



SEMESTRE II 2019
Número 17

Communication Papers
Media Literacy & Gender Studies

Carme Echazarreta Soler (Editora), Núria Puig Borràs (Coord. Editorial), Mateu Sbert (Co-editor)
Ana Maria Guerra, Víctor Fajnzylber, Andrea Wenner, Javier Moyano, Mateu Sbert, Jacob Bañuelos,
Julio Adolfo Bravo, Jorge Mora Fernández, Fermín Galindo Arranz, Ghailani Abdellatif

VOLUMEN VIII · Número 17 · Año 2019 ·
ISSN 2014-6752 Revista bianual
www.comunicationpapers.com

EDITORA Carmen Echazarreta Soler
CO-EDITOR num. 17 Mateu Sbert
COORD. EDITORIAL Y CIENTÍFICA Núria Puig Borràs

COMITÉ CIENTÍFICO

Dr. Abderrahman el Fathi
Dr. Agustín Gómez
Dr. Alejandro Álvarez Nobell
Dra. Amparo Huertas Bailén
Dra. Amparo Moreno Sardà
Dra. Andrea Oliveira
Dra. Ana Teresa Fernandes Peixinho
Dr. Antoni Sellas
Dr. Albert Costa Marcé
Dra. Begonia Gutiérrez San Miguel
Dra. Belén Puebla Martínez
Dra. Caridad Hernández Martínez
Dr. Carlos Alberto Scolari
Dr. Carlos Camponez
Dra. Carme Ferré Pàvia
Dra. Celia Andreu Sánchez
Dra. Celia Romea Castro
Dra. Charo de Mateo Pérez
Dra. Concha Mateos Martín
Dr. Elías Machado Gonçalves
Dra. Eva Pujadas Capdevila
Dr. Felip Vidal Auladell
Dr. Hugo Méndez Fierros
Dra. Isabel de Salas Nestares
Dr. Josep Àngel Guimerà
Dra. Anna Fajula
Dr. Jorge Gallardo Camacho
Dr. Jorge Gabriel Henriques
Dr. José Carlos Costa Santos Camponez
Dr. José Luis Terron
Dr. Jorge Gallardo Camacho
Dr. Jorge Gabriel Henriques

Dr. José Antonio García del Castillo Rodríguez
Dr. Jorge Lozano Hernández
Dr. José Antonio del Castillo Rodríguez
Dr. José Antonio González Esteban
Dr. José Ignacio Aguaded-Gómez
Dr. José Luis Piñuel Raigada
Dr. José Manuel de Pablos
Dr. Joan Sabatè Picasó
Dr. Juan Benavides Delgado
Dra. Laura Bergés Saura
Dra. Lucía Benítez Eyzaguirre
Dra. Ma Carmen Fonseca Mora
Dra. Ma Luisa Humanes Humanes
Dra. Ma Luisa Pérez Cabani
Dra. María Gabino Campos
Mtra. Maricela López Ornelas
Dr. Mateu Sbert Casasayas
Dr. Moisés de Lemos Martins
Dra. Nekane Parejo
Dra. Núria Puig Borràs
Dra. Núria Simelio Sola
Dr. Pedro Manuel Molina Rodríguez-Navas
Dr. Peter Philips
Ddo. Sergio Cruz Hernández
Dra. Sílvia Aulet
Dra. Tàtiana Hidalgo Marí
Dra. Teresa Gema Martín Casado
Dra. Victoria Camps Cervera
Dra. Victoria Tur Viñes
Dr. Xosé Soengas Fernández
Dr. Zakaria Charia
Dr. Zoubair Acharki

Carme Echazarreta Soler (Editora), Mateu Sbert (Co-editor para número 17), Núria Puig Borràs, (Coordinación editorial y científica) Ana Maria Guerra, Victor Fajnzylber, Andrea Wenner, Javier Moyano, Mateu Sbert, Jacob Bañuelos, Julio Adolfo Bravo, Fermín Galindo Arranz, Jorge Mora Fernández, Ghailani Abdellatif, Carme Echazarreta Soler

Communication Papers. Media Literacy and Gender Studies.



ISSN 2014 – 6752 Girona. Edición I Diciembre 2019. **Universitat de Girona**

Palabras clave: comunicación, periodismo, publicidad, relaciones públicas, medios de comunicación de masas, redes sociales, tecnología, educación, aprendizaje, representación mediática, NPR, imagen, fotografía

ÍNDICE



EDITORIAL

Carme Echazarreta

ARTÍCULOS

Trazando el origen de la fotografía en 2 dimensiones y 3 dimensiones
a través de las representaciones de animales 5
Ana Maria Guerra

From NPR to VR: tracking ocular behavior in immersive virtual reality 21
Víctor Fajnzylber, Andrea Wenner, Javier Moyano, Mateu Sbert

Imaginario social e identidad de la cultura mexicana en los memes
de la Copa del Mundial de la FIFA 2018 37
Jacob Bañuelos

MISCELÁNEA

Proaño como pionero de la Investigación Acción Participativa (IAP)
en comunidades indígenas 55
Julio Adolfo Bravo, Jorge Mora Fernández, Fermín Galindo Arranz

ENSAYOS

Estudio sociolingüístico de los préstamos en el habla del norte
de Marruecos 78
Abdellatif Ghailani

RESEÑAS

Reseña del libro "La cámara lúcida" de Roland Barthes. 88
Carme Echazarreta

Hace unos años, Annie Leibovitz dejó de fotografiar con una cámara *Hasselblad* pues su extraordinaria precisión restaba credibilidad a las imágenes. Esa es la forma en que concibe expresar su mirada más allá de una correcta captura fotográfica. A propósito, la fotógrafa explicó que la imagen resultante era tan impecable que menoscababa ese elemento sustancial, y a menudo imperfecto, que permite captar la realidad y transmitirla a través de una imagen. De manera que volvió a utilizar un equipo fotográfico de inferior calidad pero que le permitió lograr esa profundidad emocional de las imágenes que percibía y que necesitaba contar. Su testimonio obliga a reflexionar sobre la honestidad y la coherencia con los valores éticos en la creación y difusión de la imagen fotográfica.

Esta anécdota actúa de percutor de este número 17 de Communication Papers ya que sus primeros artículos abordan la realidad icónica con miradas distintas y muy interesantes. La investigación llevada a cabo por **Ana María Guerra** en *Trazando el origen de la fotografía en 2 dimensiones y 3 dimensiones a través de la representación de animales* es un estudio sobre la evolución de la fotografía desde una mirada crítica y su papel en nuestra percepción de la realidad.

El trabajo de **Victor fajnzylber, Andrea Wenner, Javier Moyano y Mateu Sbert** aporta luz al debatido tema del *tracking ocular* para conocer la conducta humana a través de la experiencia visual de los usuarios que integran la muestra de la investigación. Es remarcable la calidad científica de este estudio pues sus resultados suponen una valiosa aportación para las aplicaciones de esta técnica neurocognitiva.

Con el título *Imaginario sociales e identidad de la cultura mexicana en los memes de la Copa del Mundial de la FIFA 2018*, **Jacob Bañuelos** realiza un análisis muy visual de los memes que se han convertido en una forma de expresión representativa de la cultura mediática digital, empleada para la representación de valores e imaginarios sociales de la sociedad mexicana. Con un enfoque cualitativo, parte de la lógica heredada y valores identitarios, que aporta notoriedad científica a sus resultados.

Ya en la Miscelánea, los autores **Julio Adolfo Bravo, Jorge Mora Fernández y Fermín Galindo Arranz** analizan y reflexionan sobre la utilización de la *investigación acción participativa (IAP)* realizada por *Leonidas Proaño*, en las actividades desarrolladas para conseguir el cambio social frente a las injusticias y la marginación en las comunidades indígenas de la provincia de Chimborazo, ubicada a 183 kilómetros de Quito, capital de Ecuador. Sus resultados son sumamente esperanzadores en pos de la igualdad de oportunidades y de la mejora de las condiciones de vida de las comunidades indígenas.

El ensayo del profesor **Abdellatif Ghailani**, *Estudio sociolingüístico de los préstamos en el habla del norte de Marruecos*, es revelador sobre el impacto cultural del préstamo lingüístico en la lengua de una comunidad de hablantes. Asimilando la lengua a un ser vivo que nace, se desarrolla, algunas células de su cuerpo mueren y otras nacen, "las palabras caen en desuso y otras aparecen nuevas". Esta es la máxima que rige toda la reflexión de este espléndido ensayo. Cierra la edición, la reseña del libro *La Cámara Lúcida* de Roland Barthes. Como no podía ser de otra forma, es el digno colofón al presente número de Communication Papers cuyo eje central es la imagen, en sus diversas formas de presentación, incluso a través de la palabra.

Trazando el origen de la fotografía en 2 dimensiones y 3 dimensiones a través de las representaciones de animales

Tracing the origin of photography from two dimensions to three dimensions through animal representations

AUTORA:

Ana María Guerra

Doctoranda en Filosofía por la Universidad Autónoma de Barcelona

Artista visual

Resumen

Este artículo es un estudio sobre la evolución de la fotografía de 2 dimensiones a 3 dimensiones a través de la representación de animales. El objetivo es trazar el origen de las imágenes generadas por ordenador (CGI) desde una mirada crítica hacia el impacto del hombre en otras especies y la concepción de la realidad.

Palabras clave

Fotografía, animales, evolución, dioramas, CGI, 3D, realidad virtual, realidad, ficción, hiperrealidad.

Abstract

This paper examines the evolution of photography from two dimensions to three dimensions through animal representations. The objective is to trace the origin of Computer Generated Images (CGI) from a critical view of the impact humans have had on other species and the definition of reality.

Key words

Photography, animals, evolution, dioramas, CGI, 3D, virtual reality, reality, fiction, hyperreality.

Introducción

Esta investigación es un intento de trazar los orígenes de la fotografía en 2 dimensiones y 3 dimensiones para entender el presente de las imágenes generadas por ordenador (CGI). Las representaciones de animales son un factor clave para entender la evolución del medio fotográfico y el poder de la imagen para moldear nuestra percepción de la realidad.

El primer capítulo explora el nacimiento de la fotografía en la época victoriana donde el colonialismo y el capitalismo basado en el progreso tecnológico sentaron las bases del mundo actual. Los animales han estado presentes en la historia de la fotografía desde los primeros días, capturar su movimiento fue un reto que aceleró la evolución del medio. La fotografía se ganó rápidamente las etiquetas de objetividad y veracidad porque se creía que el hombre intervenía muy poco en el proceso mecánico de capturar la realidad. Los científicos se aprovecharon de la objetividad intrínseca asignada a la cámara para transmitir sus teorías.

El segundo capítulo analiza los dioramas de Carl Akeley para el Museo de Historia Natural de Nueva York bajo las teorías de Donna Haraway y las fotografías de los mismos dioramas que sacó Hiroshi Sugimoto aplicando los conceptos de hiperrealidad y simulacro de Jean Baudrillard.

El tercer capítulo examina la obra *Post Natural History* del artista Vincent Fournier sobre su colección de animales ficticia creada íntegramente con un CAD software. Conceptos de virtualidad de Baudrillard y teorías del libro *Mil Mesetas* de Deleuze y Guattari son aplicados para entender la evolución del medio fotográfico.

1. Los primeros días de la fotografía en 2 dimensiones

La Reina Victoria era una ávida propulsora de la fotografía y el progreso tecnológico, estableciendo los estándares del mundo en el que vivimos hoy. Su entusiasmo por el nuevo medio y su amor por los animales, la convirtieron en la monarca de la fotografía y los perros. Para 1850 en Europa, una clase media emergente tenía acceso por primera vez a productos que antes sólo estaban al alcance de la aristocracia. Los retratos fotográficos y los perros de compañía permitieron a la burguesía emular el estilo de vida de la nobleza. El fenómeno fotográfico cautivó al mundo, llenando un vacío social (Merritt y Barth, 2002, p. 22-25).

Los animales han sido retratados desde la misma creación de la fotografía en el siglo XIX. El daguerrotipo de Jacob Byerly tomado en 1848, que muestra a un niño con su perro, es una de las primeras imágenes de animales registradas en la historia. Louis Daguerre anunció la invención del daguerrotipo sólo nueve años antes. Las restricciones técnicas del nuevo medio exigían la completa inmovilidad de los sujetos durante largos tiempos de exposición, lo que complicaba enormemente retratar animales, por este motivo la imagen muestra al niño enfocado pero la cara del perro borrosa.



Figura 1: Hills & Saunders, 'Her Majesty the Queen', 1870.

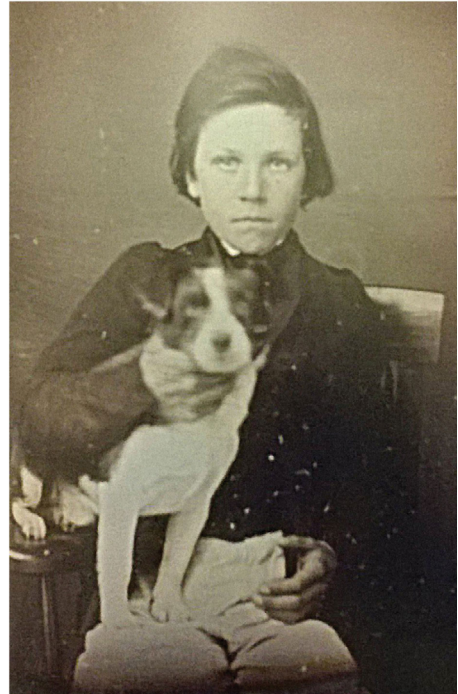


Figura 2: Jacob Byerly, 'Unknown', 1848.

Los científicos también estaban fascinados con el nuevo invento. Al principio, las fotografías se juzgaron según su semejanza con la realidad, de la misma manera que los dibujos y las huellas dactilares. Desde la década de 1830 hasta la de 1880, los tiempos de exposición se acortaron desde minutos hasta fracciones de segundo lo que hizo que la fotografía conquistara la etiqueta de veracidad. En la época victoriana, la fotografía instantánea se definió como un proceso natural, donde las imágenes se creaban a sí mismas a través de la exposición a la luz. Se creía que había poco espacio para la mediación humana en este proceso mecánico. Los científicos comenzaron a usar fotografías para ilustrar sus teorías, debido a la objetividad implícita asignada a la cámara. Charles Darwin se convirtió en uno de los primeros científicos en usar fotografías para publicaciones científicas. En su libro *La expresión de las emociones en el hombre y en los animales* (1871), usó fotografías para representar las emociones humanas pero debido a las restricciones del medio tuvo que usar ilustraciones para representar las expresiones de los animales (Prodger, 2009).

Las limitaciones percibidas en la fotografía para capturar el movimiento fue la fuerza motriz de muchos de los avances tecnológicos en cámaras fotográficas. La locomoción de los animales fue una inspiración para desarrollar nuevas tecnologías que permitieran congelar la realidad animada de la naturaleza.

Eadweard Muybridge fue el primer fotógrafo que capturó con éxito el movimiento de los ani-

males. *El caballo en movimiento* fue un proyecto patrocinado por Leland Stanford, el fundador de la Universidad de Stanford. Él contrató a Muybridge porque quería entender cómo se movían las patas de sus caballos de carrera al trotar. Stanford quería hacer una apuesta proponiendo que en algún momento cuando los caballos corren, tienen las cuatro patas en el aire. Muybridge y un equipo de ingenieros construyó una pista y un banco de doce cámaras en el almacén de Stanford, en Palo Alto. Instalaron cables de disparo que los caballos activaban a cada paso que daban, capturando el movimiento de las 4 patas de los animales. En 1884, Muybridge probó la teoría de Stanford, usando la fotografía de alta velocidad, capturó el vuelo del caballo usando la técnica del *stop-motion* (Prodger, 2003).

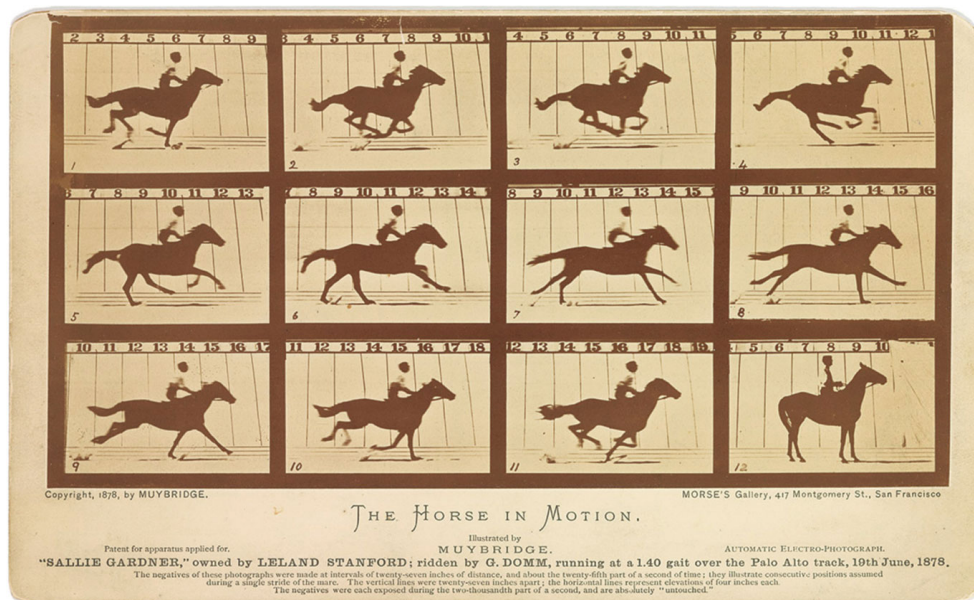


Figura 3: Eadweard Muybridge, 'Horse in motion', 1878.

Antes de la notable realización de Muybridge, varios fotógrafos utilizaron taxidermia para crear falsas fotografías instantáneas de animales. John Dillwyn Lewelyn experimentó con pájaros disecados haciéndolos parecer como si estuvieran atrapados en movimiento. Al colocar pájaros en ambientes exteriores conseguía imágenes convincentes. Otros fotógrafos como Léon Crémiere no obtuvieron un resultado tan realista. La Figura 5 muestra lo que son claramente perros disecados en un paisaje urbano. La edad de oro de la taxidermia fue durante el período victoriano, cuando tener un animal disecado en casa como decoración era símbolo de un alto status social, era una representación simbólica de la conquista de tierras lejanas y exóticas. El desarrollo de la fotografía se produjo con la revolución industrial, ligada a los avances en la química y la expansión colonial impulsada por la economía capitalista.



Figura 4: John Dillwyn Lewelyn, 'Two birds at a rustic Cottage', 1852



Figura 5: Leon Crémère, 'Savage Expressions of a Dog and a She-Wolf', 1863

2. Dioramas, la primera forma de realidad virtual

La fotografía de gelatina de plata se estableció como la representación fiel de la realidad en el mundo bidimensional. Por otro lado, los dioramas fueron los primeros objetos que proporcionaron una experiencia visual tridimensional para el público. La palabra 'diorama', derivada del griego día (a través de) y horama (ver), fue acuñado por Louis-Jacques-Mandé Daguerre, un pionero en fotografía y un talentoso escenógrafo. Daguerre patentó el diorama en 1822 para describir una nueva forma teatral de arte visual. Daguerre mejoró la técnica pintando a los 2 lados de grandes piezas de tela translúcida consiguiendo que las imágenes se transformaran dramáticamente cuando fueran iluminadas por delante y por detrás. El efecto fue un desafío perceptivo para los espectadores en ese momento. La ilusión de profundidad era tan efectiva que estaban convencidos de que las representaciones eran maquetas a gran escala con objetos reales.

La irrupción de la fotografía a mediados del siglo XIX provocó una disminución en la popularidad de los dioramas, que prácticamente desaparecieron hasta la década de 1920, cuando fueron revividos como material educativo. El éxito de los dioramas en el ámbito científico se dio por 3 factores principales: la creciente degradación de hábitats naturales, el conservacionismo y la introducción de la taxidermia en el diseño de escenarios para exposiciones (Quinn, 2006).

2.1 El gigante de Karisimbi de Akeley

Los dioramas de museos tienen sus manifestaciones más conocidas en la obra del taxidermista, fotógrafo y biólogo Carl Akeley para el Museo Americano de Historia Natural de Nueva York. La sala de Akeley está formada por 28 dioramas que representan las principales zonas geográficas de África y sus grandes mamíferos. Los grupos están formados por un macho dominante, que en la mayor parte de casos fue inmortalizado en un eterno gesto de vigilia, una o dos hembras y un bebé. En algunos casos, hay ejemplares jóvenes vigorosos, en su mayoría machos, pero nunca encontraremos especímenes viejos o imperfectos. Los estándares de Akeley exigían las muestras más hermosas de cada especie.

El diorama *The Giant of Karisimbi* fue para Akeley su creación más importante ya que los gorilas eran su animal favorito por su parecido a los humanos. El taxidermista se embarcó en una expedición al Congo para la realización de dicha pieza. La imagen de abajo muestra al gigante de Karisimbi que fue cazado por Herbert Bradley a la derecha, Mary Hasting Bradley a la izquierda, y Akeley en el medio sosteniendo la mandíbula del gorila. Mujeres blancas fueron invitadas al viaje porque Akeley quería mostrar que incluso una mujer podría matar a un gorila. Su intención era debilitar las connotaciones heroicas de la caza en un intento por preservar la especie africana: "Como naturalista interesado en preservar la naturaleza me alegraba hacer cualquier cosa que pudiera hacer menos atractiva la matanza de animales" (Akeley 1923, p. 203).



Figura 6: The Giant of Karisimbi with Akeley, Marie and Herbert Bradley, 1921.

Akeley seleccionó este espécimen como protagonista de su diorama porque era el macho más hermoso. Lo describió como una magnífica criatura con el rostro de un amable gigante que no haría ningún daño excepto quizás en defensa propia o en defensa de su familia (Akeley 1923, p. 230). A pesar de esta afectuosa descripción, el diorama muestra un macho dominante con un papel protagonista, mientras que en el plano secundario, se encuentra el resto del grupo que parece estar subyugado a él.



Figura 7: The Giant Karisimbi's Diorama, American Museum of Natural History, 2006.

Donna Haraway analiza los dioramas de Akeley en su libro *El patriarcado del osito Teddy*. Sobre ellos afirma que dicen tanto de la sociedad que los creó como de los mundos que representan. Para Haraway las pintorescas representaciones familiares de los animales y sus jerarquías reflejan las concepciones de raza, género y clase social durante la presidencia de Teddy Roosevelt. Los dioramas eran la respuesta a la irrupción del socialismo, el feminismo y el aumento del número de la población inmigrante que amenazaba el dominio de la mayoría norteamericana caucásica. Para Haraway, habían tres propósitos principales para recrear los hábitats de los animales africanos: exhibir el poder de los hombres exploradores occidentales, la eugenesia, y la conservación de especies (Haraway, 2004).

Según Haraway, la realidad y la ficción han sido fabricados de la misma materia prima; ambos son el resultado de la intervención humana y se han desarrollado siguiendo demandas subjetivas. La diferencia es que la realidad se refiere al presente y la ficción se refiere al futuro: "Etymologically, facts refer to performance, action, deeds done-feats, in short. A fact is a past participle, a thing done, over, fixed, shown, performed, accomplished. Facts have made the deadline for getting into the next edition of the paper. Fiction, etymologically, is very close but differs by part-of-speech and tense. Like facts, fiction refers to action, but fiction is about the act of fashioning, forming, inventing, as well as feigning or feinting" (2012, p. 19).

Para Haraway, el vínculo entre la realidad como el resultado final y la ficción como el trabajo en los procesos que pueden dirigir nuestras acciones futuras, podría llevarnos a identificar como los mecanismos científicos modelan nuestras percepciones.

2.2 . Los dioramas de Sugimoto, hiperrealidad y simulacro

Dioramas de Hiroshi Sugimoto son representaciones de representaciones. Sugimoto empezó a tomar fotografías de los dioramas de Akeley en 1972 y continúa capturándolas hasta hoy en día, es un trabajo en progreso. Según el fotógrafo, lo que le fascinan de estas formas de realidad virtual es que representan la vida y la muerte simultáneamente. Declaró que su vida como artista comenzó cuando se dio cuenta de que podía devolver la vida a los animales de Akeley con sus imágenes. El realismo de sus fotografías en blanco y negro se debe a la riqueza de su técnica. El artista emplea una cámara de gran formato para capturar sus sujetos y mezcla su propio revelador usando una receta tradicional. Sugimoto es un alquimista moderno, su objetivo es representar la historia natural como una falsa imagen con la ilusión del realismo. Al hacer esto, plantea el uso problemático de la palabra realismo en este contexto, y va más allá al cuestionar lo que es la realidad: "Aunque si nadie ve a través de una imagen falsa, tal vez es la realidad que es la falsedad después de todo" (Sugimoto, 2014).



Figura 8 Hiroshi Sugimoto, 'Gorilla' from Dioramas 1994.

La fotografía de Sugimoto parece más real que el diorama de Akeley, aunque la recreación del hábitat sea una visión subjetiva de quienes intervinieron de una u otra forma en su creación. Es el ejemplo perfecto de lo que Jean Baudrillard denominó hiperrealismo. El autor usa una fábula de Jorge Luis Borges para definir lo que es la hiperrealidad. La historia trata de un Imperio que creó un mapa a escala 1:1, es decir del verdadero tamaño del territorio que representaba. Las siguientes generaciones no apreciaron el arte de la cartografía tanto como sus antepasados, así que no protegieron el mapa contra las inclemencias del tiempo. El mapa comenzó a desin-

tegrarse con el paso del tiempo. La fábula concluye diciendo que todavía hay ruinas del mapa en el desierto, habitado por animales y mendigos. Baudrillard sostiene que esta historia ha expirado para nosotros y se ha convertido exactamente en lo contrario, para el autor la hiperrealidad ha reemplazado a la realidad: "Hoy la abstracción ya no es la del mapa, la del doble, la del espejo o la del concepto. Simulación ya no es el territorio, es la generación por modelos de un real sin origen ni realidad, un hiperrealismo. El territorio ya no precede al mapa, ni sobrevive a él. Es sin embargo el mapa que precede al territorio -precesión de simulacros- el que engendra el territorio, y si hay que volver a la fábula, hoy es el territorio cuyo trozos se pudren lentamente a través de la extensión del mapa. Es lo real, y no el mapa, cuyos vestigios persisten aquí y allá en los desiertos que ya no son los del Imperio, sino los nuestros. El desierto de lo real en sí mismo." (Baudrillard, 1994, p. 9)

El diorama *The Giant of Karisimbi* de Akeley y la fotografía de Hiroshi Sugimoto del mismo, nos hacen pensar como las representaciones humanas de otras especies son subjetivas y en este sentido cabe cuestionarnos qué es la realidad. Mientras miles de especies de animales desaparecen por todas partes, sus representaciones se han multiplicado infinitamente en imágenes, dioramas, películas, zoológicos; todas estas son representaciones de los originales.

Según Guy Debord el capitalismo cambió la percepción porque todo se ha convertido en una representación. Los animales ya no pertenecen a la realidad, viven en la hiperrealidad. Han desaparecido a través de la sociedad del espectáculo (Debord, 2010, p, 37-101).

4. Post Natural History de Vincent Fournier y la virtualidad

Con la llegada de las imágenes generadas por ordenador (CGI) ha nacido la fotografía virtual. No es necesario tener un referente del mundo real para crear un espacio con un CAD software; todo puede venir de nuestra imaginación y ser fotografiado con una cámara virtual.

En cuanto a la virtualidad, Baudrillard afirmó que es la fase del "asesinato del signo". Él siempre cuestionó la arbitrariedad de la lingüística y la existencia de la realidad. El signo definido por Saussure está formado por el significante, significado y referente. 'El significante' se refiere a la palabra, 'el significado' se refiere al concepto, y 'el referente' se refiere al mundo real. La virtualidad es el proceso en el que todo el universo de significados pierde sus referentes. A modo de ejemplo, menciona las cuevas de Lascaux en Francia, que son famosas por sus animales paleolíticos. Las cuevas originales han estado cerradas durante muchos años, y es el simulacro, Lascaux 2, que los visitantes hacen cola. La mayoría de ellos ya ni siquiera saben que es un simulacro. Ya no hay ninguna indicación del original en ningún lugar. Es una especie de prefiguración del mundo que nos espera: una copia perfecta, que ni siquiera sabremos que es una copia (Baudrillard, 2004, P. 52).

Sobre el futuro, Baudrillard mostró su lado más optimista, afirmando que el advenimiento del CGI puede conferir a la sociedad una "ironía objetiva" que nos haga ser cada vez más incrédulos de todo lo que vemos, lo que, de alguna manera, podría traernos una nueva libertad (Smith, 2010).

El proyecto de Vincent Fournier, *Post Natural History* (2012), muestra una colección ficticia de imágenes de animales generadas íntegramente con un CAD software. Fournier colaboró

con un equipo de especialistas en genética evolutiva para imaginar cómo pueden evolucionar algunas especies, adaptándose al entorno cambiante del futuro. El proyecto es una mezcla de realidad y ciencia ficción. Para el artista es importante que sus historias sean basadas en conocimiento científico para que puedan ser potencialmente ciertas. La imagen de la derecha Moon Jellyfish, es descrita como una especie que puede viajar entre dimensiones. La imagen de la derecha muestra Ethereal Jellyfish, cuya singularidad es que transmite datos desde las profundidades oceánicas.

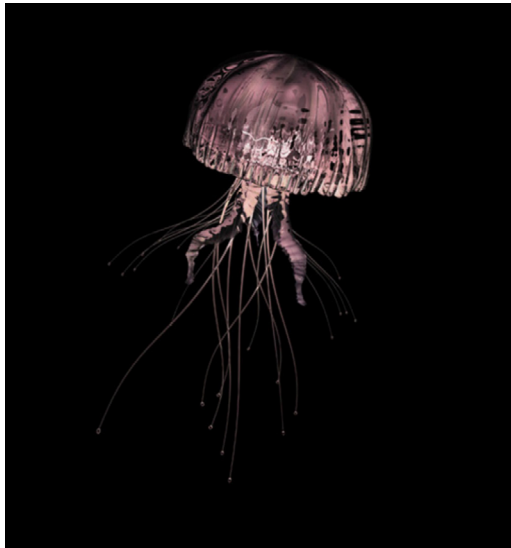


Figura 9. Vincent Fournier, 'Ethereal Jellyfish', 2012.

Figura 10. Vincent Fournier, 'Moon Jellyfish', 2012.

En 2012, el mismo año en que Fournier presentó su exposición, la marina de los Estados Unidos anunció el desarrollo de una medusa robótica apodada 'Robojelly', que fue diseñada con fines de vigilancia, control de aviones no tripulados y operaciones de rescate (Ubergizmo, 2012). En este sentido podemos otorgar al arte el poder de anticiparse a lo que va a pasar. Analizar la tecnología desde una perspectiva histórica nos puede permitir predecir que vendrá en el futuro. Los avances tecnológicos suelen ser el resultado de intereses políticos y económicos.

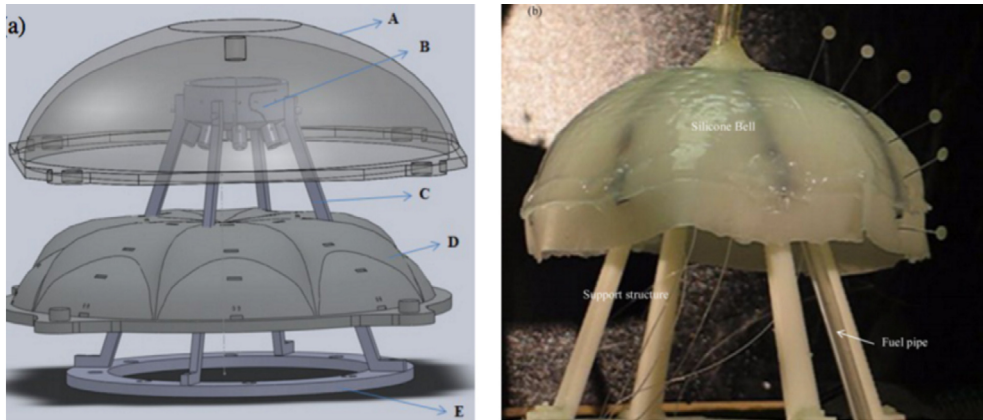


Figura 11. 'Robojelly', designed to work as a search rescue and surveillance for the U.S. Navy, 2012.

Sobre el CGI podemos decir que su antecesor fueron los dioramas. El diseño de entornos virtuales, requiere de un proceso de texturizado denominado 'UV maps' algo similar al trabajo de un taxidermista. Para hacer los mapas de texturas UV, los diseñadores deben desmontar los objetos modelados para convertirlos en 2 dimensiones. En este sentido, los espacios virtuales podrían considerarse dioramas digitales.



Figura 12.
Bescec, UV map 'Gorilla', [Turbosquid.Go](https://www.turbosquid.com/3d-models/gorilla-uv-map/)

Según Deleuze y Guattari, la repetición existe en todos los estados del tiempo. En el pasado, la repetición se produce a través de la memoria, en el presente se produce a través de hábitos y costumbres, y en el futuro la repetición toma la forma de un *eterno retorno*. En el futuro, la repetición tendrá que liberarse de la memoria y de los hábitos que son la única manera de lograr transformación creativa (2002, p. 171).

El concepto de *eterno retorno* es tomado de Nietzsche por Deleuze y Guattari pero con un giro diferente. En lugar de concebir el futuro como la evolución hacia el super hombre, ellos reformularon el *eterno retorno*, tomando la creatividad como fuerza motriz para cambiar el sistema. La transformación creativa se basa más en la simbiosis que en la mutación. Por eso Deleuze y Guattari llamaron a este proceso involución porque no se relaciona con evolucionar en una sola dirección; el rizoma crece en muchas direcciones. (Paro, 2010)

Vemos como en la historia de la fotografía, la tecnología ha ido evolucionado, repitiendo los mismos principios pero de una forma más sofisticada. Lo que queda claro es que el desarrollo tecnológico evoluciona en detrimento de los hábitats naturales con trágicas consecuencias como la extinción de miles de especies provocadas por el impacto del hombre en el planeta.

El mayor interés de Deleuze en la biología es el concepto de multiplicidades. En *Devenir animal*, Deleuze y Guattari se inspiraron en la capacidad de insectos como las hormigas para realizar tareas complejas sin ningún tipo de control centralizado. La organización de dichas comunidades no son simplemente una unidad homogénea, se diferencian continuamente, y esta diferenciación interna puede ser entendida como el motor de su creatividad. Las multiplicidades mantienen a los seres individuales dentro de la comunidad. La diferenciación es clave en el proceso de transformación creativa. (Paro, 2010)

Desde el arte se debe cuestionar qué es la realidad para los humanos y que es la realidad para otras especies. El psicólogo cuantitativo Don Hoffman (After On, 2019), quien ha pasado las últimas décadas perfeccionando una teoría extraordinaria sobre la naturaleza de la realidad sostiene que la visión humana es limitada en comparación a otras especies de animales como los pájaros o las abejas por ejemplo que pueden percibir una mayor amplitud del espectro magnético. Es tiempo de mirar a las otras especies con quienes cohabitamos desde otra perspectiva, valorar la biodiversidad del planeta y ser crítico con las aparentes verdades que nos rodean.

Conclusión

El estudio de las nuevas tecnologías como el CGI desde una perspectiva histórica nos puede ayudar a entender cómo ha evolucionado el medio fotográfico. El progreso tecnológico que occidente abrazó desde la revolución industrial ha tenido un gran impacto en la degradación del planeta por lo que analizar la propagación de imágenes de animales en contraste con su desaparición del mundo físico es oportuna para cambiar de perspectiva, lo que Deleuze y Guattari llaman involucionar en vez de evolucionar. Determinar el poder que tienen las imágenes para moldear lo que consideramos realidad nos puede ayudar a romper con sesgos cognitivos como la hiperrealidad y el simulacro.

Desde el principio, las representaciones de animales en 2 dimensiones y 3 dimensiones han sido utilizadas para manipular la sociedad a través de diferentes formas: educación, espectácu-

lo o propaganda. Las imágenes ejercen un control omnisciente de la sociedad. Han facilitado un proceso de homogeneización global que hace que la resistencia creativa sea más difícil. Los consumidores de todo el mundo tienen la misma imaginación colectiva; la realidad sensorial se compone de las mismas imágenes. No se trata de preguntarse si las tecnologías pasadas o las tecnologías presentes son mejores, el verdadero conflicto es el poder que tienen las imágenes para cegarnos. Los entornos virtuales podrían convertirse en plataformas alternativas para ser críticos y expresarnos de forma creativa o podría ser un anzuelo seductor, para escapar virtualmente de los problemas del mundo físico.

Mirar a los animales desde el arte puede ser la clave para descubrir nuevas realidades. Es tiempo de observar a otras especies con quienes cohabitamos desde nuevas perspectivas, valorar la biodiversidad del planeta y ser críticos con las aparentes verdades que nos rodean.

Ilustraciones

Figura 1

Hills & Saunders, 'Her Majesty the Queen', 1870.

Fuente: Hills & Saunders, 'Her Majesty the Queen', In Merrit, M. Barth, M. (2008) A Thousand Dogs. Köln: Taschen.

Figura 2

Jacob Byerly, 'Unknown', 1848.

Fuente: Jacob Byerly, 'Unknown', 1848. In Merrit, M. Barth, M. (2008) A Thousand Dogs. Köln: Taschen.

Figura 3

Eadweard Muybridge, 'Horse in motion', 1878.

Fuente: Eadweard Muybridge, 'Horse in motion', 1878. In Prodger, P. (2003) Time Stands Still. Oxford: Oxford University Press.

Figura 4

John Dillwyn Lewelyn, 'Two birds at a rustic Cottage', 1852

Fuente: John Dillwyn Lewelyn, 'Two birds at a rustic Cottage', 1852. In Prodger, P. (2003) Time Stands Still. Oxford: Oxford University Press.

Figura 5

Leon Crémier, 'Savage Expressions of a Dog and a She-Wolf', 1863

Fuente: Leon Crémier, 'Savage Expressions of a Dog and a She-Wolf', 1863. In Prodger, P. (2003) Time Stands Still. Oxford: Oxford University Press.

Figura 6

The Giant of Karisimbi with Akeley, Marie and Herbert Bradley, 1921.

Fuente: The Giant of Karisimbi with Akeley, Marie and Herbert Bradley, 1921. In Haraway, D. (2015) El patriarcado del osito Teddy. Barcelona: Printcolor

Figura 7

The Giant Karisimbi's Diorama, American Museum of Natural History, 2006.

Fuente: The Giant Karisimbi's Diorama, American Museum of Natural History, 2006. Haraway, D. (2015) El patriarcado del osito Teddy. Barcelona: Printcolor.

Figura 8

Hiroshi Sugimoto, 'Gorilla' from Dioramas 1994.

Fuente: Hiroshi Sugimoto, 'Gorilla' from Dioramas 1994. In Sugimoto, H. (2014) Hiroshi Sugimoto: dioramas. Bologna: Damiani.

Figura 9

Vincent Fournier, 'Ethereal Jellyfish', 2012.

Fuente: Vincent Fournier, right 'Moon Jellyfish'. Left 'Ethereal Jellyfish' En <http://www.vincentfournier.co.uk> (Consultado 14.03.16)

Figura 10

Vincent Fournier, 'Moon Jellyfish', 2012

Fuente: Vincent Fournier, right 'Moon Jellyfish'. Left 'Ethereal Jellyfish' En <http://www.vincentfournier.co.uk> (Consultado 14.03.16)

Figura 11

'Robojelly', designed to work as a search rescue and surveillance for the U.S. Navy, 2012.

Fuente: 'Robojelly'. En: <http://www.popsci.com/technology/article/2012-03/hydro-gen-powered-robojelly-pulses-through-water-conduct-surveillance> (Consultado: 04.04.16)

Figura 12

Fuente: Bescec, UV map 'Gorilla', Turbosquid. En: <https://www.turbosquid.com/es/3d-models/western-gorilla-model-1239073> (Consultado: 17.11.19)

Bibliografía

- Akeley, C. (1923) *In the Brightest Africa*. New York: Douleday, Page & Co.
- After On Podcast. (2019). Episode 53: Don Hoffman, The Case Against Reality. Disponible en: <https://after-on.com/episodes-31-60/053> [Consultado 10 Oct. 2019].
- Baker, S. (2000) *The Postmodern Animal*. London: Reaktion Books.
- Baudrillard, J. (1994) *Simulacra and Simulation*. Ann Arbor: University of Michigan Press.
- Baudrillard, J. (2004) *The Intelligence of Evil or the Lucidity Pact*. Oxford: Berg.
- Baudrillard, J. (1996) *The Perfect Crime*. New York: New Left Books.
- Berger, J. (2007) *Why Look at Animals?* in Kalof and Fitzgerald (ed.) *The animals reader*. Oxford: Berg.
- Burt, J. (2007) *The illumination of the Animal Kingdom* in Kalof and Fitzgerald (ed.) *The animals reader*. Oxford: Berg.
- Darwin, C. (1872) *The Expression of the Emotions in Man and Animals*. London: Fontana.
- Darwin, C. (1859) *The Origin of Species*. Oxford: Wordsworth Editions.
- Deleuze, G. (2002) *Diferencia y Repetición*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Deleuze, G. (2015) *Mil mesetas*. Valencia: Pre-textos.
- Debord, G. (2012) *La sociedad del espectáculo*. Valencia: Gallimard.
- Fontcuberta, J. (2014) *Pandora's camera*. London: Mack.
- Fontcuberta, J. (1999) *Fauna*. Madrid: Photovision.
- Haraway, D. (2007) *Cyborgs to Companion Species* in Kalof and Fitzgerald (ed.) *The animals reader*. Oxford: Berg.
- Haraway, D. (2004) *The Haraway Reader*. New York: Routledge.
- Haraway, D. (2012) *The Companion Species Manifesto*. Chicago: Prickly Paradigm Press.
- Haraway, D. (2015) *El patriarcado del osito Teddy*. Barcelona: Printcolor
- Merrit, M. Barth, M. (2008) *A Thousand Dogs*. Köln: Taschen.
- Parr, A. (2010) *The Deleuze Dictionary Revised Edition*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Parr, A. (2009) *Of Rhizomes, Smooth Space, War Machines and New Media* in Poster and Savat (ed.) *Deleuze and New Technology*. Edinburgh: Edinburgh University Press.

- Prodger, P. (2003) *Time Stands Still*. Oxford: Oxford University Press.
- Prodger, P. (2009) *Darwin's camera*. Oxford: Oxford University Press.
- Quinn, S. (2006) *Windows on nature : the great habitat dioramas of the American Museum of Natural History*. New York: Harry N. Abrams.
- Riordan, K. (2015) *Hiroshi Sugimoto and the photography of theater in Performance Research*. Routledge: London.
- Rubinstein, D. (2013) *The Grin of Schrödinger's Cat: Quantum Photography and the Limits of Representation* in Rubinstein, Goldin and Fischer (ed.) *On the Verge of Photography*. Birmingham: Article Press.
- Rubinstein, D. Golding, J. and Fisher, A. (2013) *On the Verge of Photography*. Birmingham: Article Press.
- Saussure, F. (1983) *Course in General Linguistics*. Paris: Editions Payot.
- Smith, R. (2010) *The Baudrillard Dictionary*. Edinburgh: Edinburgh University Press.
- Steyerl, H. (2012) *The wretched of the Screen*. Berlin: Strenberg Press.
- Sugimoto, H. (2014) *Hiroshi Sugimoto: dioramas*. Bologna: Damiani.
- Ubergizmo. (2012). *Robojelly is a robot jellyfish* [Video]. [online] Available at: <http://www.ubergizmo.com/2012/03/robojelly-is-a-robot-jellyfish/> [Accessed 11 Apr. 2016].
- Vimeo.com. (2015). *Print the Legend*. [online] Disponible en: <https://vimeo.com/127029314> [Consultado 9 Abril, 2016].

CURRICULUM VITAE. ANA MARÍA GUERRA.

Doctoranda en Filosofía por la Universidad Autónoma de Barcelona y artista visual. Mi investigación y mi trabajo se centran en las colaboraciones interdisciplinarias entre arte y ciencia para concienciar a la sociedad sobre el impacto del ser humano en otras especies y en el medio ambiente. Mi formación académica ha sido en la Universidad de las Artes de Londres, donde realicé un máster en fotografía en el año 2016. Mi trabajo se ha expuesto en Inglaterra, China y Estados Unidos; y ha sido publicado en medios especializados en nuevas tendencias en arte contemporáneo.



From NPR to VR: tracking ocular behavior in immersive virtual reality

Victor FAJNZYLBER (1), Andrea WENNER (2), Javier MOYANO (1)
and Mateu SBERT (3).

(1) School of Film and Television, University of Chile.

(2) Institute of Communication and Image, University of Chile.

(3) Institute of Informatics and Applications, University of Girona.

ABSTRACT

In this work, we present a research about ocular behavior during immersion in virtual reality. To enhance our comprehension of human behavior in immersive conditions, we will focus on vision and its reactivity to non-photorealistic rendering and cinematic procedures. Using physiological data collected in real time with an eye tracker, we compare attentional and pupillary response in order to describe the visual immersion experienced by the user. This proposal could be useful to identify physical sickness produced by perceptual mismatches and to evaluate the cognitive efficiency of virtual reality contents, giving feedback to producers about ocular behavior of users, in different fields of applications.

Keywords: "Eye tracking" ; "Non-photorealistic rendering" ; "Perception" ; "Virtual Reality"

1. INTRODUCTION

The field of immersive experiences could be defined as a transdisciplinary design area and development of various products that integrate technology and creativity, which contribute to the creation of experiences in various sectors. When talking about immersive technologies we refer to virtual, augmented and mixed reality, while video games are related to the concept of interaction. However, both technologies can be combined into immersive and interactive experiences.

Numerous film and audiovisual festivals in the world have created sections to disseminate audiovisual content produced with these technologies, however, after reviewing the editorial definitions of these exhibition instances, we realized that there is no global consensus on what truly defines this new generation of contents. Some define virtuality as an extension of existing means, importing narrative or interactive operations from the cinema or video games.

Lastly, the point of view that seems most open to us is the definition of virtual from the user's point of view. In order to clarify the contribution of our research we will begin by defining what we understand by immersion and how it relates to the processes of human perception.

2. RELATED RESEARCH

2.1. What do we understand by immersion?

In media studies, this concept is known as immersion. This word has its origin in the experience of 'diving into' an environment; that is to say, to enter and participate bodily in a new scenario, in a specific space-time. In a broader sense, this implies disregarding real-world references. And along with that, it allows to address sensations of reality that come from the new environment, created artificially by some means that seek - or perhaps not - the emulation of reality as we perceive it.

For experts, the concept of immersion has not reconciled a unique and invariable definition. And likewise, the concept has been correlated with other terms, has acted as a synonym for presence and has been known under other names (e.g. 'immersive presence') [5].

The concept of immersion comes from the idea of experiencing full submergence in a given environment. In a field familiar with this term, such as virtual reality, it relates to the perception of feeling physically present in a simulated environment. Virtual reality conveniently provides input devices, with a degree of perception of self-movement, which allows the senses to be isolated enough to feel transported to another place.

Immersion materializes in unique experiences for the user, such as reading a book, comics, watching an audiovisual or musical show. Immersion is studied in different fields and a virtual reality experience may not be immersive. However, for the purposes of our field, immersion will be understood as the objective level of sensory fidelity provided by a virtual reality system [28].

That is, the ability of a simulation to approximate a real experience. For this, the sensations of the real world must be eliminated as much as possible, and replaced by the sensory experiences corresponding to those of the built virtual environment [24]. Presence, often correlated and at the same time confused with immersion, is understood as the subjective psychological

response of the user to the simulation [28]. It is a cognitive and perceptual consequence of immersion, and if wanted, possibly the last phase of this, after the stages of commitment and absorption of the experience [3]. In simple terms, it corresponds to a hoax; the subjective belief that one is in a certain place, even when physically located in another [31, 26].

Hence, we cannot speak of immersion, and consequently, of immersive technologies without referring to the sensory and cognitive impact, ultimately, the bodily effect produced by these digital deceptions. Until now, the gradual realism of the experience seems one of the necessary conditions for the production of previous results. However, we consider it appropriate to specify the 'sense of realism.' On the one hand, we have 'perceptual realism', which is what we vaguely understand as 'realism' or 'photorealism': "how well the environment looks and sounds like the real world" [23]. And, on the other hand, social realism, the plausibility of a reality experience, regardless of the style of representation (e.g. the use of NPR in immersive environments) [10].

This condition of reality must be coupled with the technological means used. Virtual reality (VR) is perhaps the computer technology that, in essence, allows through head-mounted displays (HDMs), which cover the user's entire field of vision, the multimedia simulation of a fully immersive scenario. Today, it seems to us an almost natural system of interaction and control of the immersive experience, admitting a degree of perception of one's own movement, while at the same time, allowing the senses to be isolated enough to feel transported to another place (often confused with reality).

The use of VR, however, has been associated with certain discomforts; being unknown that the possibility that these annoying body manifestations were actually symptoms of increased immersion and/or presence in the face of experience [6]. Despite the enormous technological progress, problems of discomfort have been reported in users. They have been studied extensively by the academy, generating standardized metrics and procedures to assess these discomforts. And with this, improve the experiences to minimize these effects, which are mostly related to the depth of fields, experience control, color tone within the experience. This occurs in artistic-cultural content (films, games, educational experiences) as well as in those destined for industrial training of professional competencies.

VR experiences still produce physical discomfort because all the key elements of the associated physiological phenomena have not yet been deciphered, at least in the context of content producers. In other words, creators and engineers produce content without having methods or tools that allow them to evaluate the physiological impacts of their products. Many resources can be invested to build immersive experiences that produce collateral effects, without knowing well how to measure them to avoid them, except going through merely intuitive trial and error processes, without scientific basis.

Our research seeks to advance in the understanding of virtuality from user experience, that is, how people perceive their own experience of virtuality and, therefore, how the discomforts associated with current forms of immersion are experienced. Hence it is not possible to talk about immersive technologies without taking charge of the biophysical dimension of their effects on the user, because most of the experiences that are generated, in startups or audiovisual companies, are carried out without studying the sensory impact of its contents.

2.2. Biophysical dimension of immersive experience

3D cinema and VR share a series of similarities emphasizing first of all that both require binocular optical devices. They are also technologies that have expanded the areas in which they are used, such as cinema and museum exhibitions, and there is a massification to the point that they are beginning to enter, incipiently, into homes.

Both technologies use perceptual resources that stimulate multi-sensorially, which implies the use of more than one sense to increase the realism and immersion of the user. In most cases it is bimodal, that is, it occupies two of the five senses that in this case are visual and sound.

According to studies [21,14], vision is the strongest sense therefore the attention and position of objects in space are determined by the user's vision. For this reason, sound becomes a complement of the image. The above is known as the ventriloquist effect or visual capture effect where there is an impression that the sound originates from the object, a phenomenon similar to the performance of the ventriloquist and his doll.

When perceiving images and sounds from a virtual world it is possible that physical discomforts will be felt by the user, similar to those known as motion sickness, where the person may feel nauseous, dizzy, headaches or eye fatigue [29]. There is a precision in the name which depends on whether it is 3D, where it is known as 3D vision symptom and in VR visually induced motion sickness (VIMS).

These technologies simulate realities that engage perception, and this is where cue conflict is generated, known as one of the most accepted theories, which refers to the specific information received by the brain and the motor system from sensory stimuli. That is, cue is the way the body estimates its movement from perceptions. Therefore, if there is a disagreement between the stimuli and the body, the discomfort that causes the side effects mentioned above appears.

Other elements associated with the discomfort could be related to different factors of each individual where age, concentration, previous experience, gender, or diseases (physical or psychological) can influence. In addition, there are factors directly related to technology that could influence the user's physical feeling such as calibration, contrast, field of view, color, binocular vision, among others [19].

Given that the phenomenon of sickness in 3D or VR is not new, the physical discomfort tests have expanded to the point that it began as a subjective questionnaire that is still applied and today these studies count with medical devices known as the objective examinations. The objective tests include monitoring of breathing, heartbeat, eye blinking, body stability tests or the central nervous system from an electroencephalogram (EEG) [7].

The simulator sickness questionnaire (SSQ) consists of a questionnaire that distinguishes 16 symptoms in nausea, discomfort, disorientation and ocular categories, from a 4-point scale where 0 is nothing and 4 is severe. It is commonly used before and after 3D or VR technology to ensure that there are no pre-immersion symptoms [2].

In a study [29] they examined whether the cause of physical discomfort could be induced by

exposure time and if the symptoms of VIMS worsened or changed with peripheral vision or the visual monitoring of an object. They used subjective and objective measurement methods to analyze users during the study. Among these they included the SSQ, body stability and near-infrared spectroscopy that measures without invading the body, the reactions of different activities in the cerebral cortex to the subjects in their natural state. They were able to conclude that sensory areas, such as vision, could be activated when using 3D.

3D cinema and VR share the problem of causing physical discomfort during the exhibition, affecting users and immersion experience. The difficulty is that when a user feels discomfort it is possible that there will be a reduction of immersion, directly influencing the user experience in a negative manner. Hence in these secondary symptoms, where the visual sense predominates, it can remove the person from their connection with photorealistic viewing, taking into account that longer exposure time generally increases 3D vision symptom and VIMS.

Each of these discomforts increases or decreases according to the user's susceptibility, as well as the exposure time or the delay between physical movement and its virtual action [19,1]. However, the emphasis on the influence of visual representation technique (e.g. non-photorealistic rendering) has not been properly placed.

2.3. Visual dimension of an immersive experience: photorealism and immersion

In computer generated images (CGI), we find two great methods of expression. On the one hand, photorealism (PR) and on the other, non-photorealism (NPR). The photorealistic rendering aims at the optical representation of the world, that is, the imitation of the physical principles of photographic capture, both on volumes, textures, shadows, as effects of color and lighting [9].

In contrast to the PR, non-photorealistic rendering gathers and designates a wide variety of creative and stylistic filters of digital processing, and is validated by it [18]. The NPR before the PR is considered more expressive and beautiful, as well as more efficient in the transmission of information and convincing in performance [14]. Therefore, it constantly has applications depending on the transmitted aesthetics and the ability of scientific visualization that this expressive range gives us [4].

This method (NPR) allows you to regulate the information in the visual file (image or video), either by subtracting attributes or by providing new features (e.g., the painting styles inspired by Van Gogh, Renoir and Dufy) [17]. Not satisfied with that, within the range of NPR, we find endless possibilities of resulting styles; as well as efforts to classify them according to the design characteristics and behavior of each technique, considering even the interaction with the user [20].

As we said, NPR has the ability to replicate an artistic style by abstracting the properties of the corresponding image or video [30]. Through this process there is not only a modification in style and content of interest, but also the attention and the way it is looked at. In other words, it modulates the perception of images by users, already recorded through questionnaires [13] and based on eye tracking data [27].

In fact, in previous studies, we have realized that the high level of abstraction could trigger in users: “a lower exploration of the scene and a greater focus on the more expressive elements of the scene bodies and faces of the characters” [8].

NPR, through the use of diverse styles, refers to different and significant user reactions. On the one hand, it is known that emotions are stronger in the face of photorealistic images. Instead, compared to stylized images, we have a more neutral state. Probably, this decrease in response in the transition from PR to NPR is not due to the loss of information itself, but it would be presumed that NPR eventually confuses and distracts users. Despite this, photo-abstractive processing, a visual format that reconciles the best of PR and NPR, preserves a very good emotional response [25].

Considering that immersion is a process that, under ideal conditions, should occur without physical discomfort, we will develop an analytical method that allows us to evaluate the importance of visuals in the origin of such discomfort. Our work plan is as follows: we will take the method used in the study of immersion in 3D cinema and adapt it to the study of virtual immersion, in order to evaluate how non-photorealism can modify the perception of content, and consequently, identify possible ways of solution to the discomforts of immersion.

Our hypothesis is simple: inferences about ocular behavior in 3D cinema, obtained through the use of eye-tracking, can be applicable to virtual reality in order to describe the ocular behavior, and to describe the immersion process of each user. The justification for this hypothesis is found in the understanding of human perception as an enactive process, that is, the human response to experiences comes mainly from their socio-historical experience. This implies that each user can combine different types of immersion, and what matters to us, rather than looking for universal patterns, is to be able to correlate the contents and visuals in order to identify the cognitive importance of the various objects of visual interest existing in the immersive content.

3. METHODS

We conducted an experiment with a total of 27 anonymous students in the city of Santiago (Chile): 14 women and 13 men, between the ages of 18 and 23, who voluntarily participated in this experiment, using informed consent. Subjects with visual pathologies were excluded to produce comparable ocular responses to audiovisual stimuli. To collect the data, a screening room was prepared with the “The Eye Tribe” eye-tracker mounted below the LG, LED 55 Full HD Smart TV 3D/55LB6500. The eye tracker was used at 30Hz, while the television was configured at a resolution of 1920 * 780 pixels.

3.1. Video processing

Video selection for the experiment: photorealistic 3D vs. non-photorealistic 3D. We edited a stereoscopic short film of 3 minutes and 30 seconds. This film was processed with a “pastel” filter from an NPR software prototype, extracting color and texture information in order to generate a monochrome non-photorealistic version of the video (black lines on white backgrounds).

We selected an NPR filter that can be perceived as a high degree of abstraction. We are aware of the influence of artifacts on NPR perception, as stated by Mould et al. [18] but we chose a

not visually appealing NPR style, with visual artifacts, in order to explore a highly abstract aspect very different from the photorealistic sharpness typically used in 3D cinema. We wondered whether this perceptual efficiency associated with NPR could be obtained with a high degree of abstraction, but without affecting the immersive effect of the stereoscopic depth. We produced two videos in NPR mode and two videos in PR mode (photorealistic), example shots are shown in Figure 1. In total, we had four videos with the same duration.

3.1.1. Non-photorealism and visual abstraction

From a technical point of view, NPR methods can be classified into object-space methods and image-space (also called screen-space) methods [27]. For the purpose of our study, we decided to use a realtime processing technique based on a screen-space method, to evaluate the impact of this NPR filter, which seeks to produce a high level of abstraction, in order to induce cognitive uncertainty during the cinematic experience.

3.1.2. Sound post-production

Once the visual processing took place, we conducted a process of audio postproduction, which consisted of producing two different versions from the same audio material of the short film. The first post-production, deemed narrative, consisted of emphasizing the voices as the main element of the sound mix. The other post-production, deemed immersive, put all of the elements of ambient sound at the same level, including the voices of the characters as part of the total sound mix. The narrative sound was labeled S.N. and the immersive sound as S.I. In total, we generated two videos with narrative sound (S.N.) and two videos with immersive sound (S.I.), all with identical duration.

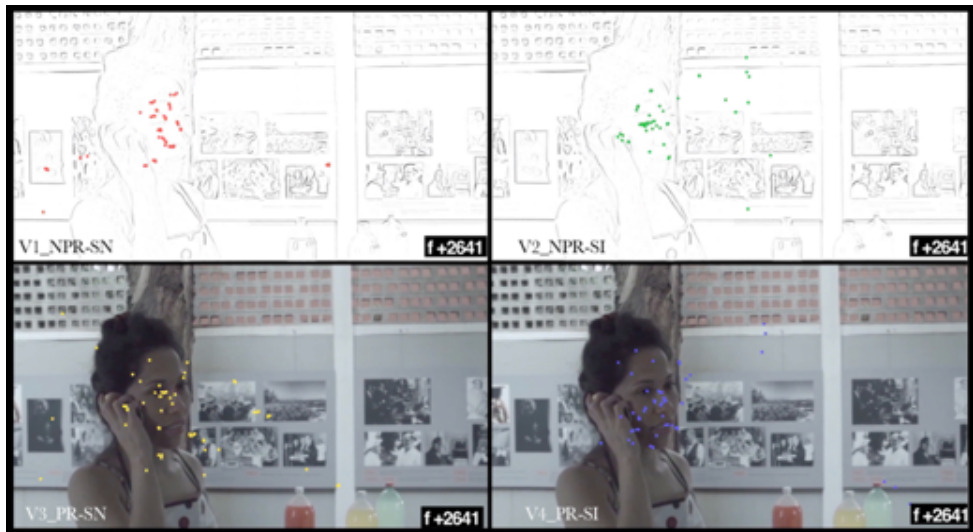
3.2. Experimental design and procedure

Combining both forms of film post-production, image, and sound, we generated a total of four videos, with identical duration. Table 1 includes the detailed contents of the videos.

Table 1. Image and sound postproduction setups used in our tests.

	Name	Visual style	Sound style
Video 1	NPR-SN	Non-photorealistic	Narrative Sound (dialogues)
Video 2	NPR-SI	Non-photorealistic	Immersive Sound (ambients)
Video 3	PR-SN	Photorealistic	Narrative Sound (dialogues)
Video 4	PR-SI	Photorealistic	Immersive Sound (ambients)

These videos were presented to the participants, and their eye movements were measured with an eye tracker (see Figure 1).

Figure 1: Four videos presented to participants.

Each volunteer watched the four videos using polarized glasses. The presentation sequence was varied to distribute the bias of seeing a film for a second, third, and fourth time. At the time of defining our experimental design, we did not have a previous hypothesis about how the gaze is affected simultaneously by the postproduction of image and sound. If our study had focused only on the visual factor of NPR, we could have used a between-subjects design. However, despite the small size of our sample, we used a within-subject design to open a possible future direction for experimentation and data gathering.

3.3. Data capture

The facilitator conducted a calibration phase with the eye tracker before presenting each video. The eye tracker generated for each (user, video) pair a text archive table with the columns timestamp, leftx, lefty, rightx, righty, pupilleft, pupilright. For this study, only the data for ocular focus was considered, leaving the data for pupil response for a future work.

3.4. Data processing

Once the data capture process was completed we proceeded to unify those records into a file useful for posterior analysis. The resulting dataset, containing identifiers for user, video, frame, and the coordinates of the point of interest (x and y). It was composed for 1,349,944 validated records with an average of 62.14 captures per frame.

In order to check if what the users watched was significantly different, we performed a generalization of Student's t-statistic used in multivariate hypothesis testing called Hotelling statistical test [15] present in R packet ICSNP, version 1.1-0. To do so, for each pair of videos (V1-V2, V1-V3, ..., V3-V4) and every frame, we tested the null hypothesis: what users are watching in video x and video y is the same.

We also measured if the post-production produces more dispersion or diversity in what the

users watched. We use the Shannon entropy [22], as a measure of dispersion. Before computing those values, we converted our two dimensional variable, the coordinates of the point of interest, into a one dimension discrete variable. Both, entropy computing and variable transformation were calculated using the R entropy package, version 1.2.1.

3.5. Data analysis.

Once the data capture process was completed we proceeded to unify those records into a file useful for posterior analysis. The first step in transforming this data was to annotate the files generated by the eye tracker with a user identifier and a video identifier. After that we could merge all files into a single one. Then, we transformed the timestamp column into the corresponding frame of the video. To do that, we split the video frame by frame, using the FFmpeg utility. Afterwards, we filtered missing data and errors (data outside the monitor), and computed the average point of interest of both eyes.

Finally, in order to increase the number of observations per frame, the showings of frame i was included in frame $i-1$ and $i + 1$. The resulting dataset, containing identifiers for user, video, frame, and the coordinates of the point of interest (x and y). It was composed for 1,349,944 validated records with an average of 62.14 captures per frame.

In order to check if what the users watched was significantly different, we performed a generalization of Student's t -statistic used in multivariate hypothesis testing called Hotelling statistic test [15] present in R packet ICSNP, version 1.1-0. To do so, for each pair of videos (V1-V2, V1-V3, ..., V3-V4) and every frame, we tested the null hypothesis: what users are watching in video x and video y is the same. We also measured if the post-production produces more dispersion or diversity in what the users watched. We used the Shannon entropy [22] as a measure of dispersion. Before computing those values, we converted our two dimensional variable, the coordinates of the point of interest, into a one dimension discrete variable. Both, entropy computing and variable transformation were calculated using the R entropy package, version 1.2.1. differences between PR and NPR videos.

This data allows to statistically characterize the ocular response in terms of attentional behavior and pupillary reactivity, but we needed a qualitative approach to describe the audiovisual content, in terms that allow us to compare the 16 identified episodes. We make this qualitative description using two types of descriptors: cinematic procedures and cinematic events. On the one hand, we define cinematic procedures as those factors potentially present in any cinematographic content: editing cuts and camera movements. On the other hand, we define cinematic events as elements placed inside the filmed scene: fluctuations of characters and objects within the scenic space.

The quantitative description was also made with an additional criteria: pupillary reactivity as a marker of emotional response. Regarding the comparative analysis of pupillary reactivity data in the 4 videos allowed the identification of three sets of results. We observed significant differences in pupillary reactivity between PR and NPR videos. We analyzed the data to establish if there were possible correlations between the pupillary reactivity, the behavior of ocular fixations - described with the concept of entropy as a measure of attentional dispersion- and the temporal evolution of the film.

In summary, combining quantitative (attention, emotion) and qualitative criteria (cinematic events), we analyzed the data to establish if there are possible correlations between the audio-visual content and the observed ocular response. This allows us to analyze the ocular behavior in stereoscopic immersive conditions.

4. RESULTS

4.1. Attentional behavior: perceptual anxiety in non-photorealistic scenes

In general terms, NPR is associated globally with a lower visual entropy, that is, a greater gaze concentration on fewer areas of interest. Qualitatively we may observe two correlations: NPR is associated with a greater concentration in the faces and a lower exploration of the scenic depth.

Facing a non-photorealistic scene, characterized by a correlation between visual abstraction and cognitive uncertainty, the gaze seems to react under the effect of a perceptive anxiety: an ocular behavior that can be described as a limited exploration of the scene and a greater focus on the most expressive elements of the scene, such as bodies and faces of the characters. This behavior appears to us as an adaptive response to a visual environment endowed with abstraction and uncertainty. This perceptive anxiety seems to spontaneously assign greater sensorimotor resources to the analysis of the character's behavior, transforming his face into the main key to analyze the information and the emotional tone of the global scene.

NPR leads us to search in the faces the keys to infer expected behaviors and interpret the global scene. This seems to apply especially in contents whose coherence is guaranteed by the narrative centrality of the characters. But it could also be a good clue to explore the attentional behavior in virtual reality contents with 360 degree scenes, where the user is constantly invited to move their gaze to explore the scenic space.

4.2. Pupillary reactivity: emotional immersion vs. intellectual immersion.

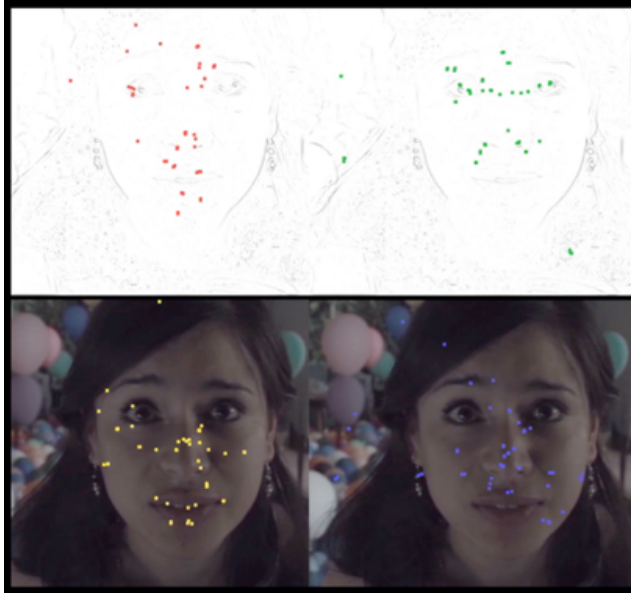
The analysis of the pupillary reactivity observed in its temporality throws a concrete difference between photorealistic (PR) and non-photorealistic videos (NPR). In comparison with significant pupillary fluctuations observed in PR videos, the NPR filter used seems to produce a normalization effect pupillary reactivity to light fluctuations. This is confirmed by the light variance, which is much lower in NPR videos compared to PR videos. This tendency led us to expect that the pupillary reactivity would be determined by this lower light variance. However, we found a result that changes everything.

In the final scene of the film, we detected the largest area of differences in pupillary reactivity in the NPR videos: the whole scene is built around a character who performed a doubly significant action: at the same time that she developed a verbal discourse with an intensifying facial expression while she approached the camera (see figure 2). During her body movement towards the camera, the stereoscopic effect produces the illusion that her head emerges from the screen.

The ocular task of constructing the stereoscopic illusion of an emergent face is added to the intellectual action of constructing an interpretation of the scene based on facial and vocal expressivity. This final scene is more visually complex than the previous ones and despite the

subtraction of visual objects produced by the NPR filter, the pupillary behavior does not seem to be reacting only to light fluctuations. Considering the limited scope of our data, we cannot affirm that these differences correspond only to an emotional response, but it is clear that they do not seem to indicate a unique type of immersion.

Figure 2: Final scene of the film analyzed with eye-tracking data



The emotional response seems to vary depending on the type of visual style, although the evidence is not so strong in this direction, it is clear that the research carried out opens implications beyond 2D and 3D cinema: it helps understand cognitive complexity as a central factor to understand immersion. The case found in the final scene, where NPR videos present a greater pupillary response, could indicate a feature consistent with the evidence mentioned above: greater visual complexity could be correlated with greater pupillary response.

Then, everything is played between the space of the perceiving subjects and the type of visual style proposed. The gaze fluctuations (more entropic in PR videos than in NPR videos) may correspond with the corporal involvement indicated by the pupillary reactivity. Also, it could be inferred that when information is more dispersed, the intellectual task of linking the sound treatment with the visual interpretation of the scene does not occur equally in PR and NPR videos. This led us to make the difference between a more emotional immersion, in NPR videos, than a more intellectual immersion in PR videos.

5. DISCUSSION

The results obtained indicate that ocular behavior, described thanks to the use of eye-tracking, can be a useful source of information to describe immersion. When describing the evolution of the vision in relation to the temporal flow of the content, it will be possible to interpret the reactions of the users to the fluctuations of the characters and the scene.

The concept of perceptual anxiety could be useful in the context of 360-degree scenes, since it would identify the user's need to obtain the information necessary to interpret the meaning of each scene. Unlike the cinematographic montage, prepared before viewing, the head and body movements made by VR users constitute the new form of assembly. If we are able to characterize the perceptual functions of these vision movements, we can analyze the narrative and cognitive efficiency of a virtual reality content based on the user's eye behavior.

Combining the analysis of visual entropy (dispersion of the vision in the scene) with the emotional response, we will be able to have experimental evidence, subsequently verifiable through interviews, to discern how intellectual and emotional moments could alternate. There is no single type of immersion: each user travels the scenic space according to their own interests, but if we discover recurring patterns in the ways of seeing, we will have advanced another step towards the understanding of immersion in VR.

These inferences about vision were made possible by the experimental use of NPR. If we use these findings to assess the importance of visual factors in the occurrence of discomfort during virtual immersion, we can replicate the same method: evaluate whether the same virtual reality experience, operating with different visual styles, generates physical discomfort at the same times. The visual abstraction of the NPR seems to elicit different responses from the viewer of 3D cinema. If this is replicated in virtual reality, it would mean that postproduction, together with ocular analysis, could reduce or modify the negative effects of virtual immersion.

6. CONCLUSIONS

The comparative analysis of ocular behavior under different visual styles opens up new perspectives for the understanding of the concept of immersion. Attention and emotional vision markers can be used to implement an empirical method, based on eye-tracking data, to study immersion in virtual reality. In order to deepen this line of research, it will be necessary to adapt the methods of data analysis, for example, by incorporating quantitative methods of ocular data analysis to identify objects of visual interest in the three-dimensional space of immersive experiences. If we can correlate the way we see with what interests us in a scene, we can describe our immersion experience with greater precision.

7. BIBLIOGRAPHICAL REFERENCES

- [1] Barrett, J. (2004). Side effects of virtual environments: A review of the literature. Australia: Defense Science and Technology Organization Canberra.
- [2] Bouchard, S., Robillard, G., & Renaud, P. (2007). Revising the factor structure of the Simulator Sickness Questionnaire. *Annual Review of CyberTherapy and Telemedicine*.
- [3] Brown, E., & Cairns, P. (2004). A grounded investigation of game immersion. Extended abstracts of the Conference on Human factors in computing systems.
- [4] Conte, C., & De Marchi, M. (2014). Non-Photorealistic Rendering: From a general view to suggestive contours.
- [5] Dede, C. (2009). Immersive interfaces for engagement and learning. *ScienceMag*.

- [6] Dennison, M., & D'Zmura, M. (2018). Effects of unexpected visual motion on postural sway and motion sickness. California: Department of Cognitive Sciences of University of California.
- [7] Duźmańska, Natalia., Strojny Paweł., Strojny Agnieszka (2018) Can Simulator Sickness be Avoided? A review on Temporal Aspects of Simulator Sickness. The National Center for Biotechnology Information.
- [8] Fajnzylber, V., González, L., Maldonado, P., Del Villar, R., Yáñez, R., Madariaga, S., Magdics, M., & Sbert, M. (2017, December). Augmented film narrative by use of non-photorealistic rendering. In 2017 International Conference on 3D Immersion (IC3D) (pp. 1-8). IEEE.
- [9] Geng, W. (2011). Introduction. In *The Algorithms and Principles of Non-Photorealistic Graphics: Artistic Rendering and Cartoon Animation*. Springer Science & Business Media.
- [10] Gooch, A., & Willemssen, P. (2002). Evaluating space perception in NPR immersive environments. *Proceedings of the 2nd International Symposium on Non-Photorealistic Animation and Rendering* (pp. 105-110). ACM.
- [11] Grau, O. (2003). In *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Cambridge, MA/London: MIT Press.
- [12] Haller, M., Hanl, C., & Diephuis, J. (2004). Non-photorealistic rendering techniques for motion in computer games. *Computers in Entertainment (CIE)*, 2(4), 1-10.
- [13] Halper, N., Mellin, M., Herrmann, C. S., Linneweber, V., & Strothotte, T. (2003). Psychology and non-photorealistic rendering: The beginning of a beautiful relationship. *Mensch & Computer 2003* (pp. 277-286). Vieweg+ Teubner Verlag.
- [14] Honbolygo, F., Veller, L. & Csepe, V. (2012). Ventriloquism aftereffect in a virtual audio-visual environment. *IEEE Xplore Digital Library*.
- [15] Hotelling, H. (1951). A generalized T test and measure of multivariate dispersion. California: *Proceedings of the second Berkeley Symposium on Mathematical Statistics and Probability*, the Regents of the University of California
- [16] Isenberg, T. (2013). Evaluating and validating non-photorealistic and illustrative rendering. London: *Image and Video-Based Artistic Stylisation* (pp. 311-331).
- [17] Kasao, A., & Miyata, K. (2006). Algorithmic Painter: A NPR method to generate various styles of painting. *The Visual Computer*, 22(1), 14-27.
- [18] Keshavarz, B., Riecke, B., Hettinger, L. & Campos, J. (2015). Vection and visually induced motion sickness: how are they related?
- [19] Kolasinski, E. (1995). *Simulator Sickness in Virtual Environments*. Virginia: Army Research Inst for the Behavioral and Social Sciences.

[20] Kyprianidis, J., Collomosse, J., Wang, T., & Isenberg, T. (2012). State of the art: A taxonomy of artistic stylization techniques for images and video. *IEEE Transactions on Visualization and Computer Graphics*, 19(5), 866-885.

[21] Kyto, M., Kusumoto, K. & Oittinen, P. (2015) The ventriloquist effect in virtual reality. From Mixed and Augmented Reality.

[22] Lin, J. (1991). Divergence measures based on the Shannon entropy. *IEEE Transactions on Information theory*.

[23] McMahan, A. (2003). Immersion, engagement, and presence: A method for analyzing 3-D video games. New York, NY/London: Routledge. *The Video Game Theory Reader* (pp. 67-87).

[24] Mestre, D. (2005) *Immersion and Presence, Movement & Perception*. CNRS & University of the Mediterranean.

[25] Mould, D., Mandryk, R., & Li, H. (2011, August). Evaluation of emotional response to non-photorealistic images. *Proceedings of the ACM SIGGRAPH/Eurographics Symposium on Non-Photorealistic Animation and Rendering* (pp. 7-16). ACM.

[26] Patrick, E., Cosgrove, D., Slavkovic, A., Rode, J. A., Verratti, T., & Chiselko, G. Using a large projection screen as an alternative to head-mounted displays for virtual environments. *Proceedings of the SIGCHI conference on Human Factors in Computing Systems* (pp. 478-485). ACM, 2000

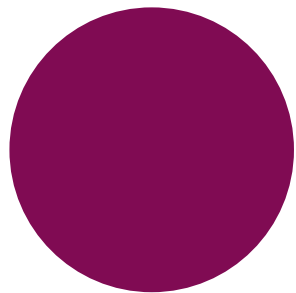
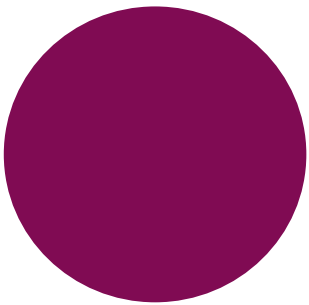
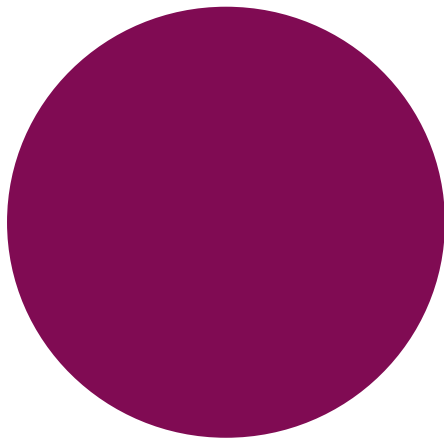
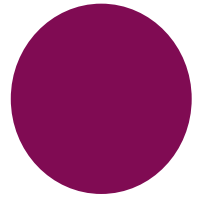
[27] Santella, A., & DeCarlo, D. (2004, June). Visual interest and NPR: An evaluation and manifesto. *Proceedings of the 3rd International Symposium on Non-Photorealistic Animation and Rendering* (pp. 71-150). ACM.

[28] Slater, M. A note on presence terminology. *Presence connect*, 3(3), 1-5, 2003

[29] Takada, H., Miyao, M., & Fateh, S. (2019). Stereopsis and Hygiene. *Current Topics in Environmental Health and Preventive Medicine*.

[30] Winnemöller, H. (2006). *Perceptually-motivated non-photorealistic graphics*. Illinois: Northwestern University.

[31] Witmer, B. G., & Singer, M. J. (1998). *Measuring presence in virtual environments: A presence questionnaire*. Florida: US Army Research Institute for the Behavioral and Social Sciences.



Imaginarios sociales e identidad de la cultura mexicana en los memes de la Copa del Mundial de la FIFA 2018

Social imaginaries and identity of Mexican culture in the memes of the 2018 FIFA World Cup

Autor:
Jacob Bañuelos

“El mexicano es un ser que cuando se expresa se oculta; sus palabras y gestos son casi siempre máscaras” (Paz, 1992, p. 67).

Resumen

Los memes se han convertido en una forma de expresión representativa de la cultura mediática digital, empleada para la representación de valores e imaginarios sociales. Como caso de estudio realizamos el análisis de los memes publicados en el marco de la actuación de la selección mexicana de fútbol en la Copa Mundial de FIFA-Rusia 2018, lo que permitió comprender los imaginarios sociales que construyen la identidad cultural mexicana en redes como Facebook, Instagram, Twitter y plataformas digitales como WhatsApp y Sitios Web Informativos. El estudio aplica una metodología etnográfica digital cualitativa, con enfoque sociocultural, para fenómenos en redes y plataformas digitales (Hine, 2005; Wouters y Beaulieu, 2009; Ardèvol y Gómez, 2012), lo permitió recuperar 600 memes en diversas comunidades, plataformas y redes sociales cercanas. Para su categorización y análisis empleamos los conceptos sobre imaginarios sociales de Cornelius Castoriadis (1997), identidad mexicana desde Ramos (1951), Paz (1992), Villoro (2018), Giddens (1997), Giménez (2000), Berger y Luckmann (2006), así como el abordaje de conceptos propios de las narrativas digitales como el mismo meme en Dawkins (1989), transmedia y multiplataforma, desde Jenkins (2008) y Scolari (2013). El estudio revela que los memes publicados en el contexto de este evento deportivo, a través de plataformas digitales y redes sociales, representan imaginarios sociales instituidos con valores que han prevalecido y se actualizan en la definición de la identidad cultural mexicana.

Palabras clave: Meme, Redes Sociales, Plataformas Digitales, Imaginarios Sociales, Identidad, México

Abstract

Memes have become a form of expression representative of the digital media culture, used for the representation of social values and imaginaries. As a case study, we analyzed the memes published within the framework of the performance of the Mexican soccer team at the 2018 FIFA World Cup-Russia, which allowed us to understand the social imaginaries that build Mexican cultural identity in networks such as Facebook, Instagram, Twitter and digital platforms such as WhatsApp and Informative Websites. The study uses a qualitative digital ethnographic methodology, with a sociocultural approach, for phenomena in networks and digital platforms (Hine, 2005, Wouters and Beaulieu, 2009, Ardèvol and Gómez, 2012), which allowed to recover 600 memes in various communities, platforms and networks close social. For its categorization and analysis we used the concepts of social imaginaries of Cornelius Castoriadis (1997), Mexican identity from Ramos (1951), Paz (1992), Villoro (2018), Giddens (1997), Giménez (2000), Berger and Luckmann (2006), as well as the approach to concepts of digital narratives such as the meme in Dawkins (1989), transmedia and multiplatform, from Jenkins (2008) and Scolari (2013). The study reveals that the memes published in the context of this sporting event, through digital platforms and social networks, represent social imaginaries instituted with values that have prevailed and are updated in the definition of the Mexican cultural identity.

Keywords: Meme, Social Networks, Digital Platforms, Social Imaginaries, Identity, Mexico

1. Introducción

En el presente estudio analizamos los imaginarios sociales de la identidad mexicana en los memes publicados en torno a la actuación de la selección mexicana de fútbol en la Copa Mundial de la FIFA en Rusia 2018 (CMFR-2018). Memes generados y compartidos en diferentes plataformas digitales como redes sociales, portales informativos y servicios de mensajería instantánea. El análisis se realiza desde valores culturales de la sociedad mexicana, no es un análisis cuantitativo, estético, retórico o semiótico, sino sociocultural.

El estudio tiene como fin principal dar respuesta a la pregunta eje de esta investigación: ¿Qué imaginarios sociales construyeron la identidad cultural mexicana a través de los memes publicados en el contexto de la Copa Mundial de la FIFA en Rusia 2018?

Los memes se han convertido en un fenómeno mundial en redes sociales y plataformas de mensajería y la sociedad mexicana hace uso convulsivo de este recurso de expresión visual-textual ante cualquier evento o hecho socio-histórico o socio-cultural que incida en el imaginario colectivo. Los memes son, sin duda, una forma de expresión que representan o reflejan un imaginario social (Castoriadis, 1975) y una construcción que representa sus valores culturales identitarios, ideológicos, estéticos y morales.

Un imaginario social es una construcción socio histórica que abarca el conjunto de instituciones, normas y símbolos que comparte un determinado grupo social y, que pese a su carácter imaginado, opera en la realidad ofreciendo tanto oportunidades como restricciones para el accionar de los sujetos. De tal manera, un imaginario no es una ficción ni una falsedad, sino que se trata de una realidad que tiene consecuencias prácticas para la vida cotidiana de las personas (Castoriadis, 1997, p. 248, en Miranda, 2014, p. 7).

Para Castoriadis: "Las significaciones imaginarias sociales crean un mundo propio para la sociedad considerada, son en realidad ese mundo: conforman la psique de los individuos. ...va parejo con la creación del impulso de la sociedad considerada (una intención global, por así decir) y un humor o Stimmung específico -un afecto o una nebulosa de afectos que embeben la totalidad de la vida social" (Castoriadis, 1997, p. 9).

Los memes entendidos como imaginarios sociales construyen, resignifican y desvían el sentido heredado históricamente, recreando lo que Castoriadis llama la lógica heredada (identitario-conjuntista) y el imaginario social, que son complementarios. La lógica heredada (identitario-conjuntista) es la herencia histórica determinada de valores, la cosmovisión, el sentido del orden, el lenguaje, los códigos, las matemáticas, la herencia de valores socioculturales y, por otra parte, el imaginario social que se inscribe en lo inconsciente, en lo indeterminado, en la imaginación.

1.1. Lógica heredada y valores identitarios

Para comprender la lógica heredada en el caso de México para el análisis de los memes publicados en el contexto de la Copa Mundial de la FIFA en Rusia 2018, recuperamos el pensamiento expresado en diversos ensayos de pensadores mexicanos como Samuel Ramos (1951) y Octavio Paz (1992) que revisan de manera detallada los valores identitarios de la cultura mexicana, básicamente resumidos en: sentimiento de inferioridad, machismo, sexismo, racismo, exaltación de la religión católica y auto-discriminación. Valores instituidos simbólicamente, heredados culturalmente y que vemos claramente reflejados en los imaginarios sociales expresados en la producción de memes en el contexto de este estudio.

El ensayo de Ramos (1951) El perfil del hombre y la cultura en México, se convierte en la primera obra post-revolucionaria que reflexiona sobre la identidad de los mexicanos, desde una perspectiva sociocultural y desde la psicología, convirtiéndose en puntal para las reflexiones posteriores. Ramos se basa en el sentimiento de inferioridad para emprender el análisis de la identidad y la cultura mexicana. "Sostengo que algunas expresiones del carácter mexicano son maneras de compensar un sentimiento inconsciente de inferioridad... Lo que afirmo es que cada mexicano se ha desvalorizado a sí mismo, cometiendo, de este modo, una injusticia a su persona" (Ramos, 1951, p. 10, en Magallón 2007, p. 19).

Paz por su parte, reconoce esta obra de Ramos como "el único punto de partida que tenemos para conocernos" (Paz, 1992, p. 67) aunque es crítico con sus conclusiones. Paz elabora posteriormente un ensayo analítico contundente sobre la identidad del mexicano, El laberinto de la soledad publicado en 1950, en donde explora los valores socioculturales que dictan la identidad al mexicano (sentimiento de inferioridad, simulación, falsedad, machismo, sexismo, racismo, religiosidad, muerte), como heredero de un proceso de Conquista por parte de España y receptor de procesos de Independencia y Revolución mexicanas, inscrito en el México moderno.

Algunas ideas centrales de Paz apuntalan la reflexión sobre los imaginarios sociales instituidos que encontramos en esta investigación, "Viejo o adolescente, criollo o mestizo, general, obrero o licenciado, el mexicano se me aparece como un ser que se encierra y se preserva: máscara el rostro y máscara la sonrisa" (Paz, 1992, p. 10).

De acuerdo con Paz "... los mexicanos consideran a la mujer como un instrumento, ya de los deseos del hombre, ya de los fines que le asignan la ley, la sociedad o la moral. (...) Prostituta, diosa, gran señora, amante, la mujer transmite o conserva, pero no crea, los valores y energías que le confían la naturaleza o la sociedad" (Paz, 1995, pp. 12-13).

Finalmente, como parte del mosaico identitario que analiza Paz, la figura de la Malinche como la mujer que se entrega al conquistador Hernán Cortés, considerada una traidora en la cultura mexicana: "Ella encarna lo abierto, lo chingado, frente a nuestros indios, estoicos, impasibles y cerrados" (Paz, 1995, p. 35). La Malinche encarna el amor, la entrega y admiración por lo extranjero, otro valor sociocultural mexicano reducido a la expresión "eres un malinchista": "Los malinchistas son los partidarios de que México se abra al exterior: los verdaderos hijos de la Malinche, que es la Chingada en persona. De nuevo aparece lo cerrado por oposición a lo abierto" (Paz, 1992, p. 36).

Además de la reflexión y análisis de la identidad mexicana en Ramos (1951) y Paz (1992), encontramos importantes estudios sobre la construcción social y colectiva de la identidad en autores relevantes como Giddens, A. (1997), Wolton (1999), Giménez (2000), Mandoki (2006), Berger, P. L. y Luckmann, T. (2006). Estos autores conducen la reflexión sobre la construcción de la identidad como un proceso dinámico en constante transformación, poniendo el acento en la estructuración simbólica de la misma, mediante interacciones sociales y referentes colectivos. Estas interacciones y referentes colectivos se forjan a través de instituciones socioculturales como la familia, la religión, la escuela, el arte, la moral social y los medios de comunicación.

1.2. Memes

La teoría y estudios sobre el meme es amplia, diversa y se expande progresivamente; encontramos básicamente tres enfoques de investigación, no excluyentes y siempre complementarios, desde una dimensión intangible o como artefacto, que abordan definiciones, análisis, humor, identidad y comportamiento en las redes sociales desde perspectivas informacionales, comunicacionales y socioculturales, a grandes rasgos:

1. Estudios que trabajan sobre definiciones, tipologías y clasificación de memes como Heylighen (1996), Dawkins (1976, 1989), Blackmore (1999), Benítez (2001), Auger (2000, 2004), Benitez, L. (2001), Lissack, M.R. (2004), Berger, P. L. y Luckmann, T. (2006), Costaguta y Maldonado (2006), Knobel and Lankshear (2007), Wilson, E. O. (1998), Shifman y Thelwall, (2009), Shifman (2011), Skewes (2011), Skewes, J. C. (2011), García, F. y Manuel Gertrudix, M. (2011), Aznavu- rian (2012), Naughton's (2012), McGrath, A. (2013), Shifman (2014), García Huerta, D. (2014), Arango, L. (2015), Dynel (2016), Laineste and Voolaid (2016), Yoon (2016), Pérez Salazar (2017), Yus, F., (2018).
2. Estudios específicos que analizan los memes en relación al humor, la ironía y sus contenidos Miltner (2014), Knobel y Lankshear (2007), Burgess, J. (2008).
3. Estudios que analizan el comportamiento de memes de acuerdo a sus rasgos fundamentales y efectos de viralización mediante modelos computacionales aplicados en redes sociales como Leskovec, Adamic y Huberman (2007), Weng, L., Flammini, A., Vespignani, A, Menczer, F. (2012), Taecharungroj, V., Pitchganut N. (2014), Da Cunha, R. (2007), Coscia, M. (2013, 2014), Kim, Y., Park, S., Yook, S. (2016), Qiu, X., Oliveira, D., Sahami, A., Flammini, A., Menczer, F. (2017), Eschler, J., Menking, A. (2018).

Los memes son un constructo social y cultural, su primera definición es originada por Richard Dawkins, zoólogo y científico, que en su libro *The Selfish Gene* (1976) formula una hipótesis memética sobre la transmisión cultural.

Richard Dawkins (1976) expone la hipótesis memética de la transmisión cultural. "Propone la existencia de dos procesadores informativos distintos en los seres humanos: uno actúa a partir del genoma gracias a la replicación de genes a través de las generaciones y otro actúa a nivel cerebral, replicando la información cultural del individuo, la cual es recibida por enseñanza, imitación o simple asimilación" (Martínez, 2014).

Los memes transitan por las redes no siempre de manera intacta, sino que pasan por diversos procesos de reinterpretación y modificación, lo que permite observar diversas versiones de un mismo meme, respetando o no la idea original, lo que permite su expansión viral (Knobel y Lankshear, 2007; en Pérez, 2014).

Hay memes convergentes que migran viralmente y no vuelven a aparecer, otros que se van resignificando con el tiempo y que se usan o reaparecen en momentos socioculturales específicos, los memes están sujetos a una temporalidad cultural y comparten una trama intertextual, se retroalimentan o comparten universos narrativos. Como apunta Coscia (2013): "Se dan ejemplos de memes muy populares que se extinguen al poco tiempo, mientras que otros, sin alcanzar el mismo nivel de rápido reconocimiento, sobreviven gracias a su asociación con otros memes".

Es fundamental subrayar la naturaleza transmediática del meme, engarzada a la convergencia de medios en donde los consumidores tienen una capacidad activa como comunidades de conocimiento y donde la narrativa se expande y se nutre de la trama sociocultural que emerge de los usuarios de las redes y plataformas digitales. Los memes se expanden narrativamente utilizando cualquier recurso de expresión textual, sonoro o visual, con características hipermediáticas Scolari (2013) y transmediáticas, entendidas como es el arte de crear mundos (Jenkins, 2008).

El meme se expande por diversas plataformas digitales como Instagram, Facebook, Twitter, WhatsApp y sitios web diseñadas para la comunicación en red y orientadas a promover comunidades participativas en manos de prosumidores (Toffler, 1970).

De esta forma, el comportamiento transmedia e hipermedia de los memes se expande de manera multiplataforma-participativa y en el presente estudio se observa que las narrativas y expresiones de los memes pueden migrar íntegramente de una plataforma a otra o bien expandirse narrativamente o presentar contenidos disímiles, dependiendo del contexto y coyuntura temática en cada plataforma o red social.

2. Metodología

El enfoque cualitativo que se aplicó en este estudio parte de una base etnográfica digital, con perspectiva sociocultural, se centró fundamentalmente en el estudio de casos y trabajo de campo etnográfico, en plataformas digitales y redes sociales cercanas a las comunidades digitales de siete profesores-investigadores del área de Humanidades y Comunicación pertenecientes

al Tecnológico de Monterrey, involucrados en la recuperación de datos empíricos guiados por el objetivo principal de la investigación, como se ha indicado, investigar la construcción de imaginarios sociales construidos en torno a la identidad cultural mexicana en el contexto de la Copa del Mundo FIFA-2018.

La metodología cualitativa con enfoque etnográfico digital (Hine, 2005, 2007; Wouters y Beau-lieu, 2009, Ardèvol y Gómez, 2012), se aplicó en este estudio debido a la experiencia propia de los investigadores experimentados en investigación en medios digitales y comunicación, y dado que se trata de una exploración cualitativa que no pretende hacer una radiografía de lo que sucede en las grandes redes de comunicación, las bases de datos masivas (big data) o a través de la computación distribuida (Ardèvol y Gómez, 2012), sino un análisis de los imaginarios sociales que construyen la identidad cultural mexicana, en el entorno de comunidades digitales cercanas a los investigadores participantes.

El enfoque etnográfico digital es entendido aquí como un método interdisciplinar (Guber, 2001) que enfocamos desde la perspectiva sociocultural que permiten dotar de sentido a una colectividad, en este caso mediante representaciones del imaginario social de la identidad mexicana. Las redes sociales y plataformas exploradas, a través de las comunidades cercanas de los investigadores, fueron Facebook, Instagram, Twitter, WhatsApp y Sitios web informativos (Cnn Expansión, El Universal, El Sol de México, Milenio, Uno Cero, Sopitas, Futbol Total, Hufftington Post y Sin Embargo). Los Sitios web informativos fueron elegidos porque se caracterizan por agregar memes con criterios de actualidad informativa, recuperados de redes, plataformas y sitios web.

La búsqueda para cada plataforma se realizó mediante recursos diversos, adaptados a cada una de ellas por sus cualidades de acceso. Para los Sitios Web informativos se realizó mediante el buscador de los propios portales; para Twitter e Instagram se hicieron mediante el buscador de la red social mediante la hashtag "selección mexicana", "México - Mundial 2018"; para Facebook se hizo posteando una solicitud de imágenes relacionadas con el tema a partir de los perfiles de los propios investigadores y en perfiles públicos relacionados con el tema central. De igual forma, para WhatsApp se exploraron y solicitaron memes relacionados con el tema de manera individual y en grupos ya constituidos en esta plataforma, a partir de comunidades pre-establecidas de los investigadores.

El corte de tiempo de la búsqueda que se realizó se acotó del 4 al 27 de junio de 2018. Esta temporalidad permitió encontrar expresiones visuales antes del partido de México contra Alemania, primer partido de la Selección Mexicana en la CMFR-2018, en el que resultó ganador, el día 17 de junio, y hasta el último partido en donde el equipo mexicano quedó descalificado de la competencia.

La búsqueda de imágenes se realizó de esta forma en tres momentos, antes del primer partido de la selección mexicana, en el que se observó un cambio en las narrativas visuales entorno a México en la CMFR-2018, durante los partidos que jugó la selección y hasta el 27 de junio, día en el que la Selección Mexicana se enfrentó contra la Selección de Suecia, perdió el encuentro y fue descalificada de la CMFR-2018.

2.1. Muestra

Recordamos que este estudio tiene un enfoque cualitativo y sociocultural, por lo que no analizaremos cuantitativamente la muestra. Sin embargo, consideramos necesario, como parte de la metodología, dar cuenta del número de memes que componen la muestra cualitativa recolectada, ya que son la base a partir de la cual realizamos el análisis de imaginarios sociales y valores socioculturales de los memes.

La muestra total en todas las plataformas y redes sociales fue de 599 memes y la muestra final filtrada por los criterios de relevancia significativa, analizada para una lectura cercana (Moretti, 2007) fue de 69 memes.

Una vez recolectadas las expresiones visuales, se hizo una selección de memes aplicando los siguientes criterios de selección de las imágenes analizadas del total de expresiones narrativas de todas las plataformas:

1. Categorías temático-narrativas: las imágenes se clasificaron en seis categorías temático-narrativas para cada plataforma, estas categorías son parte importante de los hallazgos de esta investigación: Sexismo, Política y Elecciones, Religión, Personajes Populares, Cultura Mediática, Racismo.
2. Relevancia significativa: entendida como el valor de una imagen por su contenido significativo, frecuencia, multiplataforma, cruce narrativo.

El valor de relevancia significativa, que se define aquí por los valores culturales y mediáticos contenidos y expresados en los memes, dan como resultado las categorías temáticas que se observaron: Sexismo, Política y Elecciones, Religión, Personajes, Cultura Mediática, Racismo. Esta relevancia significativa se encontró como un valor inscrito en el contexto histórico del evento deportivo y en su temporalidad.

La metodología de análisis de los memes filtrados para su lectura cercana consistió en aplicar un protocolo que identifica los siguientes elementos: plataforma o red social, categoría temática, valoración (positiva, negativa), cruce narrativo, multiplataforma.

3. Análisis de resultados

El análisis de resultados está articulado en dos secciones: a) la primera a partir de las categorías temáticas encontradas y b) la segunda a partir de lo publicado en cada plataforma o red social. Incluiremos dos ejemplos de cada categoría por razones de espacio en este texto, pero dejamos la muestra completa en el siguiente enlace para su libre consulta: <https://bit.ly/2Tmav4g>

a) Categorías y valores temáticos en memes

Todas las plataformas y redes sociales analizadas presentaron memes con expresiones relacionadas con las siguientes categorías temáticas relacionadas con cada una de las seis categorías mencionadas anteriormente. La muestra total de memes analizados con una lectura cercana es como hemos indicado de 69, con la siguiente composición: 13 sexismo, 11 política y elecciones, 9 religión, 11 personajes populares, 11 cultura mediática, 14 racismo.

Sexismo

El sexismo se presentó en memes publicados desde antes de la intervención de la selección mexicana de fútbol en la CMFR-2018, debido a una nota negativa que se publicó sobre una fiesta organizada por uno de los miembros de la selección y donde los jugadores aparecían fotografiados con un grupo de escorts.

A partir de ese momento y durante todo el período analizado se observan grados y tonos diversos de discriminación hacia la mujer y expresiones de tipo sexista relacionadas con los contrincantes de la selección mexicana. Valores discriminatorios que ofenden, insultan, humillan y tratan la figura de la mujer como objeto sexual, revelando un marcado machismo dispersado en diversas manifestaciones a través de los memes.

Mientras tanto el vestidor de la Selección Nacional de México



El meme sobre las escorts se refiere a la supuesta contratación de éstas por parte de la selección mexicana para una fiesta privada, previa al arranque de la CMFR-2018. El meme muestra claramente una objetivación y tratamiento sexista sobre la mujer y señala que están en el vestidor de la selección, subrayando implicaciones sexuales y expresando claramente un imaginario social sexista sobre la mujer.

El segundo meme muestra al director técnico de la selección alemana de fútbol, en donde el texto alude al meme anterior y señala la contratación de "30 putas" para los jugadores alemanes, dado que la selección mexicana ganó el encuentro con Alemania y se esperaba que la selección mexicana perdiera, el resultado final fue 1-0 a favor de México. En este meme también vemos un claro sexismo contra la mujer y un insulto, manifestando también valores propios del machismo de la cultura mexicana, construido claramente como imaginario social en los memes.

Política y Elecciones

En junio de 2018 se vivía en México el preámbulo de un proceso electoral histórico y que se desarrollaba de manera simultánea a la CMFR-2018. El tema electoral nacional fue protagonista de gran número de memes donde políticos como el ahora expresidente Enrique Peña Nieto y el ahora presidente, candidato entonces, Andrés Manuel López Obrador fueron protagonistas.

Al mismo tiempo, políticos de otros países como Angela Merkel, primera ministra de Alemania, y Kim Jong-un líder político de Corea del Norte, fueron también protagonistas, dado que la

selección mexicana se enfrentó con la selección alemana y con la de Corea del Sur, citando a Kim Jong-un por asociación al país vecino.



Es claro observar que la ironía está presente en los memes con temática política. En el de Angela Merkel se alude a la construcción del muro en la frontera con Estados Unidos proclamada por Trump, dado que la selección mexicana ganó a la selección alemana. Tiene un sentido negativo por la alusión al muro, y en tono irónico implica que los mexicanos no son deseables ni en Estados Unidos ni en Alemania.

En el meme "La mafia del poder" vemos también un tema político tratado con ironía y sentido negativo al representar a una "selección" conformada por políticos mexicanos, funcionarios y expresidentes, en donde el director técnico es Carlos Salinas de Gortari, expresidente de México. "La mafia del poder" hace alusión también a un slogan o concepto esgrimido por el candidato en la oposición en ese momento en plena campaña electoral, Andrés Manuel López Obrador, quien finalmente ganó la presidencia de México. Vemos una fuerte crítica a una clase política caracterizada por su ineficacia en la gubernatura del país, con un tratamiento irónico plasmado en el álbum de estampas Panini, en el contexto de la CMFR-2018.

Religión

La religión fue un tema recurrente en los memes publicados en el contexto de la CMFR-2018. Se observan alusiones a santos inscritos en la religión católica y fuertemente arraigados en la cultura mexicana, como San Judas Tadeo, figura que aparece en diversas versiones de memes combinadas con personajes populares.

El tratamiento en los memes con contenido religioso es identificable con algunos de los símbolos más representativos de las religiosidad mexicana. Se usan estos símbolos para exaltar aspectos positivos de la cultura popular, en este caso relacionados con jugadores o con la misma selección de fútbol.



En el primer meme vemos el rostro del portero de la selección mexicana Guillermo Ochoa, quien tuvo un papel muy relevante en los juegos de la selección durante la CMFR-2018. Se representa en el cuerpo de San Judas Tadeo, quien pertenece a los doce apóstoles discípulos de Cristo y es reconocido porque en oración a él se encomiendan causas imposibles. De esta forma, el portero Memo Ochoa se ve convertido en San Judas Tadeo, santo de las causas imposibles de la selección mexicana.

En el segundo meme vemos cómo “Se filtra” la alineación de la selección mexicana para el partido contra Alemania, en donde cada jugador es una palabra del Padre Nuestro, oración representativa de la religión católica. El sustrato católico se expresa así con toda claridad en el contexto de la actividad de la selección de fútbol en la CMFR-2018, expresión profunda y actualizada a través de los memes de valores culturales fuertemente arraigados en México.

Personajes Populares

La migración narrativa y multiplataforma se dio también a través de personajes que fueron recurrentes en las diversas redes sociales y sitios web. Una parte de las narrativas en los memes fueron centradas en personajes populares, sobre todo futbolistas como Javier “Chicharito” Hernández, el director técnico Juan Carlos Osorio, Guillermo Ochoa, portero de la escuadra mexicana o el exjugador de fútbol Luis Roberto Alves conocido como “Zague”.

En la muestra analizada los valores que se expresaron sobre los personajes fueron positivos, resaltando las cualidades heroicas relacionadas con el patriotismo o con valores religiosos. En este apartado observamos una fuerte tendencia a expresar narrativas transmedia con memes con alta intertextualidad asociada a contenidos religiosos o de la cultura mediática.



Nuevamente observamos la figura de Guillermo Ochoa, portero de la selección mexicana en numerosos memes donde se alude a películas como Matrix o en este caso a Doctor Strange, para representar poderes extraordinarios atribuidos al portero. Observamos una clara migración de contenidos de la cultura mediática centrados en un personaje y una expansión narrativa inscrita en el contexto de la CMFR-2018. Guillermo Ochoa fue el personaje más representado en memes junto con Javier “Chicharito” Hernández en nuestra muestra.

Observamos también un fenómeno transmedia en la representación del jugador Luis Roberto Alves conocido como Zague, exjugador de fútbol y presentador de la CMFR-2018 en un canal televisivo, fue protagonista de un escándalo al viralizarse en Twitter un video donde el exjugador aparece mostrando sus genitales. El escándalo migró y se expandió narrativamente en todas las plataformas analizadas, en sitios web y redes sociales.

En el meme observamos al exjugador Zague en una clara alusión sexual y referida a la actuación de la selección mexicana en la CMFR-2018. Para entender el sentido de este meme es necesario comprender el contexto del video viralizado y el contexto de la selección durante la CMFR-2018. Zague se convirtió así en un personaje multiplataforma, transmediático e inscrito en una narrativa sexual articulada en la cultura sobre el fútbol en al marco de la CMFR-2018.

Cultura Mediática

En este apartado encontramos signos de transmedialidad y cultura mediática en memes que hacen alusión a series de televisión como la de Luis Miguel, films como Thor, o el personaje Thanos de la saga de Avengers de Marvel, series de televisión como El Chapulin Colorado o Los Simpson. También se hacen alusiones a cultura popular mexicana como el juego de la lotería.



Destaca el meme que alude a la película de Spider-Man (2012) en donde con sentido irónico el personaje principal protagonizado por Tobey Maguire simbolizado con una bandera de México, sufre una crisis de identidad. El meme refiere al triunfo de la selección mexicana (1-0) sobre Alemania en la CMFR-2018, que resultó toda una sorpresa para los mexicanos, una actuación "irreconocible". La cultura mediática se emplea como cita intertextual para articular una expresión "positiva" de la actuación de la selección mexicana de fútbol.

El segundo meme fue igualmente viralizado en todas las plataformas estudiadas. En este caso una joven con rasgos orientales sostiene una bandera de Corea y viste una camiseta del equipo Cruz Azul, perteneciente a la liga de fútbol mexicana. El meme es irónico ya que el equipo Cruz Azul mantiene una larga racha sin ganar un campeonato de liga. El hecho de que una joven con rasgos orientales porte la camiseta del Cruz Azul implica, en la cultura futbolística mexicana, un signo de "mala suerte" y la posibilidad de que Corea perdiera frente a México en el partido que llevaron cabo en el contexto de la CMFR-2018.

Se trata de una compleja combinación de símbolos que sólo se pueden comprender dentro del contexto propio de la cultura futbolística mexicana y en relación a la actuación de la selección de fútbol mexicana en la CMFR-2018, en este caso, una joven que involuntariamente se convirtió en un personaje portadora de símbolos mediáticos populares.

Racismo

El racismo fue una constante en los memes publicados en las diversas redes sociales, plataformas y sitios web. Expresado principalmente a través de la señalización de rasgos físicos en personas o animales, relacionados con los equipos de fútbol contra los cuales se enfrentó la selección mexicana, principalmente Alemania y Corea. Sin embargo, también se expresaron memes con manifestaciones de auto-discriminación racista, propios de la cultura mexicana.



Los rasgos físicos de los perros Pastor Alemán para Alemania y Chihuahua para México, representan en este meme de manera irónica, racista y negativa el triunfo de la selección mexicana sobre la escuadra alemana. La auto-discriminación aparece aquí al representar a México con un perro Chihuahua frente a un Pastor Alemán visiblemente más grande y fuerte.

En el segundo meme observamos una “herencia” del mito de la Malinche, quien sirvió al conquistador español Hernán Cortés a establecer traducción y contacto con la cultura indígena mexicana en tiempos de la conquista de España sobre México. Ser “malinchista” en la cultura mexicana, es preferir al extranjero sobre lo nacional. En el meme vemos la representación de un hombre con rasgos indígenas mexicanos vestido con la camiseta de la selección alemana de fútbol y en la leyenda se reafirma esta forma de dualidad identitaria, al dudar a qué equipo apoyar, subrayando con la expresión “No se a quien irle si a México o a mi Alemania” implica una forma de auto-discriminación.

b) Plataformas, redes sociales y sitios web

El comportamiento de los prosumidores (Toffler, 1970) que publicaron memes en las diversas plataformas, redes sociales y sitios web, aunque con características similares, no se expresó de la misma manera. Cada una de las plataformas, redes sociales y sitios web mostró diferencias en el número de memes publicados, diversidad de contenidos y sobre todo márgenes distintos de “apertura moral” (atrevimiento o margen moral), que podemos traducir como grados de violencia mayores en las expresiones sobre las categorías temáticas encontradas, especialmente en los temas de sexismo y racismo.

De esta forma la plataforma más abierta a la publicación de mayor número de memes y con mayor carga de violencia en temas sobre sexismo y racismo fue WhatsApp. Esto debido a que las publicaciones se comparten de manera privada entre pares o en un grupo cerrado de personas conocidas. La apertura moral o el grado de violencia depende en este estudio del grado de exposición pública de la plataforma o red social.

Facebook se caracterizó por ser la red social con el mayor número de memes publicados y un grado menor de violencia en las expresiones sobre las diversas categorías temáticas. Contrasta con Instagram que fue la red con menor cantidad de memes publicados después de Twitter. Los Sitios web informativos se caracterizaron por hacer colecciones de memes y reunir por criterios de actualidad los memes más viralizados en las redes.

En general, exceptuando WhatsApp por las características arriba descritas, Facebook, Instagram, Twitter y los sitios web de información, comparten las mismas características de memes publicados, con las mismas categorías temáticas, grados positivos y negativos expresados de manera similar, variando únicamente en la cantidad de memes publicados.

Es importante subrayar que el comportamiento cualitativo en las diversas plataformas y valores de relevancia significativa, tanto en redes sociales y Sitios web de información es similar, aunque notablemente diferenciado con WhatsApp por las razones ya explicadas.

La dispersión de memes en las diversas plataformas, redes sociales y sitios web de información es similar, aunque cabe señalar que no todos los memes se publicaron en todas las plataformas, redes sociales y sitios web informativos.

Algunos memes, como los analizados en la selección ya filtrada usada en este estudio, migraron en todas las plataformas, redes sociales y sitios web informativos. Lo que nos permitiría teorizar sobre la posibilidad de definir características de memes de mayor influencia, o posibilidad de viralización multiplataforma y transmedia, de acuerdo a sus características de contenido, tratamiento simbólico, valores culturales, convergencia y construcción estética. Lo anterior nos permitiría pensar en la existencia de "protomemes" que reúnan características culturales extendidas y convergentes con el contexto específico de su viralización.

4. Discusión y conclusiones

El análisis de la construcción de la identidad mexicana a través de los memes publicados en el contexto de la CMFR-2018, revela con claridad los tópicos, estereotipos, apertura moral, ética, la simbología popular, mediática, estética y los valores que conforman el imaginario social sobre temas arraigados e instituidos en la cultura mexicana, en su historia y que afloran actualizados en redes sociales y plataformas digitales.

De esta forma, el análisis permitió encontrar los siguientes hallazgos:

1. Los memes analizados son una expresión de imaginarios sociales instituidos en la identidad cultural mexicana, dados los valores socioculturales que exponen: Sexismo, Religión, Personajes Populares, Racismo, expresión actualizada y contemporánea de lo estudiado por Ramos (1951) y Paz (1992), sumándose la Cultura Mediática, y Política y Elecciones a este universo sociocultural.

2. Las categorías temáticas encontradas en la producción de memes, Sexismo, Política y Elecciones, Religión, Personajes Populares, Cultura Mediática, Racismo se construyen a partir de los imaginarios sociales instituidos culturalmente en la sociedad mexicana, son dinámicos en el tiempo, operan y construyen una realidad social y mediática
3. Los memes construyen universos simbólicos que contribuyen a la construcción de una identidad individual y colectiva, una identidad social dinámica compartida social y culturalmente.
4. Los memes analizados son imaginarios sociales alimentados por la cultura futbolística popular mexicana, un "sistema de representación de realidad" como apunta Villoro (2018)
5. Encontramos claros rasgos de transmedialidad narrativa multiplataforma, extraída de elementos y valores de la cultura popular, tradiciones y cultura mediática, insertas en un contexto específico como forma de actualización con ejes narrativos específicos, basados principalmente en películas de ficción y superhéroes
6. Los memes son producidos y publicados por parte de ciudadanos y de autoría anónima. Se trata de una práctica de apropiación de contenidos y apropiacionismo realizada por prosumidores en redes sociales y plataformas digitales
7. La totalidad de los memes analizados muestran rasgos de humor e ironía, ya sea en sentido negativo, violento, discriminatorio, exaltativo o positivo. La ironía es un componente esencial de los memes y el humor funciona como catalizador de frustraciones, válvula de escape de resentimientos o violencia contenida
8. El comportamiento de los prosumidores no es el mismo en las diversas redes sociales y plataformas digitales, siendo WhatsApp la plataforma de mayor apertura moral y mayor grado de violencia en las expresiones publicadas mediante memes
9. Se identificó la presencia de memes que, sin seguir una fórmula, se caracterizan por reunir valores, temática, cruces narrativos y elementos simbólicos culturales integrados de tal forma que tuvieron presencia en diversas plataformas, redes sociales y sitios web informativos, por lo cual podemos denominarlos "protomemes"

La identidad cultural mexicana se construye cada día, las redes sociales y plataformas digitales son un espacio sociocultural de construcción altamente usado por la sociedad mexicana.

Los memes son un instrumento en la construcción de la identidad, una forma de articulación del descontento la conformidad colectiva, un arma política y una forma de canalizar frustraciones, violencia contenida, crítica social, autocrítica y, en suma, son una expresión, reflejo o construcción de imaginarios sociales de la identidad cultural mexicana mediante el humor y la ironía, no exentos de violencia, transgresión, insultos o por el contrario mediante pactos discursivos consensuados éticamente (o no), compartidos en momentos coyunturales, eventuales, estratégicos o por divertimento social.

Referencias

- Arango, L. (2015). Una aproximación al fenómeno de los memes en Internet: claves para su comprensión y su posible integración pedagógica. *Comun, Mídia Consumo*. doi: [10.18568/1983-7070.1233109-131](https://doi.org/10.18568/1983-7070.1233109-131).
- Ardèvol, E., y Gómez, E. (2012). *Las tecnologías digitales en el proceso de investigación social: reflexiones teóricas y metodológicas desde la etnografía virtual*. Barcelona: CIDOB.
- Aunger, R. (2004). *El meme eléctrico*. Barcelona: Paidós.

- Aunger, R. (2000). *The status of memetics as a science*. Nueva York: Oxford University Press.
- Bañuelos, J. (2008). *Fotomontaje*. Madrid: Cátedra.
- Benitez, L. (2001). Memetics: a dangerous idea. *Interciencia*, (vol. 26, núm. 1, enero, 2001, pp. 29-31). Recuperado de <https://bit.ly/2VbHsyh>
- Berger, P. L. y Luckmann, T. (2006). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Castoriadis C. (1975). *La institución imaginaria de la sociedad II*. Buenos Aires: Tusquets.
- Castoriadis, C. (1997). *El imaginario social Instituyente*. Recuperado de <https://bit.ly/1Gze-GJI>
- Burgess, J. (2008). All your chocolate rain are belong to us? Viral video, YouTube and the dynamics of participatory culture. En Lovink, G. y Niederer, S. (eds.) *Video Vortex Reader: responses to YouTube*. (pp. 101 -109). Amsterdam: Institute of Network Culture.
- Blackmore, S. (1999). *The meme machine*. New York: Oxford University Press.
- Coscia, M. (2013). *Competition and Success in the Meme Pool: a Case Study on Quickme-me.com*. Cambridge:
- CID - Harvard Kennedy School. Recuperado de <https://arxiv.org/abs/1304.1712>
- Coscia, M. (2014). Average is Boring: How Similarity Kills a Meme's Success. *Scientific Reports*. CID - Harvard University. doi: <https://doi.org/10.1038/srep06477>
- Costaguta, R., y Maldonado, M. (2006). *JISTEM J.Inf.Syst. Technol. Manag.* (Online) [online]. 2006, vol.3, n.1, pp.53-66. ISSN 1807-1775. doi: <http://dx.doi.org/10.1590/S1807-17752006000100005>
- Da Cunha, R. (2007). Memes em weblogs: proposta de uma taxonomia. *FAMECOS*, 32, pp. 23 - 31. doi: <http://dx.doi.org/10.15448/1980-3729.2007.32.3411>
- Dawkins, R. (1989). *The Selfish Gene* (2.ª edición). Oxford: Oxford University Press.
- Dawkins, R. (1976). *The selfish gene*. Oxford: Oxford Landmark Science.
- Dynel, M. (2016). 'I has seen image macros!' Advice animal memes as visual-verbal jokes. *International Journal of Communication* 10. *International Journal of Communication* 10(2016), Feature 660-688. Recuperado de <https://bit.ly/2TRIHCc>
- Eschler, J., y Menking, A. (2018). No Prejudice Here: Examining Social Identity Work in Starter Pack Memes. *Social Media and Society*. doi: <https://doi.org/10.1177/2056305118768811>
- García, F., y Gertrudix, M. (2011). Naturaleza y características de los servicios y los contenidos digitales abiertos. en *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación* (vol. 16, pp. 125-138). Recuperado de <https://bit.ly/2HQsHhf>
- García Huerta, D. (2014). Las imágenes macro y los memes de internet: Posibilidades de estudio desde las teorías de la comunicación. En *Paakat: Revista de tecnología y sociedad* (Año 4, num. 6, marzo - agosto 2014). Recuperado de <https://bit.ly/2Vc4UeK>
- Giddens, A. (1997). *Modernidad e identidad del yo*. Barcelona: Península.
- Giménez, G. (2000). *Materiales para una teoría de las identidades sociales*. En Valenzuela, J. (coord.), *Decadencia y auge de las identidades*. México: El Colegio de la Frontera Norte y Plaza y Valdés.
- Guber, R. (2001). *La etnografía: método, campo y reflexividad*. Bogotá: Editorial Norma.
- Heyligher, F. (1996). *Evolution of Memes on the Network: from chain-letters to the global brain*. En Fischer, I. (Ed.). *Ars Electronica Catalogue*. Vienna/New York: Springer.
- Jenkins, H. (2008). *Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona: Paidós

- Hine, C. (2005). *Virtual methods: Issues in social research on the Internet*. Oxford: Berg Publishers.
- Hine, C. (2004). *Etnografía Virtual*. Barcelona: Editorial UOC.
- Kim, Y., Park, S., Yook, S. (2016). The origin of the criticality in meme popularity distribution on complex networks. *Scientific Report*. doi: [10.1038/srep23484](https://doi.org/10.1038/srep23484)
- Knobel, M., y Lankshear, C. (2007). Online memes, affinities, and cultural production. En *A New Literacies Sampler*, Publisher: Peter Lang, Editors: M. Knobel & C. Lankshear, pp.199-227. Recuperado de <https://bit.ly/2HRQuNS>
- Knobel, M., Bigum, C. y Peters, M. (Eds.), *A new literacies sampler* (pp. 199 – 228). Nueva York: Peter Lang.
- Laineste, L. y Piret, V. (2016). Laughing across borders: Intertextuality of internet memes. *European Journal of Humour Research* (4,4) pp. 26–49). doi: <http://dx.doi.org/10.7592/EJHR2016.4.4.laineste>
- Leskovec, J., Adamic, L. A., y Huberman, B. A. (2007). The dynamics of viral marketing. *ACM Transactions on the Web*, 1 (1). doi: <http://dx.doi.org/10.7592/EJHR2016.4.4.laineste>
- Lissack, M.R. (2004). The Redefinition of Memes: Ascribing Meaning to an Empty Cliché. *Journal of Memetics - Evolutionary Models of Information Transmission*, 8. doi: https://doi.org/10.1207/s15327000em0503_6
- McGrath, A. (2013). *Dawkin's God. Genes, memes and the meaning of life*. Nueva Jersey: John Wiley & Sons.
- Magallón, M. (2007). *Samuel Ramos y su idea de cultura en México*. México: CCyDel/UNAM. Recuperado de <https://bit.ly/2Vl8oLF>
- Mandoki, K. (2006). *Prácticas estéticas e identidades sociales*. México: Conaculta.
- Martínez, R. (8 de julio de 2014). El significado cultural del meme se propaga con el relajo cibernético. *La Jornada, Cultura*. Recuperado de <https://bit.ly/2PrJYwH>
- Miranda, A. (2014). *El imaginario social bajo la perspectiva de Cornelius Castoriadis y su proyección en las representaciones culturales de Cartagena de Indias*. Cartagena de Indias: Universidad de Cartagena-Facultad de Ciencias Humanas.
- Miltner, K. M. (2014). There's no place for lulz on LOLcats': The role of genre, gender, and group identity in the interpretation and enjoyment of an Internet meme. *First Monday*. doi: <https://doi.org/10.5210/fm.v19i8.5391>
- Moretti, F. (2007). *La literatura vista desde lejos*. Barcelona: Marbot.
- Naughton, J. (2012). *From Gutenberg to Zuckerberg: What You Really Need to Know about the Internet*, London: Quercus.
- Paz, O. (1992). *El laberinto de la soledad*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Pérez Salazar, G., Aguilar, A. y Guillermo, M. (2014). El meme en internet. Usos sociales, reinterpretación y significados, a partir de Harlem Shake. *Argumentos [online]* 27. Recuperado de <https://bit.ly/2XoLrCd>
- Pérez Salazar, G. (2017). *El meme en Internet. Identidad y usos sociales*. México: Fontamara / Universidad Autónoma de Coahuila.
- Qiu, X., Oliveira, D., Sahami, A., Flammini, A., y Menczer, F. (2017). Limited individual attention and online virality of low-quality information. *Nature Human Behaviour* (volume 3, p. 102). doi: <https://doi.org/10.1038/s41562-017-0132>
- Ramos, S. (1951). *El perfil del hombre y la cultura en México*. México: Austral.
- Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Barcelona: Deusto.

- Shifman, L. (2011). An anatomy of a YouTube meme. En *New Media & Society*, (14 (2), 187-202). doi: <https://doi.org/10.1177/1461444811412160>
- Shifman, L., y Thelwall, M. (2009). Assessing global diffusion with Web Memetics: The spread and evolution of a popular joke. *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, (60/12), pp. 2567-2576). doi: <https://doi.org/10.1002/asi.21185>
- Skewes, J. C. (2011). De la selección natural a la cooptación social de la genética: El tránsito de Carlos Darwin por la cultura. *Polis, Revista de la Universidad Bolivariana*, (10-28). doi: <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-65682011000100025>
- Taecharunroj, V., y Pitchganut, N. (2014). The effect of humour on virality: The study of Internet memes on social media. Paper presented at 7th International Forum on Public Relations and Advertising Media Impacts on Culture and Social Communication. Bangkok, August. doi: <http://dx.doi.org/10.17011/ht/urn.201511113638>
- Toffler, A. (1970). *Future Shock*. United States of America: Random House.
- Vázquez, F. (2001). *La memoria como acción social. Relaciones significadas e imaginario*. Barcelona: Paidós.
- Vesga, N. (2016). *Memes: una expresión que se valida desde la imagen y el humor*. Colombia: Universidad Autónoma de Bucaramanga. Recuperado de <https://bit.ly/2BnPqfU>
- Villoro, J. (2018). Conferencia "Fútbol e identidad social". UNAM: Auditorio Ricardo Flores Magón de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales. Boletín UNAM-DGCS-72. Recuperado de <https://bit.ly/2CHQFlm>
- Weng, L., Flammini, A., Vespignani, A, y Menczer, F. (2012). Competition among memes in a world with limited attention. *Scientific Report*. doi: <10.1038/srep02304>
- Wilson, E. O. (1998). *Consilience: The Unity of Knowledge*. Nueva York: Alfred A. Knopf, Inc.
- Wolton, D. (1999). *Sobre la Comunicación*. Madrid: Acento.
- Wouters, P. y Beaulieu, A (2006.). *Imagining e-science beyond computation*. En: Hine, Ch. (ed.). *New Infrastructures for Knowledge Production: Understanding E-Science*. Hershey, PA: Information Science Publishing.
- Yoon, I. (2016). Why is it not Just a joke? Analysis of Internet memes associated with racism and hidden ideology of colorblindness. *Journal of Cultural Research in Art Education* 33. Recuperado de <https://bit.ly/2Uikmd2>
- Yus, F., (2018). Identity-related issues in meme communication. *Internet Pragmatic*, pp. 113-133. issn 2542-3851 | e-issn 2542-386x © John Benjamins Publishing Company´s. doi: <https://doi.org/10.1075/ip.00006.yus>

Agradecimientos

Agradecemos al Dr. Edgar Gómez Cruz, profesor en la School of Arts and Media de la University of New South Wales, Sidney, Australia, por su apoyo y orientación. Agradecemos igualmente a los profesores que contribuyeron en la búsqueda de memes, dentro del Taller sobre Investigación Cualitativa, impartido por el Dr. Gómez Cruz en el Tecnológico de Monterrey en 2018: Rodolfo Langer López, Judith Cortés Vázquez, Armando Ruiz Rojas, David Kenji Calderón, Rudi Langner.



MISCELÁNEA

Proaño como pionero de la Investigación Acción Participativa (IAP) en comunidades indígenas

Proaño como pioneiro da Pesquisa-Ação Participativa (IAP) em comunidades indígenas

Proaño as a pioneer of Participatory Action Research (IAP) in indigenous communities

Autores:

Julio Adolfo Bravo

Universidad Nacional de Chimborazo

Jorge Mora Fernández

Universidad Nacional de Chimborazo

Fermín Galindo Arranz

Universidade Santiago de Compostela

Resumen

Este artículo investiga y comprueba cómo el uso de las metodologías en la comunicación para el cambio social utilizadas por Leonidas Proaño en las comunidades indígenas de Chimborazo, Ecuador, le convierten en pionero en Latinoamérica en la utilización de la investigación acción participativa (IAP). Se empleó una metodología mixta, cualitativa y cuantitativa, a través del análisis y la revisión documental de la información contenida en los libros y actas de reuniones con organizaciones sociales y en 347 contenidos de las 94 ediciones de la revista Mensaje de 1954 a 1961, encontrando 153 actividades afines a la IAP.

Palabras clave: Investigación-Acción-Participativa IAP, derechos humanos, comunidades indígenas, Latinoamérica, comunicación y cambio social, edu-comunicación, alfabetización comunicativa, interculturalidad.

Resumo

Este artigo investiga e verifica como o uso de metodologias de comunicação para a mudança social usada por Leonidas Proaño nas comunidades indígenas de Chimborazo, Equador, faz dele um pioneiro na América Latina no uso da pesquisa-ação participativa (IAP). Utilizou-se uma metodologia mista, qualitativa e quantitativa, através da análise e revisão documental das informações contidas nos livros e atas de reuniões com organizações sociais e em 347 conteúdos das 94 edições da revista Mensaje de 1954 a 1961, encontrando-se 153 atividades relacionadas ao IAP.

Palavras-chave: Pesquisa participativa-ação IAP, direitos humanos, comunidades indígenas, América Latina, comunicação e mudança social, edu-comunicação, alfabetização comunicativa, interculturalidade.

Summary:

This article investigates and verifies how the use of communication methodologies for social change used by Leonidas Proaño in the indigenous communities of Chimborazo, Ecuador, makes him a pioneer in Latin America in the use of participatory action research (IAP). A mixed, qualitative and quantitative methodology was used, through the analysis and documentary review of the information contained in the books and minutes of meetings with social organizations and in 347 contents of the 94 editions of the magazine *Mensaje* from 1954 to 1961, finding 153 activities related to the IAP.

Keywords: Participatory-Action-Research IAP, human rights, indigenous communities, Latin America, communication and social change, edu-communication, communicative literacy, interculturality.

1. Introducción

Este artículo reflexiona sobre la utilización de la investigación acción participativa (IAP), por Leonidas Proaño, en las actividades desarrolladas para conseguir el cambio social frente a las injusticias y la marginación en las comunidades indígenas de la provincia de Chimborazo, ubicada a 183 kilómetros de Quito, capital de Ecuador.

La pregunta de investigación utilizada fue ¿de qué manera la investigación acción participativa de Proaño registró información sobre la realidad socio-cultural que sirvió para motivar la acción y cambio social de las comunidades indígenas de Chimborazo entre 1954 y 1988? El objetivo principal fue Identificar la utilización de la IAP en las comunidades de Chimborazo para transformación social. La metodología fue de tipo mixta: cualitativa y cuantitativa; como técnicas se utilizaron la revisión documental de libros y actas de reuniones dirigidas por Proaño; y el análisis de contenido de 94 ediciones de la revista *Mensaje*, órgano de difusión de la diócesis.

Con esta aproximación se buscó establecer cómo la IAP de Proaño sirvió de: 1. Investigación; 2. Acción, y 3. Participación; para que: a) se conociera la realidad de la diócesis de Riobamba; y, b) se elaborara el proyecto de acción con miras a la transformación integral del "hombre concreto" de Chimborazo. Así se pudo evidenciar cómo la metodología IAP, que desde el punto de vista científico coincide con el método católico ver-juzgar-actuar y con la teología de los signos de los tiempos, sirvió al *Proaño científico* para recuperar los valores humanos del indigenado, para que los "indios" tomen conciencia de su realidad social, política y económica, y para transformarla mediante procesos participativos. Cuestión que sirve recuperar como conocimiento científico - histórico para poder aplicarla a problemáticas socioculturales actuales, tales como la alfabetización intercultural digital para la conservación y difusión cultural en las comunidades indígenas del Chimborazo, Ecuador y Latinoamérica, dado que los modelos de Proaño también sirvieron en su época para emplearlos en otros países de la región que comprendieron que la resolución de sus problemas contribuía al cambio social.

Aunque los estudios indigenistas han ido incrementándose a través de las últimas décadas, Saldívar (2003) identifica el inicio de los estudios formales sobre este tema, en la década del noventa esa es, sin duda, la importancia que toma la vida de los pueblos indígenas en la política del estado.

Ramón Máiz (2004, p. 130) estudió:

La emergencia de las movilizaciones indigenistas en América Latina durante los años ochenta y noventa del siglo xx, conjuntamente con un fenómeno político de primera magnitud para la democratización de los Estados latinoamericanos, constituye un notable desafío a la capacidad explicativa de la ciencia política.

Y, en Ecuador dice Ortiz (2011, p. 68):

La lucha del movimiento indígena en las últimas décadas se desarrolla en el marco de la recuperación o reafirmación de sus identidades y para ello, construyó formas complejas de organización y de interpelación al proyecto de configuración del Estado-nación. Estas formas de interpelación le dan sentido y constituyen el eje en torno al cual gira toda la trama de relaciones entre el Estado y las nacionalidades indígenas del Ecuador.

Las técnicas iniciadoras en la investigación acción participativa de L. Proaño no han sido estudiadas en profundidad aún por la academia ecuatoriana ni latinoamericana. Hay estudios posteriores publicados en Latinoamérica sobre temas relacionados con la IAP en la educación (Sánchez et. al., 2015); teología (Vélez, 2016); organizaciones barriales (Naranjo, 2017); semiótica (Bacher, 2016); salud de los adultos mayores (López et. al. 2017); praxis investigativa (Paredes & Castillo, 2017); cooperación internacional y educación intercultural bilingüe (Williamson & Navarrete, 2014); desarrollo comunitario (Melero & Aguilar, 2015); educación popular (Morales et. al. 2016); pensamiento complejo (2017); agroecología (Sevilla, 2015); retos con los menores colombianos (Sepúlveda et. al., 2010); pero no indagan en las actividades precedentes pioneras de Proaño con la IAP, entonces denominadas método ver, juzgar y actuar y la teología de los signos de los tiempos. Este artículo se enfoca en las actividades y metodologías más científicas de Proaño, más allá de su religiosidad.

Esta investigación identifica, analiza y rescata los aprendizajes y las experiencias de los procesos de investigación acción participativa realizados por Proaño, en actividades religiosas-católicas y espacios de diálogo-reflexión con indígenas chimboracenses. Sin duda, espacios en los cuales los integrantes de una agrupación o una comunidad excluida: recopilan y analizan información, e intervienen sobre problemas comunes para hallar soluciones que les permitan transformar esa realidad, (Selener, 1997).

Leonidas Proaño, al inicio usó el método de acción católica “ver, juzgar y actuar”, basado en la escuela de Bélgica. Tenía tres momentos: el primero, la explicitación de la realidad usando el diagnóstico pastoral y el marco doctrinal; el segundo, la elaboración del marco operacional que debe seguirse; y tercero, la ejecución del plan que permitiría transformar la realidad, (Pellegrino, 2017).

Luego, la teología de los signos de los tiempos desarrollada en América Latina en la etapa postconciliar (Bacher, 2016), que se enfocaba desde tres instancias, en: la primera, el sujeto auscultaba, interpretaba y discernía los signos de los tiempos; la segunda, los procesos de discernimiento se realizaban siempre a partir de lo comunitario; y la tercera, las propuestas se construían desde la participación humana.

Finalmente, utilizó la IAP con fines de transformación de los prejuicios de la sociedad clasista ecuatoriana de la época. El artículo valora las experiencias de diálogo, debate, reflexión y participación realizadas en poblaciones marginadas y analfabetas que, finalmente lograron

el cambio que les significó ser auto-considerados como seres humanos, con temas como aprender a leer y escribir en su propia lengua (kichwa) y en castellano.

En el texto se utilizan los conceptos del método “ver-juzgar-actuar” y teología de los signos de los tiempos, cercanos por su forma de intervención a lo que hoy se llama investigación acción participativa como dinámica que hace crecer a una comunidad, (Pellegrino, 2017); de comunicación, que es el conjunto de prácticas sociales de acción e interrelación de los sujetos, (Alfaro, 1993); de cambio social, que contribuye a la construcción de sociedades más justas, (Corredor - Aristizábal, 2010); de toma de conciencia, como la búsqueda de causas y consecuencias de un problema de la sociedad, (Proaño, 1974); y de, hombre concreto de Chimborazo, aquel el habitante de un sector geográfico reconocido por sus características (Ibid). Y trata la teoría, frente a su vínculo con la comunicación desde la perspectiva de Barbero (2003); Baudrillard (1984), Canaval (2000); Dubravcic (2002); García (2008); Marcuse (1992); Galeano (1971); Herrera (1992); Igartúa & Humanes (2010); Kaplún (1983); Lewin (1940); Marcuse (1973); Muñoz (2011); Ossandon (1988); Proaño 1974); Rizo (2012); Serrano (1982); Rojas (2012), entre otros.

2. Marco Teórico

2.1 El Contexto histórico-cultural de Leonidas Proaño

Leonidas Proaño nació en San Antonio de Ibarra (Ecuador) el 29 de enero de 1910. De padres dedicados a la agricultura y a la confección de sombreros, por su condición de pobreza desde la infancia palpó la exclusión, pobreza y desigualdad como términos ligados a los conglomerados indígenas de América Latina. “Los indígenas no solamente tienen menor acceso a las instituciones sociales y económicas, de desarrollo y bienestar, sino también cuando lo tienen, los resultados para ellos son inferiores al resto de la población”, (2001, p. 23). La desigualdad motiva la opresión y la dominación. La dominación se ejerce al restringir el acceso a los recursos materiales y propagar creencias negativas de dominado sobre sí mismo, (Singer, 2011).

El país andino en la época de Don Leonidas estuvo caracterizado por la ruralidad; la población en su mayoría era indígena. “El 78% vivía en el campo y la concentración urbana solo se daba en Guayaquil y Quito”, (Naciones Unidas, 1954, p. 14). Hacinados en las haciendas trabajaban como husasipungueros (trabajadores de un pequeño trozo de tierra obligados a repartir sus cosechas a cambio de la posesión del terreno). En las visitas pastorales al campo constató las condiciones en las que vivían estas personas y marcaron proximidad con lo que vivió en su niñez. “Los indios debían al encomendero servicios personales y tributos económicos, no era mucho el tiempo que quedaba para introducirlos en el cristiano sendero de la salvación”, Galeano (1971, p. 62).

Proaño, trabajó sobre la base del método de acción católica “ver, juzgar y actuar” empleado por la Juventud Obrera Católica (JOC), fundada en Bruselas en 1912, por el sacerdote Joseph Cardijn; proponía un contexto de cambio profundo en el que el movimiento social católico necesitaba transformarse, (Sanz, 2001). Un año después de ser ordenado sacerdote, en 1937, conformó una organización similar de trabajadores católicos y adecuó la propuesta religiosa a la realidad de Ibarra (Proaño, 2011).

La iglesia católica no estaba alejada de la explotación a través de la tenencia de la tierra. Proaño, una vez nombrado obispo, en 1954, repartió una hacienda a cooperativas comunitarias

agrícolas, inicio de la reforma agraria en el país. Camilo Ponce fue electo presidente de Ecuador en 1956, miró lo que se hacía en Chimborazo y “promovió la modernización del agro expidiendo en mayo de 1959 la Ley de Reforma Agraria entregando gratuitamente una parte de la tierra a los campesinos” (p. 22), con lo que la parcelación se extendió en todo el Ecuador.

Evolución del ver juzgar y actuar, a la teología de los signos de los tiempos, y a la IAP

Como obispo se vinculó con las necesidades indígenas. Con el método de acción católica y con la teología de los signos de los tiempos buscó el cambio de las personas con principios éticos recogidos en las escrituras bíblicas, al inicio; y después con teorías más sociológicas, antropológicas y educativas. Su práctica es cercana a la IAP, propuesta de Kurt Lewin (1946), que pretende atender las necesidades de los miembros de la comunidad; en Latinoamérica fue desarrollada formalmente por el colombiano Fals Borda en 1977, (Bacher, 2016).

El método “ver, juzgar y actuar”, para Castillo, Viga & Dickinson (2008) exige la observación, el análisis y la reflexión de los resultados para volver a iniciar el ciclo (feedback). Leonidas Proaño en las comunidades indígenas de Chimborazo: escuchaba (ver) la realidad de los indígenas, hacía un análisis de conjunto (juzgar desde el evangelio) e intervenía para cambiar esa realidad (actuar).

La teología de los signos de los tiempos buscaba la interpretación de estos y cómo incidían en la gente, (Silva, 2009). Fue propuesta por Papa Juan XXIII en el Concilio Vaticano II (1962-1965); en América Latina, el Encuentro de Medellín en 1968 fue el punto de partida; se identificó como sujeto para el *juzgamiento* al Pueblo de Dios en el que estaban incluidos pastores y laicos comprometidos con el cambio social. En esta teología la gente es quien toma la decisión sobre sí misma y su transformación, pero en comunidad.

Raúl Rojas (2012) dice que la IAP provoca al proceso de cambio social un giro metodológico. Podría describirse cómo,

1. La investigación: estudio de la realidad;
2. La acción: desde la reflexión-comprensión de esa realidad para propender al cambio social a través el ejercicio de una praxis plena; y,
3. La participación: desde lo colectivo y lo comunitario entendido como la suma de voluntades para transformarse en conjunto.

La investigación acción participativa toma como punto de partida la necesidad sentida por la comunidad; y, las preguntas problematizadoras que dan lugar a un proceso que permite percibirla como una necesidad real. (Bacher, 2016, p. 35). La intervención de la gente es esencial para alcanzar los objetivos transformadores.

Fals Borda que la introdujo en América Latina la reflexionó cómo “el principio de la autonomía [...] implica el reconocimiento de los talentos y fuerzas en el conjunto del pueblo que por regla general han sido bien ignorados por la clase dominante”, (Borda en Bacher, 2016, p. 34).

Olga Vélez (2006) añade que, dentro de las ciencias sociales, la IAP tiene una larga tradición en América Latina, porque promueve la transformación de la sociedad.

Park (2011, p. 137), señala que es:

Una manera intencional de otorgar poder a la gente para que pueda asumir acciones eficaces hacia el mejoramiento de sus condiciones de vida. Lo novedoso no es que la gente se cuestione sobre sus condiciones y busque mejores medios de actuar para su bienestar

y el de su comunidad, sino el hecho de llamar a este proceso investigación y de conducirlo como una actividad intelectual.

Insiste Vélez (p. 191) que existe una contraposición de esta metodología con la investigación tradicional. La finalidad de la investigación acción participativa, para Bacher está en la praxis no necesariamente vinculada con lo académico, en la conexión directa con la realidad y explicarla para transformarla. Es una metodología de estudio-acción que pretende resultados que sirvan para la transformación colectiva.

Urdapilleta y Limón (2018) dicen que no puede abordarse la IAP sin considerar a Paulo Freire y a Orlando Fals Borda. El primero con la *Pedagogía del Oprimido* publicada a finales de 1960 y el segundo, *Ciencia propia y colonialismo intelectual* en 1970. Analizan el sistema educativo popular como generador de cambios de actitudes y de toma de conciencia.

Freire y Fals Borda miraron la propuesta de Gramsci (1970), explorando desde la razón las formas de emancipación como un proceso histórico y material.

Dado que la tendencia sigue siendo asumir que quienes realizan la investigación se deben mantener el margen del proceso de transformación, el riesgo es que se omita que son por igual sujetos en transformación. esto incluye las relaciones afectivas que puedan generarse dentro de tales procesos, en los que lo vivencial y las emociones vertebran esta opción esta opción sociológica y académica en general, (Urdapilleta & Limón, 2018, p. 115).

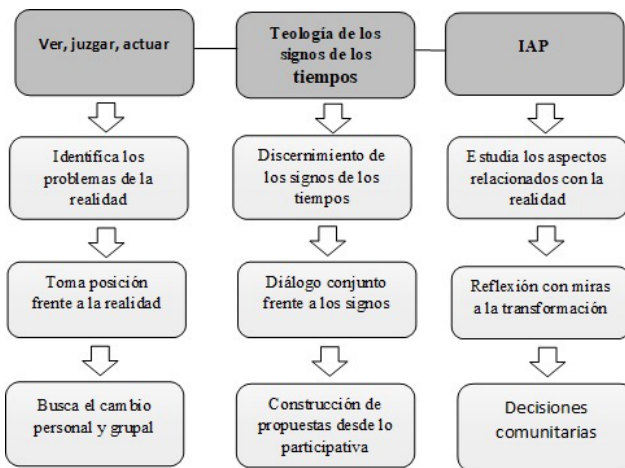
La propuesta plantea que se debe estar junto a los seres humanos marginados, excluidos y desposeídos para convertir a la tierra en el verdadero paraíso (Ibid). Wals (2007) concibe a la experiencia participativa como un medio sociocognitivo que privilegia la consecución de aprendizajes conjuntos, de maneras de aproximarse unos con otros, de mecanismos de convivencia, de cercanías y de encuentros.

Kemmis & Mc Taggart (2005) sitúan a la IAP como una espiral que exige, elegir una comunidad y en ella un problema; trazar un plan de acción; y finalmente, actuar para solucionarlo.

De esta forma una de las aportaciones y enfoques teóricos originales de esta investigación es el destacar el paralelismo entre la investigación acción participativa con el método "ver, juzgar y actuar" y la teología de los signos de los tiempos; para los autores de este artículo, los tres comparten el fundamento teórico-práctico y alcanzan similares resultados puesto que se enfocan en el diagnóstico, la discusión-debate de los problemas comunes, y la transformación desde lo participativo.

Es necesario hacer hincapié que, para efectos del presente trabajo, la aproximación científica-metodológica de Proaño y sus acciones sociales, trascienden la temporalidad en la que surgieron la nomenclatura método "ver, juzgar y actuar", la teología de los signos de los tiempos, y en su práctica pueden considerarse como investigación acción participativa dado los múltiples denominadores comunes naturales y experimentales descritos en la figura 1.

Figura 1. Coincidencias del método ver, juzgar y actuar; teología de los signos de los tiempos; y la investigación acción participativa.



Fuente: Elaboración propia a partir de las propuestas: Bacher, Castillo, Viga & Dickinson y Borda.

2.3 La IAP y la comunicación

La aproximación de Teoría de la Comunicación, expresada por Manuel Martín Serrano (1982, p.18) se integra a los procesos desarrollados por Leonidas Proaño basados en la investigación acción participativa mediante el uso de la comunicación humana, biológica y tecnológica (prensa y radio) la comunicación permite que “algunos seres vivos pueden relacionarse con otros seres vivos intercambiando información”. La evidencia está en la proximidad con los indígenas de Chimborazo; con el diálogo conoció sus carencias, los escuchó y encarnó una problemática. La comunicación por ser una forma de interacción, supone la participación de al menos dos Actores. En la situación comunicativa, los Actores ocupan posiciones distintas y en el transcurso del proceso comunicativo desempeñan funciones diferentes (Serrano, 19982, p. 19).

En las comunidades indígenas se realizaba asambleas; se plateaban preguntas sobre problemas del entorno y se escuchaban las respuestas, luego serían sistematizadas (clasificadas y jerarquizadas). El momento culminante eran las conclusiones porque pasaban a la ejecución de las propuestas (participativas) para el cambio social.

La *Teoría de la Acción Comunicativa* (Habermas, 1987) profundiza los estudios sobre la realidad social delineando dos formas de interacción: el trabajo y la comunicación, porque los actos comunicativos cumplen una función de integración y de mantenimiento del sistema social. Serrano distingue igual actos ejecutivos de expresivos, y Proaño usó la comunicación para apoyar la evolución socio cultural de los “indios” promoviendo actos comunicativos para expresar sus necesidades y derechos que pudieran sustituir actos ejecutivos que no fueran tan productivos. Uno de los actos ejecutivos era el reconocimiento de los indígenas que había una realidad de marginación y opresión que debía transformarse, y el deseo de hacerlo. Y, cuando hubo empatía entre comuneros y prelado, las muestras de alegría en los encuentros se traducían en cooperación, como un acto expresivo.

La propuesta de Rizo (2012, p. 21) demuestra que lo importante de la comunicación ejercida por Proaño era la búsqueda de esa capacidad para relacionarse con los demás, pero, tomando el rol de actor. “la función básica de la comunicación humana es desarrollar relaciones, más que intercambiar información”. Definir los problemas (desigualdad, exclusión, marginación, opresión, dominación) y saber cómo resolverlos, fue un intercambio de información que sirvió para desarrollar relaciones entre las comunidades indígenas y las mestizas, para motivar la empatía y el cambio social del respeto enmarcado en los derechos humanos. Se dejó de lado la unidireccionalidad comunicativa y la reemplazó por la doble vía porque le garantizaba que un “abordaje de la comunicación debe tomar en cuenta esta diversidad de perspectivas y acercamientos”, (Rizo, 2018, p. 1).

Las formas utilizadas por Proaño para relacionarse con los indios y de obtener información usando el diálogo, pueden tener un enfoque subjetivo, aspecto enfocado por Herbert Marcuse en 1929. “El subjetivismo, cuanto postura ontológica, tiene que refugiarse en la cada vez más evanescente concepción abstracta del ser de lo real”, (Muñoz, 2011, p. 3). El conjunto de relaciones humanas (*actores del proceso de comunicación*) provocadas con los actos comunicativos ejercidos por Don Leonidas proyectaron una imagen semejante a los tres niveles expresados por Baudrillard (1984): la imagen representa la realidad; la imagen enmascara la realidad; en la realidad no existe solo símbolos.

Con estos actos comunicativos nació en las comunidades indígenas de Chimborazo la comunicación popular que para Ossandon (1988, p. 50), es:

Ante todo, la comunicación popular ya es “un dato” de la realidad. Existe un amplio conglomerado de prácticas de elaboración y/o consumo de mensajes que provienen del pueblo y se dirigen prioritariamente a él. En ocasiones, se dirigen a la sociedad en su conjunto. Adquieren formas e intensidades diferentes, según el país o sector en el cual se originan.

Dubravcic (2002) dice que la comunicación popular se distingue como una práctica de intercambio cultural y simbólico entre actores sociales con diversidad. Para Kaplún (1983, p. 40) esta comunicación es alternativa porque se encontró con “Carentes de condiciones para enfrentar a las grandes redes masivas, sin peso para incidir en las políticas nacionales de comunicación”.

El apareamiento en la década del sesenta de la radio popular en el Ecuador, creada por Leonidas Proaño con fines alfabetizadores de la gente del campo y de los sectores urbano-marginales impulsó nuevas escenografías; y, presentó otra forma de hacer comunicación.

García, D. (2008, p. 127):

En el año 1962, Monseñor Leonidas Proaño decide fundar las Escuelas Radiofónicas Populares de Ecuador (ERPE). Él, obispo de los Indígenas y los Pobres, consideraba que a la pobreza había que combatirla con educación y para llegar a los indígenas que se encontraban entre los páramos del Chimborazo, nada mejor que una radio.

3. Metodología y muestra

La presente investigación es mixta cuantitativa - cualitativa a partir de la revisión documental combinada con el análisis de contenido. De tipo cualitativa que es una categoría de diseño de investigación que, da prioridad a la comprensión y al sentido, en un procedimiento que

tiene en cuenta las intenciones, las motivaciones, las expectativas, las razones, y las creencias de los individuos, (Monje, 2011); y, cuantitativa porque usa instrumentos de medida como la estadística para precisar las observaciones, análisis e interpretación de resultados, (Gómez, Deslauriers y Piedrahita, 1990).

La muestra observada corresponde a 153 actividades registradas en los libros y actas de reuniones desarrolladas con nueve organizaciones indígenas y sociales, y 347 contenidos recogidos en los 94 números de la revista *Mensaje* que circuló entre 1954 a 1961. La información corresponde a jornadas de capacitación, discusión y difusión, utilizando la investigación acción participativa.

Se utilizaron como técnicas:

- a) Revisión documental que busca representar el contenido de manera distinta a su forma original; es una labor intelectual porque el investigador se centra en la interpretación y análisis que le permite construir un nuevo producto para la difusión. "Debe considerarse exclusivamente como descripción del contenido y no como descripción formal", (Clauso, 1993, p. 11).
- b) Análisis de contenido como conjunto de instrumentos metodológicos, aplicados a lo que se denomina como *discursos* (contenidos y continentes) extremadamente diversificados, (Bardin, 1986, p. 7). López (2002) lo define como método para estudiar y analizar las comunicaciones de una forma sistemática, objetiva y cuantitativa.

Tabla 1. Tipo, nombre y año de las publicaciones sobre los que se realizó la revisión documental y el análisis de contenido.

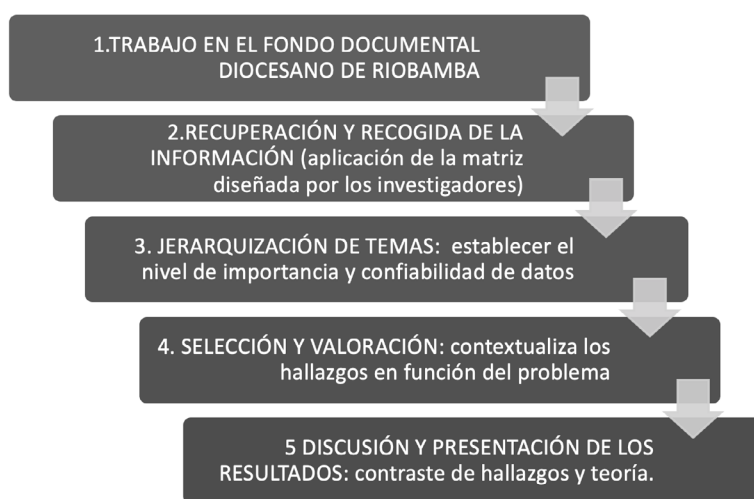
TIPO/MEDIO	DOCUMENTO	AÑO DE PUBLICACIÓN
Impreso	Revista <i>Mensaje</i>	1954 a1961
Radio	Programa <i>Hoy y mañana</i>	1970-1981
Libro	Concientización, evangelización, política	1974
Libro	Evangelio Subversivo	1976
Actas	Reuniones de trabajo de las comunidades eclesiales de base; Frente de Solidaridad; Comité de Derechos Humanos	1970 a 1988
Libro	Abriendo surcos indígenas 1	2011
Libro	Abriendo surcos indígenas 2	2011

Fuente: Elaboración propia - repositorio: Fondo Documental Diocesano

El proceso se desarrolló durante cinco etapas (Ver Figura 2): La primera, en el Fondo Documental Diocesano de Riobamba, en él reposan las 94 ediciones de la revista *Mensaje* (1954-1951) y los libros y actas que recogen las actividades desarrolladas con agrupaciones indígenas, sindicales, mujeres, jóvenes y maestros; segunda, recuperación y recogida de información

con el instrumento (matriz de análisis, diseñada por los investigadores), descrita como función preparatoria por Galdón (2002, p. 70) que, consiste en entregar a cada investigador la información de primera mano; tercera, la jerarquización de la temática llamada función crítico-verificadora, (Ibid) que significa comprobar la exactitud de los hechos con otras fuentes y clasificarlos según el nivel de importancia y de significación, que para Bravo (2011) equivale a establecer el nivel de confiabilidad de la información; cuarta, selección y valoración, para el profesor Galdón es la función completiva ya que le permite al investigador contextualizar los hallazgos, y clasificarlos en orden de importancia; quinta, discusión y presentación de resultados, mediante el contraste con la fundamentación teórica.

Figura 2. Etapas del proceso de análisis de contenido a la revista Mensaje y los documentos de actividades desarrolladas por Leonidas Proaño.



Fuente: Elaboración Propia

La revista *Mensaje* fue el órgano oficial de difusión de la Curia de Riobamba. Utilizada para la difusión de las actividades pastorales, sociales, educativas, sindicales y las visitas a los sectores urbanos y rurales. Y también están los originales de las actas de reuniones y libros que recogen las acciones en las que se obtuvo información a partir del uso de la IAP.

Para la recuperación y recogida de la información, la ficha elaborada para utilizar la matriz tuvo un diseño que permitió evidenciar en una columna el nivel semántico ¿qué dice?; en la siguiente identificar las categorías (el listado de palabras que demuestran el paso desde el evangelio católico hasta lo ético y derechos humanos; y en una tercera, el nivel pragmático ¿cómo lo dice? Estos tres elementos permitieron identificar de qué manera en la Diócesis se trabajó para que: a) se conociera la realidad de los indígenas de Chimborazo (Visita Pastoral); b) se elaborara el proyecto de acción con miras a la transformación integral del “hombre concreto” de Chimborazo, “el hombre situado en una geografía y rodeado de condiciones concretas” (Proaño, 1974, p. 103).

En el trabajo se observó cada una de las 94 ediciones de la revista *Mensaje*, se estudió cada libro

publicado y se analizaron 49 actas de encuentros con indígenas y organizaciones; 53 guiones del programa radiofónico *Hoy y mañana*. Los datos se jerarquizaron según las actividades de investigación acción participación; interrogantes aplicadas en la acción; categorías discursivas; y actos comunicativos; en la selección y valoración se escogieron los resultados en tablas. En la discusión y presentación, los contenidos fueron ordenados e interpretados.

Organizar la documentación según la publicación, medio de difusión, y analizar el tipo de comunicación sirvió para identificar las etapas de la IAP y el vínculo con los actos comunicativos (escucha durante las visitas, diálogo como herramienta de los encuentros y difusión usando la radio y la prensa).

4. Resultados

Los datos que contienen las tablas que aparecen este epígrafe (Actividades de investigación acción participativa realizadas por Proaño, 1954-1988; Interrogantes utilizadas como parte de la IAP en los encuentros, jornadas de reflexión, seminarios, entre otros; Categorías discursivas empleadas por Proaño; Clasificación de los actos comunicativos en las actividades de investigación acción participativa;) se recopilaron mediante la utilización de las matrices diseñadas para la revisión documental y el análisis de contenido que tuvieron cuatro entradas. La primera, condensa la información general: encabezado, fecha del trabajo, hora, nombre de la publicación, participantes y observaciones. La segunda, contiene el nivel semántico es decir el ¿qué dice? Identificó los verbos vinculados con la acción (durante reuniones de trabajo, encuentros y plenarias). La tercera, recoge las categorías. La cuarta, es una explicación del ¿cómo lo dice? puesto cada una de las etapas de la investigación acción participación tuvieron características propias y palabras clave acorde con ellas. Los instrumentos sirvieron para identificar la aplicación de la IAP que distinguieron a Proaño como un científico social.

Tabla 2. Actividades numeradas de la investigación acción participativa realizadas por Proaño (1954-1988)

INVESTIGACIÓN	<ol style="list-style-type: none">1. La Visita Pastoral a la Diócesis, realizada en 1955 le permitió tener un primer contacto con los problemas de los indígenas que habitaban en las comunidades.2. Después del primer encuentro, se organizó el diagnóstico como instrumento para la construcción del plan de acción, que estaría listo para 1956.3. Todos los sábados de 1954 a 1985 tuvo audiencias en la Diócesis. Recibió cientos de personas de todas condiciones que le pusieron al tanto da situación de injusticia, marginación y opresión.4. Cada domingo de 1954 a 1985 visitó el campo para comprobar lo que en el despacho le contaban los indígenas y confirmar la importancia de impulsar el proyecto que modifique socialmente a estas parroquias, caseríos, anejos
----------------------	---

ACCIÓN	<p>5. Las asambleas comunitarias (permanentes 1954-1988) acumularon en las actas los datos de las repuestas de las interrogantes.</p> <p>6. La exposición del proyecto de incorporación del indio a la vida civilizada (1955) concentró a indígenas, religiosas, sacerdotes, mujeres, jóvenes y obreros quienes confirmaron su validez empleando el diálogo.</p> <p>7. Las comunidades eclesiales de base de 1970 a 1976 se reunían, al menos tres veces por año, para evaluar, dar seguimiento y programar las actividades. En el Hogar Santa Cruz traían las respuestas a los problemas, las compartían y escuchaban las soluciones.</p> <p>8. En las jornadas sobre la realidad de las organizaciones indígenas se reflexionaba sobre la importancia de la comunidad como mecanismo de solución desde adentro de los problemas: 10 de octubre de 1954; sin día y mes de 1959; enero de 1961; 1 de febrero de 1963; noviembre de 1974; sin día y mes de 1974; 23 de febrero de 1979; 23 de mayo de 1979; 4 de mayo de 1982; diciembre de 1983; sin día y mes de 1985; 11 de febrero de 1985, 12 de enero de 1986; 5 de febrero de 1986; 29 de mayo de 1986; sin día y mes 1986; abril de 1987; mayo de 1987; 25 al 28 de mayo de 1987; sin día y mes de 1987; sin fecha y mes de 1988</p> <p>9. Jornadas con organizaciones sindicales y sociales para mirar las condiciones de empleo, los temas salariales y de respeto a la integridad de los trabajadores: septiembre de 1973; sin día y mes (1986), mayo de 1986; sin día y mes de 1987; septiembre de 1987; 30 de marzo de marzo de 1988.</p> <p>10. Actividades de capacitación para garantizar mejores condiciones: curso de formación de dirigentes indígenas, noviembre de 1985; curso de orientación vocacional indígena, 1985; Encuentro nacional de dirigentes indígenas, septiembre de 1985; Encuentro de análisis sobre la cultura, 1985; Estudio y compromiso en el descubrimiento de nuestra identidad, 26 de junio de 1985; Informe y reflexiones sobre el encuentro sobre DEMIS en Bogotá, 1985.</p> <p>11. El encuentro del Consejo Episcopal Latinoamericano (CELAM) de Riobamba con 17 obispos latinoamericanos, sacerdotes, religiosas, indígenas, trabajadores (9 al 16 de agosto de 1976) miró el ejemplo de lo realizado en la diócesis que se replicó en otros países como México, Chile, Bolivia, Colombia, Venezuela, Estados Unidos y Canadá.</p>
---------------	---

PARTICIPACIÓN	<p>2. Construcción del plan de acción para incorporar al indio a la vida civilizada (1955).</p> <p>13. 19 de enero de 1958. la Misión Andina en Ecuador comienza a trabajar en Riobamba, en un área de 500 kilómetros cuadrados.</p> <p>14. En 1960 crea el Centro de Estudios y Acción Social desde donde se atienden programas de cooperativismo y desarrollo.</p> <p>15. En 1962 funda Escuelas Radiofónicas Populares del Ecuador para impulsar el proyecto de alfabetización del indigenado.</p> <p>16. En 1965 se crea al periódico Jatari Campesino con complemento de la radio para impulsar programas de alfabetización.</p> <p>17. 1976, inicio del sistema de teleeducación, nueva modalidad de alfabetización utilizando las ondas de la radio.</p> <p>18. En 1986 se crea la Vicaría de la Pastoral Indígena y la Coordinación Diocesana de Pastoral Indígena.</p>
----------------------	---

Fuente: Elaboración propia

La tabla clasifica las actividades de investigación acción participación desarrolladas durante 34 años en las comunidades indígenas de Chimborazo. Con el uso de la IAP los pueblos deprimidos empezaron procesos de construcción en conjunto de otra realidad con lo que se denomina cambio o transformación social, que tiene como objetivo buscar una sociedad más libre, justa y solidaria, (Alcántara & Sampaio, 2013).

Tabla 3. Interrogantes utilizadas en la etapa de acción en los encuentros, jornadas de reflexión, seminarios, entre otros

PASTORAL	<p>¿Cómo despertar la sensibilidad del indígena frente a Dios? ¿Cómo en su corazón debe reinar el amor a la vida y al Creador? ¿La evangelización les permitirá reconocerse como Hijos de Dios? ¿Qué objetivos debería perseguir una iglesia viva? ¿Es posible la creación de una Pastoral indígena? ¿Por qué los valores fundamentales son considerados como la Semilla del Verbo?</p>
SOCIAL	<p>¿Por qué son indiferentes ante el dolor de sus hermanos indígenas? ¿Cuáles son los problemas cotidianos en las comunidades? ¿Qué hacer para que se despierten sus aspiraciones de cambio? ¿Cuestionamientos frente al trabajo que se realiza en las comunidades? ¿Cuáles son sus valores fundamentales? ¿Por qué los pobres están marginados de la vida pública? ¿Por qué los pobres no tienen derecho a acceder a los medios de comunicación social? ¿Cuáles son las grandes aspiraciones del hombre de Chimborazo? ¿Qué mecanismo seguir para resolver los problemas vitales de las comunidades? ¿Cómo sensibilizar a los ricos de la importancia de mirar a los pobres como iguales? ¿Cómo lograr que los indígenas sepan leer y escribir?</p>

POLÍTICO/ GREMIALES	¿Datos sobre la población indígena del Ecuador? ¿Posesión de la tierra? ¿Quiénes pisotean a los campesinos marginándoles de elegir y ser elegidos? ¿Por qué los pobres no tienen vida política? ¿Qué pasos deben seguirse para la formación de líderes que lleguen a cargos públicos? ¿Las candidaturas a cargos de elección popular son fruto del consenso? ¿Qué derechos de los obreros están siendo vulnerados? ¿Los pagos que reciben los trabajadores están en proporción de las actividades? ¿Se respeta el derecho a la huelga? ¿Por qué no se contratan mujeres? ¿Las conquistas alcanzadas con la firma de los contratos colectivos son respetadas?
--------------------------------	--

Fuente Elaboración propia

Esta tabla contiene las principales interrogantes que se emplearon para la acción, en cada uno de los encuentros realizados; la sistematización de sus respuestas contiene datos de importancia para la transformación social.

Tabla 4. Valores desde el evangelio católico y lo ético-derechos humanos

Valores Evangelio Católico - Ético - Derechos Humanos	
INVESTIGACIÓN	ACCIÓN
Catecismo, creación, religiosas, comunión, teología, palabra, salvación, encarnación, resurrección, homilías, sacerdocio, vocación,	evangelio, evangelización, conciencia, actitud, fe, pecado, pecador, limosna, esperanza, renovación, espiritual, justicia social, recompensa, renovación, verdad, transformación, movimientos, instituciones, respeto, derechos, humanismo.

Fuente Elaboración propia

Los valores evangelio católico y ético-derechos humanos, que constan en la presente tabla, sirven para una comprensión de la utilización en cada una de las etapas de la investigación acción participación. La identificación de los valores bíblicos y los principios recogidos en los Derechos Humanos declarados el 10 de diciembre de 1948, se realizó mediante una tabulación e identificación de aquellas categorías repetidas con mayor frecuencia en: asambleas comunitarias y apariciones públicas del obispo, así como en los contenidos difundidos por prensa y radio.

Tabla 5. Clasificación de los actos comunicativos en las actividades de investigación acción participativa.

ACTOS COMUNICATIVOS	ESCUCHA/ INVESTIGACIÓN	a) Visitas pastorales b) Visitas a comunidades c) Audiencias en su despacho d) Visitas a los barrios
	DIÁLOGO/ACCIÓN	e) Jornadas de reflexión; f). encuentros de pastoral; g) asambleas comunitarias; h) mingas; homilías; i) reuniones con mujeres, obreros, jóvenes, indígenas; k) mesas redondas; l) conferencias; m). seminarios.
	DIFUSIÓN/ PARTICIPACIÓN	n) En la revista <i>Mensaje</i> 45 crónicas, 216 noticias, 63 comunicaciones diocesanas (cartas episcopales, circulares, exhortos, edictos, boletines), 23 espacios de opinión. o) En el programa radiofónico <i>Hoy y mañana</i> difundido por ERPE. L. Proaño, leía cartas con respuestas de indígenas las preguntas formuladas y difundía temas de relevancia (1970-1981). p) Misión Radial (1973), proceso de evangelización q) Denuncia del apresamiento de los integrantes del CELAM r) Escribió editoriales en el periódico <i>Jatari Campesino</i> s) Concedió entrevistas a medios locales y nacionales.

Fuente Elaboración propia

La Tabla 5 vincula la IAP con los actos comunicativos (humanos, biológicos y tecnológicos) de Leonidas Proaño; en ella está la justificación de la denominación de pionero en lo científico, pero también de lo comunicacional; para cada una de las etapas de la metodología empleó una técnica distinta: investigación (escucha); acción (diálogo); y participación (difusión).

5. Discusión

Leonidas Proaño usó la IAP para implementar el cambio social en las comunidades indígenas de Chimborazo y en organizaciones sociales. Evidencia que demuestra lo realizado después del análisis documental que se recoge en las tablas de recopilación de datos y que a continuación se comentan y describen en profundidad:

5.1 Investigación acción participación

La tabla 2 separa las actividades y las clasifica a partir de los tres componentes (investigación-acción-participación). En la investigación fase vinculada con la escucha, componente del literal a) de la tabla 5, se identifican hechos como la Visita Pastoral que empezó el 14 de julio de 1955; Proaño escuchó y recopiló datos: injusticia y marginación; analfabetismo; limitada tenencia de la tierra. La información sirvió para el: “proyecto para incorporar al indio a la vida civilizada” presentado el 25 de noviembre de 1956; actividad vinculada con el numeral 6 de la fase acción y con el numeral 12 de la fase participación, y también con el diálogo como acto comunicativo detallado en la tabla 5. Se observó que los fines de semana visitó a campesinos y atendió audiencias en su despacho; actividades para acumular información y difundirla en medios masivos, conferencias, seminarios y en homilías; sirvió para hacer procesos iterativos de investigación y acción motivando a la participación.

La acción, durante seis años motivó la inter-relación y respuesta de interrogantes en las asambleas comunitarias como las eclesiales de base, actividad que se vincula con el numeral 7 de la tabla 2, que es parte de la etapa de diálogo que consta en el literal g) de la tabla 5.

El encuentro del CELAM, en 1976, descrito en el numeral 11 de la tabla 2, se complementa con el literal q) de la tabla 5 porque en él reflexionaron a partir de interrogantes relacionadas con la transformación de los indígenas y corresponde a la fase diálogo/acción. Lo aprendido en la diócesis de Riobamba (organización, intervención y participación) fueron referencia para 17 obispos de América Latina que a mitad del encuentro fueron apresados y desterrados del país, por planificar acciones que según la dictadura militar de la época eran subversivas.

La participación, se pudo observar que fue multisectorial y no solo de entidades vinculadas con la iglesia, los datos que a continuación se expresan afirman lo expuesto.

El “proyecto para incorporar al indio a la vida civilizada” fue debatido en la fase de acción, numeral 6 de la tabla 2. Se ejecutó en 1956. Fue construido participativamente como lo detalla el primer numeral 12 de la tabla 2 y se vincula con la fase difusión/participación de la tabla 5, literal n) ya que aparece en uno de los contenidos de la revista Mensaje. Sus ejes: la creación de un Centro de formación indígena en Tepeyac; funcionamiento del Seminario Menor La Dolorosa; creación de la pastoral indígena; inclusión de las religiosas lauritas en el trabajo con las mujeres; creación del normal (instituto) católico para formar maestras; motivar procesos de alfabetización; formar sacerdotes indígenas.

La creación de las Escuelas Radiofónicas Populares del Ecuador, en 1962, consta en el numeral 15 de la tabla 2; combatiría la pobreza desde la educación (García, 2008). Con ERPE se formalizó la educación y la radio popular; 18.000 indígenas aprendieron a leer y a escribir. Como se explica en el literal o) de la tabla 5, fase difusión/participación, Proaño tuvo su programa de radio que estuvo 11 años al aire; no se ocupó solo de la evangelización sino también de la educación y la lectura de las cartas de los oyentes, estrenó la interactividad con los indígenas como protagonistas.

El involucramiento de la gente en acciones de participación demandaba según Proaño (1974), dejar de ser pasivos, no quedarse en el aplauso luego de los discursos, sino darse cuenta de su riqueza y de la unidad para cambiar su situación. La transformación ha sido pensada y

desarrollada desde lugares propios (Huerdo, 2002), por eso las constantes visitas y actividades a las comunidades para administrar relaciones con y entre semejantes.

5.2 Preguntas utilizadas para acompañar la fase acción

La Tabla 3 agrupa las preguntas utilizadas a través de la aplicación de la IAP. Se plantearon en las reuniones de trabajo; los encuentros de las comunidades eclesiales de base, organizaciones sindicales y pastoral indígena. Los interrogantes seleccionados son trascendentes porque están en concordancia con todos los numerales de la fase acción que se encuentra en la tabla 2 y se enfocan hacia el cambio social. Taita Proaño fue persistente en la aplicación de la investigación acción participativa que, "en su propósito de transformar la problemática social identificada, también reivindica la intersubjetividad y los contextos culturales e históricos de los procesos de investigación", (Guardiola, 2017. P. 94).

Las preguntas y respuestas fueron el instrumento participativo de diagnóstico para intervenir en la realidad de la gente de este sector deprimido de Ecuador; con los datos, en conjunto, se delineó un plan de acción que solucione el analfabetismo, acceso a los servicios básicos, la inequidad social; y para definir las características del "hombre concreto" de Chimborazo.

5.3 Valores desde el evangelio católico y lo ético-derechos humanos

Como se expresa en la Tabla 4 la investigación/escucha, la acción/diálogo y la participación/difusión de los procesos de cambio social requerían valores comunes que al inicio eran los discursos evangélicos católicos y después objetivarse en un elemento más contemporáneos con el surgimiento de debates éticos y sobre los derechos humanos para llegar a todos los sectores de la sociedad, católicos y no católicos; dos tipos de categorías (evangelio/católico y ético/derechos humanos) las que. Muestran una evolución para generar empatía entre indígenas y mestizos a través de una construcción semántica que contenga elementos discursivos que unan religión con protección de derechos.

El resultado de la tabla 4 invita a re-pensar de qué manera se llegaba a la gente pobre y descartar que únicamente haya sido con la religión católica. Hablar de reivindicar los derechos humanos en una época en que la oposición empezaba por el ala conservadora de la iglesia, le llevaron a Proaño a ser calificado de obispo rojo o comunista, e incluso a recibir un delegado de la Santa Sede; el sacerdote Julio Casanova se entrevistó con unas 2.000 personas y luego de un análisis concluyó que las acusaciones no tenían sustento, así refleja el guion del programa Hoy y mañana del 7 de diciembre de 1973. Este contenido está en concordancia con el literal q) de la tabla 5, fase difusión/participación.

5.4 Actos comunicativos: humanos, biológicos y tecnológicos, para apoyo al desarrollo de la IAP

La tabla 5 describe los actos comunicativos que se encuentran inter-relacionados con todas fases de la investigación (escucha) acción (diálogo) participativa (difusión).

Escucha: la edición de la revista Mensaje del 16 de julio de 1955 publica la visita realizada a la parroquia Echeandía literal a) de la tabla 5, fase escucha/investigación; literal n) de la tabla 5 fase difusión/participación, y guarda concordancia con la tabla 2, numeral 1 fase investigación. Explica la escucha y difusión de problemas: años sin párroco, sin templo y sin obras para vivir como seres humanos.

Escuchar a los indígenas fue algo cotidiano para Don Leonidas: en su despacho recibía a autoridades a pedir favores como la designación de párrocos; niñas que querían conocerlo; indígenas a pedir cerrar las chicherías (cantinas) porque envenenaban a hombres y mujeres.

Diálogo: los encuentros que se desarrollaban tenían una estructura definida, literal f) tabla 5 fase diálogo/acción; en uno de ellos se plantearon tres preguntas: ¿integración del indígena? ¿cómo hallar la liberación de la opresión y toda forma de esclavitud? ¿cómo lograr una participación conjunta para resolver los problemas desde adentro?; luego, en grupos de trabajo de hasta ocho integrantes las respondieron; los criterios más importantes eran expuestos por el secretario relator en la plenaria. Dinámica que se cumplió en la jornada de agentes de pastoral y laicos, del 3 al 10 de enero de 1973, en Columbe. Dos respuestas llamaron la atención “ANTES: eran considerados animales; HOY: se han situado como seres humanos”, (Proaño, 2011).

Por lo tanto, al diálogo debe considerarse como una de las fortalezas del trabajo con la IAP, su validez es la praxis participativa. En las reuniones de las comunidades eclesiales de base que entre 1970 y 1976 conformaron 122 grupos, reunió a 345 integrantes de los que al final quedaron solo 39, literal g) de la tabla 5 fase difusión participación.

Difusión: su aparición en medios como periodista o como entrevistado, el uso de la radio para alfabetización, evangelización y socialización; y la prensa como complemento para que los indígenas practiquen la lectura y la escritura, son rasgos que deben destacarse dentro de la difusión de los procesos de participación alcanzados con la escucha y el diálogo. La “Misión Radial”, el 28 de marzo de 1965 se desarrolló en 246 asambleas comunitarias en casas parroquiales, templos, casas de feligreses, establecimientos educativos católicos y laicos, literal p) tabla 5. A partir de preguntas que se hacían a través de ERPE, los asambleístas reflexionaban y proponían soluciones frente a sus problemas, (Gavilanes, 1992).

El emblemático proyecto del vínculo de Proaño con los medios, fue la alfabetización de los indígenas y el sistema de teleeducación que “devolvió la luz a quienes no podíamos ver”, como decía la carta del indígena Miguel Guzmán, leída en el programa radial Hoy y mañana del 8 de junio de 1973, expresado en el literal o) de la tabla 5, fase difusión/participación. Y las entrevistas concedidas a periodistas de medios nacionales defendió el acceso a la tierra de los indígenas luego de la muerte de su amigo Lázaro Condo (1979)

6. Conclusiones

En base a los resultados discutidos de las 153 actividades, realizadas entre 1954 y 1988, en las comunidades indígenas y en organizaciones sociales de Chimborazo se puede concluir:

- Los resultados respondieron la pregunta ¿de qué manera la investigación acción participativa de Proaño registró información sobre la realidad socio-cultural que sirvió para motivar la acción y cambio social de las comunidades indígenas de Chimborazo entre 1954 y 1988? Los datos registrados en el proceso: escucha/investigación, diálogo/acción y difusión/participación, fueron desarrollados en momentos concretos como: la visita pastoral, asambleas comunitarias y encuentros con indígenas con organizaciones, y el uso de los medios masivos (prensa y radio). La IAP fue un instrumento de acercamiento, toma de información, interpretación y cambio social que para Canaval (2000, p. 37) el término “se aplica a una gran variedad de fenómenos y puede llegar a

- ser ambiguo o vago como resultado del uso convencional, amplio y variado”
- Se confirmó el objetivo: Identificar la utilización de la IAP en la diócesis de Riobamba para transformación social. La información obtenida está en concordancia con los objetivos de la investigación acción participación: generar cambios estructurales; obtener conocimiento interactivo y social desde la realidad; enfatizar que los participantes son el inicio y el fin de la transformación; las técnicas o instrumentos empleados por Proaño fueron la escucha, el diálogo y la difusión para los tres momentos de la IAP (como se dijo en el párrafo anterior), y consta en los documentos observados en el presente artículo.
 - Las fases investigación acción participación configuraron momentos claves para la transformación. Están vinculadas con las preguntas utilizadas en los encuentros, los valores usados en los discursos que van desde el evangelio católico hasta lo ético-derechos humanos, y los actos de tipo comunicativo. En conjunto sirvieron para que el cambio no sea solo un sueño por cumplir, sino un hecho que se cosificó con el involucramiento de los participantes.
 - El listado de interrogantes (tabla 3) fue utilizado en la fase de acción de la IAP. Sirvió para acumular datos provenientes del diálogo en asambleas comunitarias con indígenas y representantes de organizaciones sociales, y a partir de las respuestas se pasó a la siguiente fase (participación) para cosificarlas en proyectos concretos como la integración del indio a la vida civilizada.
 - Los valores de la Biblia católica, al principio, y luego, los expresados en la Declaración de los Derechos del Hombre sirvieron para que el indígena alcance el cambio social; la comunicación sirvió para su conocimiento y les ubicaron en el mismo nivel que los mestizos, desarrollando empatía e igualdad.
 - Los actos comunicativos de las tres etapas: escucha, diálogo y difusión, le corresponden a cada una de las fases: investigación acción participación, en acciones con organizaciones propias como las audiencias en el despacho del obispo, las reuniones de las comunidades eclesiales de base o la construcción del proyecto para incorporar al indio a la vida civilizada.
 - Observados los datos y efectuada su discusión se puede afirmar que existen semejanzas y paralelismos en la aplicación del método ver, juzgar y actuar, la teología de los signos y la investigación acción participativa; Leonidas Proaño fue pionero en el uso de la comunicación humana, biológica y tecnológica del momento (escucha-diálogo; radio-prensa); esa combinación original de elementos y evolución del discurso, de los valores bíblicos a los valores de derechos humanos aplicados a las comunidades indígenas. Muestra una apertura al priorizar el pensamiento científico, de ver los denominadores comunes éticos de los valores para evitar las injusticias en las comunidades indígenas.

Referencias

- Alcántara, L.C.S, Sampaio, C.A.C. & Uriarte, L. (2018): “Experiencia Cooperativa de Mondragón: la educación cooperativa como un proceso de transformación social”, *CIRIEC-España, Revista de Economía Pública, Social y Cooperativa*, 93, 181-209, DOI: 10.7203/CIRIEC-E.93.9217. Fecha de consulta: 26-09-2018.
- Alfaro, R. (1993). Una comunicación para otro desarrollo, Fundación Calandria. Lima.
- Ávalos, B. (2017). Comunicación contrahegemónica, ventriloquía y lenguaje de contienda

en Escuelas Radiofónicas Populares del Ecuador y Movimiento Indígena de Chimborazo 1960- 1990. (Tesis) Recuperado de <http://repositorio.flacsoandes.edu.ec/xmlui/bitstream/handle/10469/12441/TFLACSO-2017MBAT.pdf?sequence=2&isAllowed=y>).

- Bacher, C. (2016). Aportes de la investigación-acción participativa a una teología de los signos de los tiempos en América Latina. *Theologica Xaveriana*. Vol. 67 no. 184. jul.-dic. 2017. 309-332. Bogotá, Colombia. Issn 2011-219X.
- Bardin, L. (1986): El análisis de contenido. Madrid, Akal
- Baudrillard, J. (1984). Cultura y simulacro. Kairós. Barcelona
- Berelson, B. (1952): Content Analysis in Communication Researches. Glencoe Ill, Free Press.
- Canaval, G. (2000). El cambio social: análisis del concepto y aplicación en la investigación, educación y práctica de los profesionales de la salud. *Colombia Médica*, 31 (1), 37-42.
- Clauso, A. (1993). *Psicología General de Infiltración y Dtx,nnenta~ión*, Vol. 3 (II, 11-19, Edil. Complutense. Madrid.
- Castillo, M. T., Viga M. D., & Dickinson (2008). Changing the culture of dependency to allow for succesful outcomein participatory research: Fourteen years in experience in Yucatán, México. En P. Reason y H. Bradbury (eds.). *The sage handbooks of action research, participatory inquiryand practice* (pp. 522-523). Los Ángeles Sage.
- Corredor-Aristizábal, J. (2010). *Revista Colombiana de Psicología*. Vol. 19 n.º 2 julio-diciembre 2010. issn 0121-5469. Bogotá, Colombia.
- Dubravcic, M. (2002). *Comunicación Popular*. Ediciones Abya Yala. Quito - Ecuador
- Freire, Paulo. 1976. *Pedagogía del Oprimido*. México: Siglo XXI Editores
- García, D. (2008). Por los caminos de la Educación Radiofónica. Universidad de Brasil
- Gavilanes, J. (1992). Monseñor Leonidas Proaño y su misión profético-liberadora en la iglesia de América Latina. FEPP. Quito - Ecuador.
- Gramsci, A. (1970). *Introducción a la filosofía de la praxis*. Barcelona: Península
- Guardiola, E. (2017). Convergencias de la investigación acción participativa y el pensamiento complejo. *Investigación & desarrollo* vol. 25, n° 1 (2017) - issn 2011-7574 (on line). Fecha de consulta: 24 de octubre de 2017.
- Gómez, M.; Deslauriers, J.; y Piedrahita, M. (2010). *Cómo hacer tesis de maestría y doctorado - investigación, escritura y publicación*. Ecoe Ediciones. Bogotá
- Herrera M. Environmentalism and political participation: toward a new system of social beliefs and values. *J Appl Social Psychol* 1992; 22: 657-76.
- Huergo, Jorge A., *Nuevas aventuras de la perspectiva crítica: la investigación "con" la transformación social*. *Nómadas (Col)* [en línea] 2002, (Sin mes) : [Fecha de consulta: 24 de octubre de 2018] Disponible en <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=105117951004> ISSN 0121-7550
- Igartúa, J. & Humanes, M. (2010). *Teoría e Investigación en Comunicación Social*. Editorial Síntesis. Madrid - España.
- Kaplún, M. (1983). *Comunicación popular ¿alternativa válida?* *Revista Chasqui* Vol. 7. Quito - Ecuador.
- Kemmis, R. & Mc Taggart, R. (2005). *Participatory Action Research. Communicative action and the public sphere*. En N. Denzin y Y. Lincoln (eds.). *The sage handbooks of qualitative research* (pp. 559-603). Londres: Sage.
- Kirk, J. & Miller, M. (1986), *Reliability IIIld \ialidily in Qualitative Research*, New Park: California: Sage, *Qualitative Research Methods Series*.
- Kvale, S. (1961). *Imerviews. All trodllc to qllalitative research tervieving*, Londres: Sage.
- López, F. (2002): El análisis de contenido como método de investigación. *Revista de Educación*, 4 (2002): 167-179. Universidad de Huelva.

- Máiz, R. (2004). Revista de Estudios Políticos (Nueva Época) Núm. 123. Enero-marzo 2004. México.
- Marcuse, H. *Über konkrete Philosophie*. Frankfurt am Main, Europäische Verlagsanstalt, 1973. Y en: "**Schriften**". Vers. cit. 1987. Un análisis bastante interesante en: Spiro, L.: "The Freud-Marxism of Herbert Marcuse". Columbia University Press, 1973.
- Mills, C. W. (1959), *The sociological imagination*, Nueva York: The Oxford University Press.
- Monje, C. (2011). Metodología de la investigación cualitativa y cuantitativa. Universidad SurColombiana. Neiva.
- Muñoz, M. (2011). A propósito de *La Dialéctica Concreta* de Herbert Marcuse. Universidad Carlos III de Madrid, Madrid, España.
- ONU (1954). El Desarrollo Económico del Ecuador. Estudio realizado por la Secretaría de la Comisión Económica para América Latina – CEPAL (Reedición). México.
- Ossandon, F (1988). Comunicación popular, alternativa y participatoria. Ediciones Ciespal. Quito – Ecuador.
- Park, P. (2011). Qué es la investigación acción participativa. Perspectivas teóricas y metodológicas. En *La investigación acción participativa. Inicios y desarrollos*, Editado por María Cristiana Salazar, 135-174. Bogotá: Magisterio.
- Pellegrino, L. (2017). Las historias de vida en el método de planificación pastoral ver-juzgar-actuar. *Veritas*, N° 36 (Abril 2017). Italia.
- Proaño, L. (1956). De conversación con mis hijos – la parcelación. *Revista Mensaje* (Diócesis de Riobamba). p. 8.
- Proaño, L. (1959). De conversación con mis hijos – Horizontes. *Revista Mensaje* (Diócesis de Riobamba). pp.176-178.
- Proaño, L. (1960). De conversación con mis hijos – El CEAS. *Revista Mensaje* (Diócesis de Riobamba). pp. 81-82.
- Proaño, L. (1974). Concientización, evangelización y política. Ediciones Sígueme. Salamanca – España.
- Proaño, L. (1976). Evangelio Subversivo. Ediciones Sígueme. Salamanca – España.
- Proaño, L. (2011). Abriendo surcos indígenas 1. Fondo Documental Diocesano. Riobamba, Ecuador.
- Proaño, L. (2011). Abriendo surcos indígenas 1. Fondo Documental Diocesano. Riobamba, Ecuador.
- Rizo García, Marta, Comunicación e interacción social. Aportes de la comunicología al estudio de la ciudad, la identidad y la inmigración. *Global Media Journal* [en línea] 2004, 1 (otoño): [Fecha de consulta: 23 de julio de 2018] Disponible en: <<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68710210>> ISSN 2007-2031
- Rizo, M. (2012). Imaginarios sobre la comunicación. Algunas certezas y muchas incertidumbres en torno a los estudios de comunicación, hoy. Bellaterra: Institut de la Comunicació, Universitat Autònoma de Barcelona. ISBN 978-84-939674-6-8
- Rojas, R. (2012). Investigación – acción – participativa. Universidad Politécnica Salesiana.
- Saldívar, E. (2003). Indigenismo Legal: la política indigenista de los noventas. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, XLVI (189), 311-339.
- Sanz, F. (2001). La Juventud Obrera Cristiana: Un movimiento educativo popular. Ediciones Universidad de Salamanca. *Hist, educ. y* 20, 2001, pp. 95-115. Fecha de consulta: 24-09-2018
- Selener, D. (1997). Participatory action research and social change. NY: Cornell University Participatory Action Research Network. Fecha de consulta: 24-09-2018
- Serrano, M. (1982). Teoría de la Comunicación. Gráficas Valencia. Madrid – España
- Silva, E. (2009). Una teología de los signos de los tiempos latinoamericanos. Validez, límites y porvenir de una hermenéutica teológica del Concilio. *Teología y Vida*, L (1-2), 41-58.
- Singer, M. (2011). ¿Exclusión o inclusión indígena? Universidad Nacional Autónoma de México,

Facultad de Ciencias Políticas y Sociales, Centro de Estudios Políticos. Estudios Políticos núm. 31 (enero-abril, 2014): 87-106. México, D.F. ISSN: 0185-1616. Fecha de consulta: 24-09-2018

- Stavenhagen, Rodolfo (2001), "El derecho de sobrevivencia: la lucha de los pueblos indígenas en América Latina contra el racismo y la discriminación", Santiago de Chile, Comisión Económica para América Latina y el Caribe, Instituto Interamericano de Derechos Humanos, Reunión de Expertas sobre Racismo y Género, 4 y 5 de junio. Fecha de consulta: 24-09-2018.
- Urdapilleta & Llilmón (2018). Revista Colombiana de Sociología. Vol. 47 No. 1. Enero - junio 2018. Bogotá, Colombia.
- Vélez, C. (2016). "El quehacer teológico y el método de investigación acción participativa. Una reflexión metodológica". *Theologica Xaveriana* 183 (2017):187-208. <https://doi.org/10.11144/javeriana.tx67-183.qtmiap>. Fecha de consulta: 25-09-2018
- Wals, A. (2007). Social learnig towards a sustainable world. Holanda: Wageningen Academics.

CURRICULUM VITAE

Julio Bravo Mancero

Julio Bravo Mancero, Doctor (c) en Comunicación e Información Contemporánea de la Universidad Santiago de Compostela; Magister en Comunicación Corporativa por la Universidad Regional Autónoma de los Andes (2014). Profesor Titular en la Carrera de Comunicación Social de la Universidad Nacional de Chimborazo. Ha publicado los libros: Memorias de la pelota (2006), Reflexiones sobre Comunicación (2009), Palabra Escrita (2010), La rosa de los vientos (2011). Ha sido Director, Editor y Jefe de Redacción de Diario Regional Los Andes, Riobamba. Editor de la Sección B, Diario La Prensa, Riobamba; Director de Relaciones Públicas y Director de Carrera de CS, Unach.

Jorge Mora Fernández

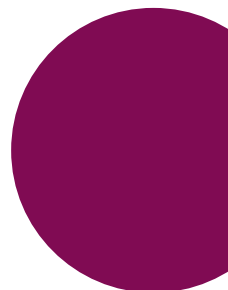
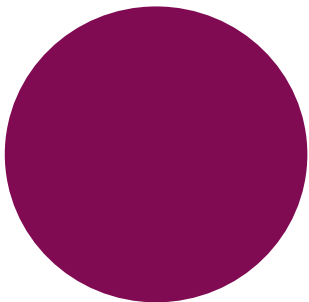
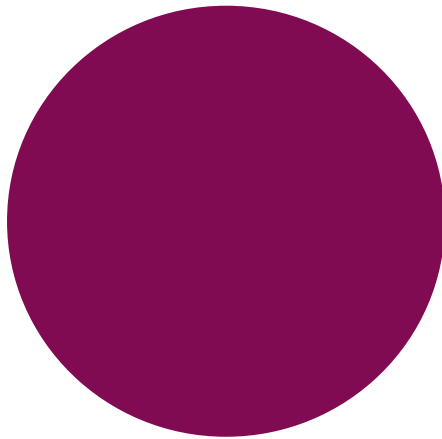
Doctor PhD. Docente de la Universidad Nacional de Chimborazo. Researcher Affiliated at Arthur C. Clarke Center for Human Imagination, UCSD, University of California San Diego. <http://imagination.ucsd.edu/index.html#people> - Co-Director of the Research Group CINETART I+D+C, www.cicnetart.org Co-Director of the Research Group NEUROSYNAPSIS,

Fermín Galindo Arranz

Doctor en Ciencias de la Información por la Universidad del País Vasco (1992) y Profesor Titular de Periodismo de la Universidad de Santiago de Compostela. Ha publicado: Fundamentos de Comunicación Política (1998), A Comunicación Política Hoxe (1999), Ámbitos del Periodismo de Precisión (2004) y Las notas de la prensa (2010) y Siete Picas. Entre la Ciencia y el Periodismo (2016).



ENSAYOS



Estudio sociolingüístico de los préstamos en el habla del norte de Marruecos¹

Autor:

Abdellatif Ghailani

Profesor del Departamento de Lengua y Literatura Hispánicas
Facultad de Letras y Ciencias Humanas
Universidad Abdelmalek Essaadi. Tetuán

ACERCA DEL PRÉSTAMO LINGÜÍSTICO

El término préstamo lingüístico ha dado lugar a mucha variedad de opiniones respecto a la exactitud de su definición. No estoy de acuerdo con quienes optan por hablar de controversias respecto al tema, se trata más bien de diferencia de matices puesto que la idea principal es casi la misma en las distintas definiciones: forma lingüística que recibe una comunidad de otra, que ésta puede adaptarla a sus características o mantenerlas como están en la lengua de origen, ponemos por ejemplo las definiciones que exponen dos autores con una diferencia de tiempo de casi treinta años,

“Elemento lingüístico (léxico, de ordinario) que una lengua toma de otra, el cual implica el enriquecimiento del inventario léxico de una lengua a través del inventario de la otra lengua” Lázaro Carreter (1968)

“Transferencia de un lenguaje a otro de elementos lingüísticos (formas, sonidos e incluso estructuras gramaticales), generalmente en una forma alterada y a veces total o parcialmente traducidos” G. Cannon (1992:34)

El concepto es prácticamente el mismo aunque cambian los puntos de vista de los dos lingüistas. El primero hace un juicio de valor, mientras que el segundo hace hincapié en la adaptación del término a otra lengua.

Aunque el lingüista americano aboga por todos los elementos lingüísticos, en este artículo vamos a tratar solo la forma más frecuente, es decir, el léxico. Para algunos estudiosos limitarse solo a este campo es una visión estrecha del préstamo, es la que se viene llamando la “hipótesis lexicologista”, visión más precisa, según mi criterio, y que aborda esa parte de la lengua que es más propicia a trasladarse de una lengua a otra y la que tiende a adaptarse con

más facilidad a las normas lingüísticas de las comunidades receptoras. En este artículo nos ceñiremos solo a los préstamos que pasan de una lengua a otra, no vamos a tocar otros tipos como el interno, dialectal, etc.

El propio término ha suscitado muchas divergencias respecto a la adecuación o no según el estudio a realizar. Además del que estamos usando en este trabajo, hay quienes prefieren llamarlo extranjerismo, xenismo o neologismo. En muchos casos la palabra extranjerismo adquiere connotaciones negativas de intrusismo que llega para pervertir la lengua, esta es la postura de los considerados "puristas" de la lengua, abogan por usar solo el léxico de la lengua autóctona, o en caso de necesidad de nueva terminología que se recurra a los procesos internos de la misma lengua, la etimología o la lengua de origen, latín por ejemplo, para componer nuevas palabras. No obstante, son muchos los lingüistas que ven el préstamo como una forma de enriquecimiento de las lenguas, como lo hace Lázaro Carreter en la cita de arriba; y, además, como una consecuencia natural de su estado vivo.

Lejos de la comparación botánica de los lingüistas decimonónicos, la lengua es como un ser vivo: nace, se desarrolla, algunas células de su cuerpo mueren y otras nacen, me refiero a las palabras que caen en desuso y otras que aparecen nuevas. Las lenguas tienen vida, cambian al ritmo que cambian los hechos y nuestras experiencias; nadie puede detener este cambio, evolución obligada, por mucho que se aferre al puritanismo y rechazo de los nuevos aportes. En todas las épocas las lenguas han tenido supuestos meticulosos guardianes que consideraban todas las novedades lingüísticas como invasión o vicios que iban a acabar con sus lenguas. No obstante, a lo largo de la historia se ha demostrado que las lenguas son un río caudaloso que no se le puede cambiar su curso, y menos detenerlo. De intentarlo, siempre termina desbordando y recobra de nuevo su camino. Nada mejor para representar este símil que el aspecto que estamos tratando, los préstamos. Éstos han sido considerados por algunos como vicios innecesarios que deterioran la lengua y se esmeraron por sustituirlos por términos de la propia lengua o echar mano del proceso interno de creación léxica de la lengua materna pero el resultado suele ser el contrario al esperado, el término de nueva creación resulta ser bastante "forzado", en el sentido de que transgrede las normas de la economía del lenguaje, pronunciación no satisfactoria, que hacen que no sea de aceptación por todos los hablantes.

Quizás el término préstamo pueda inducir a error si se entiende tal como se concibe en el mundo de la economía, ceder algo durante un tiempo para recuperarlo más tarde con un valor añadido; o como se entiende a nivel general, dejar algo a alguien que más tarde será devuelto a su dueño. Los préstamos léxicos cuando se adaptan a la lengua receptora se instalan en ella y se perpetúan en el tiempo mientras viva el concepto que designan. Por lo tanto, este tipo de palabras que llegan como neologismos pueden tener la misma suerte que las autóctonas: permanecer para siempre en la lengua de destino, convivir con otro término de la lengua autóctona o con otro préstamo de otra lengua distinta², o perderse cayendo en desuso.

La razón de ser del préstamo se impone por mera necesidad de los hablantes de una lengua para referirse a un determinado concepto que ha sido de reciente inclusión en sus vidas y sus experiencias y que su lengua no posee el significante adecuado para nombrarlo. Por lo tanto, el primer portador de un significado es también el que lleva consigo el término correspondiente para más tarde ser adoptado por todos los hablantes de una comunidad lingüística. Adopción

que se realiza por imitación a quienes lo introdujeron por primera vez y más tarde a los hablantes habituados a tal instrumento u objeto, en definitiva concepto, hasta llegar a generalizarse para dar lugar a una innovación lingüística, concretamente léxica en este caso, que tendrá como consecuencia final el cambio lingüístico. Al respecto, afirma E. Coseriu (1973:68-110)

"El cambio lingüístico (cambio en la lengua) es la difusión o generalización de una innovación, o sea, necesariamente, una serie de adopciones sucesivas. Es decir que, en último análisis, todo cambio es originariamente una adopción"

La diferencia que se ha hecho siempre entre préstamo y neologismo radica especialmente en el carácter imitativo del primero y el creativo del segundo. La diferencia no es tan clara como afirman algunos autores como R. Gusmani (como se cita en Gómez 1988) el préstamo no es en rigor un aspecto de la creatividad de la lengua, pero tampoco se le puede relegar a un estatus de mera imitación y adopción de modelos extranjeros. K.A. Goddard (1977:109-112) elimina aún más la distancia entre los dos términos: desde una perspectiva estrictamente lingüística, el préstamo es un recurso neológico como cualquier otro, ya que comparte el mismo proceso diacrónico de innovación y posterior difusión. La misma tendencia siguen varios autores entre los que sobresalen J.C. Corbeil y S.S. Morgana. Desde mi punto de vista, esta similitud respecto al aspecto creativo del préstamo la aplicaría únicamente cuando éste se adapta, y se le aplica cuando es necesario, las normas internas de la lengua receptora y sufre modificaciones que afectan bien a su estructura fónica, semántica o morfosintáctica.

Cuando un préstamo se asienta en una nueva lengua y es asimilado por todos los hablantes, a lo largo del tiempo lo consideran como una palabra más de su bagaje léxico y le otorgan todo el valor del que gozan las palabras formadas por el mecanismo interno de la lengua materna, es decir, se pierde por completo la noción de término importado de otra lengua³. Los préstamos son un recurso que solventa carencias lingüísticas y enriquece al mismo tiempo. Es consecuencia del contacto de culturas y sociedades, siempre unas han influenciado a otras y han dejado esa huella de convivencia, no hay nada más que ver la cantidad de arabismos en el castellano; hispanismos y galicismos en la variedad dialectal del árabe marroquí, anglicismos en el francés e hispanismos en el inglés americano por poner unos ejemplos.

LOS HISPANISMOS, SEÑAS DE IDENTIDAD LINGÜÍSTICA

Para una buena contextualización del tema que se abordará en este artículo es preciso dejar bien aclarados los principales puntos que se van a tratar, su situación geográfica, datos históricos y las características lingüísticas de la zona a estudiar. De no hacerlo así podríamos dejar lagunas que dificulten la comprensión de más de un aspecto.

Marruecos a lo largo de la historia, como el resto de los países mediterráneos, ha sido lugar de asentamiento y tránsito de muchas culturas por razones diversas, bien para invadirlo, colonizarlo, para refugiarse, para mejorar la situación socioeconómica, usando como lugar de estancia temporal para trasladarse a otro país, bien para formarse o para hacer negocios. Estas estancias, independientemente de su duración siempre han motivado cambios tanto en la población autóctona como en los nuevos visitantes, cambios causados por el contacto de personas pertenecientes a sociedades distintas que se han visto obligados a convivir y por lo tanto influenciarse. Es cierto lo que afirman algunos especialistas que no se trata de lenguas en contacto sino culturas en contacto. Como es natural, toda relación o trato se ha de realizarse

con la lengua, uno u otro, según las circunstancias, es obligado a aprender el código con que se comunica su interlocutor para poder relacionarse con él.

El contacto de *dariya* marroquí y el español data de hace varios siglos atrás, podemos remontarnos a los primeros momentos de la conquista de Al Andalus por parte de los Almorávides hasta la expulsión de los moriscos y su asentamiento en Marruecos. Pero la época que interesa para nuestro estudio es a partir del S. XIX, y en especial el S.XX, concretamente desde 1912, época conocida como el Protectorado que ejerció España sobre el norte⁴ de Marruecos que culminó en 1956 con la Independencia del país norteafricano. Respecto a la influencia que tuvo esta época en el cambio lingüístico de la zona colonizada ha sido mucha relevancia en el sentido de que en un periodo menos de cincuenta años la población autóctona llegó a dominar y usar la lengua española con naturalidad; los que menos la entendían bastante bien. Además, lo que más nos interesa para este estudio, es el inmenso número de préstamos que se importaron en todos los sectores.

Parece obvio la llegada de nuevos términos teniendo en cuenta que han sido motivados por la llegada de nuevos artificios y utensilios que los autóctonos desconocían, pero lo más interesante es que se importaron vocablos de la vida cotidiana que pasaron a formar parte del bagaje léxico de toda la población, hecho que no sucedió de forma tan marcada en la zona ocupada por los franceses. Esto se debe a cómo se desarrolló la colonización en una y otra zona. Francia, potencia colonizadora, rica y con mayor ambición expansionista, mantenía con los habitantes de la zona ocupada las relaciones propias de colonizador y colonizado, lo que hizo que las aportaciones e innovaciones, entre ellas la más importante, la lengua, alcanzara, en un principio, solo a las clases altas de la sociedad autóctona, solo ésta tenía la posibilidad de mantener contacto con los franceses. Del país galo se trasladaron a Marruecos los auténticos colonizadores: militares, empresarios y misioneros.

En cambio, en el norte sucedió todo lo contrario, las relaciones eran a todos los niveles de la estructura social, desde las más castigadas económicamente hasta las más acomodadas, lo que dio lugar a una sociedad heterogénea donde se convivía sin complejos. El grueso de españoles emigrados al norte de Marruecos lo formaba la clase baja que se trasladó al país vecino en busca de un futuro mejor. No hay que olvidar que en aquel entonces la provincia de Cádiz, sobre todo las poblaciones de Algeciras y la Línea de la Concepción eran las más pobres de Europa. Entre los españoles llegados al norte de Marruecos no había solo militares y empresarios, había pescadores, albañiles, camareros, reparadores de calzado, vendedores ambulantes, etc. Tanto los norteños como los españoles estaban obligados a convivir y a relacionarse entre sí, y no hay convivencia y entendimiento posible si no hay una lengua común usada por las dos partes, hecho que se demuestra en la cantidad de hispanismos que pasaron a formar parte de la variedad usada por todos los estamentos sociales de esta zona.

Las ciudades sobre la que vamos a desarrollar la investigación son Tetuán, Larache y Tánger, ubicadas en la zona occidental del norte, conocida por región de Yebala frente a la oriental o región del Rif, donde se encuentran las provincias de Alhucemas y Nador, limítrofe con Melilla, de población netamente beréber. El primer diferenciador entre las dos zonas colonizadas por España es la lengua al tratarse de dos etnias distintas, la primera es arabófona mientras que la segunda es berberófona, cuya lengua materna es el *tamazig*, conocida también por *tarifit*,

la lengua hablada en la calle y en el núcleo familiar, el medio con que se comunican los rifeños entre sí.

Los neologismos⁵ que empezaron a usar los habitantes del norte de Marruecos hacían referencia a aspectos generales u ordinarios de la vida. Se introdujo no solo sustantivos, nombres de cosas, sino también algunos verbos sobre todo en argot de las clases marginales como **chupar** [çôpar], **aprovechar** [probecâr]⁶, **jalar** [xalár], etc., e incluso algunas partículas conjuntivas como **pero** [píro] y **porque** [purkí]. Algunos de los nuevos vocablos, como los citados, tenían sus correspondientes en daríya pero han llegado a convivir hasta el día de hoy sobre todo en la población joven y hombres de un nivel de instrucción bajo. Merece un especial atención la aportación de nuevas técnicas y oficios desconocidos hasta el momento que adoptaran una serie de préstamos exclusivos de aquellos que tenían contacto con dichos profesionales y que no se podían oír en boca de todos los marroquíes del norte, pongamos por ejemplo los términos **tapa** (carnicería), **tas**, **quilla**, **terraja**, **fundido**, **diodo**, **estrobo** y **cigüeñal**, estos vocablos pertenecen a determinados sociolectos y jergas profesionales para dar más precisión y especificación a los sectores donde se usan, son muy frecuentes entre los miembros de cada gremio y son insustituibles por otros términos del habla autóctona.

Tomando como ejemplo las tres primeras palabras (tapa, tas y quilla), las comunidades de carniceros, chapistas de automóviles y marineros del norte de Marruecos poseen estos vocablos específicos para designar exclusivamente a "la carne corresponde al medio de la pierna trasera de la ternera"; al "yunque pequeño y cuadrado (...) que usan los hojalateros"; y a "la pieza de madera o hierro que va de popa a proa por la parte inferior del barco (...)" (Drae:1992). Solo esta especificación les permite distinguir tales objetos de las demás piezas de carne, cualquier trozo de hierro y maderos que componen una embarcación. El resto de los hablantes no pertenecientes al gremio se referirán a ellos en árabe diciendo este trozo de carne, esa pieza de hierro o ese madero.

Para la realización de este trabajo hemos escogido seis hombres y seis mujeres de cada ciudad lo que hace un total de treinta y seis informantes teniendo en cuenta las variantes de edad y nivel sociocultural. Con los informantes se ha mantenido una charla relajada de quince minutos sobre su actividad en un día libre en verano.⁷

RECUESTO DE INFORMANTES SEGÚN CARACTERÍSTICAS SOCIOLINGÜÍSTICAS DE EDAD Y NIVEL SOCIOECONÓMICO⁸

	18-28	29-40	40-60	TOTAL
	H - M	H - M	H - M	H - M
ALTO	11 - 06	10 - 06	10 - 12	31 - 24
MEDIO	12 - 12	11 - 12	10 - 13	33 - 37
BAJO	12 - 14	14 - 14	12 - 10	38 - 38

Como se puede apreciar en la tabla, la frecuencia es bastante alta. Los préstamos que se han registrados son **playa**⁹ [pláɫa], **chaqueta** [čakíta / čikíta], **chancla** [čánkla], **bañador** [banjá-dor], **carretera** [karatéra], **acera** [séra], **camiseta** [kamisíta], **botas** [bótat], **balón** [balón], **equipo** [kípo], **equipación** [kípasjón], **portería** [portería / pórtá], **árbitro** [pítro], **tostada** [tostáda], **zumos** [súmo], **mermelada** [mirmiláda], **magdalenas** [mandalínas], **parada** [paráda], **bocadillo** [pukadílo], **tortilla** [tortíla], **mortadela** [murtadíla], **raqueta** [rakéta], **gafas** [gáfaɫ], **helado** [ládo], **lechería** [ličiría], **partido** [partido / pardído], **falda** [fálda], **saldo** [sáldo], **bolsos** [bólso], **mortadela** [murtadíla], **masaje** [masáxe], **crema** [kríma] y **cazadora** [kasadóra].

Se demuestra sobradamente que en el habla de todos los estamentos sociales de las poblaciones estudiadas usa un alto número de hispanismos como préstamos que fueron introducidos en la época colonial. Este préstamo está muy arraigado en sus hablas. Optar por la razón sociocultural y no la socioeconómica no ha sido algo aleatorio, sino que después de varias averiguaciones he llegado a la conclusión de que tanto las clases más acomodadas hasta las más castigadas económicamente usan los términos importados del español en las mismas circunstancias. En cambio, la variante diastrática socioecultural sí que ejerce cierta influencia sobre el léxico de los hablantes de Tetuán y Tánger. Muestra de ello la representa los informantes con un nivel cultural alto que disponen de la posibilidad de alternar el hispanismo con el galicismo o su correspondiente en árabe dependiendo de la situación comunicativa como es el caso de los siguientes términos.

Bañador: se ha registrado 17 veces tanto en hombres como en mujeres. Solo 5 veces como hispanismo en 2 mujeres de Tetuán (49 y 53 años)¹⁰ con nivel de instrucción alto y 3 en hablantes con nivel bajo. Aparece como galicismo **maillot** [máɫo] 8 veces en personas con nivel intermedio y alto cuyas edades están entre 18 y 55 años. Cuatro personas (2 hombres y 2 mujeres) de nivel cultural bajo se han referido a la prenda de baño como **short**.¹¹

Un breve análisis cualitativo de estos datos nos indica que el habla femenina de Tetuán da muestras de su conservadurismo. La gente joven con un nivel de instrucción medio está usando más la forma de galicismo, posiblemente dado a sus conocimientos del francés y también sus relaciones con gente llegada de otras zonas del país donde predomina la influencia francesa. La conclusión que se puede sacar respecto a este término es que está cayendo en desuso, está siendo desbancado por el galicismo y existen indicios de que éste a su vez será superado por el anglicismo. La predilección creciente por la forma inglesa podría radicar en la comodidad de los hablantes que se traducirá en economía del lenguaje. Los hablantes siempre optan por el vocablo más corto o el que supone menor dificultad para reproducirlo. Bastante bien lo aclara Prieto (1967: 165) en esta cita

“Entre todos los semas que sirven para transmitir un mensaje determinado y que, en las circunstancias en que tiene lugar el acto sémico, aseguraron el éxito de éste, el emisor elige aquél que le permite hacer pertinente menos rasgos, es decir, aquél cuyo empleo supone que se suministra al receptor una cantidad menor de indicación significativa” (Prieto, 1967: 165).

Se afianza más el binomio comodidad economía en el anglicismo **short** por la brevedad en la pronunciación. De las tres posibles alternativas, hispanismo, galicismo y anglicismo, se escoge este último por suponer menos coste. Además, se trata de un préstamo que abarca

más de un significado que es uno de los motivos que hace que sea el término preferido para la mayoría de los hablantes; respecto a la repercusión del significado, J. C. Moreno Cabrera (2002: 8) afirma que “el hecho de que las palabras más usadas tengan un significado más general que las menos usadas, también general a las lenguas humanas, procede igualmente de este principio”. En este caso la economía es tanto en el significante como en el aspecto sémico. En el mismo artículo, el autor afianza la idea de que queremos comunicar con los mínimos recursos posibles, es decir, que suponga el mínimo coste posible cuando dice que si hay dos formas de expresar lo mismo, una más complicada que otra, se tiende a optar por la que exige menos esfuerzo.

La tendencia creciente a todos los niveles es la sustitución de muchos hispanismos por términos del francés debido a razones demográficas y socioculturales. Cada vez se escuchan menos las voces **mermelada** y **magdalena**, censadas 4 y 6 veces respectivamente en nuestra encuesta, donde lo hicieron como hispanismo en 1 y 3 veces, y el resto de las reproducciones han sido galicismos, **confiture** y **madeleine**. Quienes optan a veces por sustituir un préstamo español por su homólogo árabe suelen ser la mayoría de las veces hombres mayores de 50 años y con nivel de instrucción alto como sucede con los vocablos **gafas** y **lechería**, se registraron 5 y 6 veces respectivamente, de las cuales 2 veces se reprodujeron las palabras de dariya correspondientes, **menádar** y **melbana**.

El habla de los habitantes del norte de Marruecos se encuentra plagada de préstamos, en su mayoría hispanismos que con el paso del tiempo están sufriendo modificaciones, en desuso unos y surgiendo otros, pero lo que más llama la atención es su sustitución por los galicismos bien importados por los habitantes de ciudades que pertenecieron a la zona de ocupación francesa, bien por los norteños que se trasladan a esta zona por razones laborales o académicas y que vuelven a su tierra aportando las novedades lingüísticas. Estas y otras modificaciones no son más que muestras de que las lenguas son vivas, cambian conforme avanza la sociedad y están lejos del estatismo con que se las quiere pintar a veces.

Otro campo donde abundan los hispanismos es el de los oficios, materiales y técnicas que se introdujeron en el norte de del país con la llegada de los españoles. Aportaciones que afectaron a todos los sectores, incluso los tradicionales como la agricultura, panadería, carnicería, pesca, etc. sufrieron grandes cambios como consecuencia de la modernización. El arraigo de las palabras españolas es tan profundo que muchos, personal del gremio y ajenos a él, no las conciben como préstamos sino como parte del léxico de su lengua materna. No obstante, estos hispanismos están corriendo la misma suerte que los de la vida cotidiana que usa el resto de la población, muchos están siendo reemplazados por galicismos, aunque sí es verdad que de vez en cuando surge algún que otro como consecuencia de la permanente modernización de algunos sectores tecnológicos, la llegada periódica de un gran número de emigrantes afincados en España y la cercanía de Ceuta y Melilla.

BIBLIOGRAFÍA

- Cannon, G. (1926): *La pensée et la langue*, Paris, Masson.
- Coseriu, E. (1973): *Sincronía, diacronía e historia: el problema del cambio lingüístico*, Madrid, Gredos.
- Guamani, R. (1983): *saggi sull'interferenza lingüística, volumen secondo*, Florenzia, Casa Editrice Le Lettere.
- Corbeil, J. (1971): "Aspects du problème néologique", *La Banque des Mots*, 2, 123-136.
- Alarcos LLorach, E. (1992): "Consideraciones sobre el neologismo", en *FUNDACIÓN EFE El neologismo necesario*, Madrid, EFE, 17-29.
- Fernández, S.J. (1982): *Neología y neologismo en español contemporáneo*, Granada, Don Quijote.
- GÓMEZ, C. Juan (1998): *El préstamo lingüístico (conceptos, problemas y métodos)*, Valencia, Universidad.
- Guerreo, R. G. (1995): *Neologismo en el español actual*, Madrid, Arcos Libros.
- Haensch, G. (1975a): "El préstamo lingüístico en el lenguaje coloquial y en las jergas", en *Filología y Didáctica Hispánica. Festschrift Scheneider*, Hamburgo, 115-130.
- Lázaro Carreter, F. (1977): *Diccionario de términos filológicos*, Madrid, Gredos.
- Labov, W. (1983): *Modelos sociolingüísticos*, Madrid, Cátedra.
- Martínez, C. E (1977): "La neología fuente de variedad léxica en español", *Anuario de la facultad de Filología de la Universidad de Barcelona*, 393-401.
- Moreno, C. JC (2002): "el motor de la economía lingüística: de la ley del mínimo esfuerzo de la automatización retroactiva." *Revista española de Lingüística*, 32,1, pp. 1-32. Morgana, S.S.(1981): *La parole nuove*, Bolonia, Zanichelli.
- Nañez, E. (1973): *La lengua que hablamos, creación y sistema*, Santander.
- Prieto, L. j: (1967): *Mensajes y señales*, Barcelona, Seix Barral-
- Vallejo, A. P. (1986): "El préstamo semántico: algunos problemas", *Anuario de Lingüística Hispánica*, II, pp. 216-276, Valladolid, Universidad.

NOTAS

- 1 A partir de ahora lo vamos a llamar dariya, es el nombre con que se conoce la variedad dialectal, derivada del árabe, hablada en Marruecos.
- 2 En estos casos se trata de la superposición de un préstamo por un neologismo que a la postre se convierte también en préstamo que conviven los dos o termina por desplazar el primero. Esta situación la vamos a encontrar con frecuencia en la zona que estamos estudiando debido al contacto de tres lenguas, árabe, español y francés.
- 3 Viene a colación la siguiente anécdota: cuando estaba encuestando a un miembro bastante respetado en el gremio de la carnicería sobre los términos con que se denominan las partes del ganado vacuno una vez despiezado, se refirió a uno de los huesos de la pata del animal y me dijo tal hueso lo llamamos caña y en árabe tuétano. Esto refleja una integración absoluta del término en la lengua materna de los hablantes del norte de Marruecos debido al uso constante durante un largo tiempo
- 4 Debemos tener en cuenta que cuando hablamos del norte de Marruecos (la zona ocupada por España) solo nos referimos a la franja mediterránea más las ciudades de Larache y Alcazarquibir, no se trata del norte geográfico que abarca otras ciudades más que fueron ocupadas por Francia.
- 5 Uso aquí el término neologismo es su sentido estricto, es decir, palabra nueva, que tras su adaptación y asimilación por la sociedad de acogida, se llamará préstamo

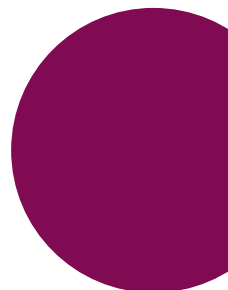
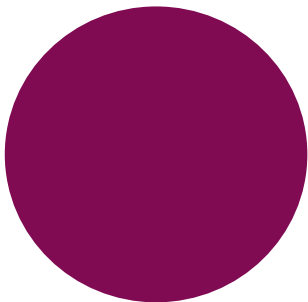
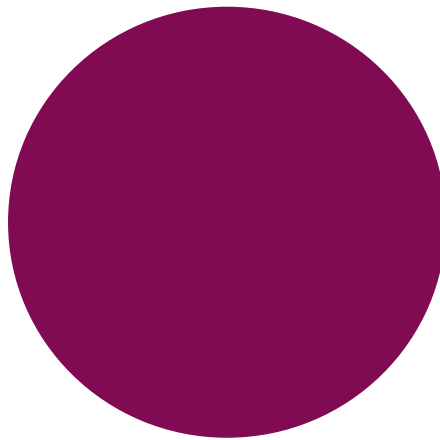
- 6 Los verbos aprovechar y chupar se usan con el significado de aprovecharse de alguien; mientras que jalar significa comer. Este último es usado solo por la población masculina joven y/o marginal. Está cayendo en desuso.
- 7 No se trata del estudio de ningún gremio en concreto ni de tecnicismo. Éstos serán analizados en trabajos posteriores.
- 8 Los datos de la tabla indican el número de veces que se han reproducido los hispanismos durante la conversación. Se ha computado también las veces que se ha repetido.
- 9 Junto a cada préstamo va su transcripción fonética que refleja los cambios que sufre como consecuencia de la influencia de las reglas y normas lingüísticas que rigen dariya marroquí.
- 10 Las dos señoras son licenciadas y tiene un buen dominio del árabe clásico y muy buenas nociones de francés por lo que podían haber reproducido el préstamo en forma de galicismo.
- 11 El anglicismo short se está generalizando, se usa cada vez más para referirse a cualquier tipo de pantalón corto, tanto de baño como de vestir o deportivo

CURRICULUM VITAE. ABDELLATIF GHAILANI

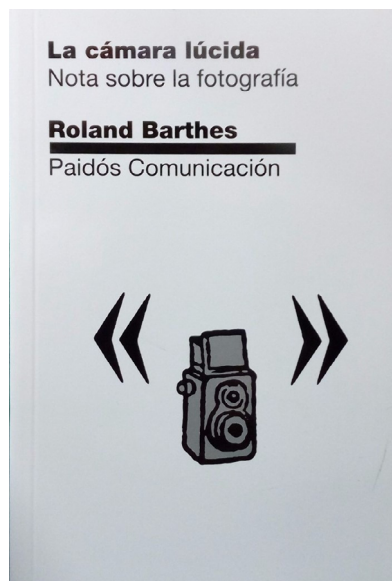
Licenciado en Letras hispánicas. Facultad de Letras de Tetuán, 1987. Licenciado en Filología Española. Facultad de Filosofía y Letras de Granada, 1991. Curso de Adaptación Pedagógica (C.A.P.). Universidad de Granada, 1997. Doctorado en Filología Española (Lingüística): "El español hablado en el norte de Marruecos". Universidad de Granada.



REVIEWS



Autor: Roland Barthes
Título: *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía*
Colección: Paidós Comunicación/43
Editorial: Ediciones Paidós
Número de páginas: 144



Autora de la reseña: Carme Echazarreta Soler

Reseña sobre “La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía” de Roland Barthes.

Constituye la parte final de la última trilogía de Roland Barthes. Es un libro crepuscular pues Barthes murió atropellado por una furgoneta de reparto días después de la publicación de este libro en el que, irónicamente, la muerte adquiere un protagonismo asimilable al instante fugaz de la realidad asida por la fotografía. Roland Barthes parte de una reflexión sobre la fotografía, en la que él mismo se convierte en objeto de estudio. Ahonda en sus recuerdos, en su psique, y llega al subconsciente para hallar las claves que pueden hacernos conectar con determinadas fotografías. La muerte es el hecho inapelable, el instante último hacia el que todo tiende.

Barthes entiende la fotografía como ese instante en que la vida se paraliza en el reino de lo inmóvil. El texto nos hace reflexionar sobre el paso del tiempo como fuga infinita. Impelido por la necesidad de atrapar el instante, se lamenta de que “la Fotografía reproduce al infinito lo que únicamente ha tenido lugar una sola vez: la Fotografía repite mecánicamente lo que nunca más podrá repetirse existencialmente”. Desde el nihilismo más recalcitrante, Barthes recurre al Budismo, *sunya*, para designar el vacío lo que le conduce a interrogarse por el sentido de la vida sorprendentemente con una actitud casi *naïf*. Sus dudas son en apariencia absurdas que paradójicamente interperpelan certezas como “la Fotografía nos remite a la repetición incansable de la contingencia”. Inevitablemente se remite a la tautología de Matisse, “en la imagen, una pipa es siempre una pipa”.

Sin evitar la paradoja dicotómica, “la Fotografía lleva siempre su referente consigo, estando narrados ambos por la misma inmovilidad amorosa o fúnebre”, Barthes no duda en concebirla como una dualidad intransferible, el Bien y el Mal, el deseo y su objeto.

Insistiendo en la contingencia y en la fugacidad de la vida, no desaprovecha la ocasión de recordarla con “esta fatalidad (no hay foto sin algo o alguien)”, “hay en toda fotografía: el retorno de lo muerto”.

Con una semántica reiterada aludiendo a la muerte, al final de la vida, con términos como fúnebre, fatalidad, aterrado, “aterrado el Fotografo debe luchar tremendamente para que la Fotografía no sea la Muerte”, Barthes exhibe una inquietante sensibilidad por el tramo final de la vida, al que se aferra a través de su huella en la fotografía.

Se lamenta del juego icónico y perverso al que le somete la fotografía de si mismo pues dese- aría que su imagen, móvil, sometida “al traqueteo de mil fotos cambiante”, coincidiese siempre con su «yo» (profundo).

Y no olvida su posición de maestro con la síntesis, “Una foto puede ser objeto de tres prácti- cas (tres emociones de tres intenciones): hacer (El Operator), experimentar (Spectator), mirar (Spectrum). Pero sumido en la tristeza de quien mira la vida por el retrovisor, y seguramente en un ejercicio de autocrítica, Barthes critica con desprecio la obra fotográfica de colegas fa- mosos, “qué me importan a mi los viejos troncos de arboles de Eugene Atget, los desnudos de Pierre Boucher, las sobrepresiones de Germaine Krull y Mapplethorpe, de quien enfatiza que no le gusta en absoluto. Abducido por la tautología de “la ciencia eidética de la Foto”, persiste en ese sentimiento irreductible de que la fotografía, esencialmente, no es más que contingencia, singularidad, aventura”.

Baudelaire, Sartre, Calvino, Proust, referentes recurrentes en Barthes, surcan el texto con sumi- sa reverencia y admiración, que a su vez impregnan su universo mental, de las ideas falalistas sobre la vida.

Una reflexión que provoca cierta ternura es su sorpresa al aprender “un infra-saber” obser- vando la fotografía El Primero de Mayo de 1959 en Moscú de William Klein, pues descubre con detalle la voluminosa gorra de un muchacho, la corbata de otro, el pañuelo de cabeza de la vieja, el corte de pelo de una dolescente, etc., pues Barthes siente una profunda admiración por la Fotografía per se. En este espacio habitualmente tan unario, a veces un «detalle» le atrae. Siente que su sola presencia cambia la lectura, “miro una nueva foto, marcada a mis ojos con un valor superior”. Este detalle es el punctum, se lamenta que raramente, lo que le punza cuando, paradoja, aunque permaneciendo como «detalle», llena toda la fotofografía.

Ideas punzantes, mirada insistente, en la brevedad de las frases *haikus* “pues la notación de *haikú* es tambien indesarrollable: todo viene dado, sin provocar deseos o incluso la posibilidad de expansión retórica. En ambos casos se podría, se debería hablar de inmovilidad viviente: “ligada a un detalle (a un detonador), una explosión deja una pequeña estrella en el cristal del texto o de la foto: ni el *haikú* ni la foto hacen sonar”.

Búsqueda incesante de la esencia, lo que conmueve, lo que suscita la pulsión explosiva de la Fotografía a través de la mirada inocente hasta que deja de serlo. El matiz y la sutileza se entrecruzan en este último ensayo de Roland Barthes, trufado de nostalgia como si presintiera su muerte. En las últimas páginas descubrimos la razón: Una tarde de noviembre, poco tiempo

después de la muerte de mi madre, yo estaba ordenando fotos. No contaba «volverla a encontrar», no esperaba nada de «esas fotografías de un ser ante las cuales lo recordamos peor que si nos contentamos con pensar en él» parafraseando a Proust. “Lo que yo quería era, según el deseo de Valery a la muerte de su madre, escribir una pequeña obra sobre ella, para mi solo”.

La Cámara Lúcida es la expresión escrita de la lucidez de su autor, cuyos escritos y reflexiones de la imagen fotográfica, han servido para construir el gran corpus teórico y científico sobre el lenguaje que más lo atrajo, le inquietó y le sedujo: LA FOTOGRAFÍA.

