individuos la posibilidad de orientarse y dominar su medio social y material, la de garantizar la comunicación de su grupo, proporcionándole un código para sus intercambios y para nombrar y clasificar de manera unívoca los distintos aspectos de su mundo. (Moscovici, 1969, en Cruz Souza, 2006: 35)

Tal código tiene un funcionamiento concreto y se articula como prácticas situadas en los discursos y las acciones sociales. Es por ello que las representaciones sociales distan de ser abstractas; en cambio, se trata de “un fenómeno que, bajo diversas formas (suceso mental, enunciado verbal, imagen pictórica, sonora, etc.) presenta un carácter simbólico en lo que tiene lugar, y cuya entidad representada (su objeto) puede pertenecer al universo material, fáctico, humano, social, ideal, o imaginario” (Jodelet, 2020: 52).

Subjetividad identitaria juvenil en los memes de internet

Al indagar sobre la performance de los jóvenes en redes sociales, surge la pregunta sobre por qué generan memes y los comparten. Hay varias respuestas posibles. En principio, puede afirmarse que la juventud utiliza las plataformas como espacios productivos e intercambio de su subjetividad.

La subjetividad es la dimensión de los fenómenos sociales que se relaciona con las formas en que los sujetos *se apoderan de* –y son apoderados por– las estructuras sociales. Pero no sólo eso: al hacerlo, las ponen en juego a su vez, reproduciéndolas mecánicamente o resignificándolas. Es parte del proceso de socialización e individuación, donde la singularidad y la diferencia se elaboran a

través de prácticas tangibles. Tal proceso es inherente a dinamizar imaginarios e identidades, de forma tal que pueda expresar la tensión o distancia entre cultura y sujeto.

Como señala Urresti (2008), la subjetividad se reconoce en dos ejes centrales: las narrativas y la experiencia histórica: "...narrativas y experiencia histórica configuran en los pliegues de la intimidad, el pequeño microdrama en el que los sujetos se autoproducen como protagonistas de sus propias vidas, con la fábula que corresponde a los determinantes y las oportunidades que les presentan su lugar en la estructura de clases, la puesta en relato de esa fábula que se reactualiza con las cambiantes circunstancias de la experiencia y, finalmente, con el estilo de enunciación que adopta la fábula relatada" (*ibid.*: 102). Por lo dicho, entonces, podemos decir que la subjetividad identitaria juvenil adquiere múltiples configuraciones. Las culturas parentales, la educación, lo intergeneracional, lo tecnológico, los consumos... todas estas instancias aparecen en la comunicación juvenil contemporánea y son principalmente vehiculizadas por plataformas y redes. Entre los dispositivos que se observan, sobresalen los memes. Por ello, la necesidad de focalizarse en ellos para comprender tal subjetividad.

Ahora, ¿qué emocionalidad (pathos) y que lógica argumentativa articulan esos memes como construcción de subjetividad identitaria? Estos interrogantes serán abordados desde una matriz metodológica enunciativo-retórica.

Juventud, remix, memes de internet y humor

La experiencia de los jóvenes actuales se desarrolla en un contexto de hiperconexión, donde la comunicación se realiza en tiempo real y flujos translocales, contexto que "nos habla de una nueva red de multiplicación de contenidos, donde operan modelos hipertextuales de comunicación, no lineales, complejos y con múltiples posibilidades" (Urresti, 2008: 120). Las narrativas constituyentes de las subjetividades juveniles circulan principalmente por internet (ante todo, por las redes sociales), un entorno que se asocia a una cultura emergente caracterizada por Lawrence Lessig (2012) como la emergente *Cultura de Lectura/Escritura (L/E)*. Principalmente asociada a las nuevas generaciones, especialmente los nativos digitales, se trata de un conjunto de prácticas donde los jóvenes no solo "leen" las representaciones de su entorno cultural (lo que Lessig denomina *Cultura Solo Lectura*), sino también aportan a ella por medio del crear y recrear esa cultura¹. Los nuevos dispositivos digitales de producción y circulación de contenidos constituyen la condición tecnológica de la emergencia de la *Cultura L/E*, esa nueva cultura popular híbrida basada en el "remix" o *remezcla*, que consiste en "un proceso que implica tomar artefactos culturales y manipularlos y combinarlos en nuevos tipos de mezclas creativas" (Knobel y Lankshear, 2011: 105). Se trata de una

¹ La Cultura Lectura/Escritura tiene tintes contraculturales, como una expresión de la creatividad y la libertad ante la profesionalización de las industrias culturales comerciales y la defensa de sus intereses económicos, fundada en la regulación de esta industria que con el avance del siglo XX requería inversiones monetarias cada vez mayores.

práctica cultural patente en todos los ámbitos culturales y que Lessig considera como “condición necesaria para la sostenibilidad, el desarrollo, el enriquecimiento y el bienestar de la cultura” (*ibid.*: 107).

Mientras es posible “escribir” un texto remezclado, en las redes sociales mayormente encontraremos *media* remezclada multimodalmente que “puede citar sonidos superpuestos a imágenes, o vídeos superpuestos a textos, o textos superpuestos a sonidos. Por consiguiente, las citas quedan mezcladas, y esa mezcla produce la nueva obra creativa: el *remix*” (Lessig, 2012: 104). Es desde ese concepto que Knobel y Lankshear (2011) se acercan al “meme de internet” como ejemplo de “la nueva escritura popular” del *remix*. A su vez, Limor Shifman define a los memes de internet en términos más amplios, como “un grupo de elementos digitales que comparten características comunes de contenido, forma o postura, que se crearon con conciencia mutua, y que fueron circulados, imitados o transformados a través de Internet por muchos usuarios” (Shifman, 2014: 41), definición que aparenta más afinidad con el concepto originario de “meme” como unidad de circulación y replicación cultural propuesto por Richard Dawkins (1989).

Las distintas definiciones de *remix* y meme de internet destacan el carácter participativo de las prácticas culturales relacionadas con su producción y circulación. Mientras existen memes “firmados” que pretenden establecer la autoría individual sobre las piezas, la agencia de actores individuales queda eclipsada –y por mucho– por la dinámica colectiva de la cultura participativa de las redes. Esto comprende el hecho que los memes deben ser “leídos”, interpretados en el contexto de y en relación con otros memes, lo que lleva a que estas prácticas de creación y transmisión puedan ser interpretables con claridad al interior de los colectivos de interpretación correspondientes. A la vez, esto significa que “la capacidad de los miembros de una comunidad para hacer referencia, reconocer y remezclar los memes ayuda a fortalecer un sentido básico de la identidad. Lo anterior indica que no es posible pensar en una identidad a través del meme de Internet, en términos ‘subculturales’ (...), sin una participación colectiva y activa de sus miembros, ya que son ellos quienes les dan vida, crean, ponen en circulación y transforman dichos textos” (Henriquez Gómez, 2020: 42).

Aunque circulan memes (en particular en algunos colectivos cerrados) que conforman mensajes agresivos y/o discriminatorios, en su gran mayoría, los memes se basan en distintas manifestaciones del humor. Sin pretensión de sumergirnos en la vasta literatura sobre el humor, para nuestro análisis de piezas específicas nos apoyaremos en el recorrido conceptual realizado por Javier Martín Camacho (2005) de una gama de teorías sobre el humor. De las teorías y dinámicas subyacentes reunidas por este autor, para nuestro análisis en adelante nos resultan más relevantes las siguientes: la *teoría de la superioridad* (humor concebido como forma de escarnio para lograr una sensación de superioridad); la *teoría de la incongruencia* (humor como producto de incoherencias o contradicciones entre ideas o situaciones); la *teoría correctiva* (humor como forma de regulador social que facilita la cohesión social); y la *teoría de la liberación* (o teoría catártica; humor como liberación de

inhibiciones, tensiones o represiones). Estas teorías mencionadas se enfocan en distintos aspectos de las dinámicas subyacentes a las prácticas del humor que –como veremos más adelante– se operacionalizan de distintas maneras en los memes de internet que analizamos.

Consideraciones metodológicas

Las investigaciones de las redes sociales en términos generales, y los memes de internet en particular, plantean desafíos metodológicos específicos. Por un lado, la construcción del universo a analizar y la conformación de un corpus en sí presentan retos significativos, ya que los objetos de estudio se tratan de piezas individuales de memes de internet que circulan en “formas de datos digitales cuya vida social y material frecuentemente está imbuida con elementos de anonimidad, modalidades de hipermovilidad, efimeridad y mutabilidad” (Coleman, 2010: 494; cf. también Csúri y Pinkus, 2022; Pinkus, Csúri, Álamo y Parra, 2022; Wiszniacki y Villalba, 2022). Concretamente, la hipermovilidad de los memes hace imposible trazar de manera fehaciente la procedencia de las piezas, incluyendo su fecha de producción, su territorialidad o el enunciador/enunciante. Este panorama se complejiza aún más teniendo en cuenta el carácter anónimo y a la vez colectivo de las piezas, producidas y puestas en (re)circulación en un entorno cultural típicamente participativo como un *remix*, una remezcla novedosa de elementos de autoría propia y ajena que - para nuestro estudio- consiste en conjugar una imagen (fotograma, fotografía, dibujo, comic, etc.) con un texto (escrito).

Por lo tanto, como objeto de estudio, este trabajo se enfoca en el análisis de un corpus de memes de internet conformado por piezas provenientes de distintas redes sociales (Facebook, Instagram, etc.) que representan temáticas relacionadas con la condición de la juventud y las vivencias de los jóvenes, sin establecer un marco temporal específico para los posteos. Como criterio de selección para la muestra, nos basamos en un muestreo intencional de piezas individuales seleccionadas como casos paradigmáticos que ejemplifican distintas dinámicas discursivas presentes en las representaciones sociales que intervienen en los memes. En particular, nos enfocaremos en los distintos criterios -potencialmente mixtos- que utiliza cada pieza para definir y/o describir la juventud: ya sea en términos de criterios biológicos (p. ej., edad cronológica, sensaciones corporales), de la relación con la tecnología o según aspectos socioculturales (costumbres y actitudes) que se perciben como característicos de los jóvenes. El análisis cualitativo por medio de una aproximación metodológico-conceptual de la Sociosemiótica y el Análisis del Discurso permitió identificar un dispositivo productivo de construcción enunciativa articulado a partir del eje crítica/autocrítica en nuestro corpus.

Análisis

A diferencia de ciertos memes que reaccionan ante acontecimientos específicos, los memes de nuestro corpus carecen de anclaje temporal específico, al versar sobre distintos aspectos de la condición de la juventud, sus vivencias y las miradas sobre las mismas. Como dispositivos comunicacionales, las piezas construyen representaciones y discursos multimodales mediante la articulación de lo verbal y lo icónico, haciendo intervenir lenguajes múltiples: desde las diversas tipografías a las distintas posibilidades de la imagen icónica (p. ej., fotografía, dibujo, caricatura, fotogramas), apoyándose en diversas referencias culturales (p. ej., a dibujos animados, películas de Disney, videojuegos o series televisivas).

Nuestro análisis de estos discursos permitió identificar un dispositivo productivo de construcción enunciativa articulado a partir del eje crítica/autocrítica sobre la condición de la juventud. En cuanto a la retórica constructiva de las piezas, es frecuente el uso de una comparación dicotómica etaria como recurso productivo que genera el efecto de sentido que recorre una gama desde lo humorístico y lo irónico hasta el juicio, la opinión y el diagnóstico deficitario. En cuanto a la comparación dicotómica generacional, en el corpus pueden advertirse interpretaciones diversas sobre períodos históricos singulares, así como la presencia de estereotipos sobre las distintas edades.

En lo que sigue, analizamos piezas como ejemplos de distintos criterios para definir y describir la etapa de la juventud, sea o bien enfocando en sus características propias o en oposición a otros grupos etarios.

Criterios biológicos

Como un criterio común de definir la juventud en términos biológicos -como la edad cronológica-, frecuentemente se señala tener hasta 30 años como los mejores años de la juventud. Cumplir 30 se significa como un hito, un parteaguas -y posible cimbronazo- respecto de las etapas de la vida. A la vez, a menudo se señalan cambios en ciertas sensaciones corporales como indicativos de que se va dejando atrás la juventud: sentir más cansancio, menos tolerancia a la “joda” y a “ruidos” (que, sin duda, también cuentan con sus costados sociales), definiendo así la juventud por la negativa.

Figura 1: Criterios biológicos

Facebook; Instagram.

En la primera pieza de la Figura 1, podemos identificar una retórica contrastiva entre el registro verbal y el icónico. La frase es de carácter tópica y se la contrasta con una apropiación deíctica de persona (“yo”). Al generar el cambio de escala semántica de lo universal/anónimo/atemporal a lo personal/singularizado/actual, aparece el efecto humorístico por la incongruencia entre imagen y texto, de tono más bien ácido en su mirada sobre el ser joven. Entre los recursos productivos que permiten el efecto humorístico también sobresale la prosopopeya (conejo como humano) e intertextual (conejo reconocible como “Bugs Bunny”, personaje de Hanna-Barbera). En esta pieza, el Sujeto de la Enunciación es una persona joven agotada, preeminentemente en su aspecto físico.

En la segunda pieza de la Figura 1, la frase verbal no es tópica, sino que construye un entimema articulado a dos niveles. El primero en aparecer es la metonimia causal: cuando hay ruido (causa), hay molestia física en lo auditivo (efecto). Se habla del volumen de la música y no de la valoración de cierto género musical, por eso impera aquí también el criterio biológico en la producción de sentido. Sin embargo, hay dos líneas temporales que complejizan la construcción del sentido humorístico. En primer lugar, aparece la regularidad temporal donde se formularía un argumento del tipo “cada vez que x, entonces y”. Por lo tanto, esa causalidad se asume como hábito o tendencia de lo que se supone son una serie de experiencias que permiten deducir una conclusión, no ya una situación específica. Por supuesto, el Sujeto de la Enunciación es una voz incómoda en el contexto que se asume como inapropiado. Vuelve a aparecer –en su productividad intertextual– un personaje de narrativa mediática muy popular para ciertas audiencias, Betty, la fea.

En los memes correspondientes a esta primera dinámica detectada, se observa la intervención de un Enunciador ya no-joven formulando juicios críticos sobre la juventud.

Criterios tecnológicos

Dado el avance vertiginoso de la tecnología en los últimos 50 años, cada generación se socializó en entornos tecnológicos muy distintos. Ello trae como consecuencia que la brecha intergeneracional se manifieste en las (grandes) diferencias respecto de la capacidad para manejar las olas tecnológicas sucesivas. Por eso, los distintos hábitos y habilidades relacionados con la tecnología frecuentemente se perciben como atributos definitorios para representar las diferencias intergeneracionales. En particular, los “nativos digitales” y la “generación alpha” se asocian fuertemente con el uso “naturalizado” de lo digital, sus consecuencias para los modos de socialización (p. ej., en el uso de las redes sociales), los del trabajo académico (p. ej., el “cut-and-paste”), así como su desconocimiento de las tecnologías analógicas. Como lo sintetiza Reguillo, las tecnologías digitales son definitorias para la juventud, ya que “operan como conectores, prótesis, plataformas, catapultas, experiencias cotidianas para interactuar con el mundo: del plumón para grafitear una pared a la computadora con internet que permite acceder a la producción de autoría (es decir la voz propia) y a múltiples redes sociales. La tecnología es la marca de época de una juventud que la utiliza tanto para afirmar sus pactos con la sociedad de consumo, como para marcar sus diferencias y críticas a esa sociedad” (Reguillo, 2013: 16).

Figura 2: Criterios tecnológicos



Instagram; makeameme.org.

En la primera pieza de la Figura 2, el código visual refiere al género del chiste gráfico y despliega una burla irónica ante un joven “ignorante” del mundo analógico, lo que se manifiesta en su uso anacrónico de una categoría digital para interpretar el mundo biológico. Así, el estilo gráfico de la pieza permite inferir un enunciador no-joven que afirma su superioridad cognoscitiva respecto a los “jóvenes digitales”. En cambio, la segunda pieza realiza una autocrítica generacional de un Sujeto Enunciador joven (“yo”) a través del ironizar sobre su total incapacidad aritmética sin hacer uso de la tecnología.

Criterios socioculturales

El último conjunto de criterios que consideramos se relaciona con el *habitus* generacional. Se asocia con las costumbres y vivencias propias de las distintas generaciones, sus vivencias y recuerdos de los momentos y sucesos históricos que vivieron, sus modos de socialización, entre otros aspectos.

Atributos intrageneracionales

Frecuentemente, las nuevas generaciones se representan por medio de atributos específicos como estados de humor frágiles (de ahí la expresión “generación de cristal”), preocupaciones generacionales específicas (p. ej., falta de perspectivas a futuro, preocupación por el cambio climático) o “superficialidad” y falta de seriedad y de compromiso (tanto laboral como sentimental y políticamente).

Figura 3: Criterios socioculturales: atributos intrageneracionales

Facebook; Facebook.

La primera pieza en la Figura 3, un meme atípico por ser constituido solamente por un mensaje lingüístico, da voz a la autodescripción de un Enunciador joven, refiriéndose a su vivencia generacional como inestable y frágil tanto en lo psíquico como en lo económico. Mientras tanto, la segunda pieza formula una (¿auto?)crítica adscribiendo una actitud “despreocupada” y/o “irresponsable” de la juventud respecto de faltar a sus obligaciones laborales. La “pose” retórica refuerza a través de objetos, indumentaria y posición corporal la actitud mencionada.

Contraste intergeneracional (joven-joven)

Otro grupo de memes describen los atributos de jóvenes actuales a través de una comparación con jóvenes del pasado. A menudo, estos memes se basan en plantillas bipartitas que contraponen jóvenes de una edad cronológica determinada (p. ej., “Mis padres a los XX años/Yo a los XX años”) o bien como una comparación entre generaciones sucesivas.

Aunque estos memes usan plantillas “transterritoriales” que circulan y se apropian en un ciberespacio sin fronteras, los mismos constituyen piezas situadas porque completan esa plantilla global con contenido local (como en la tercera pieza en la Figura 4, que hace referencia a la historia mexicana).

Figura 4: Criterios socioculturales: contraste intergeneracional, joven-joven

Facebook; Instagram; Facebook.

La primera pieza en la Figura 4 se construye una metonimia corporal respecto de la cabeza como sustitución del cuerpo/generación (doble valencia). La gestualidad codificada refuerza la frase verbal, que es idiosincrática o tópica de una supuesta taxonomía joven a través de las últimas décadas.

Respecto de los estilos visuales, es clara la diferencia entre el lenguaje fotográfico (Generación Alpha) y los estilos propios de los memes digitales que representan otras generaciones.

Pero esas frases no se comprenden sólo desde el logos, sino que lo emocional/psicológico asociado con cada generación también es clave: nostalgia, ira, depresión y la desconexión –estados reforzados por la expresión facial.

Lo que genera el efecto irónico es la retórica contrastiva de carácter visual y lingüística. En ese sentido, hay una dinámica compleja donde hay Enunciadores generacionales y un Sujeto de la Enunciación omnisciente que los contiene a todos y direcciona al humor.

En el segundo y tercer meme de la Figura 4, la tesis enunciada reviste claramente la idea de un déficit. Con la retórica contrastiva ya comentada, el segundo reproduce el “antes/después” en la secuencia de lectura. En las fotografías caseras, el pasado revela una pareja casándose, asumiendo

compromisos; por el contrario, la deixis del yo se ve como irreflexivo, pasatista, inmaduro en comparación y ridículo. Por su parte, la tercera pieza profundiza la decadencia deficitaria, ya que retrotrae la comparación a la generación de los abuelos y los logros que tuvieron. Así, a la carestía de vida de los abuelos, se le contraponen una gran mejora en la vida de la generación de los padres... y el regreso a una vida de posibilidades financieramente magras para los treintañeros de hoy. El efecto de sentido se produce por la generación de la repetición a modo conclusivo. Los estilos visuales son los prototípicos del meme digital, con la salvedad del abuelo, quien está más ampliamente caracterizado en su “mexicanidad”. El resto de la pieza se compone de símbolos y/o relaciones metonímicas entre objetos y experiencias (“casa propia”, “ganarse el pan”, etc.).

Contraste por relación intergeneracional (joven-adulto)

Los últimos ejemplos de memes (Figura 5) focalizan la relación intergeneracional entre padres e hijos. Se trata de vínculos que están en constante debate, pasando por transformaciones culturales fundamentales en cuanto a los progenitores como figuras de autoridad. Como observa Urresti (2008), “en la actualidad, ese mundo adulto está mucho más cercano del mundo de los adolescentes, con una importante flexibilización de las relaciones de autoridad; se han equiparado las asimetrías antiguas y se ha incrementado el poder de negociación de las generaciones más jóvenes” (*ibid.*: 107–8). Mientras tanto, las nuevas familias y los padres modernos están “preocupados por una crianza que rechaza la autoridad descarnada en un mundo en que se registra una clara redistribución de poder entre las generaciones” (*ibid.*: 116).

Figura 5: Criterios socioculturales: relación intergeneracional, joven-adulto



Instagram; Facebook; Facebook.

La primera pieza (Figura 5) se erige sobre una plantilla muy popular de cuatro cuadros (género historieta) centrada en el personaje de Bob Esponja, protagonista principal de una serie de dibujos animados que abarca audiencias infantiles, adolescentes y adultas. En términos generales, la plantilla pone en juego un esqueleto argumental en el cual Bob Esponja rechaza un mensaje que para él resulta ininteligible o carece de interés. Por este meme, se tematiza la relación entre adultos y jóvenes, donde el Enunciador (presumiblemente joven) escenifica la brecha intergeneracional como una falta de entendimiento (y falta de respeto) hacia los jóvenes, aduciendo un desinterés de parte de los adultos ante las lógicas juveniles. El efecto de humor de la pieza surge de la representación caricaturesca del personaje, su reacción incongruente ante el argumento que le es presentado, e incorpora la expresión (y por consiguiente liberación) de tensión relacionada con las frustraciones generacionales de los jóvenes ante los adultos que no los tomarían en serio. A la vez, al señalar el desinterés adulto, la pieza despliega una dinámica e intención correctiva.

Las dos piezas restantes se enfocan específicamente en la relación entre padres y adultos, contraponiendo prácticas parentales de épocas anteriores (el castigo corporal, la violencia física) con las nuevas prácticas parentales que se desarrollan en un contexto de empoderamiento de los jóvenes ante la autoridad. En ambos casos, la queja intergeneracional es formulada por un enunciador adulto (inferido así en el primer caso, explícito en el “yo” del segundo) enfrentado con su sensación de impotencia para poner límites a sus hijos refractarios a la autoridad, considerando en particular sus propias vivencias como hijos de antaño. El Enunciador tematiza como una caza de brujas las supuestas atribuciones de “maltrato infantil” ante cualquier intento de imponer su autoridad. La dinámica de humor subyacente, nuevamente, consiste en señalar las incongruencias entre generaciones, a la vez que formular una intención correctiva. En las piezas emergen lenguajes fotográficos, cinematográficos y de dibujos animados. Retóricamente, en las dos últimas, se plasma la retórica de “pose” donde los cuerpos de adultos e infantes se muestran asimétricos respecto de la autoridad.

Conclusión

Este trabajo indagó las dinámicas de la representación de los jóvenes en los memes, por lo que se revelaron distintas posiciones enunciativas que pueden emerger como Enunciador joven o no-joven, realizando críticas/autocríticas respecto a distintas facetas de la juventud (lo emocional, lo laboral, vínculos intra e intergeneracionales, relación con la tecnología y hábitos socioculturales).

Lo que se revela como tendencia es la representación deficitaria y de falencias que ubicaría a la juventud contemporánea como menos integrada, responsable y productiva que los jóvenes de otras épocas. Tal plano de la crítica se construye en consonancia con el tono preponderantemente humorístico de los

memes. Si bien el objeto satírico se dirige hacia los jóvenes, en ciertos casos también irrumpen representaciones deficitarias de los adultos.

Respecto a la construcción del sentido, el discurso memético trabaja con recursos retóricos variados, aunque la metonimia y la sinécdoque suelen ser la norma que regula la dinámica contrastivo-comparativa (en la que, a veces, hace irrupción la prosopopeya).

Por último, el humor se construye por medio de una relación de incongruencia entre texto e imagen; por un despliegue catártico liberador o por una relación de superioridad entre capacidades de adultos y jóvenes.

Bibliografía

Alpízar, L. y Bernal, M. (2003). La construcción social de las juventudes. *Última Década*, 19(noviembre): 105–123.

Bonder, G. (1998). La construcción de las mujeres jóvenes en la investigación social. VI. *Anuario de investigaciones de la Facultad de Psicología de la Universidad de Buenos Aires*, 6: 165–185.

Camacho, J.M. (2005). El humor y la dimensión creativa en la psicoterapia. *Psicodebate. Psicología, Cultura, Sociedad*, 6: 45–58. Buenos Aires: Facultad de Psicología, Universidad de Palermo.

Coleman, E.G. (2010). Ethnographic approaches to Digital Media. *Annual Reviews of Anthropology*, 39: 487–505.

Cruz Souza, F. (2006). *Género, psicología y desarrollo rural: la construcción de nuevas identidades*. Madrid: Ministerio de Agricultura, Pesca y Alimentación.

Csúri, P. y Pinkus, N. (2022). Afiches futbolísticos como proto-memes. Convergencia tecnológica analógico-digital en discursividades agonísticas argentinas [Ponencia]. Presentada en el XVI Congreso de la Asociación Latinoamericana de Investigadores de la Comunicación (ALAIC), Buenos Aires, Argentina.

Dawkins, R. (1989). *El gen egoísta. Las bases biológicas de nuestra conducta*. Madrid: Salvat.

Duarte Quapper, C. (2012). Sociedades adultocéntricas: sobre sus orígenes y reproducción. *Última Década*, 36(julio): 99–125.

Henriquez Gómez, J.D. (2020). *Construcción de identidad a través de memes de internet en la comunidad Seguidores de la Grasa*. Tesis de Maestría en Comunicación y Medios, Universidad Nacional de Colombia.

Jodelet, D. (2020). Las representaciones sociales: un recurso para indagar la complejidad psicosocial: el caso de la vejez. *Red Sociales. Revista del Departamento de Ciencias Sociales*, 7(1): 64–75.

- Knobel, M. y Lankshear, C. (2011). *Remix: la nueva escritura popular*. *Cuadernos Comillas*, 1: 105–126.
- Lessig, L. (2012). *Remix. Cultura de la remezcla y derechos de autor en el entorno digital*. Barcelona: Icaria.
- Maffesoli, M. (2004). *El tiempo de las tribus. El ocaso del individualismo en las sociedades posmodernas*. México, D.F.: Siglo XXI.
- Moscovici, S. (1969). Prefacio a Herlich, C., (1969) *Santé et maladie: Analyse d'une représentation sociale*. Paris: Mouton.
- Pinkus, N., Csúri, P., Álamo, A. y Parra, N. (2022). Sociosemiótica de los “proto-memes”. Antecedentes gráficos del meme contemporáneo [Ponencia]. Presentada en las XXXVI Jornadas de Investigación/XVIII, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, Argentina.
- Reguillo, R. (2004). La performatividad de las culturas juveniles. *Revista de Estudios de Juventud*, 64: 49–56.
- Reguillo, R. (2013). Jóvenes en la encrucijada contemporánea: en busca de un relato de futuro. *Revista Rúbricas*, 13(otoño): 11–19.
- Reguillo Cruz, R. (2000). *Emergencia de culturas juveniles. Estrategias del desencanto*. Bogotá: Norma.
- Shifman, L. (2014). *Memes in digital culture*. MIT Press.
- Urresti, M. (2008). Nuevos procesos culturales, subjetividades adolescentes emergentes y experiencia escolar. En: Tenti Fanfani, E. (ed.) (2008) *Nuevos temas en la agenda de política educativa* (pp. 101–124). Buenos Aires: Siglo XXI.
- Wiszniacki, M., y Villalba, J.M. (2022). Aproximaciones a los aspectos metodológicos para la categorización de los memes como dispositivos discursivos [Ponencia]. Presentada en las XXXVI Jornadas de Investigación/XVIII Encuentro Regional, Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de Buenos Aires, Buenos Aires, Argentina.