

Coreografiar a los hacedores de memes.

Roger Aymerich Planas
Niub: 20061355
Art, Tecnologia i Impressió
2020

En principio, si el cerebro obedece las leyes de la física -dice Murray Shanahan-, los ordenadores pueden hacer cualquier cosa que el cerebro pueda hacer.

Existe una fuerte necesidad o una inevitable (evitable) actuación programada de relacionar todo lo que se encuentra a nuestro alcance cognitivo, con nosotros mismos. Aquello que conocemos, lo conocemos desde nuestro punto de vista, desde la subjetividad del colectivo de ascendencia cultural occidental a la que estamos profundamente arraigados. Por lo que es fácil caer en la tentación de las frases que nos inventamos: ¿Funcionamos como los ordenadores o los ordenadores funcionan como nosotros? (antropocentristas).

(Sin especificar quién) podemos hablar y comunicarnos. Hemos establecido diferentes lenguajes de signos que codificamos y decodificamos de la misma manera que respiramos: sin darnos cuenta. El lenguaje da lugar a la construcción de mensajes y esta capacidad nos permite inventar. Este mismo verbo (el verbo inventar) connota mentira, pero también descubrimiento. [contexto situado, Barcelona 2020]. Escribir, hablar... en fin, comunicar (aunque sea con uno mismo) da lugar a la posibilidad de inventar. El significado de una palabra, o más bien código, y su connotación, no se aprenden de repente. Los conceptos que uno entiende y comprende tan solo pueden existir si el lenguaje lo permite. Los conceptos no existen fuera del lenguaje porque son propios de él. La forma de pensar parece estar condicionada por los lenguajes que uno ha aprendido. Si uno se comunica con si mismo lo hace por medio de un lenguaje, una técnica que ha desarrollado y no necesariamente se trata del lenguaje de las palabras, pero en nuestro contexto éstas inciden de forma abrumadora.

Y es por eso, porque los conceptos, y las limitaciones que estos establecen en cuánto a la interpretación de su significado, que los conceptos dirigen y en cierta manera, determinan la forma de pensar. Es muy difícil pensar una cosa para la cuál no se le ha sido asignado un significado. Los diferentes idiomas y lenguas de distintos lugares del mundo tienen palabras intraducibles al resto de idiomas. Unos interpretaran la realidad de una forma, y los otros de otra. Visto así cualquier palabra es intraducible, tan solo se le asigna una a la que se asemeja en correspondencia a su significante. La lengua está en constante movimiento rizomático, los conceptos que no se utilizan se quedan en el olvido, y otras nuevas palabras se añaden en la base de datos de dicha lengua. Esto también sucede en la mente de los particulares, el conocimiento de cierto lenguaje no implica un pleno conocimiento de este, se trata siempre de un

constante aprendizaje que puede deconstruirse, desaprenderse y aprender de una forma totalmente nueva y distinta, porque los significados cambian.

Los robots fueron creados por los humanos e, igual que el lenguaje, son tecnología. Desarrollados a través de la técnica, convirtiéndose a la vez en técnica. Como toda tecnología, van regidos a una funcionalidad, aunque esta no tiene porqué ser ejecutada.

¿Hay un parecido en la forma de “funcionar” humana con la robótica, los sistemas expertos y la Inteligencia Artificial (IA)? Mente en blanco, tabula rasa, data set, conocimiento, ejecutar tal conocimiento, seguir órdenes, creatividad a partir del conocimiento y el aprendizaje, ...

La mente humana está metamorfoseando, mutando, adaptándose a la forma de funcionar de la robótica, de esto y de la sensibilidad humana en contraposición a la máquina (pero no desde una posición neoludista sino totalmente al contrario) habla precisamente el pensador italiano ‘Bifo’ Berardi en su libro *Fenomenología del fin*, entre otras obras y conferencias del mismo. De la misma manera que han sido creadas las palabras para referir-se a estados de ánimo, sensaciones y emociones, lo cual las ha diferenciado las unas de las otras inventándose el límite entre cada una de ellas y la cantidad de palabras destinadas a designar estas emociones; hoy respondemos mensajes mediante un centenar de emojis (aunque la función de tal Emoji no sea la finalmente utilizada). ¿Por qué no hay más? A caso sólo tenemos la capacidad de expresar 100 emociones representadas tan sólo por caras en las que los músculos son reducidos a un dibujo simple y fácil leer que no tiene ningún misterio por detrás. La mente humana es misteriosa, los robots no tienen ningún misterio.

A diferencia de la mente humana, es fácil comprender en su totalidad el funcionamiento, o más bien, la programación de un robot (o sistema), ya que el lenguaje que utilizan este tipo de tecnologías ha sido diseñado y preestablecido por el ser humano a partir de sus propios lenguajes ya existentes, es decir, partiendo desde su conocimiento. Se trata de un vocabulario diseñado especialmente para que la maquinaria desempeñe dichas funciones.

Hay diferentes modelos computacionales, los modelos computacionales son un modelo matemático en las ciencias de la computación i que requiere extensos recursos computacionales para estudiar el comportamiento de un sistema complejo por medio de la simulación por computadora. Entre ellos existen por ejemplo las redes neuronales artificiales, también conocidas como sistemas conexionistas. Estas son un modelo computacional vagamente inspirado en el comportamiento observado en su homólogo biológico. Consiste

en un conjunto de unidades, llamadas neuronas artificiales, conectadas entre sí para transmitirse señales. La información de entrada atraviesa la red neuronal (donde se somete a diversas operaciones) produciendo unos valores de salida. Este modelo tiene una clara intención, aproximar al máximo la “mente” robótica con la mente humana pero esta tarea es abrumadoramente complicada por el simple hecho que no sabemos con exactitud cómo pensamos, como “funciona” (dicho de forma maquiánica) nuestro cerebro. Tratamos de ordenar algo que difícilmente será comprendido científicamente, algo que hiperbólicamente está más cerca de la comprensión filosófica que la científica.

Para que sea posible la ejecución de un programa o sistema experto, es necesario el data set, que consiste en una colección de datos habitualmente tabulada. En general, y en su versión más simple, un conjunto de datos corresponde a los contenidos de una única tabla de base de datos o una única matriz de datos estadística. Los datos masivos, haciendo referencia a conjuntos de datos tan grandes y complejos como para que hagan falta aplicaciones informáticas no tradicionales de procesamiento de datos para tratarlos adecuadamente, es a lo que se le conoce como Big Data.

Los datos de los que se sirven los sistemas expertos y la IA, son datos recolectados previamente; por esta misma razón se produjo una revolución llamada «era de la información». Aun así, este término desvía lo que realmente supuso la revolución: como bien recoge Anna Dot en su trabajo¹, no nos encontramos en medio de la Era de la Información sino en la Era de la Traducción. La información siempre ha estado allí presente, tan sólo ha sido traducida a datos destinados a la revolución digital tecnológica.

¿Pero es posible convertirlo y traducirlo todo a datos para una futura codificación? El lenguaje computacional es otro lenguaje distinto al verbal, por ejemplo. Por lo que una máquina no puede entender un lenguaje ajeno al suyo de forma directa, sino que lo interpreta a partir de la traducción de la información en datos. No puede entender los fenómenos naturales ni nuestros gustos de la misma manera que lo hacemos nosotros. Se limitan a la interpretación de números, es decir, de datos.

La adaptación de la mente humana al lenguaje computacional está conduciendo a una disolución de gran parte de la sensibilidad humana, el lenguaje delimita la concepción de la realidad y más si se mezclan todos los lenguajes en uno para un fin funcional.

¹ Dot, Anna. Arte y Traducción en la Era Digital: Estudio de El 27 de Eugenio Tiselli. 2020. Barcelona. BRAC

Los sistemas computacionales no pueden comprender nuestros gustos, pero si las cifras, es por eso que nos estamos adaptando a sus necesidades (teóricamente para que después recíprocamente ellos hagan lo mismo con nosotros). Un claro ejemplo son las encuestas que son respondidas a diario en las redes sociales. En Instagram, por ejemplo, mediante un clic (like) se indica, prácticamente en un formato de cuestionario, si una cosa nos gusta o no. No hay otras opciones, es una u otra. Esta muestra de agradamiento respecto a la imagen visual publicada es simplemente una traducción del gusto a una cifra. Como más cifras se obtengan, más información sobre lo que gusta se obtendrá.

Lo material no es lo único que está capitalizado en el sistema capitalista neoliberal actual; las formas de hacer, de actuar, aquello que agrada, los sentimientos también lo están; y por eso es tan importante su sintetización, distinguir cada actitud y sensación posible, convirtiéndolo en lo llamado capital social, capital cultural y capital humano. Al sintetizar y esquematizar la realidad permite que la Inteligencia Artificial se acerque un poco más a la forma de actuar y pensar propiamente humana. Las diferentes formas de capital social, cultural y humano son un indicador de que no somos solo el consumidor sino que también somos el producto, somos un simulacro del consumidor al usar Instagram creyendo que es una app gratuita a nuestro servicio de interacción social, una aplicación móvil que, como venimos diciendo, reduce el gusto en el «like» incluso sin tomar en consideración el fenómeno del «dislike», dándole una imagen, un signo globalizado que todo el mundo pueda comprender e identificar fácilmente de forma interactiva: el famoso corazón rojo (o el pulgar arriba en el caso de Facebook). Una app que es totalmente producto del neoliberalismo y, por ende, individualista. Una app que desde su inicio es usada por casualidad para la autopromoción, la creación de una identidad propia de cada usuario que tiene que invertir en él, en su imagen, en su identidad. Ni siquiera en Instagram abunda publicidad en el muro que pudiera evidenciar su financiación. Aun así, la red social creció de forma descomunal económicamente hasta que Facebook, una de las grandes empresas mundiales más poderosas, puso sus ojos en ella y decidió llevar a cabo la adjudicación de la empresa, o más bien de sus acciones, para mercantilizar con los datos que cada usuario proporciona. Esta es una de sus funcionalidades, la de generar nuevos datos acerca de los individuos y reorientar su deseo, estableciendo un control sistemático sobre ellos, poseer parte del Big Data. Se dice que los datos son el nuevo petróleo y que China es la nueva Arabia Saudí. Una China que tiene previsto en 2025 igualar a Estados Unidos de América (actual potencia líder) y ya en 2030, superarlo en

cuestiones de Inteligencia artificial, lo que comporta el mayor control y almacenamiento de datos. Fredric Jameson ya hablaba de la «frenética urgencia económica de producir constantemente nuevas oleadas refrescantes de géneros de apariencia cada vez más novedosa (desde vestidos hasta aviones)»², la implicación de la innovación y la experimentación junto con el imperativo creativo y la moda, un fenómeno que habla de la melancolía de un pasado mejor que queda idealizado. Aquello en lo que no se invierte no se llevará a cabo, por lo tanto, sólo se hace e investiga lo que los poderes capitalistas (que poseen el beneficio del plusvalor o plusvalía) deciden en qué invertir, ya sea en investigación científica, tecnológica entre otros.

El fenómeno meme

Un meme es, en las teorías sobre la difusión cultural, la unidad teórica de información cultural transmisible de un individuo a otro, o de una mente a otra, o de una generación a la siguiente. Es un neologismo acuñado por Richard Dawkins en *El gen egoísta* (*The Selfish Gene*), por la semejanza fonética con «gene» —gen en idioma inglés— y para señalar la similitud con «memoria» y «mimesis». De aquí viene el meme de internet (el fenómeno de internet). El término meme de internet se usa para describir una idea, concepto, situación, expresión o pensamiento, manifestado en cualquier tipo de medio virtual, cómic, vídeo, audio, textos, imágenes y todo tipo de construcción multimedia, que se replica mediante internet de persona a persona hasta alcanzar una amplia difusión. Los memes pueden propagarse mediante hipervínculos, foros, imageboards, sitios web y cualquier otro difusor masivo, sobre todo, como lo son hoy en día las redes sociales. El concepto de meme se ha propuesto como un posible mecanismo de evolución cultural. Las estrategias publicitarias de mercadotecnia viral se basan en la propagación de memes para promocionar un producto o concepto.

Este fenómeno cultural ha ido elaborando un lenguaje propio no calificado solo como verbal, sino también a través de formatos visuales (imágenes, vídeos), auditivos (sonidos, etc.), entre otros, con una connotación y un significado que sólo conociendo este lenguaje cultural se pueden descifrar. Fuera de él, tan sólo se trata de archivos codificados en internet.

La elaboración de un meme comporta y requiere un desarrollo creativo. Se acostumbra a pensar que se trata de una viñeta, o archivo multimedia humorístico. No siempre es así. Sociológicamente (y a la vez hipotéticamente) hablando habría un porcentaje muy reducido de memes que llegan a sacar una

² SHAVIRO, S. *Estética aceleracionista*. 2017. Buenos Aires. Caja Negra Editora.

sonrisa, y aun menos una carcajada. Como mucho se acostumbra a provocar un sonido nasal, expulsando aire desde la nariz durante ¼ de segundo. La reacción que provoca un meme creativo e ingenioso es la de pensar (qué bien pensado, que ingenioso) sin llegar a pronunciar estas palabras en tu mente.

Por lo que el ingenio es lo que distingue un meme creativo de otro que no. Cuando se carece de esta cualidad, el meme debería pasar desapercibido. Aún así, existen muchas páginas webs, redes sociales, foros que suben memes a diario o a menudo. Estos sitios web o páginas en redes sociales pueden llegar a tener millones de seguidores, por lo que cada meme recibe una considerable cantidad de gustos codificados. Las páginas de memes y los creadores de memes son, por supuesto, creadores de contenido (o recolectores “apropicionistas” de otros creadores de memes), pero también son creadores de relato y de narrativa. Los memes tienen una repercusión cultural elevada. Son un fenómeno cultural.

Prácticamente siempre, se desconoce su procedencia y la identidad de su creador, se trata de una red de contenidos dónde la gran mayoría son de carácter anónimo y, en ello, existe un gran potencial de repercusión e incluso de control a nivel social.

Muchos memes siguen una estructura, en el caso de los visuales esto es muy notorio. Véase por ejemplo en el meme compuesto por dos capturas de un videoclip del cantante estadounidense Drake:



Ilustración 1 Ejemplos estructura meme de Drake

Como se puede observar, los memes de abajo siguen la misma estructura preestablecida de la imagen de arriba, lo que puede conducir a una monotonía

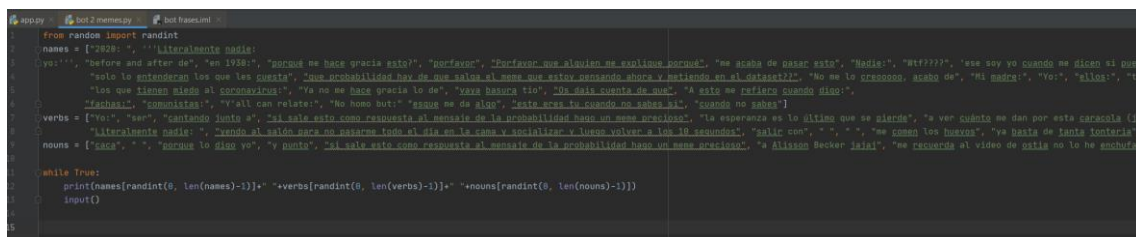
que pocas veces termina con abundantes resultados ingeniosos, ya que terminan careciendo del rasgo distintivo o de creatividad en sí.

Estos memes se convierten en un recurso para los creadores de memes que quieren mantener los ingresos dopamínicos de recibir los códigos llamados “megusta”. Estos memes de estructura predeterminada pueden entenderse como una especie de acto coreográfico. La coreografía (composición o diseño de estructuras de movimientos) fácilmente se puede analizar y someter a una traducción de la información de su estructura convirtiéndolo y reduciéndola a datos. Es prácticamente el mismo proceso del que se ha hablado anteriormente, el de la sintetización de información traducida a datos que posteriormente son interpretados por un sistema experto o IA.

Esta relación del meme con la traducción y sintetización de la sensibilidad humana a datos es la que ha dado lugar a mi proyecto titulado: *Coreografiar a los creadores de memes*.

Coreografiar a los creadores de memes. Proyecto Fanzine

Para empezar la formalización de este proyecto seleccioné una gran cantidad de memes que encontré por internet en páginas como Instagram, Twitter, Reddit, entre otros canales. Mi intención fue clara desde el principio: quería programar un sistema, un algoritmo o bot que generase memes. El programa que diseñé finalmente consiste en un algoritmo que mezcla 3 partes de memes que yo antes había dividido. Las partes se distinguían en el orden de las frases que aparecen en los memes verbales. Es decir, como si se tratase de una estructura sintáctica compuesta por: Sujeto + Predicado + Complementos. A partir del amplio data set que había ido proporcionando a mi programa pude elaborar memes aleatorios que algunos hasta tenían una coherencia y cohesión sintáctica. La aleatoriedad me permitió conseguir un mensaje de absurdidad del ingenio humano en contraposición con la monotoneidad de la manera de funcionar de las máquinas. Por eso, no me interesaba hacer un sofisticado programa que se conoce tal y como se ha acuñado (medio erróneamente ante nuestro desconocimiento debido al contexto situado), es decir, como IA, con la ayuda de un *deep learning*.

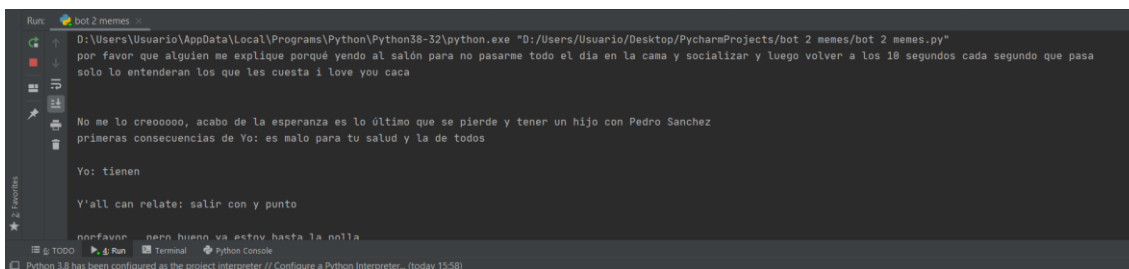


```
from random import randint
names = ["2020:", " literalmente nadie",
yo:", " before and after de", " en 1928:", " porque me hace gracia este:", " por favor:", " Por favor que alguien me explique porque:", " me acaba de pasar esto", " nada:", " WTF????", " ese soy yo cuando me dicen si para",
solo lo entendemos los que lo usamos", " una probabilidad de de que alena al que me está hablando ahora y entonces en el momento", " No me lo creemos, acabo de", " ni nada:", " yo:", " ellos:", " lo",
" los que tienen que al genocidios:", " lo no me hace gracia lo de", " para hacer tipo", " lo más común de todo", " a esto me refiero cuando digo:",
" flash:", " comunistas:", " y all con relate:", " No homo but:", " aguu me da algo", " esto es lo cuando se habla si", " cuando no sabes"]
verbs = ["yo:", " ser:", " cantando junto a", " si sale esto como respuesta al mensaje de la probabilidad hago un meme gracioso", " la esperanza es lo último que se pierde", " a ver cuánto me dan por esta caracola (lo",
" literalmente nadie:", " yendo al salón para no pasarme todo el día en la cama y socializar y luego volver a los 10 segundos", " salir con", " ", " ", " me comen los huevos", " ya hasta de tanta tontería"]
nouns = ["paca", " ", " porque lo digo yo", " y punto", " si sale esto como respuesta al mensaje de la probabilidad hago un meme gracioso", " a Allison Becker jajaj", " me recuerda al video de otis no lo he escuchado"]

def meme():
    print(names[randint(0, len(names)-1)] + " " + verbs[randint(0, len(verbs)-1)] + " " + nouns[randint(0, len(nouns)-1)])
    input()
```

Ilustración 2 Data set del bot meme

Una vez diseñado el *Bot Meme 3000*, empecé a crear memes a partir de esta herramienta que había fabricado.



```
Run: bot 2 memes
D:\Users\Usuario\AppData\Local\Programs\Python\Python38-32\python.exe "D:/Users/Usuario/Desktop/PycharmProjects/bot 2 memes/bot 2 memes.py"
por favor que alguien me explique porqué yendo al salón para no pasarme todo el día en la cama y socializar y luego volver a los 18 segundos cada segundo que pasa
solo lo entenderan los que les cuesta i love you caca

No me lo creooooo, acabo de la esperanza es lo último que se pierde y tener un hijo con Pedro Sanchez
primeras consecuencias de Yo: es malo para tu salud y la de todos

Yo: tienen

Y'all can relate: salir con y punto

nonfavn nono buena va estov hasta la nolla
```

Ilustración 3 Outputs (memes verbales) del bot meme

Una vez tuve suficientes outputs, decidí mezclar estos resultados con imágenes. Las imágenes que escogí fueron a través de introducir en el buscador de Google cada output (frase del meme) y la primera imagen obtenida en el buscador de Google sería la escogida para visualizar dicho meme. En otros casos, en vez de buscar una imagen cualquiera, entré en la página web <https://imgflip.com/memegenerator>, la cual me proporcionaba estructuras de memes vacías y yo las podía completar manualmente con mi texto, es decir, el output generado por el *Bot Meme 3000*.

Una vez obtenidos estos memes generados a partir de estas herramientas, supuso un problema y una discusión conmigo mismo y el trabajo, el hecho de relacionar, y al hacerlo, que fuese notorio, los memes con la coreografía.

En un primer instante pretendía mostrar tan sólo los memes como obra final, pero creía que necesitaba algo más. Por eso busqué coreografías de danza desde clásica hasta contemporánea; pero enseguida me di cuenta de lo que tenía al alcance y que encajaba a la perfección con mi planteamiento: Tik-Tok, otra red social que gran parte de su contenido puede ser encasillado dentro del fenómeno meme. Pero además se trataba de un sitio web en el que se comparten coreografías mediante el canal audiovisual en el que abundan los “challenges” coreográficos y las absurdidades coreográficas. Es un programa que te permite etiquetar una canción a tu baile o performance. Tiene un apartado que te permite buscar bailes etiquetados a una misma canción. Para casi cada canción hay una coreografía que se repite constantemente. Un ejemplo es la canción de Laxed de Siren Beat. Esa misma canción es la que escogí para dar forma a mi proyecto. El baile se podía dividir en 6 sencillos pasos, aptos para todas las edades. Hice una captura de cada uno de estos 6 pasos y repetí este proceso con una gran cantidad de videos en los que se repetía la misma estructura de baile (y la misma canción). Posteriormente seleccioné las capturas que más se adecuaban a la necesidad del proyecto y

las distribuí a lo largo del fanzine final, al lado de los memes generados por el bot.

Ambos, tanto las capturas de los videos como los memes, los distribuí de forma que simularan pantallas de móvil que el espectador o alguien ajeno a él, tengan en sus manos. Además, la medida de las páginas equivale a la pantalla de un móvil convencional lo cual proporciona más fuerza a esta intención.

Finalmente, para completar el fanzine introduje el programa entero de un robot (Disco Bot, Arduino Robot); que a partir de sonidos o música externos que interpretaba, ejecutaba un baile, poniendo énfasis, de esta forma, a la comparación humano-máquina. En las dos últimas páginas en las que aparecen memes generados por el bot, esta constante modular del programa del robot que baila se invierte. Se introduce a las páginas de la derecha el programa del *Bot Meme 3000*, para poner punto y final al símil y a la vez, al proyecto.

Bibliografía

DOT, A (2020) Arte y Traducción en la Era Digital: Estudio de El 27 de Eugenio Tiselli. Barcelona. BRAC

BERARDI, F (2016). Fenomenología del fin. Sensibilidad y mutación conectiva. Buenos Aires. Caja Negra Editora.

LAND, N (2017). Colapso. Buenos Aires. Caja Negra Editora.

SHAVIRO, S (2017). Estética aceleracionista. Buenos Aires. Caja Negra Editora.

FISHER, M (2017). “Una revolución social y psíquica de magnitud casi inconcebible”: los interrumpidos sueños aceleracionistas de la cultura popular. Buenos Aires. Caja Negra Editora.

RHEINGOLD, H. Realidad virtual. Los mundos artificiales generados por ordenador que modificarán nuestras vidas. Editorial Gedisa.

Cultures del canvi. Àtoms socials i vides electròniques. Editorial d'Arts Santa Mònica.

AMER, K (2019). El gran hackeo. Documental.

BAUDILLARD, J (1997). Pantalla total. Bracelona. ANAGRAMA.

LEPECKI, A (2016). Coreopolicía y coreopolítica o la tarea del bailarín. Recuperado de <https://cultura.nexos.com.mx/?p=10775> [consulta: 2020].

KITCHIN, R, DODGE M (2011). Code/Space. Software and Everyday Life. Cambridge/Londres. The MIT Press.

FULLER, M (2003). Behind the Blip. Essays on the Culture of Software. Nueva York. Autonomedia.