

# **Interacciones del Texto e Imagen en Facebook**

## **Text and Image Interactions on Facebook**

### **Interações de texto e imagem no Facebook**

**Rosalía Guerrero**

**Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (México)**

[rosalia\\_guerrero@uaeh.edu.mx](mailto:rosalia_guerrero@uaeh.edu.mx)

**Manuel Jesús González**

**Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (México)**

[manuel\\_gonzalez@uaeh.edu.mx](mailto:manuel_gonzalez@uaeh.edu.mx)

*Fecha de recepción: 27 de septiembre de 2017*

*Fecha de recepción evaluador: 20 de enero de 2018*

*Fecha de recepción corrección: 30 de enero de 2018*

## **Resumen**

Partimos del análisis del diálogo con la imagen que se genera a través la interactividad que los usuarios de Facebook crean mediante sus comentarios. Entendido por Bajtín como una forma primordial del mensaje, y visto como una estructura interactiva, en torno a la imagen y el texto en esta plataforma. Revisando así, el desarrollo de texto e imagen en el ordenador y de la web 1.0 a la 2.0 en internet, partiendo de que el contexto en el que se presenta una imagen puede ser condicionada por los textos que se refieren a ella como ejemplifica John Berger en “Modos de ver”. El resultado de esta interactividad puede llegar a ser una mezcla de texto e imagen, como los memes o los emoticonos. El recorrido expositivo partirá de la relación texto e imagen en el entorno digital desde sus inicios elementales de caracteres básicos al uso de emoticonos u otras imágenes, produciendo sentidos e interpretaciones diversas y que permiten la polisemia.

**Palabras Clave:** Facebook, Imagen, Interactividad, Diálogo, Memes, Web 2.0

## Abstract

This research is about the analysis of the dialogue with the image, which is generated through the interactivity that the users of Facebook create through their comments. Understood by Bakhtin as a primordial form of the message, and seen as an interactive structure, around the image and text on this platform. Thus, the development of text and image in the computer and the web 1.0 to 2.0 on the internet, starting from the context in which an image is presented can be conditioned by the texts that refer to it as exemplified by John Berger in "Views". The result of this interactivity can be a mixture of text and image, such as memes or emoticons. The exhibition will start from the relationship between text and image in the digital environment from the elementary beginnings of basic characters to the use of emoticons or other images, producing different senses and interpretations that allow for polysemy.

**Key Words:** Facebook, Image, Interactivity, Dialogue, Memes, Web 2.0

## Resumo

Começamos a partir da análise do diálogo com a imagem que é gerada através da interatividade que os usuários do Facebook criam através de seus comentários. Entendido por Bakhtin como uma forma primordial da mensagem, e visto como uma estrutura interativa, em torno da imagem e texto nesta plataforma. Assim, o desenvolvimento de texto e imagem no computador e web 1.0 a 2.0 na internet, a partir do contexto em que uma imagem é apresentada, pode ser condicionado pelos textos que se referem a ele como exemplificado por John Berger em "Visualizações". O resultado dessa interatividade pode ser uma mistura de texto e imagem, como memes ou emoticons. A exposição começará a partir da relação entre texto e imagem no ambiente digital desde o início básico de caracteres básicos até o uso de emoticons ou outras imagens, produzindo diferentes sentidos e interpretações que permitem a polissemia.

**Palavras-chave:** Facebook, Imagem, Interatividade, Diálogo, Memes, Web 2.0

## Introducción

Para este análisis de la fotografía en redes sociales virtuales, además de tomar el contexto de la plataforma virtual de Facebook, se trabajará directamente con las imágenes publicadas en el Grupo de Facebook "Crónica Fotográfica de la Vida Cotidiana"<sup>i</sup>, el cual se creó el 3 de septiembre de 2015, cuyo nombre buscó aludir al interés de los usuarios de redes sociales virtuales de compartir su día a día a través de

sus imágenes, puesto que algo que se observa dentro de Facebook es que la gente elige subir imágenes que hacen referencia a sus acciones cotidianas.

Se da el nombre al grupo tomando la propuesta de Van Dijck (2008) quien considera que la fotografía sirve como herramienta para recordar, cuyo propósito primordial es generar memoria; de esta manera se puede experimentar un evento y entonces recordar un pasado común, de tal forma que se construye un relato cronológico de nosotros mismos, entonces nuestras fotos somos nosotros y por lo tanto nuestra vida diaria.

Tomamos como categoría principal la interactividad que se da en el diálogo que se genera con cada imagen, a través de las respuestas del receptor a los diversos mensajes que se le presentan en esta red social digital, generando una estructura enunciativa dentro de un contexto cultural y la dimensión social en que se plasma el mensaje. Estas acciones se realizan en un balance entre la vida real y la vida dentro del ciberespacio lo que da lugar a una interacción hipertextual<sup>ii</sup> al intercambiar distintos signos y símbolos, es decir, no únicamente con la palabra.

## Texto e imagen en píxeles

En el principio digital fue el verbo, exclusivamente el texto era el todo de la computación en sus primeros años. Ahora nos sorprende la existencia de interfaces sin imágenes gráficas, pero así era, eran imágenes literarias. A falta de otro mando, la relación entre las diferentes posibilidades de descripciones que daba la computadora se realizaba a base de comandos –como los puntos cardinales- los que producía la interacción con el programa como si de una inteligencia semihumana estuviese tras las fluorescentes pantallas de las primeras computadoras.

El inicio de estas relaciones texto-imagen se inicia en 1972 con el videojuego conversacional "*Hunt the wumpus*", programado por George Yob, aunque la posibilidad de comunicación era muy limitada y su difusión escueta, es el primer programa que cuenta con esta característica del uso de texto para influenciar en el devenir de una historia (Kirkland, 2005: 172). Pero fue en 1975 cuando William Crowther, creador de Arpanet (un predecesor de nuestro espacio de estudio final, internet), conocedor de la espeleología y de la *Mammoth Cave* (Kentucky) quien realiza un programa como terapia de su divorcio titulado inicialmente *Colossal Cave Adventure* (Aarseth, 1998: 156), pero que acabó llamándose por los diversos derroteros por los que pasa el juego *Adventure*.

Con este juego se mejoraban pruebas previas que permitían dialogar con el ordenador obteniendo respuestas predefinida (Álvarez-Bolado Sánchez, 2013: 28), pero el nacimiento de la aventura conversacional o text adventure se inicia con este programa, siendo el precursor de las aventuras gráficas, donde ya texto e imagen están

completamente integrados y dependen el uno del otro. *Adventure* fue programado en Fortran en una supercomputadora PDP10 y una vez arrancado el programa y dentro de la caverna donde sitúa una breve descripción, podemos desplazarnos en cualquier dirección y agarrar y usar objetos.

Dentro de la red arpanet, sus compañeros consideraron que el programa era bueno y copiaron el juego, así que su forma definitiva estaría acabada en 1976 gracias a Don Woods (Pérez Latorre, 2013: 141), que introdujo la ambientación de "*Dungeons and Dragons*", localiza a Crowler a través de la red y consigue su código fuente (Fernández Vara, 2009) Don Wood incluirá puzzles, personajes del mundo de Tolkien, objetos, lugares y vocabulario entre los años 1976-1977 dando lugar a la versión definitiva de *Adventure* para PDP10.

Entonces, encontramos que de las primeras aventuras conversacionales se tiene a *Zork I* diseñado y lanzado como objeto estrella para la puesta en marcha de la empresa Infocom, donde también el jugador se movía por la historia a través de una serie de comandos de texto (Tortosa, 2008: 367) aviva el género y se producen gran cantidad de videojuegos con las mismas características que fue propiciando la mejora entre la relación humano-computadora acompañada por los imprescindibles avances tecnológicos.

La primera integración con la imagen la tenemos en "*Mystery House*" (Planells de la Maza, 2010: 115-136) realizado para el ordenador personal Apple II, en este caso, los comandos de movimiento que introduzcamos producirán un cambio de la imagen, siendo ésta parte fundamental de la información para la continuación de la aventura.

Los hablantes de español no comenzaron a disfrutar de las aventuras conversacionales hasta 1989 con *La aventura Original*, un homenaje en español, con ampliaciones, del clásico *Adventure*, lanzada por la subcompañía AD, liderada por Andrés Samudio y bajo el sello Dinamic, una de las más poderosas empresas de videojuegos de la época. En este momento ya se imponen los gráficos, de mayor o menor calidad teniendo en cuenta las plataformas de 8 y 16 bits, por lo que el texto te permitía jugar con comandos mientras interactuabas con la información que te proporcionaba la imagen.

Convencido de las bondades de la lectura, la imagen y la imaginación del jugador vs la computadora, Samudio emprende un épico intento de impulsar este tipo de literatura –hay una gran discusión al respecto– en el ámbito de habla hispana, a través del parser<sup>iii</sup> "*The Quill*", que permitía al creador realizar una aventura sin necesidad de conocer complicados lenguajes de computación. En este sentido, respecto a *Adventure*, Samudio agregó más espacio de juego, la integración del español y una creíble sensación de diálogo.

Así, encontramos que las aventuras conversacionales dieron lugar a uno de los grandes géneros hasta la actualidad, la aventura gráfica. Teóricos, críticos y jugadores coinciden en que el hito de la aventura gráfica fue *The Secret of Monkey Island* (LucasArts) pues ya preestablecía opciones de texto para que se pudiese mover el usuario por el escenario, en este caso una isla, e interactuar con personajes y objetos. Uno de los puntos donde el texto es de vital importancia para el desarrollo del juego es el famoso “duelo de insultos”, donde los envites de los espadachines determinan la victoria según una serie programada de insultos a todas luces absurdos pero que para el jugador pueden representar la victoria y, por lo tanto, la continuación en el juego o la derrota y el estancamiento en la aventura.

Los diálogos que se han incorporado de forma cinética como complemento de las complejas tramas de los videojuegos determinan en muchos casos el devenir del jugador, videojuegos como *The Wichter III* tienen esta característica donde el texto provoca una variación en el mundo del juego, un impacto que lo transforma.

Así podemos encontrar, este antecedente como parte importante del paso a la Inteligencia Artificial o la realidad virtual dedicada al videojuego, que como base de la programación da sentido a la existencia de la Web 1.0 y posteriormente mucho más dinámica la 2.0, en la que el humano es el que se intercomunica con otro humano y usa u opina sobre las imágenes, condicionando el visionado natural de las mismas y dando lugar al absurdo. Manteniendo además la posibilidad de generar un diálogo no sólo con el otro usuario, si no con la propia imagen, así como con la interfaz.

## Facebook como medio de interacción

Como ya se mencionaba antes, con *Arpanet* se inicia el camino hacia el Internet, consolidándose dentro de una red conocida como Web 1.0. Ésta, básicamente lo que nos permite hacer es leer y escribir y es a través de la lectura y la escritura que accedemos al código que nos ofrece la red, y entonces podemos modificar los espacios que en ella se potencian y, a través del ejercicio de la lectura y la escritura compartimos nuestra experiencia, es así como los primeros espacios en consolidarse en este medio son las bitácoras virtuales conocidas como *blogs*.

Esta interacción textual, el desarrollo tecnológico, los cambios y creaciones que se dan dentro de los ordenadores a partir de la búsqueda de videojuegos más interactivos, lleva a la aparición de una red mucho más dinámica y activa, que se conoce como Web 2.0. Por lo que se detecta que el camino natural que sigue la sociedad es a lo audiovisual, en este punto ya sabemos leer caracteres, comandos, entre líneas, y entendemos que una palabra puede tener varios significados o connotaciones, por lo tanto, lo que nos queda ahora será volver a aprender a leer, pero esta vez imágenes.

Es en este escenario de la Web 2.0 en el que aparecen las plataformas virtuales dedicadas a generar relaciones sociales entre los usuarios, es así como surge en el 2004 Facebook. Este medio digital que se distingue por la colaboración activa de sus usuarios, quienes comparten un contenido distinto, nuevo o repetitivo. Al ser una red más dinámica e interactiva el diálogo entre los usuarios es evidente, sin embargo, para Galindo (2011), en este tipo de publicaciones se puede aplicar lo que él llama la Ley 90-9-1, la cual plantea que de 100 personas 90 sólo observan, 9 participan espaciadamente y sólo 1 propone contenido; posiblemente esto esté cambiando pero para dicho investigador esta participación masiva genera contenido sin profundidad como "entretenimiento, exhibicionismo exacerbado y contenido banal" (182)

Por su parte, la cibercultura tiene una postura optimista, considera que en estos medios digitales se construye una identidad a través de las relaciones sociales que se mantienen en el espacio virtual mediante el uso de la hipercomunicación<sup>iv</sup>, dónde los usuarios se identifican entre sí en grupos, además de consolidar su propia identidad o identidades, sobretodo valiéndose de lo desinhibidor del medio. Por otro lado, considera que los usuarios estructuran normas y regulaciones propicias para la convivencia respetuosa y en orden dentro de estos medios virtuales. (Serrano-Puche. 2012)

Esta interacción inicia con la conformación de un perfil en el cual se coloca una imagen principal que se convierte en tu carta de presentación, y una imagen de portada que viste tu página personal, de igual forma hay que dar una serie de datos personales; pero en todos estos pasos, no hay un esquema de verificación, por lo que se puede colocar tanta información como se desee, la cual puede ser falsa, verdadera o simplemente manipulada al antojo del usuario.

Sin embargo, dentro de los controles que la administración de la plataforma tiene, cada día se diseñan estrategias para evitar la información falsa, como este caso en el que la plataforma limita el acceso al usuario al no tener un nombre reconocible en su perfil. Facebook está promoviendo un cibercomportamiento y una cibermoral, y para conocer esto, hay que observarla desde dentro, interactuando con sus parámetros en construcción. (Galindo, 2011, 2013)

## **El cibercomportamiento en Facebook**

La mediósfera<sup>v</sup> está llena de imágenes, nos llegan por todos lados, y podemos decir que su base es la fotografía, de ahí el interés de conocer cómo ha impactado o mutado ésta en los medios virtuales actuales como Facebook. Nos encontramos en un momento en el que conocer el mundo está guiado por las imágenes digitales, lo que conforma una nueva mentalidad frente a las cosas y a la idea o representación de éstas.

Si bien, una de las ideas que los teóricos de la cibercultura tenían sobre el uso del Internet, era que el medio sería menos totalizador, es decir que los usuarios tendrían

facilidad de ser libres en sus expresiones lo que al final generaría una sinergia con los otros usuarios y por lo tanto la creación de nuevos contenidos (Lévy, 2007).

Sin embargo, a pesar de que una plataforma como Facebook, busca ser un medio de expresión personal, lo que podemos observar es que los usuarios no están presentándose a sí mismos en sus propias palabras, o con imágenes creadas por ellos, es decir, no hay creación de contenido original; lo primero que se nota es la repetición de frases, imágenes, diseños, entre otros contenidos.

Los teóricos han considerado a Facebook como un alfabetizador digital, que de cierta forma lo ha sido al ser una plataforma de diseño amigable, también creen que busca promover una convivencia pacífica, que puede validarse con opciones de me gusta pero no su contrario, así como por los controles de la administración de la plataforma que impone una serie de reglas, además que cada uno de los usuarios puede denunciar, bloquear o reportar alguna publicación o contacto que considere indebido. (Galindo, 2010)

En este sentido, la idea de un orden interno está entonces programado por relaciones similares a su contexto fuera del espacio virtual pero que, ante sentirse amenazado por el otro, con un clic lo desaparece de inmediato. Sin embargo, este orden mantiene el deseo de lograr una *netiqueta* que genere comportamientos deseables entre los usuarios (Tabachnik, 2012).

Lo cual no es totalmente visible en esta plataforma virtual, por el contrario, más bien los usuarios tienden a comentarios moralistas, intolerantes o de crítica excesiva por lo que otros hacen, piensan o comparten. Hoy en día esta plataforma virtual está llena de opiniones y perspectivas que buscan posicionarse por encima de las opiniones y perspectivas de los otros creando un debate más que de argumentos y posiciones, de orden moral.

El dialogar con las imágenes tiene que ver con que en la red básicamente lo que hacemos es leer y escribir; pero a través de códigos que nos ofrece el propio medio, así pues, aprender a leer, pero esta vez imágenes. (Eguskiza, 2015)

### ***Interacción imagen y texto***

El diálogo, entendido por Bajtín como una forma primordial del mensaje, y visto como una estructura interactiva, tiene un peso ideológico lo que impacta en un valor cultural, la palabra no se expresa solo como referencia a un objeto, sino que conlleva un valor emocional e intencional del creador u por tanto va de acuerdo con el aspecto sociocultural en el que se produce. Por ello la cuestión estética debe considerar también lo emocional y la intención del autor, así como la reacción y punto de vista del receptor dentro de la contemplación del mensaje o en este caso imagen. (Hernández, 2011)

Así, la interactividad que se da en las plataformas virtuales es una comunicación dialógica, con dimensión en las emociones. Lo que, además, genera una conciencia crítica de un discurso propio, que a la vez atiende las intencionalidades colectivas, las reflexiones a través del intercambio de experiencias, así como, el placer en compartir conocimiento y la cooperación orientada hacia la colaboración. (Aires et al, 2006)

Las emociones son parte de las narrativas individuales y sociales que se comparten en un mensaje y que presentan al yo de quien publica, lo que promueve dentro de una comunidad la construcción de nuevos significados y acciones. Esta narrativa no es sólo textual, sino también a través de las imágenes se puede generar el vínculo con el receptor de recursos culturales y de identidad.

A pesar de que la propia arquitectura de la plataforma hace que se tenga que esperar turno para responder u comentar, puede observarse que en ocasiones la comunicación se ve sesgada o afectada por esta situación, así como que no siempre se realiza un intercambio de comunicación efectivo, quedando por lo tanto afectada la relación entre los usuarios, lo que puede verse como ofensivo o molesto dentro de las relaciones que se generan en estas comunidades virtuales.

Como ejemplo de un diálogo que incluye mensajes agradables hacia el usuario que la publica y contextuales de la fotografía que se comparte tenemos la imagen digital **U84.28.09.15 (Imagen 01)** compartida en el grupo de Facebook “Crónica Fotográfica de la Vida Cotidiana” la cual muestra un plano general, ángulo contrapicado de un monumento en contraluz que se reconoce como El Reloj de Pachuca, Hidalgo en México. Se observa un cielo nublado y en tonalidades anaranjadas.

El título es sencillo para comentar lo que se presenta "Les comparto una foto del Reloj... la tomé hace un mes aprox :P (Emoticono lengua)" (sic) en los comentarios se dice que el monumento fue dañado rompiéndole los vidrios pero que la fotografía fue tomada "mucho antes de ser balaceado... :P jejeje" sin entrar en mayor detalle de la situación, mientras que los otros comentarios, se enfocan en la estética de la imagen felicitando al fotógrafo: "Excelente foto!"

Imagen 01



Por otro lado, nos encontramos también con eventos en los que los diálogos no logran completarse debidamente y la lectura continua de cada aportación no es clara si no se tiene cuidado de cómo se fue dando la “plática”. En este caso, la fotografía digital **U77.07.09.15 (Imagen 02)** que muestra una escena nocturna en plano panorámico de una avenida en la que se observa una estatua en medio, de la cual no se comparte mayor información. Al irnos a los comentarios tampoco encontramos datos que nos permitan saber sobre la ubicación de la imagen; lo que si es que obtenemos conocimiento alrededor de la manera de realizar este tipo de imágenes nocturnas.

Los diálogos son confusos; hay una alta interacción de varios usuarios pero con diferentes temáticas. Así pues, el usuario que ha postado la imagen se esmera en contestar a todos estos cuestionamientos que versan sobre dónde fue tomada la foto, cómo es que se logra el efecto de barrido, así como felicitaciones sobre la imagen. Actualmente, la plataforma te permite contestar directamente a un comentario, sin embargo, esta no era el contexto al momento que se posteo esta foto, además que la observación del medio ha mostrado que no siempre las personas siguen este orden de comunicación.

Imagen 02



Otra imagen interesante de revisar desde la óptica de la identidad así como del cibercomportamiento es la fotografía **U83.16.05.2016 (Imagen 03)** que presenta un plano general de una barra deportiva que por las banderas que se presentan se puede detectar que es del equipo de futbol soccer Club Pachuca, lo que nos ubica en espacio y por tanto en un cierto tipo de identidad.

Imagen 03



Sin embargo se coloca esta imagen en la sección de cibercomportamiento por el comentario que en ella se expresa: "crónica de un pueblo sometido"; el cual sutilmente lleva una carga política y social, en este sentido algo que para unos es, tomando el título

de la fotografía, un "Festejo..." dentro de una dinámica deportiva, para otros representa el sometimiento de los ciudadanos a un mero entretenimiento. La sensación que deja este comentario no es agradable, nuevamente el usuario que postea la imagen no contesta al comentario, ni nadie más del grupo, lo que deja al argumento expuesto sin mayor debate.

Sobre la hipertextualidad que permite el medio observamos que se da una interacción con distintos signos y símbolos, desde el hecho de subir una fotografía, hasta el uso de emoticonos<sup>vi</sup> u otras imágenes para comentar en lo que se ha compartido, produciendo sentidos e interpretaciones diversas y que permiten leerlos no sólo de la manera clásica. (Lévy, 1999)

El orden en la arquitectura que la plataforma ya no es lo que va a generar una comunicación respetuosa entre los usuarios, es decir, la estructura no determina que y como comenten los usuarios. Si bien, en los ejemplos expuestos de la interacción dada en "Crónica fotográfica de la vida cotidiana" no se observan groserías, o mensaje directamente ofensivos contra quien postea una imagen, si se observa aspectos que dificultan una correcta comunicación entre los usuarios, así como cargas emocionales entorno a lo que se comparte.

### *Los memes como fragmento*

Como se expuso anteriormente, el hipertexto es lo que ha permitido que esta interacción texto imagen se enriquezca en los espacios virtuales. Esta herramienta nos permite relacionar tanto información verbal como no verbal, pero sobretodo, le da la posibilidad al usuario de escoger sus propios recorridos a través de un conjunto de posibilidades.

El diálogo no es lineal entre el emisor y el receptor sino que permite un ir y venir y cambiar de historia dentro de una misma conversación virtual. Los usuarios tienen opciones extensas para decidir cómo interactuar dentro de una publicación en la red social virtual.

Un ejemplo de esto son los, ya famosos, memes<sup>vii</sup> que son productos textuales compuesto por unidades narrativas fragmentadas, unidades que pueden constar, naturalmente, de texto, sonido e imagen. (Borrás, 2005)

Los memes han buscado contrastar los diversos fenómenos y tendencias que se dan en las redes sociales con su humor característico, basado principalmente, en el sarcasmo, pues consideran que ciertas publicaciones de la red tienden a comunicar, por ejemplo, un nivel socioeconómico muy distinto del que viven fuera del mundo virtual.

En este sentido tomando la idea de “modos de ver” de Berger y el contexto y/o descontextualización de una imagen impacta totalmente en el sentido con el que la gente lo ve.

Cuando un cuadro se destina al uso, su significación se modifica o cambia totalmente. Y hemos de tener muy claro lo que esto entraña. No se trata de que la reproducción no logre reflejar fielmente ciertos aspectos de una imagen; se trata de que la reproducción hace posible, e incluso inevitable, que una imagen sea utilizada para numerosos fines distintos y que la imagen reproducida, al contrario de la original, se presta a tales usos. (Berger, 2000: 32)

Así pues, para continuar remarcando el papel del texto en la forma de ver la imagen actual agregándole el mensaje “Este es el último cuadro que pintó Van Gogh antes de suicidarse” al cuadro *Trigal con cornejas* (1890)

Es difícil definir exactamente en qué medida estas palabras han cambiado la imagen, pero indudablemente lo han hecho. La imagen es ahora una ilustración de la frase. En este ensayo, cada imagen reproducida ha pasado a formar parte de un argumento que poco o nada tiene que ver con la significación inicial e independiente de cada cuadro. Las palabras han citado a los cuadros para confirmar su propia autoridad verbal. (Berger, 2000: 36)

Y en este caso, detectamos que los memes son un gran ejemplo de ello. Como podemos verlo, por ejemplo en la **Imagen 04**, dónde observamos dos retratos que en mucho se han presentado en las redes sociales, como es la fotografía en primer plano de una mujer de tez clara y con lágrimas en el rostro, la cual detiene su cabello y parte de su cara con la derecha y muestra un gesto de aflicción; y por otro lado, una fotografía de cuerpo entero de un niño, aparentemente de alguna etnia africana, que viste solamente un calzón de color café, mostrando un gesto de sonrisa en su rostro y que empuña sus manos a la vez que su cuerpo contorneado en pose de bailar, y es rodeado por otros tres niños que no se aprecian en su totalidad.

Estas dos imágenes, que ya de entrada han sido descontextualizadas al fragmentarlas de su origen, puesto que no sabemos quiénes son las personas, ni de dónde surgió la imagen, así como los motivos reales de sus gestos. Es así como *Themetapicture.com* realizan un collage de las fotografías usando diferentes textos para mostrar que dependiendo de lo que se les agregue y la imagen que se observe se cambiará el modo de verlas, o mejor dicho de interpretarlas, y por lo tanto de interactuar con ellas.

La crítica principal, que como decíamos antes, hace la imagen a través del sarcasmo, es sobre la diferencia que puede haber entre los problemas del primer mundo y de los países en desarrollo.

Imagen 04



more awesome pictures at [THEMETAPICTURE.COM](http://THEMETAPICTURE.COM)

Así pues, El papel del espectador es activo, son los usuarios los que construyen el espacio visual con el que se convive en los medios virtuales, activan los esquemas de la rememoración y de ensamblaje que permiten construir una visión coherente del conjunto de la imagen, haciéndolo un espacio de interacción dinámico y continuo.

## Conclusiones

La relación texto e imagen existe en los ordenadores desde su creación, primeramente a través de una serie de códigos o de gráficos simples que permitían un sentido más claro de las acciones factibles de realizar en estos espacios digitales.

Con el surgimiento de la web el hipertexto toma mayor sentido para generar una interacción más directa y en tiempo real de los usuarios del medio. Así se daba un proceso de lectura a través de las posibilidades combinatorias que el soporte electrónico que lo produce pone al alcance del usuario de internet. Se da, así, la interacción entre y con textos, ideologías y tradiciones, al igual que se convierte en una encrucijada referencial o caja de resonancia de una multiplicidad de símbolos culturales.

El cibercomportamiento que estas interacciones propician dentro de la cibercultura del medio virtual, no siempre son totalmente positivas. Aun cuando la plataforma social tenga controles y esquemas que propicien el orden y el control entre los usuarios, siguen quedando espacios de diálogo dónde la plataforma no puede incidir en que se escribe, o como se interpreta algo.

Las interacciones entre los usuarios a través del texto y de las imágenes, ya sean emoticones, o memes o hasta las propias reacciones de Facebook, salen del nivel de control del medio mismo, y se dan de manera interpretativa en el contexto sociocultural de quienes interactúan.

Tal parece que lo que sucede en Facebook está contrastado con lo que las propuestas de la cibercultura esperaban de expansión y de generación de un espacio global y armónico, como dice Bauman (en *Art and Culture TV*, 2016), los usuarios interiorizan la red social virtual, y caen en una zona de confort dónde más que buscar expandir su mundo se están concentrando para evitar la soledad y sólo escuchando el eco de su voz.

La interactividad en Facebook así como en el grupo de análisis permite ubicar relaciones que manifiestan una intencionalidad colectiva por compartir aspectos de pertenencia a una región y cultura local, esto a través de diálogos en los que se intercambian experiencias y aspectos contextuales, colaborando en la construcción del placer visual a través de las fotografías subidas a la red. Como plantea Joan Foncuberta (en Riaño, 2016) "si la noción de propiedad no importa nada, la de originalidad

tampoco. Se comparte, no se posee. Circula y no es de nadie. Es lúdica, sobre todo" (parr. 6).

El internet, como ciberespacio junto con todos sus integrantes, están conformando una nueva sensibilidad social y cultural, conformando relaciones frente a una pantalla, ya sea del celular, de la computadora y o de cualquier otro dispositivo electrónico conectado al internet, las cuales se vuelven tan reales como la relación del diálogo y la alteridad nos lo permita.

## Referencias

- Aarseth, E. (1998). *Allegories Of Space. The Question of Spatiality in Computer Games*, University of Jyvaaskyla, Department of Arts and Culture Studies, Collection, University of Jyvaaskyla p. 156
- Aires, L.; Teixeira, A., Azecedo, J., Gaspar, M. & Silva. S. (2006) Alteridad y emociones en las comunidades virtuales de aprendizaje. *Revista Electrónica Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la sociedad de la información*. Universidad de Salamanca. 7(2). Diciembre 2006. Disponible en: <http://www.usal.es/teoriaeducacion>
- Alvarez-Bolado Sanchez, C. M. (2013). *El léxico del videojuego: Análisis contextual en un género periodístico*. Tesis (Doctoral), E.T.S.I. Montes (UPM) [antigua denominación].
- Ann, J. (1995). The camera never lies: Social construction of self and group in video, film, and photography. *The Journal of ValueInquiry*, 29: 431-446, EUA.
- Art and Culture TV (Compilador) (2016/01/9) Zygmunt Bauman comenta el tema "Redes sociales" Recuperado el 28 de octubre de 2016 en <https://youtu.be/DHBASp0uqOA>
- Barthes, R. (1989). *La Cámara Lúcida: Notas sobre la fotografía*. España: Paidós Comunicación.
- Bauman, Z. (2005) *Identidad*. Buenos Aires: Losada
- Berger, J. (2000) *Modos de ver*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Borrás, L. (Ed) (2005) *Textualidades electrónicas*. Nuevos escenarios para la literatura. Barcelona: Editorial UOC

- Calabrese (1989). *La era neobarroca*. Madrid. Ed. Cátedra.
- Eguskiza, L. (2015). *En esta era digital tenemos que volver a aprender a leer, pero esta vez imágenes*. Entrevista a Javier Celaya. Deia.com. 19 de septiembre de 2015. Disponible en <http://www.deia.com/2015/09/19/ocio-y-cultura/en-esta-era-digital-tenemos-que-volver-a-aprender-a-leer-pero-esta-vez-imagenes> Revisado el 17 de marzo de 2016.
- Facebook (2011). *Bigger, Faster Photos*. Facebook. Recuperado el 20 de abril de 2015 de <https://www.facebook.com/notes/>
- Facebook (2014). *Facebook Reports Second Quarter 2014 Results*. Facebook Recuperado el 22 de octubre del 2014. Disponible en: <http://investor.fb.com>
- Facebook (2015). *¿Cuántas fotos puedo subir?* Facebook. Recuperado el 20 de abril de 2015 de <https://www.facebook.com/help>
- Fernández Vara, C. (2009). *The Tribulations of Adventure Gasmes: Integrating Story Into Simulation Through Performance.* Ph. Thesis in Digital Media in the School of Literature, Communication and Culture Georgia Institute of Technology December 2009
- Foncuberta, J. (1984). *Estética fotográfica: Selección de textos*. Madrid: Editorial Blume.
- Foncuberta, J. (2013). *La cámara de Pandora. La fotografi@ después de la fotografía*. Barcelona: GG
- Galindo, J. (2010). La internet y sus redes sociales. Comunicología e ingeniería en Comunicación Social de un fenómeno aun emergente. *Razón y palabra*, (71)
- Galindo, J. (2011). *Las nuevas tecnologías de información y comunicación y las políticas culturales en México – Ingeniería en Comunicación Social del servicio de redes sociales Facebook*. Intercom – RBCC, São Paulo, 34 (2); p. 175-196.
- Galindo, J. (2013). Arquitectura e Ingeniería en Comunicación Social de Facebook. *Analecta calasanciana: publicación semestral religioso cultural y de investigación histórica*, (109) 67-88
- Ginzburg, C. (2008). Indicios. Raíces de un paradigma de inferencias indiciales en Mitos, emblemas e indicios. *Morfología e historia*. Barcelona: Gedisa, pp. 185-239.

- Hernández, S. (2011) *Dialogismo y alteridad en Bajtín*. Contribuciones desde Coatepec. Universidad Autónoma del Estado de México, julio-diciembre, 2011, pp. 11-32
- Hine, C. (2004). *Etnografía Virtual*. Barcelona: Editorial UOC.
- Hortal, P. (2004). Sobre la Naturaleza de la fotografía digital. *Arte y nuevas tecnologías: X Congreso de la Asociación Española de Semiótica*. Universidad de la Rioja. Pp. 651 – 659
- Kirkland, E. (2005). Restless dreams in Silent Hill: approaches to video game analysis. *Journal of Media Practice*, 6 (3), Buckinghamshire Chilterns University College. P. 172
- Lévy, P. (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. España: Anthropos.
- Lévy, P. (1999). *¿Qué es lo virtual?*. Buenos Aires: Paidós.
- López, G. & Ciuffoli, C. (2012). *Facebook es el mensaje. Oralidad, escritura y después*. Buenos Aires: La Crujía Ediciones.
- Martínez, A. (2016). *Cada vez hay menos publicaciones personales en Facebook*. Paréntesis. Recuperado el 3 de octubre de 2016. Disponible en [http://parentesis.com/noticias/Futuro\\_e\\_Innovacion/La\\_gente\\_esta\\_dejando\\_de\\_compartirse\\_a\\_si\\_mismo\\_en\\_Facebook](http://parentesis.com/noticias/Futuro_e_Innovacion/La_gente_esta_dejando_de_compartirse_a_si_mismo_en_Facebook)
- Marzal, J. (2005). Una propuesta de análisis de la imagen fotográfica mediante la utilización de tecnologías digitales e informacionales. En López, R., Marzal, J. & Gómez, F. (Eds) (2005) *El análisis de la imagen fotográfica*. Castelló de la Plana: Publicación de la Universitat Jaume I.
- Marzal, J. & Soler, M. (2011). *Hábitos de consumo y usos de la fotografía en la era digital entre estudiantes de Comunicación*. *Comunicar*, 19 (37); 109-116, España.
- Mendelson, A. & Papacharissi, Z. (2011). Collective Narcissism in Collage Student Facebook Photo Galleries. En Papacharissi, Z. (2011), *A networked self: Identity, community, and culture on social network sites*. Reino Unido: Routledge.
- Minchinela, R. (2014). 'Selfies': un autorretrato. *Leer*, 30(249), 26-27.
- Parks, M. (2011). *Social Networks Sites as Virtual Communities*. En Papacharissi, Z.
- Parks, M. (2011). *A networked self: Identity, community, and culture on social network sites*. Reino Unido: Routledge.

- Pérez, G. (2014). “El meme en redes sociales: Prácticas culturales de replicación en línea”. En Flores, Sandra (Coord.). “Redes Sociales digitales: Nuevas prácticas para la construcción cultural”. *Colección Intersecciones*, CONACULTA. México.
- Pérez Latorre, Ó. (2013). The European videogame: An introduction to its history and creative traits. *European Journal of Communication* 28(2) 136–151, p. 141.
- Planells de la Maza, A. J. (2010). La evolución narrativa en los videojuegos de aventuras (1975-1998). *Zer* Vol. 15 - Núm. 29 ISSN: 1137-1102 pp. 115-136.
- Pijamasurf (2016) Facebook arruinó la política, la privacidad y saca lo peor de nosotros mismos. *PijamaSURF*. Revisado el 12 de octubre de 2016. Disponible en: [http://pijamasurf.com/2016/10/facebook\\_arruino\\_la\\_politica\\_la\\_privacidad\\_y\\_saca\\_lo\\_peor\\_de\\_nosotros\\_mismos/](http://pijamasurf.com/2016/10/facebook_arruino_la_politica_la_privacidad_y_saca_lo_peor_de_nosotros_mismos/)
- Rodríguez, J. (s.f.) La narrativa digital. *Foro Abierto de la Universidad Javeriana*. Recuperado el 11 de noviembre de 2016. Disponible en [http://www.javeriana.edu.co/relato\\_digital/accesos/relato\\_digital.html](http://www.javeriana.edu.co/relato_digital/accesos/relato_digital.html)
- Riaño, P. (2016) 'Selfie' o la vanidad de los pobres. *El Español*. Recuperado el 3 de octubre del 2016. Disponible en: [http://www.elespanol.com/cultura/arte/20160927/158734774\\_0.html](http://www.elespanol.com/cultura/arte/20160927/158734774_0.html)
- Sánchez, N. (2011). De la fotografía como representación de la realidad a documento representado: el análisis documental de contenido. *Contribuciones a las Ciencias Sociales*, Disponible en: [www.eumed.net/rev/cccs/14/](http://www.eumed.net/rev/cccs/14/)
- Serrano-Puche, J. (2012) La presentación de la persona en las redes sociales: una aproximación desde la obra de Erving Goffman. *Análisis*, 46, pp. 1-17.
- Serrano-Puche, J. (2013) Vidas conectadas: tecnología digital, interacción social e identidad. *Historia y Comunicación Social* (18) No. Esp. Noviembre. Pp. 353 – 364.
- Soro, E. S. (2006). Ensayo de una metodología de estudio de las comunidades virtuales. <http://www.bocc.ubi.pt/pag/saez-soro-emilio-ensayo-comunidades-virtuales.pdf>, Acedido em, 14(3).
- Tabachnik, S. (2007). Retratos secretos. Figuraciones de la identidad en el espacio virtual. *Revista Latina de Comunicación Social*, 62. Recuperado el 22 de octubre de 2014 de: <http://www.ull.es/>

- Tabachnik, S. (2012). Conversaciones en el Ciberespacio. *Alcance y Límites de la Hipótesis Contractual*. Rétor, 2 (2), pp. 243-259.
- Tabachnik, S. (2013). Imágenes de autoficción. Figuraciones de la subjetividad en la cibercultura contemporánea. *Tramas 39*. UAM-X. MÉXICO. PP. 39-65.
- Tortosa (Ed.) (2008) Escrituras digitales tecnológicas de la creación en la era virtual. En Vilarino Picos, María Teresa. *De la poética del videojuego a los mundos habitados MUDs*,
- Turkle, S. (1995) *La vida en la pantalla*. La construcción de la identidad en la era de Internet. Barcelona: Ed. Paidós Ibérica S.A
- Van Dijck, J. (2008). Digital Photography: Communication, Identity, Memory. *Visual Communication*, 7, 57-76.

---

## Notas

<sup>i</sup> URL del grupo: <https://www.facebook.com/groups/296339757203431/>

<sup>ii</sup> “Hipertexto como el medio informático que relaciona tanto información verbal como no verbal y que permite a los lectores escoger sus propios recorridos a través de un conjunto de posibilidades” (referido a Landow en Borrás, 2005:33)

<sup>iii</sup> Analizador sintáctico

<sup>iv</sup> Comunicación multidisciplinaria dentro de la web 2.0

<sup>v</sup> Del término mediasphere, se entiende como el complejo planetario de los medios de comunicación, periodísticos, novelados, publicitarios, etcétera, presentados a través de los medios tradicionales y virtuales con medios gráficos, auditivos y visuales, como sistemas socio-técnicos, donde se desarrolla la comunicación global (<https://www.wordnik.com/words/mediasphere>)

<sup>vi</sup> De acuerdo con la Real Academia Española proviene del inglés emoticon que es la unión de las palabras emoción emotion e icono icon. Es la representación de una expresión fácil que se utiliza en mensajes electrónicos para aludir al estado de ánimo del remitente. ([www.dle.rae.es](http://www.dle.rae.es))

<sup>vii</sup> De acuerdo con Gabriel Pérez, meme es una unidad de imitación con sentido transversal y longitudinal que puede tomar la forma de frase, imagen y/o video, con simbologías propias del Internet. (Pérez, 2014)