

UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

SEDE QUITO

CARRERA:

COMUNICACIÓN SOCIAL

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN COMUNICACIÓN SOCIAL

TEMA:

NARRATIVAS TRANSMEDIA Y CROSSMEDIA DEL MEME EN EL ECUADOR.

ESTUDIO DE CASO: FANPAGE “ROKOTO FEO”

AUTORAS:

TAMIA SHARIAM LARA YONFA

JOSSELIN NATHALY PÉREZ TORRES

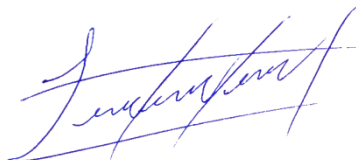
TUTORA:

JOHANNA FRANCISCA ESCOBAR TORRES

Quito, Noviembre de 2020

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

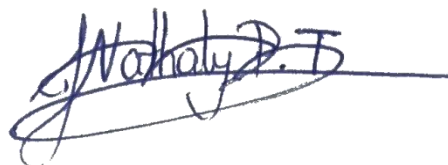
Nosotras Tamia Shariam Lara Yonfa, con documento de identificación N° 1717008930 y Josselyn Nathaly Pérez Torres, con documento de identificación N° 1752975837, manifestamos a voluntad y cedemos a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que somos autoras del trabajo de grado/titulación intitulado: “NARRATIVAS TRANSMEDIA Y CROSSMEDIA DEL MEME EN EL ECUADOR. ESTUDIO DE CASO: FANPAGE “ROKOTO FEO”, mismo que ha sido desarrollado para optar por el título de: LICENCIADO EN COMUNICACIÓN SOCIAL, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En aplicación a lo determinado en la Ley de Propiedad Intelectual, en condición de autores nos reservamos los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia, suscribimos este documento en el momento que hacemos entrega del trabajo final en digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.



Tamia Shariam Lara Yonfa

Cédula de identidad: 1717008930

Fecha: NOVIEMBRE, 2020



Josselyn Nathaly Pérez Torres

Cédula de identidad: 1752975837

Fecha: NOVIEMBRE, 2020

DECLARATORIA DE COAUTORÍA DEL DOCENTE TUTOR/A

Yo declaro que bajo mi dirección y asesoría fue desarrollado el artículo académico, Narrativas transmedia y crossmedia del meme en el Ecuador. Estudio de caso “Rokoto Feo”, realizado por TAMIA SHARIAM LARA YONFA Y JOSSELYN NATHALY PÉREZ TORRES, obteniendo un producto que cumple con todos los requisitos estipulados por la Universidad Politécnica Salesiana, para ser considerados como trabajo final de titulación.

Quito, Noviembre del 2020

A handwritten signature in black ink that reads "Johanna E.S." with a stylized flourish at the end.

Johanna Francisca Escobar Torres

1714010301

CARTA DE AUTORIZACIÓN

Quito, D.M., 30 de agosto de 2020

Ms. Johana Escobar
**Coordinadora de Unidad de Titulación de la Carrera de Comunicación Social
Universidad Politécnica Salesiana**

Presente. –

Yo Edison Alexis Anchatipan Chamorro, con cédula de ciudadanía número 1715763858 propietario de la Fan page “*Rokoto Feo*” extendiendo un cordial saludo y a su vez le comunico que tengo conocimiento sobre el trabajo de titulación: “NARRATIVAS TRANSMEDIA Y CROSSMEDIA DEL MEME EN EL ECUADOR. ESTUDIO DE CASO: “ROKOTO FEO”, realizado por las estudiantes Tamia Shariam Lara Yonfa y Josselyn Nathaly Pérez Torres; al respecto, quiero dar a conocer que cuentan con mi autorización para el uso de imágenes publicadas en mi página oficial de Facebook a fin de que realicen su artículo investigativo.

Sin más que agregar, me despido no sin antes agradecer la atención prestada.

Atentamente



Sr. Edison A Chamorro

CC. 1715763858

DEDICATORIA

El presente trabajo investigativo lo dedico a mi familia por confiar en mis decisiones, por acompañarme y apoyarme incondicionalmente en cada sueño que me he propuesto, han sido una parte fundamental en mi vida para crecer profesionalmente, ellos son y seguirán siendo la fortaleza que motiva mi camino.

Tamia Lara

A mis padres con su amor, paciencia y esfuerzo me han permitido llegar a cumplir hoy una meta más, gracias por inculcar en mí el ejemplo de responsabilidad y valor para enfrentar las adversidades de la vida. A mis hermanas por estar a mi lado durante todo este proceso, por aconsejarme, escucharme y ayudarme en cualquier momento.

Nathaly Pérez

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a nuestra tutora Johanna Escobar por guiarnos en nuestro trabajo de titulación y siempre estar pendiente del mismo, de la forma más sincera le expresamos nuestro agradecimiento.

Índice

Introducción	1
Aproximación teórica.....	4
Origen y evolución del meme	4
Narrativa multiplataforma.....	5
Narrativa transmedia y crossmedia en el meme.....	5
Cibercultura y Virtualización.....	7
Comunicación digital en facebook.....	9
Inmersión de fans de memes	11
Metodología.....	13
Resultados.....	18
Conclusiones.....	31
Bibliografía	36
Anexos	38

Índice de Tablas

TABLA 1 INFORMACIÓN FANPAGE ROKOTO FEO.....	14
TABLA 2 MATRIZ DE ANÁLISIS DEL MEME.....	15
TABLA 1.1. SISTEMATIZACIÓN DE LA FANPAGE ROKOTO FEO.....	18
<i>Tabla 2.1. sistematización de la fanpage rokoto feo (2018)</i>	19
TABLA 2.2. SISTEMATIZACIÓN DE LA FANPAGE ROKOTO FEO (2018).....	21
TABLA 2.3. SISTEMATIZACIÓN DE LA FANPAGE ROKOTO FEO (2018)	22
TABLA 2.4. SISTEMATIZACIÓN DE LA FANPAGE ROKOTO FEO (2019)	24
TABLA 2.5. SISTEMATIZACIÓN DE LA FANPAGE ROKOTO FEO (2019).....	25
TABLA 2.6. SISTEMATIZACIÓN DE LA FANPAGE ROKOTO FEO (2019).....	26
TABLA 2.7. SISTEMATIZACIÓN DE LA FANPAGE ROKOTO FEO (2020).....	28
TABLA 2. 8. SISTEMATIZACIÓN DE LA FANPAGE ROKOTO FEO (2020).....	29
TABLA 2.9. SISTEMATIZACIÓN DE LA FANPAGE ROKOTO FEO (2020).....	30

Índice de Anexos

ANEXO 1	38
ANEXO 2	¡ERROR! MARCADOR NO DEFINIDO.
ANEXO 3	39
ANEXO 4	39
ANEXO 5	40
ANEXO 6	40
ANEXO 7	41
ANEXO 8	41
ANEXO 9	42

Resumen

El presente artículo académico es realizado con la finalidad de investigar el meme desde diferentes perspectivas, el meme es conocido como una imagen cómica que explícitamente expone temas sociales, culturales, políticos, entre otros, siendo este contenido ampliamente aceptado principalmente en la red social Facebook. Es por ello, que se ha decidido para este estudio realizar un análisis de contenido para comprender la composición de la imagen y la adaptación que tiene el meme desde el uso de las narrativas transmedia y crossmedia.

El trabajo en mención toma como objeto de estudio a la *fanpage* denominada “*Rokoto feo*” misma que se encuentra en la red social Facebook, a través de la cual se seleccionó a nueve memes de distinta coyuntura para ser analizados, también se determinó su popularización en base a las reacciones (me gusta, me divierte, me enoja, me entristece, me encanta) que registro la red social.

Para esta investigación se elaboró la matriz denominada “Análisis del meme”, en la que consta información específica del objeto de estudio; se evidencio el número de reacciones y el alcance de los comentarios y compartidos. En esta matriz también se ve reflejado el análisis denotativo y connotativo de las imágenes.

Palabras claves: narrativas, memes, prosumidor, cibercultura, transmedia y crossmedia.

Abstract

This academic article is made with the purpose of investigating the meme from different perspectives, the meme is known as a comic image that explicitly exposes social, cultural, political topics and others being widely accepted specifically in the social network Facebook. Due to this reason, an analysis of content it's been decided in order to understand the composition of the image and the adaptation that meme suffers from the transmedia and the crossmedia narratives.

The work in mention takes as a study object the *fan page* known as "Rokoto Feo", which is found on the social network Facebook and through it it's been selected nine memes of different conjuncture to analyze, we also determined its fame based on the reactions(Like, fun, angry, sadness, love) that registers the social network.

For this investigation, it's been elaborated a chart denominated as "Meme's Analysis" which has specific information of the study object, it's showed the number of reactions, the comments' reach and shared level. On this chart it's reflected the denotative and connotative analysis of the images.

Key words: narratives, memes, prosumer, cyber culture, transmedia, cross media.

Introducción

El propósito de esta investigación es analizar el meme desde su contenido textual y gráfico para conocer cómo se encuentra involucrada la transmedia y crossmedia. El meme es uno de los recursos más utilizados para expresarse, también tiene una forma cómica de mostrar sucesos o acontecimientos que muchas veces la sociedad se siente inconforme. Además, genera múltiples reacciones en las personas permitiendo que las imágenes sean compartidas en redes sociales de manera inmediata.

Para el presente tema se tomará como referencia la *fanpage* “Rokoto feo” pseudónimo de Edison Anchatipan, que servirá como objeto de estudio, para evidenciar la aceptación, modificación y la adaptación que tiene el meme en las redes sociales. Se trabajará específicamente en la plataforma Facebook visto que es considerada una red social muy popular.

Esta plataforma es un espacio que cuenta con una gran cantidad de usuarios que constantemente están en movimiento, la presencia del meme en esta red permite que las personas interactúen en base a los temas expuestos, estas imágenes cuentan con distintas composiciones visuales que buscan dar un significado cómico, incluso se ocupa este recurso como un método de comunicación.

A partir de esta breve explicación sobre el meme, será más sencillo entender lo siguientes puntos: La memética tiene como objetivo central enviar conocimiento de una persona a otra, por tanto es una manera de evolución cultural. Esta forma de transmisión de información usualmente es acerca de creencias, ideas, prácticas sociales, valores, aptitudes de cada uno de los usuarios. Es un modo de dar a conocer las ideas sin limitarse, es por eso que los memes más exitosos son los que reflejan nuestra atmósfera de ideas.

Rowan menciona que el concepto meme proviene originalmente de la teoría de Richard Dawkins sobre evolución cultural:

Lo que este autor postula en esencia es que de la misma manera en que los rasgos genéticos se transmiten por replicación de los genes, los rasgos culturales se transmiten por replicación de los memes o unidades de información cultural. Los memes no tienen una única genealogía y que, como cualquier objeto mediático, poseen orígenes híbridos y ciertamente promiscuos. Los memes se conciben y nacen en medio de una gran orgía digital (Rowan, 2010, pág. 8).

La red social Facebook es un entorno virtual creado para entretener y conectar personas, en el cual pueden compartir experiencias en forma digital es decir, se crean grupos en donde comparten contenidos, además es un espacio que brinda una gran cantidad de información en diferentes recursos: como videos, fotos, textos a sus usuarios y lo más novedoso es la manera en la que se comunican las personas en este espacio virtual, esta nueva modalidad deja atrás lo comunicación tradicional, ahora las personas expresan sus emociones mediante chats, publicaciones, historias, comparten contenido como una forma de hacerse presente.

Cabe mencionar que la cultura se ha ido adaptando en Facebook. Esta fusión de plataforma digital con la presencia e interacción de las personas ha creado la representación de la cibercultura. Es una adaptación de las personas a nuevos procesos tecnológicos. La sociedad vive un neologismo donde cada quien asume un rol, comparte, siente curiosidad por otras culturas, que al incluirse conocen y aprenden de nuevas tendencias modificando su conocimiento.

La doble inmersión se puede definir como dos espacios completamente diferentes que han logrado adaptarse con gran rapidez, estos son: espacios físicos (de la vida real) y espacios virtuales tecnológicos. Los espacios físicos se constituyen como aquella estructura tangible

en el cual las personas pueden disfrutar del lugar en su totalidad, en cambio, los espacios virtuales tecnológicos es un sitio irreal en el que las personas pueden participar pero no pueden estar físicamente.

Pero al fusionarse las dos dejan resultados muy favorables, gracias a su complementación. Los usuarios pueden acceder con mucha facilidad y familiarizarse con el área adaptada, donde realizan distintas actividades ya sean laborales, académicas o de entretenimiento sin ningún inconveniente. En otra palabras “la inmersión de usuarios es un entorno virtual que se transforma en un entorno compartido, dando lugar a dinámicas que aprovechan la interacción con el espacio físico” (Rubio & Gértrudix, 2016, pág. 14).

La virtualidad como su palabra mismo lo dice, es un espacio digital que transforma la realidad de tiempo real a un espacio irreal, a su vez la virtualidad pretende reflejar lo que se encuentra en nuestro entorno con la diferencia que los procesos en estos espacios no son los mismos al que ya se esté acostumbrado.

“La virtualidad es sin duda una de las principales nociones utilizadas para describir el desarrollo tecnológico de las redes socio-técnicas y especialmente los colectivos que se forman a partir de ellas” (Siles, 2005, pág. 6). Culturalmente es utilizado como un instrumento informático para el aprendizaje de la sociedad.

Para lograr el objetivo de esta investigación, es necesario comprender los conceptos mencionados, esto permitirá realizar un análisis del manejo que tiene el meme en Facebook, puesto que en el siglo XXI el meme ha desarrollado una nueva forma de comunicación que no se puede ignorar, es utilizado en redes sociales para hacer una denuncia de forma indirecta de las cosas que no se puede hablar con libertad. Aparte ayudará a profundizar el uso de lo transmedia y crossmedia, con la finalidad de conocer como la sociedad se encuentra tan involucrada en esta nueva tendencia.

Aproximación teórica

Origen y evolución del meme

El origen del meme proviene de la imitación donde el contenido expuesto es cultural. Las personas al crearlo plasman su conocimiento. En otras palabras transmiten la información y el meme pasa hacer un semejante de lo aprendido en la red. “Dawkins introdujo en 1976 el meme como replicador análogo al gen en el ámbito de la cultura” (Álvarez, 2010, pág. 14). En la sociedad es común otorgar conocimientos, creencias, ideas y valores que a lo largo del tiempo se reproducen en su comportamiento. Se la conoce como descendencia, de hecho las personas se adaptan con facilidad volviendo una enseñanza y asimilan correctamente el acto del otro. El meme es un procesador de información cultural que se emite de generación en generación (Guzmán y Vélez 2012).

La memética es una disciplina nueva que se encuentra involucrada con la evolución cultural y selección natural. La finalidad es que las personas se den cuenta que son transmisores culturales, esto se ve reflejado a través de los memes. “La memética pretendía fundamentalmente explicar cuáles son los mecanismos psicológicos que determinan las conductas, las creencias y valores que se extienden en los grupos humanos, tratan de esclarecer los mecanismos que controlan la transmisión cultural” (Álvarez, 2010, pág. 7).

En base a lo que expresa Real el pensamiento crítico forma una fuerza liberadora en la educación, volviéndose un recurso muy poderoso en la vida de cada individuo. En su totalidad no es un buen pensamiento, al contrario es un fenómeno humano fuerte que permite auto rectificar (Real 2013).

El meme es una herramienta que permite al usuario expresarse libremente dejándolos ser personas activas, que critican los acontecimientos o situaciones que se presentan en el país.

La publicación de contenido crítico en el meme, va mucho más allá de generar información, tienen como objetivo lograr un cambio colectivo, para que más personas se sumen a las causas y generen cambios.

Narrativa multiplataforma

El concepto multiplataforma hace referencia a la utilización de diferentes soportes vinculándose entre ellos. Con la finalidad de que la narrativa de la historia se adapte al lenguaje de cada uno de estos medios.

Narrativas transmedia

“Narraciones transmedia es hacerlo de historias que se desarrollan por medio de múltiples plataformas, en las que cada medio realiza aportaciones distintivas para el entendimiento del mundo de la historia” (Jenkins H. , 2006, pág. 114).

La narrativa transmedia extiende la idea original a otras plataformas digitales para crear nuevas historias, al principio se la conoce como una historia única e independiente que puede ser perteneciente a una serie o película. Estos relatos no acaban al ser publicados, actualmente estas ideas tienden a expandirse generando nuevos contenidos, se caracteriza esta narrativa por exponer la historia de forma autónoma es decir todo su contenido se encuentra en un solo lugar, la transmedia busca diferentes recursos para explicarla. Ya que no es lo mismo publicar un contenido para un libro que para un videojuego.

Narrativa crossmedia

“En el ámbito concreto de la narración, hablar de crossmedia es hacerlo de una narración integrada que se desarrolla a través de diversos medios, con diversos autores y estilos, que los receptores deberán consumir para poder experimentar el relato completo” (Davison, 2010, pág. 110)

La narrativa crossmedia como su significado lo indica se encarga de cruzar los medios.

Esta narrativa se enfoca en compartir contenidos en varios soportes, usualmente estas historias se logran entender con la ayuda de un trabajo en conjunto, es decir que solo se comprende la idea si los usuarios acceden a todos los medios que se encuentre vinculados, esta narrativa permite a las personas que estén interesadas acerca de información expuesta en un link tener más acceso otros, por ejemplo una campaña publicitaria puede estar en un sitio web, este sitio puede correlacionarse con una cuenta de Twitter y esta cuenta puede enviar a sus usuarios a ver un video en YouTube volviéndose así una red informativa .

Narrativa crossover

El crossover es una adaptación muy usada en la creación de los memes, se aplica para unir distintos contenidos, por ejemplo la historia original de un dibujo animado como “Bob Esponja” puede entremezclarse con la historia de una película como “Marvel”. Esta narrativa es muy novedosa al usarla ya que ha logrado generar nuevas historias en base a la unión de personajes que ya tienen una, la mayoría de los usuarios que se encuentran en redes sociales les interesa que sus personajes favoritos ya sean de ficción o personas reales como: héroes, animes, caricaturas, actores, entre otros interactúen entre ellos. Muchas veces los usuarios piensan que es imposible el acercamiento de personajes que se encuentran en otras historias, por el hecho de que vienen de mundos distintos, pero este recuso últimamente se ha vuelto una estrategia para atraer al público.

Narrativa transmedia y crossmedia en el meme

Los memes al estar expuestos en la plataforma Facebook genera participación en la red, los usuarios vuelven viral al meme al compartirlo, de esta forma el meme alcanza más espectadores y aumenten el número de seguidores. El meme está ligado a la transformación con la ayuda de las narrativas transmedia y crossmedia, antes de ser expuesto por primera vez en cualquier plataforma previamente se piensa la historia, también se analiza el público

que se encuentra entrelazado para que el contenido vaya con las preferencias de los usuarios y sea rápidamente aceptado.

Al viralizar estas imágenes, algunos individuos las modifican para subirlas en otras redes sociales ocupando nuevos recursos para que el contenido del meme se entienda, a su vez las redes sociales tienen diferentes intereses. Las personas que se encuentran en Facebook no buscan lo mismo que las personas que se encuentran en Twitter, igual pasa con otras plataformas, es decir que se modifica el contenido.

El meme es conocido por su versatilidad en sus narrativas, eso logra a través del uso de la transmedia y crossmedia. Por ejemplo el contenido de una serie, sea el diálogo o el personaje, puede ser transformado en un nuevo producto como en un meme, la historia creada seguirá estando presente en medios que se familiaricen con el contenido, De hecho se puede transformar las películas a imágenes o imágenes a Gif.

Cibercultura y Virtualización

Las personas por naturaleza viven en colectividad, cada una de ellas tiene su propia cultura con la que se identifica, creencias, prácticas, religiones, políticas. Esta inquisición que tiene cada grupo es de conocimiento universal, con la ayuda de la tecnología muchos medios como la televisión, la radio han lo largo trasmitir y acercar esta información a las personas que se encuentren interesadas, permitiendo que conozcan sobre otras culturas sin la necesidad de trasladarse.

Cuando se habla de redes sociales se puede considerar que ha cambiado la forma de comunicar, pues son espacios completamente distintos a los medios tradicionales, estos sitios dejan que los individuos pertenecientes de cada grupo social se expresen libremente siendo ellos el protagonista de su cultura. Las herramientas tecnológicas como plataformas,

software han alcanzado a reflejar la realidad de la vida en los espacios virtuales, y ahora son conocidas como cibercultura.

“La cibercultura se desarrolla conjuntamente con el crecimiento del ciberespacio el cual viene dado por las infraestructuras materiales de las redes de ordenadores y además artefactos electrónicos. Las correspondientes TIC, informaciones, comunicaciones digitales y mediadas por dichos dispositivos” (Medina, 2007 , pág. 7).

El ciberespacio son sitios virtuales en donde se puede encontrar información a través de la presencia de ordenadores, estos espacios se los denomina como lugares inexistentes o entornos artificiales por el hecho de no tener una superficie que sea fija, el beneficio de estos servidores es la fácil accesibilidad que presenta ya que las personas pueden ingresar desde cualquier parte del mundo. La presencia de usuarios en estos entornos virtuales permite que se vuelva un sitio más real generando interacción con su presencia, las personas buscan realizar actividades a través de ella, comparten sus conocimientos, desarrollan comunicaciones, se informan y se han ido apropiando de esta nueva entidad.

Entonces “la palabra virtualidad significa que por medio del proceso imaginario permite al hombre entrar en otro proceso que es el de aprendizaje; por medio de él podemos transformar la realidad y a su vez entenderla” (Martínez, Leyva, & Felix, 2014, pág. 6).

La virtualidad se correlaciona entre el uso de espacio y tiempo, donde traspasa barreras, espacio temporales y se configura dentro de un entorno donde la información y comunicación son viables. La realidad virtual admite una generación de entornos interactivos, separan la obligación de compartir espacio, tiempo, y ayuda con nuevos intercambios de comunicación.

Duart argumenta que:

La virtualidad es una apariencia de la realidad y está definida como un proceso imaginario; por ello lo que aprendemos de un sistema de cómputo aparenta ser real porque se estudia de la realidad pero no es real debido que no estamos en tiempo real; esto es lo que llamamos realidad virtual (Duart, 2008, pág. 7).

En cuanto a los niveles de participación se destaca a los prosumidores y las redes sociales. El prosumidor es conocido por consumir a través de la web 2.0. Además, es un creador de contenidos, que a través de su trabajo logra acercarse a las personas involucradas e interesadas en los productos expuestos en la red. Gracias a la eficacia de la viralización los usuarios pueden encontrar información con facilidad.

Las páginas cuenta con varios recursos visuales según los intereses de los usuarios eso les permite conocer a empresas, blog, *fan page*. Si sus propuestas tuvieron aceptación, se basan en las opiniones del público, como una métrica que contabiliza la interacción de la página. La participación que refleja las redes sociales como Facebook, Twitter, Instagram es considerada como espacios potentes. Los individuos se manifiestan de diferentes formas en las redes sociales. Generando un espacio activo en donde múltiples grupos o colectividades participan.

Comunicación digital en Facebook

El gigante de las redes sociales nace en el 2004 en Cambridge, Massachusetts. Facebook es una plataforma digital que tiene como función principal vincular a personas. Aparte cuenta con un interfaz que le permite la emisión de mensajes de diferentes formatos como: video, texto e imágenes brindando así una infinidad de información a sus usuarios.

Esta red social se convierte en una plataforma versátil en cuanto a la inclusión de contenidos comunicativos. Las personas han ido modificando su forma de comunicarse,

Facebook presenta una gran cantidad de formatos (signos, caracteres) que actualmente se usan como una forma de hablar a través de iconos, emojis, stickers, que representan estados de ánimo o una acción en específico tales como trabajar, cocinar, leer, dormir, entre otros, con la presencia de estos recursos las personas se han ido adaptando a esta nueva y diferente forma de expresarse.

Facebook se ha ido desarrollando a tal punto que se ha convertido en un medio que facilita la comunicación, esta plataforma ofrece un espacio completo en donde se pueden realizar varias actividades de forma virtual, por ejemplo las conversaciones a través de este medio se han vuelto muy accesibles a cualquier parte del mundo, con tan solo enviar un mensaje de texto o realizar una video llamada, las personas pueden comunicarse con sus amigos o familiares.

En la comunicación digital los acuerdos no se dan necesariamente y exclusivamente sobre la base de mensajes masivos; por el contrario, el emisor se convierte simultáneamente en receptor y el consumidor es a la vez productor de nuevos mensajes que, en virtud de las posibilidades tecnológicas, son distribuidos, compartidos o rechazados, reformados y vueltos a transmitir (Arango, 2013, pág. 688).

La comunicación digital es un fenómeno que se ha ido desarrollando en la virtualidad. Esta forma de transmitir mensajes a través de productos multimedia ha permitido generar una comunicación más didáctica en la cual los usuarios se sienten atraídos e identificados, muchos de los temas son extraídos de otras páginas web, dejando que más información sea expuesta en este medio digital. De igual manera este medio ha beneficiado a muchos usuarios puesto que también es usada para publicitar negocios o mostrar ofertas académicas, con la presencia de la comunicación, esta plataforma se ha vuelto un entorno informativo e interactivo que continuamente está evolucionando en sus contenidos.

La customización “se trata de una adaptación del término inglés customize, que refiere a modificar algo de acuerdo a las preferencias personales” (Pérez & Merino, 2014, pág. 37).

Esta tendencia consiente en personificar los espacios de forma creativa, tomando en cuenta los intereses o particularidades de los usuarios, las redes sociales constantemente buscan innovar, visto que de esta forma atraen a más personas y mantienen a sus usuarios entrelazados en la red.

Facebook presenta una customización en las fotos de perfil, en las imágenes de portada mostrando frases de apoyo, entre otros recursos y en estos últimos años esta red social creó un nuevo personaje conocido como avatar, el cual es un dibujo que representa estéticamente a las personas, estos diseños son totalmente adaptables para perfiles profesionales, comerciales y por supuesto personales.

Lo mismo sucede con la customización en el relato del meme, se conoce que el meme es una imagen que se adapta a más recursos gráficos, esa modificación lleva a una personalización única, influye mucho el gusto y el horizonte que le quiera dar el creador a su nuevo relato, al codificar las imágenes es usual que las personas incorporen fotografías tomadas por ellos mismos o que sean extraídas de sus galerías, al igual sucede con el texto utilizan frases o palabras que las personas usan, a esta modificación se la conoce como customización, una parte importante de la customización en el meme, es que existe una infinidad de combinaciones tanto con la imagen y el texto.

Inmersión de fans de memes

La llamada inmersión es una figura del lenguaje que utilizamos comúnmente para referirnos a la sensación de experimentar el universo narrativo de un texto de una forma tan vívida y atractiva, que nuestra percepción del texto mismo como “filtro” o “ventana” a ese mundo se suspende momentáneamente (Mena, 2013, pág. 20).

Son realidades completamente distintas en la cual se aleja al mundo real, el usuario se sumerge a un mundo virtual lleno de ficción, un gran ejemplo de estos entornos son las redes sociales. Al momento que las personas interactúan se rompe el idealismo de un mundo externo, se transforma en real haciendo que se involucren con más frecuencia y conozca el manejo de estos espacios digitales.

Las redes sociales cuentan con una gran cantidad de fans, quienes cada día están esperando contenido nuevo de manera que entretenga. En realidad, los memes representan situaciones, además, existe la presencia de personajes, también narra historias que sucede alrededor del mundo. Asimismo el meme se caracteriza por tener un contenido cómico, irónico o sarcástico, existe una gran variedad de memes, las personas al verlas se identifican, las postean y provoca en ellas una sensación de diversión. Por eso se han creado varias *fanpage* donde los individuos pueden sumergirse en estos perfiles y así estar más cerca de las temáticas que cada página expone. Convirtiéndose en un fan, estos individuos abogan con persistencia sus gustos y sienten devoción por aquello que lo fanatiza.

Metodología

El artículo académico se encuentra bajo el claustro de teorías de la comunicación, en el eje temático de Narrativa transmedia/crossmedia: en esta temática se puede realizar un análisis de las construcciones culturales en el ciberespacio a partir de teorías contemporáneas de la comunicación. Se analizan las TIC y la construcción de nuevas narrativas en diferentes plataformas y redes sociales acerca de las representaciones de toda índole. Comprendiendo que las redes sociales se involucran con las narrativas antes mencionadas, permitirá analizar el uso del meme dentro de estos espacios virtuales.

El paradigma que se apega al siguiente artículo es el fenomenológico ya que busca explicar las acciones humanas, además se enfoca en dar sentido a los fenómenos culturales y sobretodo se centra en investigar el origen de las cosas hasta darles un significado. Este paradigma también le interesa conocer los relatos o anécdotas de las personas que se encuentran involucradas en el caso que servirá de estudio. “El enfoque fenomenológico de investigación surge como una respuesta al radicalismo de lo objetivable. Se fundamenta en el estudio de las experiencias de vida, respecto de un suceso, desde la perspectiva del sujeto” (Fuster, 2019, pág. 3).

Esta investigación se centra en trabajar con el enfoque cualitativo, “la investigación cualitativa postula una concepción fenomenológica, inductiva, orientada al proceso. Busca descubrir o generar teorías pone énfasis en la profundidad y sus análisis no necesariamente, son traducidos a términos matemáticos” (Barrantes, 2002, pág. 71). Se utilizó el método cualitativo para la recolección de datos mediante la conducta observable, esto permitió registrar la actividad que se generan en redes sociales, y así tener un acercamiento de la realidad que viven los usuarios en la plataforma Facebook.

El análisis de contenido es “un conjunto de técnicas de análisis de comunicación que tiende a obtener indicadores (cuantitativos o no) por procedimientos sistemáticos y objetivos de descripción del contenido de los mensajes, permitiendo la inferencia de conocimientos relativos de los mensajes” (Bardin, 2002, pág. 32). Es una técnica que analiza mediante categorías un texto o una imagen, donde permite que la información sea objetiva. Esta técnica consiste en adentrarse a representaciones que se encuentran ocultas en el objeto de estudio.

Para la elección de los memes se realizó una investigación en la fanpage Rokoto feo que se encuentra en la red social Facebook. Se basó en identificar y seleccionar aquellos que tenían más acogida según las reacciones, comentarios y compartidos. Para esta investigación se escogió trabajar los 3 últimos años (2018, 2019 y 2020). Se determinó por esta temporalidad debido a que la *fanpage* anterior fue hackeada y la actual se creó en el año 2018. Al notar que la pagina es una de las más posicionadas y cuenta con una gran cantidad de recursos gráficos. Se decidió hacer un análisis de contenido con distintas temporalidades y diferentes coyunturas que se presentaron en los años mencionados. Con la finalidad de conocer la composición grafica de los 9 memes e identificar la presencia de la crossmedia y transmedia en la imagen.

Para esta investigación es pertinente analizar la *fanpage* para conocer más de cerca su contenido, por tal motivo se efectuó una tabla informativa.

Tabla 1 Información fanpage Rokoto feo

<i>Fanpage Rokoto feo</i>	
Fecha de creación	
Nombre de creador fanpage	

Total Seguidores	
Total Me gusta	
Objetivo de la pagina	
Tipo de contenido	
Opinión de la pagina	
Intereses	

Elaborado por: Tamia Lara, Nathaly Pérez

Esta tabla informativa servirá de apoyo para darle seguimiento a esta página de humor y así nos permitirá conocer datos específicos acerca de la *fanpage*. Con el fin de percibir como los usuarios están correlacionados con el contenido que expone la página.

La siguiente matriz fue elaborada para desarrollar el análisis de cada uno de los memes escogidos. Además, esta tabla se encuentra dividida para realizar un estudio informativo y descriptivo.

Tabla 2 Matriz de análisis del meme

Fecha de publicación	Me gusta	Me encanta	Me divierte	Me asombra	Me enoja	Numero de comentarios	Numero de compartidos
Análisis							
Acontecimiento	Mensaje lingüístico		Denotación			Connotación	

Elaborado por: Tamia Lara, Nathaly Pérez

En la parte superior de la matriz se encuentra la sección informativa donde se describe como está compuesto el meme. La fecha de publicación para que se conozca la temporalidad en que se está trabajando. Las reacciones alcanzadas, el número de compartidos y los comentarios, permitirá saber la aceptación que tuvo el meme analizado.

En la parte inferior de la tabla 2 se encuentra la sección descriptiva para el desarrollo del análisis. Primero se determinó la coyuntura en la que se desarrolla la historia de cada meme, para identificar el suceso. Después se realizó un estudio del contenido de la imagen en base a la connotación y denotación con la finalidad de conocer su composición visual.

Con referencia a la Retórica de la imagen Barthes explica:

El sistema total de la imagen las funciones estructurales están polarizadas hay, por una parte una suerte de condensación paradigmáticas a nivel de los connotadores (símbolos), que son signos fuertes, erráticos, cosificados, y por un fluir sintagmático a nivel de la denotación; no olvidemos que el sintagma esta siempre muy próximo al habla y es sin duda el discurso icónico el que naturaliza su símbolo (Barthes, 1964, pág. 14).

La denotación es conocida por dar un significado objetivo de la imagen, este significado es fácil de comprender es conocido también como significado directo, al ser observado, las personas describen detalladamente lo expuesto en la imagen, los individuos que hablan el mismo idioma comprenderán.

La connotación en cambio presenta un tipo de significado subjetivo, habitualmente realiza una interpretación de la imagen más profunda, aquí se toma encuentra las emociones, el sentido de humor, símbolos. Por ejemplo se puede decir que en una imagen una persona se parece a un león, haciendo referencia a la fuerza, empoderamiento del animal con el comportamiento de la persona.

El mensaje lingüístico ayudó a reconocer si el texto que se encuentra acompañando a la imagen apoya o no al mensaje que se quiere enviar, en vista que en muchos casos puede pasar que el texto no sea un buen refuerzo, y se convierte en distractor o ruido para la imagen.

Para finalizar la importancia de este estudio reside en el uso de las categorías de la connotación y denotación como método de análisis de la imagen. De esta forma se genera un acercamiento y conocimiento de las narrativas transmedia y crossmedia en el meme.

Resultados

Para realizar el análisis se empezó adquiriendo información acerca de la *fanpage* “Rokoto feo”, a través de aquella se obtuvo los recursos gráficos que sirvieron como objeto de estudio.

- **Tabla 1.1. sistematización de la fanpage Rokoto feo**

<i>Fanpage Rokoto feo</i>	
Fecha de creación	23 de mayo 2018
Nombre del creador de la <i>fanpage</i>	Edison Anchatipan
Total Seguidores	83.379
Total Me gusta en la fan page	70, 872
Fans destacados	147
Objetivo de la pagina	Esta página pretende mostrar la realidad de los sucesos ocurridos en el Ecuador , al subir constantemente contenido se vuelve una página que informa, dejando que las personas logren comprender y generen su propio criterio
Tipo de contenido	Político, económico, social, cultural.
Que recursos gráficos ocupa	Esta página cuenta con imágenes y videos.
Intereses	A esta página le interesa mostrar la realidad de los sucesos a través de los

	Meme con un humor satírico, irónico y cómico.
--	---

Edison Alexis Anchatipan Chamorro es el creador de la *fanpage* Rokoto feo, su interés es mostrar temas políticos de una forma cómica. A través de los memes cuenta los sucesos sin ninguna inclinación política, es un prosumidor en la virtualidad puesto que es el creador de contenido en su página.

Edison en su *fanpage* ocupa varios recursos gráficos, al momento de elaborar los memes. En algunas imágenes se puede ver la presencia de dibujos animados, personajes famosos que son parte de una serie, película o políticos ecuatorianos. En algunos memes se puede ver múltiples adaptaciones, mientras que en otras ocupa el mismo recurso gráfico sin adaptar.

Los siguientes memes elegidos serán analizados a partir de la connotación, denotación y mensaje lingüístico, en base al planteamiento teórico sobre la retórica de la imagen de Roland Barthes.

- **Tabla 2.1. sistematización de la fanpage Rokoto feo (2018)**

Fecha de publicación	Me gusta	Me encanta	Me divierte	Me asombra	Me enoja	Numero de comentarios	Numero de compartidos
18 de junio de 2018	906	91	32	6	17	529	20.776
Análisis							

Acontecimiento	Mensaje lingüístico	Denotación	Connotación
Educativo Castigo físico para estudiantes de colegio	“Con más profesores	En la primera imagen está un profesor que usa una camisa	1. Admiración
	así...”	blanca, corbata azul con rayas y pantalón de tela negro; prendas	2. Enojo
	“ No tendríamos alumnos así ”	que usualmente usa un profesor. Tiene una regla en su mano, la posición del brazo da un indicio a	3. Tristeza
		que tiene la intención de castigar al estudiante que mira a la pared. Los estudiantes llevan uniforme que es pantalón azul, camisa blanca, cortaba negra y chaqueta caqui que lleva el sello de la institución. Están cerca de 10 estudiantes más que miran con sorpresa la acción del que se encuentran en un pasillo. Las paredes son de color blanco que es usado en muchos colegios porque es un color neutro que expresa tranquilidad, limpieza.	4. Violencia

		En la segunda fotografía se ve a un estudiante que está sentado, usa una camisa color caqui, mirando a un lado, tiene una de sus manos acercándose a su nariz	
--	--	---	--

(Ver anexo 1)

- **Tabla 2.2. sistematización de la fanpage Rokoto feo (2018)**

Fecha de publicación	Me gusta	Me encanta	Me divierte	Me entristece	Me enoja	Numero de comentarios	Numero de compartidos
23 de julio de 2018	151	6	77	2	2	17	140
Análisis							
Acontecimiento	Mensaje lingüístico	Denotación	Connotación				
Político Candidatos para la alcaldía de Quito	“Veamos los candidatos para alcalde. El pendejo de	En la parte superior de encuentra el ratón sarcástico Winslow son su particular color de piel azul que usa un overol café sin camisa y no usa	1. Molestia				
			2. Indignación				
			3. Inconformidad				

	<p>Cesar Montufar, el inepto de Capizapata, el borrachín de Andes Páez, el guagua alcalde, el viejito de Moncayo, el corrupto de las frecuencias”. “Valen verga todos!!”</p>	<p>zapatos. Este sale de su agujero para formar parte de la conversación.</p> <p>La puerta es de madera color azul con una manija color amarilla, atrás del ratón se come un hueco oscuro.</p> <p>En la parte inferior se encuentra el mismo Winslow saliendo del lugar tomando con su mano la perilla de la puerta.</p> <p>En la esquina inferior derecha hay el logo del Nickelodeon.</p> <p>“Nicktoon Network” con letras blancas.</p>	<p>4. Desinterés.</p>
--	--	---	-----------------------

(Ver anexo 2)

- **Tabla 2.3. sistematización de la fanpage Rokoto feo (2018)**

Fecha de publicación	Me gusta	Me encanta	Me divierte	Me asombra	Me enoja	Numero de comentarios	Numero de compartidos
11 de septiembre	236	5	86	8	5	25	3147

del 2018

Análisis			
Acontecimiento	Mensaje lingüístico	Denotación	Connotación
<p>Social</p> <p>Metro de Quito</p>	<p>“Los grafiteros destruyeron el metro de Quito”</p> <p>“Mauricio Rodas destruyo todo Quito”</p>	<p>En la primera imagen de la parte superior se ve un lado del metro de Quito, con un grafiti de la palabra “vandals” que tiene color plateado y negro.</p> <p>En la imagen de la parte inferior izquierda, se logra ver que hay tres baches llenos de agua, pasan tres automóviles de color vino. Hay dos personas que están caminando por la cera de un parque.</p> <p>En la última imagen de la parte derecha inferior, se logra ver que hay un contenedor de basura lleno y fuera del mismo están varias fundas de basura, obstaculizando el paso de los peatones Hay personas persona que pasa por el</p>	<p>1. Indignación</p>
			<p>2. Destrucción</p>
			<p>3. Violencia</p>
			<p>4. Vandalismo</p>
			<p>5. Molestia</p>

		<p>lugar.</p> <p>El basurero se encuentra en la av. Mariscal Sucre, donde también se encuentra un corredor sur occidental en la parada Biloxi.</p>	
--	--	--	--

(Ver anexo 3)

• **Tabla 2.4. sistematización de la fanpage Rokoto feo (2019)**

Fecha de publicación	Me gusta	Me encanta	Me divierte	Me asombra	Me enoja	Numero de comentarios	Numero de compartidos
6 de marzo 2019	127	1	100	4	23	36	1377
Análisis							
Acontecimiento	Mensaje lingüístico		Denotación			Connotación	
Político Campañas electorales para la alcaldía	“Cuando te descubren utilizando recursos del municipio y del estado para tu		En la imagen se puede ver dos dibujos animados, un pato y un cerdo. En el cerdo hay un rostro de un hombre mayor.			1. Ira	
						2. Susto	
						3. discusión	

	<p>campaña de alcalde”.</p> <p>¡Así te quería agarrar cerdo</p>	<p>El hombre tiene el cabello blanco con negro, sus ojos están abiertos al igual que su boca.</p> <p>Su cuerpo es el de un cerdo de color rosado, en cambio el dibujo del pato tiene las cejas fruncidas y su cuerpo es de color negro con patas naranjas.</p> <p>Se puede entender que el espacio físico es una habitación, al lado derecho del cuarto es de color gris al contrario del lado izquierdo que es de color verde muy intenso y el suelo es de color marrón, por último en la parte derecha de esta habitación se observa un carro de limpieza.</p>	<p>4. Vergüenza.</p>
			<p>5. deslealtad</p>

(Ver anexo 4)

• **Tabla 2.5. sistematización de la fanpage Rokoto feo (2019)**

Fecha de publicación	Me gusta	Me encanta	Me divierte	Me asombra	Me enoja	Numero de comentarios
30 de	229	7	1300	23	4	184

septiembre de						
2019						
Análisis						
Acontecimiento	Mensaje lingüístico	Denotación				Connotación
Cultura	“Para mí que le faltó huevos a esa relación...”	Se puede ver a dos mujeres sonriendo, la señora de izquierda lleva una camiseta color negro y la señora de la derecha tiene la camiseta color blanco además están puestas la banda con los colores rojo, naranja, amarillo, verde claro, azul, lila y blanco que son representativos del movimiento LGBT.				1. Ilusión
Matrimonio		En el fondo está la pared color piel y están las letras registro civil en un costado se esta parte de la planta de hiedra.				2. Felicidad
igualitario		“El primer matrimonio igualitario se separó antes de cumplir los 2 meses”				3. Amor
						4. Orgullo

(Ver anexo 5)

• **Tabla 2.6. sistematización de la fanpage Rokoto feo (2019)**

Fecha de publicación	Me gusta	Me encanta	Me divierte	Me asombra	Me enoja	Numero de comentarios	Numero de compartidos
28 de	364	21	823	3	6	60	3837

octubre					
2019					
Análisis					
Acontecimiento	Mensaje lingüístico	Denotación	Connotación		
Política Paro Nacional	“Cuando veo que el que publicaba que: “al Ecuador se lo levanta trabajando y no haciendo paros” ya está preparando las maletas para irse 4 días de feriado”	En la imagen se puede observar un hombre adulto vestido con una camisa blanca y una corbata de colores fuertes. En su rostro muestra una pequeña sonrisa, mientras sus cejas están un poco fruncidas. Por otra parte se puede notar la presencia de más personas alrededor del señor. A la vez existe un micrófono en la parte inferior de la imagen.	1. Ira		
			2. Molestia		
			3. Indignación		
			4. Violencia		
			5. Pleito		
			6. Confrontación		

(Ver anexo 6)

• **Tabla 2.7. sistematización de la Fanpage Rokoto feo (2020)**

Fecha de publicación	Me gusta	Me encanta	Me divierte	Me asombra	Me enoja	Numero de comentarios	Numero de compartidos
7 de enero 2020	77	3	663	28	6	113	157
Análisis							
Acontecimiento	Mensaje lingüístico	Denotación				Connotación	
Político	<p>“Tbied Amulam, hijo de la tercera esposa de Soleimani, acaba de tomar el mando del ejército de Irán y ha jurado vengar la muerte de su padre. Tiene nexos con el correismo y posee lujosos departamentos</p>	<p>Se observa dos imágenes. Al lado izquierdo un hombre joven vestido con una bata blanca, y en sus manos un arma de fuego, se encuentra en una habitación de color amarillo con alfombras de color celeste.</p> <p>Al lado derecho es otro hombre pero ahora solo es una foto de su rostro, tiene el cabello rizado, barba, piel blanca, ojos pequeños de color café y se puede notar una camisa blanca.</p> <p>La foto se entiende que es antigua</p>				Imagen 1:	
						1. Poder	
						2. Venganza	
						3. Enojo	
						4. Fuerza	
						Imagen 2:	
						1. Tranquilidad	
2. Inocencia							

	en Colombia, México, Ecuador, Bolivia”	por el color amarillento que presenta.	
--	---	---	--

(Ver anexo 7)

• **Tabla 2. 8. sistematización de la fanpage Rokoto feo (2020)**

Fecha de publicación	Me gusta	Me encanta	Me divierte	Me asombra	Me enoja	Numero de comentarios	Numero de compartidos
12 de enero 2020	164	1	207	117	50	89	442
Análisis							
Acontecimiento	Mensaje lingüístico	Denotación	Connotación				
Social	“me hubieran dado solo \$50000	Esta fotografía tiene varios árboles, tierra y una gran roca.	1. Ambiente natural				
Retiro de la piedra en la Avenida Simón Bolívar	a mí ya punta de martillo y cincel le hago arena la piedra”	Al igual se ve la presencia de 4 personas vestidas con overoles y cascos, tres de ellos se encuentran subidos en una plataforma y solo					
			2. Peligro				

		uno está detrás de la piedra.	
--	--	----------------------------------	--

(Ver anexo 8)

• **Tabla 2.9. sistematización de la fanpage Rokoto feo (2020)**

Fecha de publicación	Me gusta	Me encanta	Me divierte	Me asombra	Me enoja	Numero de comentarios	Numero de compartidos
15 de marzo 2020	241	0	417	3	1	14	519
Análisis							
Acontecimiento	Mensaje lingüístico	Denotación				Connotación	
Social	“Coronavirus Temblor en Esmeraldas Lenin sigue siendo presidente” “Chucha ya”	En la fotografía se pude observar solo el rostro de una mujer joven, sus ojos aparentan haber llorado, tiene un color rojizo muy leve en su piel aparte. Se puede ver que usa aretes y un color de labial de color palo de rosa.				1. Molestia	
						2. Angustia	
						3. Desesperación	
						4. Tristeza	
		5. Indignación					
		En la parte posterior de la					

		imagen se puede ver que el color negro que predomina.	
--	--	---	--

(Ver anexo 9)

La composición grafica que tiene cada uno de los memes escogidos son distintos ninguno se asemeja a otro, ese toque único capta la atención de los usuarios, por tal razón podemos encontrar que las reacciones (me gusta, me divierte, me encanta, me enoja, me entristece) varían, en la mayoría de los casos, algunas son mayores que otras.

Conclusiones

Al realizar el análisis del meme en la matriz planteada anteriormente nos dejó identificar la codificación de las imágenes que ocupó la fan page “Rokoto feo”, todo empieza en la elección de recursos gráficos, estas imágenes son extraídas de otras plataformas que cuentan su historia original como son: películas, series, telenovelas, libros, videojuegos, dibujos animados, fotografías, noticieros, comics, etc. La mayoría de esas imágenes son adaptadas cobrando vida en una nueva historia, en donde se pueden involucrar personajes externos de la idea original, aparte los memes también ocupan un texto en sus imágenes permitiendo contextualizar sucesos de la vida real.

Claramente podemos decir que el meme por naturaleza es una narrativa. En el análisis se observó que la transmedia, consiste en narrar una historia que conserve la esencia y la coherencia del relato, en este estudio los memes reflejaban la presencia de personajes conocidos que ya tienen una historia la mayoría de ellos se encuentran expuestas en múltiples plataformas que cuentan su idea completa, la presencia de esta narrativa permite que el meme genere un espacio de entretenimiento.

Por otro lado, el contenido crossmedia se adapta a cada medio al cual se quiere involucrar y así puede llegar a diferentes tipos de perfiles de usuarios, siempre manteniendo la idea acorde a la historia propuesta.

El meme resalta narrativas transmedia y crossmedia por el tipo de contenido que se expone en la plataforma Facebook. En este caso los elementos relevantes se enfocan en el contexto y la cultura del usuario.

El meme evidencia una aceptación, a pesar de los recursos de índole violentos. Lo relevante dentro de la cibercultura es el uso de los medios para generar contenidos, no importa si la

información en otro contexto sea poco aceptado, mientras que se genere un sentido sarcástico.

Los memes siempre han estado presentes en la sociedad de diferente forma como en una imagen, una frase o un video, todas estas transmiten diferente información. Se pudo percibir que los memes se encuentran vinculados directamente con conocimientos culturales, con ideologías, prácticas sociales, entre otros.

Los memes usan patrones que replican lo que exponen los usuarios en los medios, esto se ha ido heredando de una generación a otra. Los memes son distintos, algunos memes duran poco tiempo en la mente de las personas, pero hay otros que pueden prevalecer por años.

El meme pasa por varias transformaciones la primera es la creación de la imagen, la segunda es la publicación y la última es la adaptación que refleja las creencias de cada usuario, todo este proceso es un factor por el cual los memes tienen una gran acogida.

El meme usualmente se comparte por un cierto grupo de personas que se identifican al tener los mismos intereses culturales, generando lazos entre más usuarios.

De igual forma, el meme se ha vuelto un recurso informativo para los individuos que se encuentran enlazados en la red social Facebook, de tal manera que muestran varios sucesos ocurridos en el mundo, permitiendo a las personas conocer de una manera peculiar a través del sarcasmo, sátira, ironía o de una forma cómica la situación ocurrida.

Al mismo tiempo el meme abre la puerta a la crítica, comentarios, reacciones o aportes acerca de los temas expuestos, dejando un espacio libre en el cual los usuarios participan de forma virtual. Finalmente la virtualidad aquí cobra fuerza y sin duda se ha vuelto un lugar importante en la sociedad.

En el texto del meme, se observó la presencia de faltas ortográficas y uso de jergas utilizadas de forma intencional, con la finalidad de causar distintas emociones en los usuarios.

El meme tiene una estructura que permite a la imagen ser explícita en su totalidad, cuenta con un texto que describe la situación, que puede estar expuesto en la parte superior de la imagen como en la parte inferior o las dos al mismo tiempo, también está la presencia de iconografías, es decir que se muestra recursos gráficos como fotografías, montajes, entre otros.

Pero hay algo en especial que caracteriza al meme y es que su contenido tanto textual como gráfico, tiene un sentido del humor divertido. La presencia de estos dos elementos permite que se complementen para explicar la idea o la historia que será relatada.

Se identificó que el meme constantemente maneja el recurso de las emociones, las imágenes muestran gestos de felicidad, alegría, enojo, tristeza, que al ser vistas por los usuarios rápidamente entienden el mensaje que quiere emitir.

Al igual sucede con la presencia del color, cada uno de ellos pretenden darle sentido a la imagen, se adaptan al contexto que quieren representar, por ejemplo, si la imagen relata una historia alegre, es muy probable que los colores a usar sean amarillo, celeste o blanco o por el contrario si representa una trama de amor se utiliza colores como rojo o rosado, permitiendo así complementar la idea.

Y por supuesto hay algo que no puede faltar en las imágenes que son los símbolos, las imágenes manifiestan figuras o elementos que culturalmente ya tienen un concepto, las personas al verlas las reconoce. Al estar involucradas en el meme, contextualizan la composición de la imagen y permite que cada elemento mencionado se vuelva uno solo, para un mismo significado.

Al realizar este análisis se encontró que la parte denotativa nos dejó identificar cada uno de los elementos expuestos en el meme, con el fin de ver el significado literal de los recursos.

En cambio en el análisis connotativo se realizó un estudio minucioso de los recursos gráficos encontrados, con la finalidad de inferir sentido a la composición de la imagen y tener claro el mensaje subjetivo del meme, pero ¿Qué es lo que usualmente se copia? Todas aquellas representaciones culturales que identifican a los usuarios y por tal motivo sienten preferencia hacia el meme.

Para finalizar, a través de esta investigación podemos afirmar que el meme tiene una composición gráfica compleja, esto ocurre porque el meme constantemente está evolucionando. Es decir, que estas imágenes requieren de varios recursos gráficos para relatar una nueva historia, al final todos estos elementos se terminan adaptando.

Bibliografía

- Álvarez, J. (2010). *Criaturas de la naturaleza y criadores de cultura: de vuelta con la naturaleza humana*. Sinaloa.
- Arango, G. (2013). *Comunicación digital: una propuesta de análisis desde el pensamiento complejo*. Sabana: Universidad de La Sabana.
- Bardin, L. (2002). *Análisis de contenido*. Madrid : Akal.
- Barrantes, E. (2002). *Un camino al conocimiento*. San José: UENED.
- Barthes, R. (1964). *Retórica de la imagen* . Paris : Tascabili Bompiani.
- Davison, D. (2010). *Cross-media communications: and introduction to the art of creating integrated media experiences*. ETC Press.
- Duart, J. (2008). *La universidad en la sociedad red: usos de internet en educación superior*. Catalunya: UOC.
- Fuster, D. (2019). Investigación cualitativa: Método fenomenológico hermenéutico. *Cielo Perú*.
- Gauthier, P. (2018). Inmersión, redes sociales y narrativa transmedia: la modalidad de recepción inclusiva. *Comunicación y medios*, 12.
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: Paídos.
- Martínez, L., Leyva, E., & Felix, L. (2014). *Virtualidad, ciberespacio y comunidades virtuales*. Durango : Red Durango de Investigadores Educativos,A. C.
- Medina, M. (2007). *Cibercultura informe al consejo de Europa*. Iztapalapa: Anthropos Editorial.
- Mena, A. e. (2013). Desafíos de la comunicación en Centroamérica. *Memoria Comunicación Costa Rica*, 20.

Pérez, J., & Merino, M. (25 de Julio de 2014). *Definición de customizar*.

Definición.de.2011. Actualizado 2014. Obtenido de

<http://definicion.de/customizar/#ixzz4F1bEG9G7>

Rowan, J. (2010). *Memes: Inteligencia idiota, política rara y folclore digital*. Capitán Swing.

Rubio, J. L., & Gértrudix, M. (2016). Realidad Virtual (HMD) e Interacción desde la Perspectiva de la Construcción Narrativa y la Comunicación: Propuesta Taxonómica. *Innovación teórica*, 14.

Siles, I. (2005). Internet, virtualidad y comunidad. *Ciencia Sociales "CR"*, 6.

ANEXOS

Anexos

Anexo 1



Anexo 1: **meme de la educación antes y en la actualidad**

Fuente: Facebook (2018). *Redes Sociales*. Recuperado el 18 de junio de 2018, de <https://www.facebook.com/RokotoFeo2/photos/a.250692865673080/264280770980956>

Anexo 2



Anexo 2: **meme de los candidatos a la alcaldía de Quito**

Fuente: Facebook (2018). *Redes Sociales*. Recuperado el 23 de julio de 2018, de <https://www.facebook.com/RokotoFeo2/photos/a.250692865673080/296656737743359>

Anexo 2



Anexo 3: **meme sobre el metro**

Fuente: Facebook (2018). *Redes Sociales* .Recuperado el 11 de septiembre de 2018, de <https://www.facebook.com/RokotoFeo2/photos/a.250692865673080/338659230209776>

Anexo 3



Anexo 4: **meme sobre las campañas de los candidatos para la alcaldía**

Fuente: Facebook (2019). *Redes Sociales* .Recuperado el 6 de marzo de 2019, de <https://www.facebook.com/RokotoFeo2/photos/a.250692865673080/431922050883493>

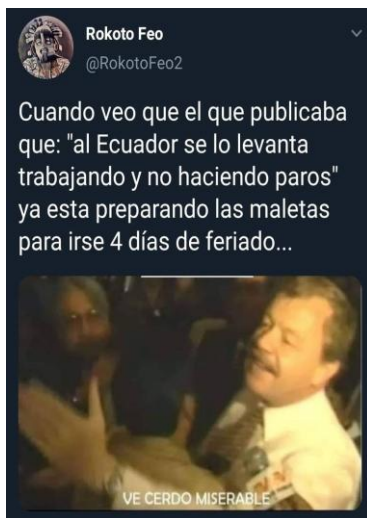
Anexo 4



Anexo 5: **meme sobre el matrimonio igualitario**

Fuente: Facebook (2019). *Redes Sociales* .Recuperado el 30 de septiembre de 2019, de <https://www.facebook.com/RokotoFeo2/photos/a.251525928923107/557366681672362>

Anexo 5



Anexo 6: **meme sobre el paro nacional**

Fuente: Facebook (2019). *Redes Sociales* .Recuperado el 28 de octubre de 2019, de <https://www.facebook.com/RokotoFeo2/photos/a.251525928923107/57893882284848>

Anexo 6



Anexo 7: meme sobre el ataque a Soleimani

Fuente: Facebook (2020). *Redes Sociales*. Recuperado el 7 de enero de 2020, de <https://www.facebook.com/RokotoFeo2/photos/a.251525928923107/640116406730722>

Anexo 7



Anexo 8: meme de la piedra en la av. Simón Bolívar

Fuente: Facebook (2020). *Redes Sociales*. Recuperado el 12 de enero de 2020, de <https://www.facebook.com/RokotoFeo2/photos/a.251525928923107/644907246251638>

Anexo 8



Anexo 9: **meme de varios acontecimientos a inicios del 2020**

Fuente: Facebook (2020). *Redes Sociales* .Recuperado el 15 de marzo de 2020, de <https://www.facebook.com/RokotoFeo2/photos/a.251525928923107/688954401846922>