



# VISUAL REVIEW

INTERNATIONAL VISUAL CULTURE REVIEW

REVISTA INTERNACIONAL DE CULTURA VISUAL

**RÍO 2016: Narrativas audiovisuales de ciudad desde los medios hegemónicos y ciudadanos**

**Una propuesta para el análisis de los estereotipos femeninos en los videoclips de reggaeton: Caso práctico de los cuatro vídeos más vistos en 2018 en YouTube**

**Letragrafía: Síntesis y comunicación visual**

**La lotería mexicana como herramienta para fomentar la cultura visual en el proceso de diseño editorial**

**El meme y sus silencios en caso de desastres naturales: 19S en Ciudad de México**

**New Wars and Their Visual Representation: Dead Bodies without Graves/Mourne**

**White Zombie as Captivity Narrative and the Death of Certainty**



**VISUALreview**  
**International Visual Culture Review**  
**Revista Internacional de Cultura Visual**

VOLUMEN 7, NÚMERO 1, 2020



*VISUALreview. International Visual Culture Review / Revista Internacional de Cultura Visual*  
<https://journals.eagora.org/revVISUAL>

Published on 2020, Madrid, Spain by  
Global Knowledge Academics  
[www.gkacademics.com](http://www.gkacademics.com)

© 2020 (individual articles), the author(s)

© 2020 (selection and editorial material) Global Knowledge Academics

All rights reserved. Other than fair use for study, research, criticism, or review purposes as permitted under applicable copyright law, any part of this work may not be reproduced by any process without written permission from the publisher. For permissions and other questions, please contact < [publicaciones@gkacademics.com](mailto:publicaciones@gkacademics.com) >.

The *VISUALreview. International Visual Culture Review / Revista Internacional de Cultura Visual* is reviewed by experts and backed by a publication process based on rigor and criteria of academic quality, thus ensuring that only significant intellectual works are published.

# VISUALreview

## International Visual Culture Review / Revista Internacional de Cultura Visual

### Scientific Director

**Rafael L. Cabrera Collazo**, Universidad Interamericana de Puerto Rico, Puerto Rico

**Marcos A. Vélez Rivera**, Universidad del Este, Puerto Rico

### Editorial Board

**Jose Carlos del Ama**, Central State Connecticut University, USA

**Wilma Arellano Toledo**, INFOTEC-CONACYT, Mexico DF, Mexico

**Ana Beriain Bañares**, Universitat Abat Oliba CEU, Spain

**Ignacio Blanco Alfonso**, Universidad San Pablo CEU, Spain

**Francisco Cabezuelo Lorenzo**, Universidad Complutense de Madrid, Spain

**David Caldevilla Domínguez**, Universidad Complutense de Madrid, Spain

**Sergio Ferreira do Amaral**, Universidad de Campinas (UNICAMP), Brazil

**Avkash Jadhav**, University of Mumbai, India

**Olga Kolotouchkina**, Universidad CEU San Pablo, Spain

**Suki Kwon**, University of Dayton, USA

**Ismael Lopez Medel**, Azusa Pacific University, USA

**Alan McLane-Alejos**, independent researcher / audiovisual industry professional, USA

**Gustavo Norberto Duperré**, Universidad del Salvador y Dirección General de Cultura y Educación, Argentina

**Ismael López Medel**, Central State Connecticut University, USA

**Juan Luis Manfredi Sánchez**, Universidad de Castilla La Mancha, Spain

**Manuel Pinto Teixeira**, Universidade Lusófona de Lisboa, Portugal

**Antonio Scontrino**, Bowling Green State University, USA

**Javier Sierra Sánchez**, Universidad Complutense de Madrid, Spain

**Mónica Viñarás Abad**, Universidad San Pablo CEU, Spain

**Hipólito Vivar Zurita**, Universidad Complutense de Madrid, Spain



# Índice

<b>RÍO 2016: Narrativas audiovisuales de ciudad desde los medios hegemónicos y ciudadanos</b>	<b>1</b>
<i>Julian Espinosa</i>	
<b>Una propuesta para el análisis de los estereotipos femeninos en los videoclips de reggaeton: Caso práctico de los cuatro vídeos más vistos en 2018 en YouTube</b>	<b>13</b>
<i>Carmen del Rocío Monedero Morales</i>	
<b>Letragrafía: Síntesis y comunicación visual</b>	<b>27</b>
<i>Santiago Osnaya Baltierra</i>	
<b>La lotería mexicana como herramienta para fomentar la cultura visual en el proceso de diseño editorial</b>	<b>39</b>
<i>Irma Lucía Gutiérrez Cruz</i>	
<b>El meme y sus silencios en caso de desastres naturales: 19S en Ciudad de México</b>	<b>47</b>
<i>Úrsula Albo Cos, José Luis Sánchez Ramírez</i>	
<b>New Wars and Their Visual Representation: Dead Bodies without Graves/Mourne</b>	<b>57</b>
<i>Tuncay Şur, Betül Yazar</i>	
<b>White Zombie as Captivity Narrative and the Death of Certainty</b>	<b>77</b>
<i>Mark C Anderson</i>	



# Table of Contents

<b>Rio de Janeiro 2016: Visual and Audiovisual Narratives of the City from both Hegemonic media and Citizen Media</b>	<b>1</b>
<i>Julian Espinosa</i>	
<b>A Proposal for the Analysis of Female Stereotypes in Reggaeton Videoclips: Case Study of the Four most Viewed Videos in 2018 on YouTube</b>	<b>13</b>
<i>Carmen del Rocío Monedero Morales</i>	
<b>Lettergraphy. Synthesis and Visual Communication</b>	<b>27</b>
<i>Santiago Osnaya Baltierra</i>	
<b>The Mexican Lottery as a Tool to Promote Visual Culture in the Editorial Design Process</b>	<b>39</b>
<i>Irma Lucía Gutiérrez Cruz</i>	
<b>The Meme and its Silences in Case of Natural Disasters: 19S in Mexico City</b>	<b>47</b>
<i>Úrsula Albo Cos, José Luis Sánchez Ramírez</i>	
<b>New Wars and Their Visual Representation: Dead Bodies without Graves/Mourne</b>	<b>57</b>
<i>Tuncay Şur, Betül Yarar</i>	
<b>White Zombie as Captivity Narrative and the Death of Certainty</b>	<b>77</b>
<i>Mark C Anderson</i>	







## Río 2016

### Narrativas audiovisuales de ciudad desde los medios hegemónicos y ciudadanos

Rio de Janeiro 2016: Visual and Audiovisual Narratives of the City  
from both Hegemonic media and Citizen Media

JULIAN ESPINOSA

UFMG, Brasil

---

#### KEY WORDS

*Participatory video  
Citizen media  
Olympic Games  
City transformation  
City and Image*

---

#### ABSTRACT

*A través de un estudio de los modos de representación audiovisual de la ciudad de Río de Janeiro durante las olimpiadas de 2016, analizando productos y procesos de video participativo realizados por niños y jóvenes locales, y los modos en que la ciudad es representada audiovisualmente por las piezas promocionales de las olimpiadas del Comité Olímpico Internacional, el autor identifica las mediaciones (Martín-Barbero) entre los modos de contar la ciudad de uno y otro lado, así como las estrategias narrativas visuales que dan cuenta de la complejidad de las relaciones políticas y los diversos modos de percibir la experiencia visual de la ciudad.*

---

#### PALABRAS CLAVE

*Video participativo  
Medios ciudadanos  
Olimpiadas Río 2016  
Transformación ciudadana  
Imagen y Ciudad*

---

#### RESUMEN

*Through the analyses of how Rio de Janeiro city has been represented by audiovisual formats during Olympic games in 2016, studying products and process of participatory video made by local children and young people, and analyzing the ways how the city is represented in an audiovisual way by commercial spots of International Olympic Committee (IOC), the author identifies mediations (Martin-Barbero) between ways how the city is narrated by both hegemonic media and citizen media way. Article identifies as well visual narratives strategics that offers a complex panorama about politics relationships and ways to face the visual experience of the city.*

Recibido: 22/10/2018

Aceptado: 18/02/2019

## Introducción

Río de Janeiro, 2016. Por primera vez en la historia los juegos olímpicos son desarrollados en el cono sur del continente americano. El uso de piezas audiovisuales para la promoción de los juegos se convierte en estrategia clave para la venta de la ciudad, no sólo como la sede de los juegos deportivos más importantes del mundo, sino como el epicentro del dinamismo arquitectónico y cultural que se articula con las transformaciones de una ciudad que se prepara para las justas. Junto a las promociones oficiales del Comité Olímpico Internacional, aparece otro tipo de producción audiovisual mucho más discreta, invisible casi, pero que también presenta su visión de ciudad desde una perspectiva interna; la visión de los ciudadanos que desarrollan modos de producción audiovisual más democráticos y participativos.

El objetivo de este trabajo es desvelar las mediaciones existentes entre producciones audiovisuales oficiales y producciones audiovisuales ciudadanas en el marco de los juegos olímpicos de Río 2016. Más que el modo en que la ciudad de Río de Janeiro es presentada desde dos perspectivas diferentes, interesa los modos en que estas narrativas visuales se encuentran, las matrices culturales (Barbero) que motivan estos cruces y, en definitiva, las mediaciones existentes en la representación visual de la ciudad.

## La Representación de la Ciudad

¿Qué es ser urbano en nuestras sociedades de América latina?

No puede afirmarse que ello corresponde tan solo a una condición material de quienes habitan una ciudad. Si lo anterior es cierto, no es suficiente.

Silva, A. 1986

La ciudad no se cierra a la materialidad de sus edificaciones ni a la configuración de sus instituciones. La ciudad incluye y vincula los relatos que de ella se hacen en el sentido más amplio del término. Si la ciudad letrada (Rama, 1984) organiza la configuración ciudadana de acuerdo a las competencias lingüísticas de sus habitantes y les hace ciudadanos en la medida en que puedan leer la ciudad, la ciudad imaginada (Silva, 1997) convoca una nueva visión de ciudadanía donde la participación ciudadana en su construcción pasa por la recreación de imaginarios de ciudad, por la evocación de elementos históricos, culturales, sociales, religiosos, económicos, estéticos y sensoriales. La ciudad ya no es sólo la materialidad de su arquitectura ni la configuración de social de sus habitantes; la

ciudad ahora abarca el color que evoca, los olores, los recuerdos de los locales comerciales ahora transformados, los personajes de las plazas públicas. La ciudad como entramado de realidades e imaginarios que se dan cita en la memoria anónima y colectiva de sus habitantes y sus visitantes, una memoria que desafía la posición oficial sobre lo que debe ser contado y lo que merece ser *historizado* en la construcción del tejido mnemotécnico de los centros urbanos.

En ese sentido, cabe distinguir las diferentes propuestas de representación de ciudad que participan de su construcción. A nivel mediático, la representación de ciudad suele estar compuesta por los discursos oficiales fragmentados y pluridimensionales que la narran. Noticieros, series de televisión, dramatizados, filmes y otros tantos formatos audiovisuales suelen componer la tela fragmentada en la que se entreteje la narrativa de ciudad audiovisual oficial, visible ya por el poderío de los medios.

No obstante, otra ciudad visual se construye en las narrativas de sus transeúntes, en las fotografías espontáneas capturadas con sus teléfonos móviles o con sus cámaras personales, con los videos de lo que consideran meritorio de visibilidad, valioso para registrar y, posteriormente, compartir o archivar. Una narrativa visual de ciudad por retazos que, sin ser oficial (o precisamente por no serlo) representa una visión de ciudad desvalorizada pero igualmente meritoria.

Interesan para este artículo dos narrativas audiovisuales de ciudad, la oficial y la extra-oficial, que versen sobre la misma ciudad en el mismo contexto, y que se distancien de manera radical no por la representación final de ciudad, sino por sus fuentes de producción. Una, proveniente de una estructura institucional autorizada para construir y emitir su visión de ciudad; otra, endógena, proveniente del centro mismo de la ciudad, carente de una institucionalidad que la respalde como visión autorizada pero adherida a un proyecto individual o colectivo de representación de ciudad desde el audiovisual. Una caracterizadas las visiones de ciudad, interesa comprender los elementos en que dichas caracterizaciones se encuentran, descubriendo así las mediaciones posibles y probables entre una forma de ver la ciudad y otra.

## Dos visiones de Ciudad: Qué Ciudad y Cuándo en la Ciudad

Río de Janeiro, 2016, Juegos Olímpicos. El acontecimiento de mega-eventos en las ciudades es siempre una gran oportunidad para comprender las múltiples narrativas que se construyen en torno a ellas. Las ciudades se transforman arquitectónicamente, sus dinámicas sociales y

económicas sufren alteraciones de toda índole, los movimientos migratorios, temporales y permanentes, que se registran en las ciudades (intra ciudades y entre ciudades) durante la preparación y la ejecución de mega-eventos, las políticas públicas adoptadas por gobernantes. Más allá de las transformaciones reales de la ciudad, interesa conocer las transformaciones que son visibilizadas por los medios que gobiernan los discursos de representaciones oficiales y extraoficiales de la ciudad.

### **Medios hegemónicos**

Utilizamos la palabra hegemonía en el sentido político del término, propuesta por el sociólogo Antonio Gramsci que le otorga a lo hegemónico un poder de seducción frente a lo seducido. Hegemonía se distancia de la imposición de ideas y remite a la complicidad del lector en la aceptación de las mismas.

Existe una clasificación técnica que quisiera añadir a la definición de medios hegemónicos. Medios estructurados en el sentido de contar con alto alcance entre el público y una institucionalidad estructurada, sea política, económica o industrial-empresarial.

Bajo esta breve clasificación encontramos medios hegemónicos audiovisuales tales como noticieros, telenovelas, filmes, series televisivas y comerciales de televisión. La representación audiovisual de los medios hegemónicos no tiene nada que ver con la representación hegemónica de la ciudad. La evaluación del valor hegemónico se aplica sobre los medios y no sobre la representación que hagan de la ciudad. Interesa saber de qué modo representan la ciudad estos medios hegemónicos, incluso si su visión de ciudad tiene poca aceptación entre los espectadores.

En este sentido, la visión hegemónica de la ciudad para la época de los juegos olímpicos, especialmente en los noticieros, presentaba una ciudad por lo general insegura, en medio de un caos económico, político y social que incluía el escándalo de corrupción más grande de Brasil por cuenta del *mensalão*, la epidemia nacional por el virus del Chikunguña, la destitución de Dilma Rousseff como presidenta de la República y la posesión de Michell Temer como presidente entrante y, referente a las olimpiadas, la confusión por el incumplimiento de la entrega de los escenarios deportivos y la trechos de la Vila Olímpica para los atletas.

No obstante, dado que priorizo una visión de ciudad específicamente en el marco de las olimpiadas, decido optar para el análisis el canal oficial de *YouTube* del Comité Olímpico Internacional (COI), del que se escoge, para este artículo, un spot promocional de la ciudad olímpica, el cual será descrito y analizado más adelante.

### **Medios Ciudadanos**

La visión hegemónica de las narrativas de ciudad se contraponen a la visión propuesta por los medios ciudadanos. La contraposición medios hegemónicos – medios ciudadanos parte no de una posición semántica, sino de una contraposición estructural y argumental construida a partir de la conceptualización de medios ciudadanos.

Comúnmente agrupados bajo las definiciones de medios alternativos, medios no hegemónicos, medios radicales o medios ciudadanos, estos medios representan los mecanismos de resistencia mediática ciudadana para confrontar las visiones institucionalizadas de los medios tradicionales sobre una caracterización hegemónica de un objeto (sea ciudad, personaje, evento o de otro tipo).

Más allá de la caracterización técnica de medios no oficiales, esta investigación se adhiere a la conceptualización semántica de Clemencia Rodríguez al destacar los medios ciudadanos como la producción mediática que permite y potencia la participación política ciudadana desde sus acciones cotidianas. La propuesta parte de la conceptualización de Democracia Radical propuesta por Chantal Mouffe (Rodríguez, 2010). Así, serán considerados los medios ciudadanos como los medios de comunicación desarrollados localmente por los propios ciudadanos de las localidades en que tales medios se desarrollan, organizados y constituidos no por fuerza de su legalidad jurídica, sino por la legitimidad de sus discursos mediáticos, mediada por la planeación, la ejecución y la construcción de plataformas mediáticas que permitan la difusión de sus productos comunicativos.

Al realizar el mapeo de los medios ciudadanos operantes durante la época de los juegos olímpicos en Río de Janeiro, sólo uno continuaba activo y funcionando; el *Colectivo Cinema Nosso*, quienes desarrollaron actividades de video participativo con niños de la zona céntrica de la ciudad. Vale la pena aclarar que previo a las olimpiadas, muchos fueron los colectivos que hicieron resistencia a los discursos hegemónicos de los medios de comunicación a través de productos comunicativos ciudadanos, tal es el caso del Comité Popular de la Copa, que extendió sus actividades hasta cubrir los desalojos de las favelas en Río de Janeiro para la construcción de las megaobras necesarias para las olimpiadas; igualmente operó la campaña Río 2016, *Os Jogos da Exclusão*, realizando un mapeo de las acciones en contra de la buena convivencia de los ciudadanos de la ciudad, tales como militarizaciones, desplazamientos forzados, impacto ambiental, violaciones al trabajo e intervenciones urbanas, relacionando estos hechos

con las construcciones arquitectónicas de equipamientos deportivos.

No obstante, la selección del colectivo Cinema Nosso para el análisis en el marco de esta investigación obedeció a factores prácticos y logísticos, pues fue el único colectivo al que pude acercarme bajo una metodología de observación etnográfica durante el desarrollo de las secciones formativas para la producción de los videos participativos. Otros colectivos como el *Comité Popular da Copa* y el proyecto *Rio 2016, os Jogos da Exclussao*, desarrollaron actividades de producción audiovisual previas a la copa y no durante su desarrollo. En todo caso, sus actividades estaban abiertamente encaminadas a labores de denuncia de las prácticas estatales que significaban un nivel de agresión contra la ciudadanía mediante registro audiovisual, o en el desarrollo de un documental que recogiera dichas prácticas, y no en la formación audiovisual de la ciudadanía para la construcción de sus propios relatos de ciudad, foco que resulta particularmente interesante en el desarrollo de la presente investigación.

La metodología de formación en medios ciudadanos de Cinema Nosso consistió en aulas de formación a 20 niños y niñas de la ciudad de Río de Janeiro, enseñando no sólo aspectos técnicos del manejo de los medios audiovisuales, sino haciendo una reconstrucción y un mapeo de los centros y lugares de interés en el histórico barrio central de Lapa en Río de Janeiro. Los niños y niñas de la ciudad asistieron durante 9 meses, dos veces por semana, a las clases desarrolladas por los formadores y educadores de Cinema Nosso. Bajo una metodología de producción audiovisual participativa, los y las niñas asistentes desarrollaron una serie de videos diferenciados por intencionalidad y por producto audiovisual; así, los ejercicios más representativos fueron la realización de un video de ficción por equipo (3 en total), un video documental por todo el equipo (1 en total), un video de recreación de una noticia por equipo (2 en total), un video comercial de venta de producto (3 en total, 1 por equipo) y una animación por equipo usando la técnica de *stop motion* (3 en total). Para el desarrollo de la presente investigación se escogió el video documental al ser el producto que más se acercó al ejercicio de representación de la ciudad desde el audiovisual.

## Cultura Visual y Estilo Televisivo

Comprender la ciudad desde la perspectiva audiovisual implica encuadrarse en un marco teórico de apreciación y análisis. En el marco de esta investigación me apoyo en el concepto de cultura visual, desarrollado por William J Thomas Mitchell,

para quien la visualidad está atravesada por la cultura, proponiendo un doble sentido de lectura: por un lado, un enfoque visual de la cultura mientras, por el otro, un enfoque cultural de la visión.

En ese sentido, la experiencia visual se presenta no solo como el disfrute de la obra o la comprensión de la misma mediante elaboraciones conceptuales más cercanas a la retórica y a la semiótica, sino como una experiencia que articula cuestiones relativas al poder, al valor, al interés humano, a códigos culturales que dependen de una historización de la mirada.

Los regímenes de visualidad operantes en el análisis de piezas visuales que representan la ciudad en medios hegemónicos y en medios ciudadanos están enmarcados en una necesaria operación de comprensión cultural e histórica de la relación entre los productos audiovisuales construidos y los actores que operan en los procesos de producción y de disfrute de las obras.

¿De qué ciudad hablamos cuando hablamos desde la visión de ciudad del Comité Olímpico Internacional? ¿De cuál ciudad cuando la vemos desde las producciones de los niños de Cinema Nosso en el centro de Río? ¿A quién van dirigidas estas imágenes de ciudad? ¿Cómo opera la relación entre la imagen construida y su proceso de construcción? Todas estas son preguntas posibles a la construcción de la imagen de ciudad desde perspectivas diferentes, tomando siempre como referente la perspectiva teórica de los estudios visuales. No obstante, para el desarrollo de la investigación, interesan las mediaciones entre una visión de ciudad y otra. Cómo se articulan los modos de ver la ciudad desde una perspectiva y la otra.

## Metodología

### Observación Etnográfica

Dos son las operaciones metodológicas que rigen la presente investigación. Por un lado, el análisis etnográfico de la planeación y la producción audiovisual de los y las niñas del taller de video participativo impartido por Cinema Nosso, basado en una observación no participante. Interesa, en dicha observación, comprender las mediaciones técnicas y conceptuales que puedan operar en el desarrollo de las clases y en los momentos de grabación. Interesa también comprender las representaciones de ciudad que no necesariamente quedarán registradas en la pieza final audiovisual. La pregunta que guía la observación es qué elementos componen la ciudad de Río de Janeiro para la época de las olimpiadas de 2016 y de qué modo tal ciudad es representada bajo la utilización de recursos audiovisuales operados por los propios niños moradores de la ciudad.

### *Análisis de Estilo*

El segundo proceso metodológico abarca la el análisis estilístico de las piezas audiovisuales tanto del taller de video participativo como producidas por el comité olímpico internacional para la promoción de la ciudad.

Según Jeremy Butler (2009), todas las propuestas visuales tienen estilo. El estilo comporta todos los elementos referentes a la forma que contienen los contenidos audiovisuales. En ese sentido, el estilo televisivo se refiere al modo en que las imágenes televisivas son tratadas y presentadas ante la audiencia. Los planos, la iluminación, la fotografía, el montaje, el color, los encuadres de cámara, la musicalización... todos estos componentes harían parte de las propuestas estilísticas audiovisuales y determinarían, más que los contenidos, la sensación a ser generada en el espectador al enfrentarse a la pieza audiovisual (Rocha,2016). El estilo televisivo determina la forma en que el contenido audiovisual es tratado y genera sensaciones en el espectador que lo orientan hacia dónde debería dirigir su atención, sus emociones y sus sensaciones en la experiencia de consumo audiovisual.

No obstante, para enfrentarse al análisis televisivo de una propuesta audiovisual, proponemos la adopción de un operador analítico que permita dicho análisis a partir de elementos tangibles y reconocibles. Metodológicamente, Butler propone cuatro fases analíticas de la operación de análisis, de las cuales abordaremos dos: la descripción de la escena y el análisis como tal, el cual abordaremos a partir del análisis de la puesta en escena (*misè en scene*).

### *La Misè en Scene*

La *misè en scene* es un término acuñado del teatro para designar los elementos que entran dentro del cuadro en el marco de una representación audiovisual. En realidad, hablamos de los elementos que aparecen dentro del marco en el momento de visualización de la película, y no de los elementos que han sido dispuestos frente a la cámara en el lugar y el momento del rodaje. Esta visión aclaratoria implica una priorización de la selección de los realizadores y de la visión del espectador por encima de la propuesta del director.

Comprender la *misè en scene* implica prestar atención a los elementos plásticos audiovisuales tales como la iluminación, la escenografía, los actores, los encuadres, los emplazamientos de cámara. En definitiva, prestar atención no sólo a lo que aparece frente a la cámara, sino también (y sobre todo) a lo que es excluido de esta selección en términos de selección visual. Qué ha sido deliberadamente

excluido, qué falta dentro del encuadre, que de aquello que podía ser incluido y necesario para la comprensión de algunos elementos se ha quedado por fuera del cuadro. Así mismo, implica prestar atención al modo en que dichos elementos han sido tratados, la forma en que aparecen. La articulación de los elementos formales (derivados de la forma) propone una visión determinante que dice cosas dentro de la narrativa audiovisual que no podrían ser narradas por el contenido del mismo.

## **Análisis audiovisual de las piezas producidas**

En primer lugar, propongo abordar el análisis descriptivo de cada pieza audiovisual referida en el marco de la presente investigación.

### ***Visión de la ciudad desde la Perspectiva del COI***

Río 2016, *A City Leaps Forward*, es el título de la pieza audiovisual desarrollada por el Comité Olímpico con ocasión de la promoción de Río de Janeiro como próxima ciudad olímpica, posterior a las olimpiadas de Londres 2012. En la pieza, cuatro niños son los encargados de presentar la ciudad de manera alternada. Cada niño presenta una de las zonas que será tomada como escenario deportivo durante las competencias, cada relato está compuesto por escenas en las que se muestran alternadamente escenarios deportivos, complejos arquitectónicos de la ciudad, paisajes y zonas turísticas, medios de transporte, entre otros elementos. Narrativamente, cada uno de los niños se encarga de una región y unos deportes específicos que serán desarrollados en dicha región. Al inicio y al final, los niños en su conjunto abren y cierran la pieza invitando a las personas a que “los acompañen” en Río de Janeiro durante los juegos. Como plano adicional, a modo de epílogo, los niños desean buena suerte en las competiciones de Londres 2012<sup>1</sup>.

La pieza está acompañada de diversos fragmentos musicales que sirven de fondo a algunas de las intervenciones de los niños/presentadores. Del mismo modo, una voz en off de un adulto narra de manera expositiva (en inglés) los fragmentos correspondientes a las explicaciones de las zonas que serán utilizadas para las competencias.

No obstante, esta descripción es meramente de contenido. Un análisis de estilo televisivo evidenciaría elementos más reveladores sobre lo que significa la ciudad para el COI. Este análisis será realizado una vez efectuada la descripción de la pieza realizada por los niños y las niñas de Cinema Nosso.

<sup>1</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=FBXeuVHFmly> (consultado el 20 de junio de 2018)

*Visión de La Ciudad desde la Perspectiva de Cinema Nosso*

La pieza realizada por los niños y niñas de Cinema Nosso procura conocer las opiniones de las personas locales y extranjeras sobre la experiencia de visitar del Voulebard Olímpico. La pieza inicia con una pantalla azul en la que se lee el texto explicativo sobre la actividad, los objetivos y la metodología de la misma. A seguir, varias personas aparecen frente a cámara en planos consecutivos dando respuesta a preguntas que los estudiantes/realizadores hacen. Las respuestas de los transeúntes se alteran con los textos

de las preguntas, presentadas en el mismo formato del cartel inicial. La pieza se acompaña con una musicalización suave que decora las respuestas y se incrementa durante la presentación de las preguntas que guiaron las intervenciones de los entrevistados.

De nuevo, la descripción narrativa de lo que acontece en cada pieza es sólo un primer paso en su análisis. Para lograr un análisis objetivo que evite subjetividades del investigador, vamos a ceñirnos a la referenciación de los elementos de la puesta en escena de cada pieza y, posteriormente, realizar un análisis basado en dichos elementos.

Tabla 1. Elementos de la Misè en Scene en las 2 piezas representativas de la ciudad olímpica Rio 2016

	<b>Pieza COI</b>	<b>Pieza Cinema Nosso</b>
<b>Actores/Personajes</b>	2 niños, 2 niñas, diversas étnias	Diversos transeúntes adultos jóvenes, hombres y mujeres. Ausencia de los niños realizadores.
<b>Escenografía</b>	Escenarios reales y representados mediante animaciones en 3D y mediante carteles con estética infantil sostenidos por los niños presentadores.	Escenarios reales del Boulevard olímpico. Escenarios poco identificables.
<b>Encuadres</b>	Diversos planos, preferencia por planos medios al mostrar personajes y generales cenitales (visión desde el aire o satelital) al mostrar paisajes.	Primeros planos de los personajes. Ausencia de planos generales o de planos de localizaciones.
<b>Iluminación</b>	Externa y natural en su mayoría. Iluminación plana, blanca, sin contraste. Iluminación plana y suficiente aún en interiores cerrados.	Iluminación natural, día. Sombras marcadas en algunos planos realizados bajo techo.
<b>Localizaciones</b>	Múltiples. Escenarios deportivos, medios de transporte, lugares turísticos.	Boulevard Olímpico.
<b>Montaje/edición</b>	Ritmo frenético al mostrar el avance de las obras arquitectónicas (time lapse). Planos de corta duración, montaje dinámico. Narrativa de ficción.	Planos de duración media, ritmo sostenido sin variación en la velocidad del montaje. Narrativa de reportaje

Fuente propia del autor.

Un análisis del anterior cuadro demuestra no sólo la evidente (y esperada) distancia técnica entre la pieza realizada por el COI y la realizada por Cinema Nosso. Evidentemente el COI ha invertido un presupuesto y una inversión técnica, tecnológica y humana muy por encima de las posibilidades de inversión de Cinema Nosso. No obstante, el análisis de los elementos de puesta en escena permite corroborar otras situaciones que no pueden pasar desapercibidas para comprender las mediaciones entre la representación de ciudad de un lado y del otro.

En primer lugar, llama la atención la decisión del COI de incluir niños y niñas como presentadores de la pieza; más aún, llama la atención la selección de los actores/presentadores. La escogencia de actores y actrices de diversas etnias (China, mestiza y caucásica) se refiere claramente el deseo de representar una ciudad diversa. La escogencia de niños en la presentación quizás se deba a la poca resistencia de los públicos frente a figuras infantiles, evitando el riesgo de escoger una sola persona

presentadora y tener que seleccionar una etnia y un sólo género en un país tan diverso como Brasil.

Respecto a la pieza de Cinema Nosso, llama la atención el hecho de escoger personas adultas para responder a las preguntas, sin que los propios niños realizadores aparezcan en pantalla. La elección de las personas por parte de los niños/realizadores habla no tanto sobre las posibilidades de escogencia, sino sobre los intereses de los realizadores (niños y tutores) en el desarrollo de la pieza audiovisual. Existe en este apartado una doble lectura que sugiere posibilidades de interpretación más allá de las condiciones de producción. Por un lado, una lectura que privilegia la mediación técnica, la que determina los regímenes de visualidad del formato y del género seleccionado (y a la vez construido) para la presentación audiovisual de la ciudad. Al escoger un género como el documental, más que la ficción y más que la propia presentación a modo de reportaje, los realizadores pueden haber orientado su participación hacia un “detrás de las cámaras”, más que un “delante de cámaras”.

Referente a los encuadres, es interesante observar la variedad de encuadres con que juega la pieza del COI respecto a la limitación presente en la pieza de Cinema Nosso. Al analizar las piezas, el limitado recurso de las “cabezas parlantes”, reducidas a primeros planos de personas hablando a entrevistados fuera de cuadro, contrasta con la diversidad de encuadres propuestos por los realizadores de la pieza del COI.

Este “contraste visual y conceptual”, entendido no como el contraste interno de cada pieza sino como el contraste de inversión, de exploración y de resultado de una pieza respecto a la otra, se hace evidente no sólo en los elementos del estilo televisivo mencionados hasta ahora (actores y localización) sino también en el resto de elementos. Frente a una variedad de localizaciones en la pieza del COI, tenemos una única localización poco explotada por la pieza de los niños; frente a una edición frenética de un lado, tenemos un montaje tranquilo y pausado del otro; frente a una variedad de recursos gráficos para representar la “ciudad inacabada” en la pieza del COI, tenemos una imagen de ciudad que juega poco con localizaciones y con recursos externos, una ciudad que se muestra a partir de las personas que hablan de ella y no de sus lugares ni de sus detalles.

Un análisis a priori descargaría la responsabilidad de este contraste en el también evidente contraste de inversión económica y de conocimiento técnico, mucho más rico en la pieza profesional que en la pieza ciudadana; sin embargo, un análisis más profundo, apoyado en el concepto de mediaciones y articulado con la observación etnográfica realizada durante las sesiones de preparación y de producción de este ejercicio, dejaría ver que, contrario a lo que se pensaría, existe un alto nivel de exploración visual por parte de los niños realizadores, pero existe también un importante filtro realizado por la institución formadora, encargada de la realización final del montaje audiovisual.

El apoyo en la observación etnográfica permite descubrir otros elementos que redirigen la lectura de las posibles explicaciones a las ausencias y las presencias de los actores/realizadores, las escenografías y, en general, los elementos del discurso estilístico en la representación visual de la ciudad desde la perspectiva de las mediaciones.

## Mediaciones

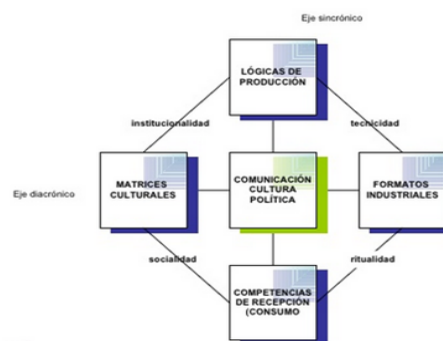
Retomo el concepto de mediaciones propuesto por Jesús Martín Barbero a partir del cual las prácticas culturales y sociales se entretajan y conectan con elementos fundacionales de los modos de vida. Es lo que conecta el saber popular con los elementos de la

modernidad que le dan sustento a las prácticas sociales. Las mediaciones, más que estar entre una cosa y otra, se presentan como elementos reveladores de los intereses populares, de su saber fundacional, de la construcción de su realidad que les permite operar y adentrarse en la modernidad.

La cultura, como modo de vida, es una mediación decisiva en los modos de recepción (y de producción) de los medios de comunicación. Las mediaciones que se ubican entre los elementos y las prácticas necesarias para la construcción de realidad en la relación con los medios, son los elementos realmente importantes, dicentes, fundamentales en las relaciones sociales y culturales. Esta visión desplaza el interés intelectual de “los medios a las mediaciones”, dando mayor protagonismo a lo que “las personas hacen con los medios” y menos a lo que “los medios hacen con las personas”.

Para comprender mejor el concepto de mediación y las interacciones entre medios y prácticas culturales, Martín Barbero propone el mapa de las mediaciones comunicativas de la cultura (figura 1), que ve la luz en la 5ta. Edición de su obra más representativa, “De los Medios a las Mediaciones” (1998)

Figura 1. Mapa de las Mediaciones Comunicativas de la Cultura.



Fuente: Jesús Martín Barbero

El análisis de los productos mediáticos seleccionados en el marco de esta investigación a partir del prisma de las mediaciones de la cultura propuesto por Jesús Martín Barbero requiere el compromiso de articular dicho análisis audiovisual con los resultados de las observaciones etnográficas realizadas durante la producción de los productos audiovisuales ciudadanos.

Para el desarrollo de este artículo, concentro mis esfuerzos en comprender las mediaciones que expliquen las relaciones entre un modo de representación de ciudad desde una óptica oficial (COI) y desde una óptica de los medios ciudadanos. De qué modo interactúan estas versiones de ciudad y

qué revelan los elementos que la componen. Para ello, se articula el análisis estilístico de las piezas con el mapa de las mediaciones culturales.

Martín Barbero propone un eje sincrónico de procesos que suceden al tiempo, siempre atravesados por la cultura, la política y la comunicación. Son las lógicas de producción, en un extremo, y las competencias de recepción, en el otro. Propone también un eje diacrónico, referente a los elementos que suceden históricamente, en una cronología; son las matrices culturales, en el extremo izquierdo, y los formatos industriales, en el extremo derecho. Además de la conexión axial entre elementos pertenecientes al mismo eje, existen mediaciones entre elementos de distintos ejes. Así, las lógicas de producción se conectarían con los formatos industriales a través de la tecnicidad, y con las matrices culturales a través de la institucionalidad. Mientras tanto, las competencias de visualidad se conectarían con las matrices culturales a través de una mediación social, mientras lo harían con los formatos industriales a través de la ritualidad.

Dicho de otro modo, existe una interrelación entre todos los elementos que se activan en el proceso de comunicación cultural, organizados a través de mediaciones sociales, técnicas, institucionales y rituales. Las operaciones culturales del consumo y la producción mediática activan y sustentan relaciones de poder, jerarquías, negociaciones entre fuerzas no estáticas que participan de este proceso. El descubrimiento del espectador/realizador en las operaciones de consumo legitima su intervención y devuelve el poder de su acción en las luchas de resistencia de los actores mal llamados pasivos en el modelo de comunicación positivista.

Tomemos el ejemplo de la interacción entre los formatos industriales (el extremo más institucional de las prácticas culturales que parten de las matrices culturales) y las competencias de recepción. Interactúa entre estos dos elementos una mediación de ritualidad; esto quiere decir que el consumo ritual, repetitivo, de productos culturales, en cierto modo forma nuestras competencias de recepción de formatos industriales como la telenovela, el noticiero, el documental o la ficción de terror o el drama. Al mismo tiempo, los formatos industriales tienden a modificarse y renovarse a partir de la necesidad de innovar en ese proceso de consumo ritualístico del espectador, para no caer en la tediosa práctica del ostracismo.

Aplicado a nuestro contexto, resulta fácil comprender la experimentación en la transformación de formatos industriales realizada por los realizadores del COI, frente a la representación más clásica de ciudad mediante entrevistas realizada por los realizadores de Cinema Nosso. El nivel de experimentación y la apuesta por la innovación

ejecutada por la pieza del COI responde a un nivel de experimentación mayor debido al profesionalismo y a la ritualidad no en el consumo, en este caso, sino en la producción de productos audiovisuales.

No obstante, lo interesante del análisis se centra en la resistencia ejercida por los pequeños productores frente a los grandes realizadores, al representar una imagen de ciudad bajo innovadoras lógicas de producción que escapan a las lógicas tradicionales de la industria audiovisual.

Entre las lógicas de producción y las matrices culturales media una institucionalidad, según la propuesta de Martín Barbero. La Institucionalidad oficial, representada por el Comité Olímpico Internacional, obligaría la representación de una ciudad preparada para recibir las justas. En el montaje de la propuesta podemos ver el frenetismo de las obras (time lapse de la demolición de obras y de la construcción de nuevos edificios arquitectónicos aún en construcción), la virtualidad de los escenarios acabados (escenarios en construcción que se muestran acabados sólo mediante gráficos o imágenes virtuales que los complementan), el entusiasmo de los niños con la llegada de “la modernidad” de la ciudad que traerá las olimpiadas. La presentación del montaje en su totalidad corresponde con la de una estrategia de marketing que impulsa no la representación de la ciudad, sino su venta.

No obstante, las lógicas de producción de los medios ciudadanos, las cuales permiten una mayor horizontalidad en la toma de decisiones sobre lo que debería ser considerado como una imagen válida de representación de la ciudad, muestran no solo la modernidad entrando a la ciudad, sino también las preocupaciones que llegan con dicha modernidad.

“Esperamos que la seguridad del lugar continúe una vez terminadas las olimpiadas”, es una voz con presencia en diferentes momentos de las entrevistas realizadas. La sensación de que se está cuidando la ciudad para los visitantes deja una sensación de abandono estatal para con los residentes locales. Los encuadres generados a través de cabezas parlantes centran el protagonismo en las ideas de los moradores y deslegitima (desaparece) cualquier otra referencia respecto a la ciudad que no sea la ciudad mencionada por las personas entrevistadas. La nueva ciudad, la que ha sido construida para las olimpiadas, la ciudad que deslumbra por su belleza arquitectónica, aún es una ciudad invisible en las propuestas audiovisuales de los chicos, es una ciudad aún inexistente, a pesar de estar delante de sus ojos. Una ciudad a la que no se sienten pertenecientes y en la que no se sienten incluidos, a no ser para actuar como testigos invisibles a modo de turistas en su propia ciudad.



Podríamos especular que los modos de pertenecer a la ciudad y los modos de habitarla constituyen una matriz cultural al enraizarse en las prácticas culturales de los individuos en sociedad. Esa matriz cultural media con las lógicas de producción audiovisual del video participativo a través de la institucionalidad de la escuela a la que pertenecen los chicos que participan del proyecto, de la ciudadanía a la que pertenecen, y no a través de una institucionalidad vertical como la del COI que exige modos de producción en los que las jerarquías sean respetadas con el fin de preservar la propuesta de ciudad que se promueve para las justas deportivas.

La institucionalidad del video participativo permite modos de producción horizontales y participativos, que a la vez promueven relatos de ciudad más incluyentes, que vinculen los intereses y las preocupaciones de los propios ciudadanos y no mediante las representaciones de ciudadanos modelo artificiales.

## **Propuesta de Innovación para la Actualización del Mapa de las Mediaciones Culturales de la Comunicación**

A modo de cierre, se propone una reformulación tentativa de los elementos de interacción en el mapa de las mediaciones culturales propuesto por Jesús Martín Barbero. La osadía de la propuesta no pretende rebatir el minucioso ejercicio de construcción intelectual del autor; pretende, más bien, complementar y contextualizar el ejercicio del descubrimiento del espectador en un nuevo escenario donde el espectador no solo es activo en los usos de la comunicación que consume, sino también en los procesos de comunicación donde actúa como generador de sus propias propuestas.

Desde esta perspectiva, hablar de competencias de recepción en un mapa de mediaciones comunicativas, implica un enraizamiento del receptor en su rol de, como su nombre lo indica, receptor. Clasificar como competencias de recepción al entramado de coordenadas que permiten la comprensión y la interpretación activa de los contenidos y las formas comunicativas, es realmente un acierto en un contexto en el que el espectador prácticamente desaparece de la relación comunicativa y se convierte en un recipiente donde se descargan contenidos. No obstante, a la luz del escenario actual en el que tal receptor ha saltado la barrera que lo encasillaba como tal y se ha volcado directamente a la creación de contenidos, las “competencias de recepción” se quedan cortas a la hora de nominar su actividad dinámica en los procesos comunicativos.

Propongo la nominación de “competencias de visualidad” en lugar de la acotada “competencias de recepción”. La actualización propuesta conlleva la posibilidad de una doble vía en el proceso de comunicación mediática. Por un lado, se refiere a las ya mencionadas competencias de recepción, esas que le permiten al espectador leer de manera activa los mensajes que recibe, al tiempo que los interpreta desde su histórico cultural, sus referentes políticos y su bagaje comunicativo; por el otro, comprende la posibilidad de apropiarse de los códigos comunicativos y producir sus propios mensajes mediáticos para otra audiencia que comparte con él los códigos de la comunicación mediática (referentes a los formatos audiovisuales) y las matrices culturales que lo comportan y le permiten sumergirse en experiencias culturales compartidas que le dan sentido a su realidad.

Del mismo modo, propongo la noción de Formatos de Experimentación (Audiovisual) en lugar de Formatos Industriales. La categoría de “industrial” continúa privilegiando la producción a gran escala por encima de la producción micro, mayoritariamente desarrollada en escenarios más íntimos o domésticos. La exploración y la experimentación de formatos son clave para el desarrollo de una actividad comunicativa que incluya la posibilidad de producción por parte de los hasta ahora llamados “receptores” o “consumidores”.

Los formatos industriales no son estáticos, requieren de la complicidad de los espectadores para generar un código de interpretación común que los encaje dentro de las posibilidades de interpretación. Falso sería afirmar que la experimentación es una constante en la experiencia comunicativa (esto cortaría de tajo la posibilidad de comunicación), pero la presencia del espectador-realizador potencia las posibilidades de experimentar en formas de comunicar, enriqueciendo la experiencia de creación y de recepción de contenidos comunicativos.

En el desarrollo de la observación de campo de la producción de piezas audiovisuales por parte de Cinema Nosso, por ejemplo, se observaron experimentaciones con la cámara que rompían con los códigos visuales tradicionales de la producción audiovisual: desenfoques, movimientos de cámara, acercamientos repentinos, angulaciones, incluso intenciones de experimentación con las velocidades de grabación y reproducción para generar un efecto de *slow motion*, muy de moda por entonces en redes sociales y dispositivos móviles. Así, desde mi perspectiva, la experimentación con formatos audiovisuales se ajustaría más a las prácticas comunicativas contemporáneas que la categoría de formatos audiovisuales.

Finalmente y dado que se propone la actualización de dos de los elementos comunicativos según el mapa de las mediaciones, uno en el eje sincrónico y el otro en el eje diacrónico, considero también pertinente la actualización de la mediación existente entre estos dos elementos. Si por un lado tenemos las competencias de ~~de~~ visualidad y por el otro los formatos de experimentación audiovisual, la mediación de la ritualidad entre estos dos elementos podría requerir no una modificación como tal, sino una complementariedad. Recordemos que la mediación propuesta debe funcionar tanto para un espectador que se enfrenta a un proceso de comunicación conservando el rol de espectador, como para un espectador que interactúa en el proceso comunicativo asumiendo el rol de realizador.

La ritualidad es clave y suficiente para mediar entre las competencias de visualidad y los formatos audiovisuales (experimentales o industriales), pero se hace insuficiente cuando lo que se busca es mediar entre las competencias de visualidad y los formatos audiovisuales desde la producción. La ritualidad del consumo permite la comprensión de y la aceptación de los formatos audiovisuales; mientras tanto, la necesidad de experimentación desde es fundamental a la hora de crear productos comunicativos que se acerquen y renueven las dinámicas de los formatos industriales.

## Conclusiones

Frente a la pregunta: ¿cuáles son las mediaciones existentes entre los modos de representar la ciudad olímpica de Río de Janeiro 2016 que operan entre los medios oficiales y los medios ciudadanos? Podríamos destacar algunas conclusiones provisionales.

La ciudad representada por la visión de los medios oficiales opera bajo una modalidad industrial propia del género propagandístico, con una ciudad casi vendida para el disfrute, para la experiencia de vivir la ciudad. Existe una matriz cultural que une esta visión de la ciudad para el disfrute con la visión de los medios ciudadanos. Ambos realizadores muestran una ciudad que puede ser vivida, que “se deja habitar”, pero en ambos de los casos se muestra como una ciudad vivida de manera temporaria. A partir de los elementos del estilo audiovisual de las piezas (sujetos/actores participantes y localizaciones, por ejemplo) se muestra una ciudad, por el lado oficial, que invita a un personaje (al espectador) ausente a vivir la ciudad; por el lado de los medios ciudadanos, se muestra una ciudad representada exclusivamente

por personas habitándola, que se preocupan por qué va a pasar con la ciudad cuando este turista invitado para las olimpiadas abandone la ciudad.

Ambas propuestas visuales comparten la matriz cultural de la ciudad para ser habitada, desde perspectivas diferentes, una temporaria y otra permanente; una desde la invitación al disfrute y otra desde la preocupación cuando “el invitado se marche y tengamos que organizar la casa”.

Media entre uno y otro modo de representación de la ciudad una visión política de posicionamiento de los sujetos participantes en la propuesta. Tanto los realizadores profesionales como los realizadores ciudadanos asumen una posición que los autoriza para hablar desde cierto lugar. La versión oficial se dirige a su público desde la posición de una empresa de marketing que embellece la ciudad con toda suerte de recursos gráficos, visuales, sonoros y, en definitiva, recursos estilísticos que pretenden vender la ciudad. Mientras tanto, la visión de los medios ciudadanos, con escasos recursos técnicos y financieros, empodera la voz de los habitantes de la ciudad para manifestar su preocupación.

Por otro lado, en el desarrollo de la investigación se encuentra que el mapa de las mediaciones propuesto por Jesús Martín Barbero, a pesar de ser el resultado de un análisis complejo y una herramienta de orientación fundamental para situarse en las interacciones comunicativas de la cultura, merece algunas revisiones complementares que lo sitúen en el escenario de una realidad audiovisual que ya no solo rescata la visión activa del espectador y lo que éste hace con los medios que consume, sino también con los medios que produce. En ese sentido, dicha actualización tentativa vincula al receptor como receptor/creador y trasciende las competencias de recepción hacia competencias de visualidad.

Del mismo modo, se propone una actualización de la mediación de “ritualidad” hacia una complementación que conserve el elemento del ritual en el consumo, pero que además adicione la experimentación en las propuestas de creación.

Para terminar, se concluye que las representaciones de ciudad desde los medios hegemónicos y desde los medios ciudadanos se articulan en el sentido de la ciudad como un lugar de hábitat, pero se distancian frente a la definición de hábitat, frente a los actores legitimados para “describir” esta ciudad y frente a las lógicas de producción audiovisual que tienen como resultado las piezas realizadas.

## Referencias

- Alencar de, A. (2014). *Educação e Emancipação: Uma Leitura Crítico-Reconstrutiva em Jurgen Habermas*. Brasil: Ed. Edufal.
- Barranquero, A. (2007). Conceptos, Instrumentos y Desafíos de la Educomunicación para el Cambio Social. *Revista Comunicar* 29. Huelva – España.
- Berger, J. (2017). *Modos de Ver*. Barcelona. Editorial Gustavo Gili.
- Butler, J. (2009). *Television Style*. New York, NY: Routledge.
- Freire, P. (1969). *La Educación como Práctica de la Libertad*. Salamanca: Siglo XXI de España Editores.
- (1970). *Pedagogía del Oprimido*. Madrid: Siglo XXI.
- Martín-Barbero, J. (1998). *De los Medios a las Mediaciones*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- (2017). *Jóvenes Entre el Palimpsesto y el Hipertexto*. Barcelona: Nuevos Ned Ediciones.
- Rama, A. (1984). *La Ciudad Letrada*. Ediciones del Norte.
- Rocha, S. M. (2016). *Estilo Televisivo e sua Pertinencia para a TV como prática Cultural*. Brasil: Ed. Insular.
- Rodríguez, C. (2010). Tecnologías Para Nombrar al mundo. *Procesos de Apropiación y Uso de las Tics*. Cátedra Unesco de Comunicación InCom-UAB.
- (2009). From Alternative Media to Citizens' Media: Theoretical Development of a New Term. *Revista folios* 21 y 22, Facultad de Comunicaciones, Universidad de Antioquia.
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Silva, A. (1997). *Imaginario Urbanos*. Bogotá: Ediciones Tercer Mundo.





## UNA PROPUESTA PARA EL ANÁLISIS DE LOS ESTEREOTIPOS FEMENINOS EN LOS VIDEOCLIPS DE REGGAETÓN

### Caso práctico de los cuatro vídeos más vistos en 2018 en YouTube

A Proposal for the Analysis of Female Stereotypes in Reggaeton Videoclips:  
Case Study of the Four most Viewed Videos in 2018 on YouTube

CARMEN DEL ROCÍO MONEDERO MORALES

Universidad de Málaga, España

---

#### KEY WORDS

*Videoclip  
Female Stereotypes  
Reggaeton*

---

#### ABSTRACT

*The representation of women in music is an object of research little developed academically and much less in contemporary and popular musical styles such as urban music. This text proposes the analysis of stereotypes of women as a character in international success reggaeton songs performed by men. For this purpose, content analysis sheets have been used primarily for the most viewed clips on youtube during 2018. The design of the sheet is fed by other research previously carried out by experts in the field, to finally synthesize the information in three blocks: the first two, coded to obtain quantitative results and the third, to collect qualitative data.*

---

#### PALABRAS CLAVE

*Videoclips  
Estereotipos femeninos  
Reggaetón*

---

#### RESUMEN

*La representación de la mujer en la música es un objeto de investigación poco desarrollado académicamente y mucho menos en estilos musicales contemporáneos y populares como es el caso de la música urbana. El presente texto propone el análisis los estereotipos de mujer como personaje en canciones de reggaetón de éxito internacional interpretadas por hombres. Para este fin se ha empleado primordialmente fichas de análisis de contenido de los clips más vistos en YouTube durante el año 2018. El diseño de la ficha se alimenta de otras investigaciones realizadas previamente por autores expertos en el tema, para finalmente sintetizar la información en tres bloques: los dos primeros, codificados para obtener resultados cuantitativos y el tercero, para recogida de datos de carácter cualitativo.*

Recibido: 05/09/2019

Aceptado: 11/11/2019

## Introducción

El reggaetón se ha convertido en los últimos años en un fenómeno de masas cuya influencia no solo ha impactado en la industria musical con una fuerza desconocida (baste con ver a artistas consagrados como *Madonna*, *Will Smith* o *Alejandro Sanz*, entre otros, realizando colaboraciones con exponentes del género) sino que ha traspasado la barrera de lo meramente musical para impactar en otros aspectos, especialmente estéticos y actitudinales de la sociedad en general y de los jóvenes en particular. Series de televisión, premios, publicidad, moda, festivales e incluso nuevas expresiones lingüísticas se consagran al omnipresente nuevo estilo denominado en todas sus dimensiones como cultura urbana o «hurban» («hispanic urban» o «hispano urbano»). Su génesis parte de países hispanoamericanos como Panamá y Puerto Rico, aunque su rápida extensión ha borrado fronteras en el subcontinente e incluso en España, para acabar conquistando seguidores en naciones no hispanohablantes de Europa y en los EE.UU. En el caso concreto de España, ha pasado a ser el género musical más popular en los últimos tres años y su predominio sigue aumentando de forma exponencial, según varios estudios, como el realizado por el periódico *El Economista* a través de la plataforma musical *Spotify*<sup>1</sup>.

Siendo tan importante la repercusión que esta música tiene en nuestros días en la juventud y siendo el videoclip su principal forma de propagación (son también numerosos los estudios que indican el descenso de oyentes jóvenes de radio en contraposición con su consumo de plataformas digitales como *YouTube*) es necesario que desde el ámbito académico se empiece a investigar el contenido de estos productos musicales. Son cuantiosos los factores que se podrían analizar, pero teniendo en cuenta la temática dominante en este estilo musical y el creciente impulso que la causa feminista está adquiriendo a nivel global, consideramos que

enfocarnos en la representación de la mujer en este tipo de videoclips musicales es un buen punto de partida necesario en los tiempos que vivimos. Por tanto, el presente texto pretende realizar una propuesta para el análisis los estereotipos de mujer como personaje en canciones de reggaetón interpretadas por hombres, pudiendo extrapolarse a otros estilos musicales y dejando abierta una nueva línea para el estudio de la propia mujer y su representación como intérprete en este género musical. La investigación, que parte de la experiencia previa de la autora como analista en el proyecto «Rostros de mujer. Ludoteca virtual de recursos para el análisis de estereotipos de mujer en los medios» (2010), atenderá a los roles representados visualmente en los videoclips. No se trata de criminalizar a ningún tipo de música, ni de ir en contra del signo de los tiempos, sino que más bien, se propone una apuesta por la educación mediática dirigida al estudio de los videoclips que con frecuencia presentan una imagen superficial y desigual de la mujer frente al hombre.

Como principal conclusión destaca el hecho de que la educación audiovisual ayuda a identificar a los estereotipos de género en todo tipo de productos mediáticos, especialmente los de corte audiovisual y contribuye a formarse un criterio propio acerca de la forma como se venden los productos y la utilización de los modelos de hombre y mujer. Además, se constata la necesidad de desarrollar propuestas como la que este estudio presenta para favorecer el posicionamiento de la ciudadanía en pro de una alfabetización mediática y en este campo podríamos incluir a los videoclips y a la música.

## Estereotipos de género, videoclips y reggaetón

Son muchas las definiciones de estereotipos que podemos encontrar en la literatura académica, como la de Lips (2001), que habla de ideas fijas que las personas tienen acerca de cómo es alguien o algo, especialmente una idea que es errónea. Son creencias socialmente compartidas de que pueden atribuirse ciertas cualidades a los individuos basándose en su pertenencia a la mitad hombre o mitad mujer del género humano.

Garrido (2007) nos advierte de que algunas representaciones que expresan los estereotipos

<sup>1</sup> elEconomista.es. (2016). "España es el país de reggaetón: es el género que más se escucha en *Spotify*". <http://www.economista.es/tecnologia/noticias/7295129/01/16/Espana-es-pais-de-reggaeton-es-el-genero-que-mas-se-escucha-en-Spotify.html>

son desafortunadas para los colectivos a los que se refieren, sobre todo cuando lo que se muestra no se corresponde con la realidad sociológica o con lo que socialmente se considera deseable.

Para Robyn Quin and Barrie McMahon (1997: 140), “los estereotipos son el resultado de una selección de características para representar a un determinado grupo. La selección dependerá de los valores que sobre él tiene la comunidad. El estereotipo será siempre reflejo de la opinión que se tiene sobre el grupo”.

Durante las décadas de los 80 y los 90 se llevaron a cabo varias investigaciones sobre la relación de las mujeres y los medios de comunicación, analizando las imágenes estereotipadas de las mismas en los medios escritos y audiovisuales, donde se reiteraba la relación del cuerpo femenino como un objeto sexual, al contrario de lo que sucedía en el caso de los hombres (Salces, 2014).

A lo largo de la historia ha habido dos estereotipos de belleza femenina antítesis entre sí, la mujer fatal y la mujer de aspecto inocente y angelical. El mundo de la música ha sido participe de estas dos vertientes contradictorias entre sí, surgiendo casos de “hipersexualización”, es decir, cuando un artista, da igual del género que sea, está obligado a vender, comercializar, su imagen. Esta tendencia de usar la imagen de la mujer como deseo del hombre aún no se ha erradicado, pero ahora se proyecta la imagen de mujer orgullosa y narcisista (Instituto Vasco de la Mujer, 1994: 96).

Guarinos en un estudio sobre estereotipos y nuevos perfiles de mujer en la canción de consumo detecta la pervivencia de estereotipos patriarcales habituales y el nacimiento de nuevos prototipos de mujeres que rompen con los anteriores, haciendo propios rasgos tradicionalmente entendidos como masculinos (2012).

Por otro lado, Sánchez (2009: 20) opina que el vídeo musical ha sido la más “financieramente rentable de las innovaciones de la historia de los medios de comunicación de masas pues en él se concreta la capacidad del sistema capitalista para absorber y neutralizar las estrategias de oposición de distintas formas de subcultura popular”. El videoclip se encuentra en territorio fronterizo

entre la televisión comercial y el vídeo de creación, prueba de su mezcla de cultura popular de masas.

Compartimos con Guarinos (2012) la opinión de que una canción no es en sí un medio de comunicación, pues según su calidad o el género al que pertenezca “puede considerarse una obra de arte, de diseño o un objeto de consumo. En cualquier caso, la inmersión de la pieza musical con letra en los actuales medios de comunicación y su gran difusión hace que se delate la existencia de toda una industria cultural o de ocio, detrás de ella”. Por tanto, también la música puede ser objeto de la alfabetización mediática.

Entre la audición en directo y la audición mediada, es ésta segunda la típica de la cultura audiovisual, que con la revolución digital ha conseguido ver cambiadas las pautas de accesibilidad. Ello contribuye a la generalización de la audición musical, a la facilidad de acceso y, por tanto, también al aumento de consumo musical. En estas circunstancias, el análisis de las variedades de géneros y gustos arrojaría mucha luz sobre las identidades sociales en relación con su consumo musical; y, cómo no, también lo haría sobre el valor de la música en la vida de los consumidores y su influencia en el desarrollo de dicha identidad y personalidad, siendo esto imprescindible en la educación hacia la conformación de nuevas mentalidades de géneros en igualdad, sobre todo en la población consumidora de estas canciones, que se mueve en la horquilla entre la adolescencia y primera juventud, etapa fundamental para la formación de personalidades. (Guarinos: 2012).

Ya en la segunda mitad del siglo XIX en los salones de baile además de bailar, eran habituales las proyecciones de imágenes que se utilizaban para representar las letras de las canciones. Años más tarde, con el surgimiento del cine, estos dos elementos, la música y la imagen, comenzaron a encontrarse más ligados, siendo Oskar Fishinger, con el cine de vanguardia, quien daría comienzo a lo que él mismo denominó ‘música visual’.

Fishinger realizaba películas vanguardistas, donde la imagen buscaba acompañar música clásica o jazz, además de realizar cortos publicitarios donde combinaba artes gráficas con música, siendo un antecedente importante

para lo que después sería el cine musical y el videoclip. (Grifeu, 2009:1)

En 1927 aparece el cine mudo sonoro (por ejemplo, la película *The jazz singer*), que combinaba la imagen con la música, ambas sincronizadas lo que acabaría propiciando el surgimiento de otro de los elementos fundamentales del videoclip: el baile. Éste trae consigo un lenguaje lleno de connotaciones que será utilizado para crear distintas tensiones (Fiske and Hartley, 1978: 127-141) y que después será utilizado por los autores de la video música como otro elemento para la configuración del lenguaje videoclip.

Uno de los antecedentes del videoclip aparece en la década de los 40, se llamó el *panoram* y funcionaba como una caja musical con una pantalla en blanco y negro que proyectaba imágenes que el artista que había elegido para ilustrar su canción.

Con el surgimiento de la televisión, la industria discográfica se da cuenta de la importancia de este medio, aparecen programas como *The Ed Sullivan Show* donde actúan artistas y promocionan sus discos, lo cual se liga directamente con la naturaleza promocional con la que es vista el videoclip (Grifeu, 2009: 2).

Otros artistas comenzaron a interesarse por el cine y, una década después (en 1964) *The Beatles*, realizaron su primera película, "A Hard day's night", el antecedente de lo que a día de hoy conocemos como videoclip.

Se utilizan en este filme muchos recursos que lo transforman en un firme antecedente del videoclip, entre ellos: efecto cortina, cuadro dentro de cuadro, filmación fotograma por fotograma, foto-collage, inversión de valores tonales, mezcla de materia ficcional y documental, imprevisibilidad, fragmentación y dinamismo (Leguizamón, 2001).

En 1970 aparece el *filme-performance* dirigido por Donal Camel y protagonizado por Mick Jagger, estrella de rock y vocalista de *Rolling Stones*. Se pretende mostrar al artista desde distintos ángulos, fragmentando la historia para favorecer al músico y a su presentación. En ese mismo año, aparece el sencillo de *The Beatles*: "Captain beefheart and his magic band", el cual será el primer sencillo que se promociona como

tal en formato de video en la televisión (Grifeu, 2009: 3). Pero no podemos hablar del videoclip como género hasta el año 1975, cuando Queen presenta el vídeo del sencillo "Bohemian Rhapsody" dirigido por el director Bruce Gower, que obtuvo excelentes resultados de cara a la promoción de la canción y del álbum en el que se insertaba, "A night at the opera".

El nuevo fenómeno continua su extensión en la década de los 80, momento en el que tienen lugar dos hitos importantes: por un lado, en 1981 aparece el canal de televisión *MTV* (Music Television) dedicado exclusivamente a la emisión de videoclips musicales durante las 24 horas del día; y por otro lado, en 1985 se lanza "Thriller", canción del disco homónimo de Michael Jackson que ofrece una nueva manera de narrar en la videomúsica, acercándose al llamado video-concepto y alejándose del *video-performance* (Sherman and Dominick, 1986: 79-80).

La Real Academia Española (RAE) define el videoclip como "un cortometraje en el que se registra, generalmente con fines promocionales, una única canción o pieza musical".

El videoclip ayuda a aligerar el predominio de la cultura visual, siendo a su vez, constructor de entretenimiento y sentido.

Uno de los fenómenos mediáticos más importantes de nuestra época es la producción audiovisual de la industria de la música. Este ámbito de la cultura visual, sin duda, es de las más populares y extendidas entre las distintas manifestaciones culturales de nuestra época. En el tránsito de una cultura principalmente letrada y de escritura, a una cultura visual de la imagen y los juegos audiovisuales, el video, que combina música, imagen y palabra, es un excelente canal de comunicación no sólo como fines económicos, sino también como acto cultural que modifica la realidad. La influencia del video musical, como productor de cultura visual, modificando la percepción de la realidad que nos rodea, se sitúa en contextos próximos al conocimiento de la realidad, atendiendo a la capacidad de mostrar no solo lo que el artista y su entorno quiere transmitir, sino también estableciendo relaciones entre distintas categorías de la realidad (género, etnia, clase, diferencia cultural, creencias...etc.) que modifican los modos de ver y la producción de la propia realidad y sus significados (Martínez, 2017: 476).



La propuesta musical tiene convencer, generar emociones en el público y que este se identifique con él, todo esto con el claro objetivo de que se compre un disco. Sin embargo, “la melodía, la disposición, las cualidades vocales del intérprete, por sí solas, ya no son suficiente”<sup>2</sup>. En el caso del reggaetón los videoclips se sirven de la imagen de la mujer como reclamo tanto para el consumidor masculino heterosexual como para otras mujeres que la toman como modelo de éxito.

Según Gutiérrez and Ferreira (2007), la obsesión por la figura perfecta se ha convertido en un estilo de vida para gran parte de la población occidental siendo primordial en adolescentes y adultos jóvenes que consideran la fuerza de voluntad como una virtud en el ser humano. Esta nueva imagen aparece como un logro de los objetivos que la sociedad impulsa: belleza y autocontrol. Maganto and Cruz (2000: 56-57), añaden que la insatisfacción en la percepción del propio físico afecta de una manera más significativa al género femenino que al masculino.

La mujer se muestra como un objeto de seducción, donde la puesta en escena aviva esta idea, mediante gestos o insinuaciones donde se resalta el cuerpo otorgándole una mayor intención de atracción con el uso de ropa transparente, mínima o directamente sin ella (Guarinos, 2012).

Araujo, señala que “existe una tendencia creciente a la hipersexualización de la mujer, como si la música que crean los artistas contemporáneos ya no fuese suficientemente buena como para que no se decanten por ofrecer su producto musical a la gente a través de algo que llame más la atención, como es a través del cuerpo de la mujer y las imágenes excesivamente sexuales”<sup>3</sup>. Tal y como señala la experta, esto hace que la autoestima de la mujer y su rol se centre únicamente en el aspecto sexual, en su calidad de objeto, sin tener en cuenta sus capacidades intelectuales u otras cualidades.

Aubrey and Frisby (2011: 447), dan un giro más a este intenso debate afirmando que se tiene que hacer una observación en cuanto al género del protagonista: una cantante femenina que se muestra como un objeto sexual en su propio videoclip,

transmite un mensaje notablemente distinto al del artista masculino que cosifica sexualmente a las mujeres que aparecen en su vídeo.

Según un estudio de *Ofcom*<sup>4</sup>, del año 2012: “el 40 % de jóvenes entre 12 y 15 años de edad veían o descargaban vídeos musicales todas las semanas gracias al fácil acceso que tienen a ellos a través de sus dispositivos móviles”, estas cifras no han hecho sino aumentar en los años siguientes, prueba de ello es el lanzamiento de nuevas plataformas específicas como *YouTube Music*<sup>5</sup>, en 2015, un servicio de transmisión de música desarrollado que proporciona una interfaz personalizada para el servicio orientado a la transmisión de música según géneros, listas de reproducción y recomendaciones. Todo ello pone de manifiesto la innegable influencia que la música, en general, y los videoclips en particular, ejerce en el público joven y su poder para la transmisión de valores. La imagen que se recrea en los videoclips en torno a las mujeres y los hombres tiene una enorme carga social en el desarrollo de la principal audiencia de los videos musicales, los adolescentes. Aguaded, Hernando-Gómez and Pérez (2012: 220) afirman que “la sociedad audiovisual y su imparable influencia han propiciado un cambio en el sistema de valores”. Y es que, sin duda, las formas de vida contemporáneas han contribuido al establecimiento de nuevos procesos de interacción y socialización entre la juventud a través de los símbolos que encierra la música popular, que se contraponen con las normas sociales establecidas, basadas en valores y la moral.

En esa “selva” musical, donde conviven millones de propuestas, llamar la atención, significar tu producto de algún modo para diferenciarlo del resto, es un reto para el que se necesita algo más que una buena canción y una gran voz. Es por ello que, actualmente, los medios están también poniendo en relieve el físico masculino. “Se habla de bíceps, “pibonazos”, “chulazos”. Todo se va igualando para que todos sean productos”, (Hernández, 2017). Aunque en los intérpretes de reggaetón, a excepción de *Maluma*, no podemos hablar de una tendencia generalizada. La cantante *Rozalén*, en una entrevista para el diario digital *El Español*<sup>6</sup> denunció que en

<sup>2</sup> <https://www.bossy.it/musica-hoy-hipersexualizacion-estereotipos-y-alternativas.html>

<sup>3</sup> <https://www.fucsia.co/actualidad/personajes/articulo/sexualidad-videos-musicales/47399>

<sup>4</sup> <https://www.dove.com/mx/dove-self-esteem-project/help-for-parents/media-and-celebrities/women-in-music-videos.html>

<sup>5</sup> <https://www.youtube.com/musicpremium>

<sup>6</sup> [https://www.lespanol.com/cultura/musica/20170915/246976331\\_0.html](https://www.lespanol.com/cultura/musica/20170915/246976331_0.html)

sus comienzos tenía que soportar comentarios como: “¿Perdona? Eres una tía normal y corriente. No eres ningún pibonazo”. Sin embargo, a nadie le extraña que “Pitbull o Daddy Yankee, sin físicos sobresalientes, lo hayan hecho. En general, a ellas les cuesta ganarse más el respeto” (Hernández, 2017).

Son numerosos los textos académicos que describen los videoclips de reggaetón (incluyendo en esta tipología a diferentes manifestaciones de música urbana latinoamericana) como aquellos cuyos estándares visuales, no requieren de una profundización al ser, “altamente sexistas y en muchos casos denigrantes para las mujeres”<sup>7</sup>. Consideramos que se comete en este caso un error al estandarizar a todo un estilo musical, hecho que provoca un reduccionismo del otro latino a una imagen estereotipada y altamente erotizada. La mejor fórmula para no incurrir en juicios rápidos y simplistas, es contextualizar social e históricamente este fenómeno musical y sus derivados para comprenderlo en todas sus dimensiones.

El reggaetón es una mezcla de varios estilos anteriores como el *hip hop* y el *reggae*, que nos remiten a una producción callejera ante la falta de espacios de visibilidad y representación para los individuos de los barrios más marginales de Estados Unidos, así como de los guetos de Jamaica. En el reggaetón, se produce la hibridación de ambas corrientes con otros estilos caribeños y africanos: del *hip hop* se diferencia musicalmente en su forma de enfatizar los tiempos, aunque se asemeja en lo vocal y en la figura del cantante como narrador desde la marginalidad. Mientras que en lo que respecta al *reggae*, en el que tradicionalmente se diferencian dos corrientes principales: el *roots reggae* y el *dancehall*, es este último subtipo, orientado más hacia el baile, el que se asocia a una clase social popular y una consciencia de negritud y del que bebe directamente el nuevo estilo objeto de este estudio (Carballo, 2010).

De acuerdo con Bowen<sup>8</sup>, el reggaetón se originó en Panamá, alrededor de 1970; sin embargo, fue en Puerto Rico, durante la década de los noventa, que dicho género musical se proyectó con mayores recursos. Desde sus orígenes, el reggaetón fue

<sup>7</sup> <https://comein.uoc.edu/divulgacio/comein/es/numero72/articulo/s/videoclip-musical-roles-genero-novedades.html>

<sup>8</sup> <https://www.elmundo.es/elmundo/2008/07/14/cultura/1216052724.html>

producido por y para la juventud urbana de las clases más pobres y, a mediados de la década del 90, las letras sexualmente explícitas y sus crónicas de la violencia cotidiana suscitaron el temor de la clase media y de las élites puertorriqueñas que respondieron al nuevo estilo, conocido como “*underground*” con hostilidad. En palabras del propio *Daddy Yankee*, uno de los máximos exponentes del género “Muchos trataron de detenernos. Como pionero que soy, creo que puedo hablar sobre eso, sobre cómo el gobierno trató de pararnos, sobre cómo personas de otros estratos sociales (...) miraban por encima del hombro a los jóvenes de los barrios, subestimándonos y viéndonos como marginados”<sup>9</sup>.

Los sectores privilegiados y las personalidades del Estado leyeron en sus letras de contenido explícitamente sexual, violento o de denuncia social y en su baile erotizado (perreo<sup>10</sup>) un síntoma de depravación juvenil. El reggaetón representaba la antítesis de la clase media y la moral que se suponía deseable en la sociedad puertorriqueña y hubo numerosos intentos por frenar su desarrollo mediante la censura o la condena pública de esta música, puesto que era la música asociada a los sectores más marginales. Todos estos esfuerzos tuvieron como consecuencia un resultado opuesto a la intención censora y reguladora del reggaetón. Con tanta atención negativa al fenómeno, acabó por crecer en popularidad, no sólo entre los sectores más populares, sino también en los jóvenes de clase media (Negrón and Rivera, 2009).

Durante la década del 2000 el éxito comercial del reggaetón fue incontenible ya que la censura por parte del Estado<sup>11</sup> hizo que se produjesen canciones más suaves y comerciales, aptas para la radio, sufriendo una suerte de “blanqueamiento”<sup>12</sup>,

<sup>9</sup> Javier Andrade: «Who’s Your Daddy? Daddy Yankee Takes Reggaeton to the Next Level with ‘Gasolina’» en Miami New Times, 10/3/2005

<sup>10</sup> Como su nombre indica, imita el coito de los perros.

<sup>11</sup> Durante la década de los noventa se emprendieron acciones gubernamentales para contener el impacto del reggaetón, tales como la confiscación de las grabaciones de las tiendas a través del Escuadrón de Control del Vicio de la Policía de Puerto Rico, o la prohibición de esta música y la ropa holgada en las escuelas desde el Departamento de Educación (Negrón and Rivera, 2009).

<sup>12</sup> El autor utiliza el término “blanqueamiento” para hacer referencia a los procesos o prácticas de asimilación a la norma blanca de las élites o la clase media de una sociedad en el Caribe y América Latina. Normalmente, estos procesos sociales y culturales

para poder constituirse como un producto de masas (Marshall, 2008). Una vez integrado en la cultura pop, el reggaetón evolucionó hacia una producción más profesional y sofisticada, que en el caso de artistas como *Tego Calderón* o *Calle 13*, desembocó en letras con una fuerte carga de denuncia social que empezó a interesar a sectores de la izquierda política, en un principio hostiles a este estilo musical. La progresiva aceptación por parte de medios y élites tras el éxito comercial del reggaetón terminó por convertirlo en un producto nacional exportable que alcanzó la popularidad internacional (Marshall, 2008).

La canción que arrasó en el mundo entero y que inició la fiebre global del reggaetón fue la acertadamente titulada «Gasolina», de Daddy Yankee, una oda a lo que las mujeres desean desde una perspectiva resueltamente masculina. Dos años después de que «Gasolina» engrasara la ruta, los álbumes de reggaetón alcanzaban ventas de oro, platino y doble platino, y se colocaban entre los mayores éxitos de la industria latina del disco (Negrón and Rivera, 2009).

### Material y método

Los primeros pasos para llevar a cabo este proyecto abarcaron dos grandes campos: por un lado, se comenzó con la revisión de documentación y búsqueda de materiales impresos y audiovisuales que ejemplificaran manifiestamente los estereotipos de género que afectan a la representación de la mujer en los videoclips musicales en general y en los de reggaetón, en particular; y, por otro lado, una vez seleccionados y examinados los clips se realizó el análisis y su posterior trasvase de contenidos a las fichas diseñadas al efecto.

La metodología empleada alternó dos fases complementarias cuantitativa y cualitativa. A estos nuevos diseños, usados hoy por la comunidad científica profusamente, se les denomina genéricamente como diseños multimétodo o plurimetodológicos por utilizar indistintamente métodos e instrumentos de recogida de datos y evidencias tanto cualitativas como cuantitativas y son los que vamos a referir ahora. En el caso de lo cualitativo hablamos de

herramientas basadas desde el punto de vista epistemológico en el Análisis del Discurso y en el Análisis de Contenido, que consideramos acertados para los formatos de los textos analizados, bajo las herramientas de la Narrativa Audiovisual y su análisis de construcción de personajes, y de los estudios de género basados en la Teoría Fílmica Feminista. Estas herramientas nos permiten un acercamiento al objeto de estudio: los aspectos visuales de los videoclips. Dichos enfoques han sido utilizados además en etnomusicología por su posibilidad de adoptar un posicionamiento emergente, es decir, un esquema metodológico que se construye a lo largo del camino investigativo (Strauss and Corbin 2002). En esta línea, se considera primordial la interpretación como un momento explicativo, ya que permite tomar decisiones durante el proceso de la investigación, hecho que repercute en que las estrategias de análisis y recolección de datos se adapten a los resultados que se obtienen en los resultados parciales de la propuesta aquí presentada.

Grebe (1991: 5), plantea la obra musical como un fenómeno humano, es decir, desde una perspectiva antropológico-musical. Esto último punto se refleja en las acciones de complementar los datos obtenidos en las entrevistas con los antecedentes históricos, culturales y estéticos que se encuentran en la documentación escrita y audiovisual, lo que contribuye a una mejor comprensión de las percepciones personales de los compositores e intérpretes. De acuerdo con este planteamiento, se puede estudiar el “comportamiento de subculturas y minorías en espacios urbanos con vocación –o en situación– de multiculturalidad al comprender que las prácticas y los devenires en los pensamientos e imaginarios creativos se configuran como un fenómeno sociocultural” (Cámara, 2010: 80, citado por Soto, 2018: 64).

Otro de los aspectos primordiales de la metodología empleada en el presente estudio se basa en fichas de análisis de contenido de los clips, teniendo en cuenta para su diseño otras investigaciones realizadas previamente por autores expertos en el tema, así como el modelo planteado por el Instituto de la Mujer para determinar qué contenidos son sexistas. Se trata de un método de análisis de comunicación de forma sistemática, objetiva y cuantitativa con el fin de medir

---

responden al deseo de movilidad social de los individuos menos privilegiados.

determinadas variables, aunque en este caso particular, también se les ha agregado un bloque orientado a datos de carácter cualitativo. Los 11 factores que señala la institución pública de la mujer como sexistas son los siguientes:

- Frivolizar o justificar, de cualquier manera, comportamientos o actitudes que impliquen alguna forma de violencia contra las mujeres.
- Situar a las mujeres en posiciones de subordinación o inferioridad, con menores capacidades o no aptas para asumir responsabilidades.
- Menospreciar o ridiculizar las actividades o valores atribuidos a las mujeres, o contraponer la superioridad de los masculinos o femeninos.
- Ridiculizar, infravalorar o presentar de forma vejatoria a las mujeres en cualquier clase de actividad profesional.
- Utilizar a la mujer y su cuerpo reducido exclusivamente a un mero objeto sexual, pasivo y al servicio de la sexualidad y los deseos del hombre.
- Exhibir imágenes del cuerpo femenino o partes del mismo, como un recurso para captar la atención o como un adorno o reclamo, ajeno al contenido del anuncio y lo anunciado.
- Fomentar un modelo de belleza femenino basado en la juventud, delgadez o perfección corporal, de acuerdo a cánones poco reales, y que puedan proponer comportamientos lesivos para la salud de las mujeres o asociarse a su éxito personal y social.
- Asignar a las mujeres, de manera clara y diferenciada, la responsabilidad exclusiva o principal de cuidados a terceros y al ámbito doméstico, excluyendo o asignando un plano secundario a los hombres en dicha responsabilidad.
- Atribuir capacidades según el sexo para el ejercicio de diferentes profesiones o categorías profesionales, de forma que se sugiera la falta de aptitud de las mujeres o los hombres para el ejercicio de alguna de ellas.

- Establecer diferencias con respecto a las distintas opciones o actividades sociales que son adecuadas para hombres o para mujeres. Con especial atención a la infancia y la publicidad de juguetes.
- Recurrir a un lenguaje que de forma clara invisibiliza o excluye a las mujeres, como por ejemplo cuando hay contradicción entre la imagen y el texto en el género aludido.

Una vez tenidos en cuenta estos factores, los campos resultantes de la ficha de análisis de contenido se agrupan en tres bloques. Los dos primeros, codificados para obtener resultados cuantitativos y el tercero, para recogida de datos de carácter cualitativo. La primera unidad contiene los datos básicos de identificación de los clips, tales como:

1. Artista
2. Canción
3. Año

El segundo bloque, por su parte, se centra en la descripción y análisis de los estereotipos que aparecen en relación a los personajes femeninos y masculinos observados, así como la estética del videoclip, entre otros aspectos:

4. Número de mujeres (0 1, 2, 3, 4, 5, más de 10)
5. Número de hombres (0 1, 2, 3, 4, 5, más de 10)
6. Papel mujer: principal (1), secundario (0)
7. Papel del hombre: principal (1), secundario (0)
8. Actitud mujer: en situación de inferioridad, subordinación (0), en rol similar al hombre (1) en rol pro activo, de dominación (2)
9. Actitud hombre: en situación de inferioridad, subordinación (0), en rol similar a la mujer (1) en rol pro activo, de dominación (2)
10. Exhibición cuerpo de la mujer: Exhibición (0), No exhibición (1)
11. Exhibición cuerpo del hombre: Exhibición (0), No exhibición (1)
12. Actividad mujer: aparece ejerciendo actividades "femeninas" (labores de la casa, madre...) (0); aparece ejerciendo otro tipo de actividades (deporte, trabajando, con

- sus amistades (1); aparece ejerciendo actividades tradicionalmente atribuidas al hombre (lucha, bricolaje) (2). Otras actividades (especificar) (3)
13. Actividad hombre: aparece ejerciendo actividades “masculinas” (tomado algo con los amigos, deporte, conduciendo, trabajando) (0); aparece ejerciendo otro tipo de actividades (de compras, bailando) (1); aparece ejerciendo actividades tradicionalmente atribuidas a la mujer (cuidado del hogar, de los hijos) (2). Otras actividades (especificar) (3)
14. Canon de belleza femenino:
- Edad: Mujeres jóvenes (0), Mujeres maduras (1)
  - Raza: europea (0), africana (1) latinoamericana (2), asiática (3), árabe (4), india (5), otros grupos fenotípicos (6)
  - Compleción física: delgada (0) normal (1) gruesa (2), muy voluptuosa (3), deportista (4), otro (5).
15. Canon de belleza masculino:
- Edad: Hombres jóvenes (0), Hombres maduros (1)
  - Raza: europea (0), africana (1) latinoamericana (2), asiática (3), árabe (4), india (5), otros grupos fenotípicos (6)
  - Compleción física: delgada (0) normal (1) gruesa (2), muy fuerte (3), deportista (4), otro (5).
16. Se muestra a la mujer como objeto sexual: si (0), no (1)
17. Se muestra al hombre como objeto sexual: si (0), no (1).

En el tercer bloque de la ficha, se recogen de manera cualitativa y desarrollada otros aspectos destacables del videoclip no contemplados en los ítems anteriores, como los siguientes:

18. Escenificación, montaje.
19. Personajes y elementos
20. Observaciones.

A la hora de testear la ficha descrita para realizar la propuesta que aquí se presenta se decidió seleccionar los vídeos más vistos de *YouTube*

durante el año 2018<sup>13</sup>. Como ya indicamos con anterioridad, se trata de la principal vía de consumo de videoclips por parte de los más jóvenes y en ella, los ritmos latinos y el reggaetón ocupan los primeros puestos. De hecho, 8 de los 10 vídeos más vistos en el mundo son en español, en comparación a los 6 de 2017 en el que la sensación internacional fue “*Despacito*” de *Luis Fonsi y Daddy Yankee*. Se han empleado listas internacionales, elaboradas teniendo en consideración el ámbito español y latino en general. Se ha considerado importante la selección de los diez mayores éxitos en tanto que son las canciones que más sonaron en Internet, y, por ello, alcanzan a un mayor número de consumidores musicales, calando sus mensajes en un mayor número de población susceptible de influencia y modificación de conducta. Así pues, en este estudio exploratorio el corpus de trabajo se concreta en el análisis de los cuatro videoclips de reggaetón correspondientes al top ten del año 2018 en *YouTube*, interpretados por solistas masculinos, que acaparan los primeros puestos: “*Te Boté Remix*” (interpretado por *Casper, Nio García, Darell, Nicky Jam, Bad Bunny y Ozuna*); “*X/Equis*” (interpretado por *Nicky Jam y J. Balvin*); “*Dura*” (interpretado por *Daddy Yankee*) y “*El Farsante Remix*” (interpretado por *Ozuna y Romeo Santos*).

Una vez efectuados el análisis de estos cuatro videoclips y obtenidos los resultados preliminares se pusieron en común con un grupo de expertos a través de un grupo de enfoque. Esta técnica, que utiliza la entrevista grupal para recopilar información relevante sobre el problema de investigación (Krueger, 1991), fue crucial para depurar inexactitudes y optimizar la ficha final.

## Resultados del estudio piloto

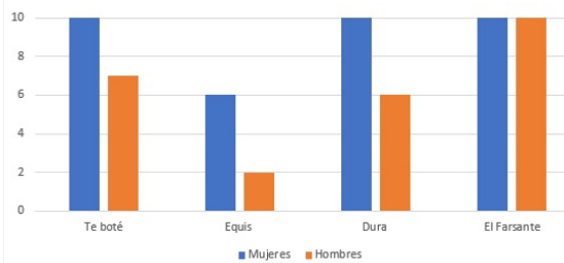
En cuanto a los resultados definitivos obtenidos del estudio piloto en los cuatro videoclips anteriormente citados podemos resumirlos y comentarlos en las siguientes tablas y gráficos:

Analizando la presencia de hombres y mujeres en los clips observamos que son siempre más numerosas las féminas, incluso en los vídeos menos sexistas como el de “*Dura*”. Tan solo en el de “*El Farsante*” aparece un número elevado de

<sup>13</sup> [https://www.europafm.com/noticias/musica/videos-musicales-mas-vistos-mundo-2018\\_201812055c08d7860cf26a2d55736f83.html](https://www.europafm.com/noticias/musica/videos-musicales-mas-vistos-mundo-2018_201812055c08d7860cf26a2d55736f83.html)

hombres y mujeres (más de 10) debido a que el clip narra varias historias paralelas en las que, además de sus correspondientes protagonistas, encontramos un nutrido grupo de actrices y actores secundarios. Puede llamar la atención el elevado número de hombres que se da en “Te boté” (7) pero son todos los solistas que colaboran en el *remix*, siendo muy superior el número de mujeres que salen a escena como objeto de decoración (más de 15), por cada uno de ellos.

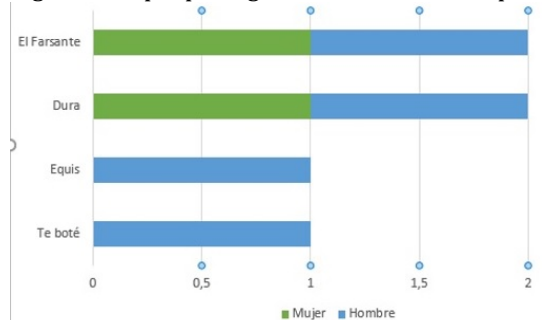
Figura 1. Presencia de hombres y mujeres en los videoclips



Fuente: Elaboración propia, 2019.

Si nos focalizamos en el papel principal y secundario que desempeña cada género en los videos musicales, el protagonismo lo acapara el hombre en todos los clips analizados, hecho que puede tener cierta lógica si tenemos en cuenta que las canciones están interpretadas por varones, pero incluso en las historias paralelas al margen del intérprete que narran los clips, el papel principal es masculino o compartido por igual por la mujer, que nunca es la protagonista. Es el caso de los vídeos de “Dura” y “El Farsante”.

Figura 2. Papel protagonista en los videoclips

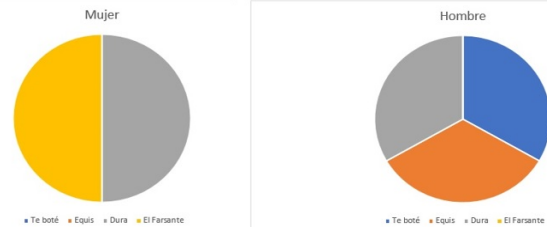


Fuente: Elaboración propia, 2019.

Si atendemos a las actitudes de cada género (situación de inferioridad o subordinación, roles similares en ambos o actitud pro activa, de dominación) encontramos que solo en los clips de “Dura”, donde ambos géneros se muestran en una

actitud similar (una batalla de baile), y en “El Farsante”, en el que en las historias paralelas que se muestran el hombre siempre aparece subordinado a la mujer, implorando su perdón por la traición que cometió, el rol de la mujer es proactivo. En el resto de clips, las mujeres se subordinan al hombre, bailando para él o limitándose a posar en un segundo plano para el disfrute visual del varón.

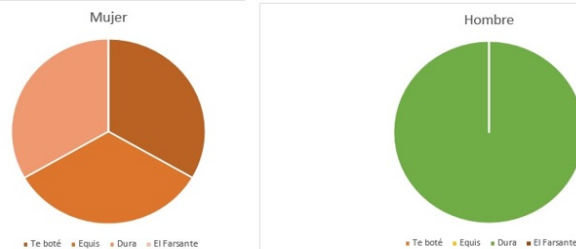
Figura 3. Actitudes proactivas por género



Fuente: Elaboración propia, 2019.

En cuanto a la exposición del cuerpo, en todos los clips se exhibe el cuerpo femenino con poses eróticas, ropa provocativa, transparente e incluso semidesnudas a excepción de “El Farsante”. Solo en “Dura” también se muestra el cuerpo del hombre (el torso) con la misma intencionalidad que el de la mujer, pues se trata de una batalla de baile y los cuerpos adquieren protagonismo desde un punto de vista estético-artístico.

Figura 4. Exhibición del cuerpo por género

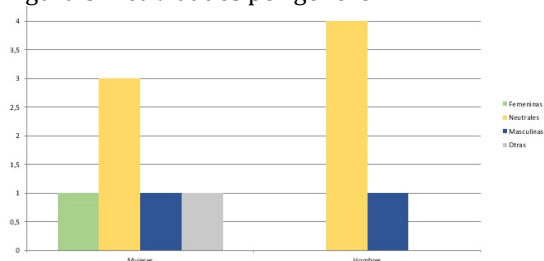


Fuente: Elaboración propia, 2019-

La narrativa, que cuenta la historia audiovisual, ha sido dividida en tres tipos de actividades: las relacionadas con la figura femenina desde el estigma social (como cuidadora, madre, labores de la casa), con la figura masculina (lucha, bricolaje, etc.); ejerciendo actividades “neutrales” (deporte, trabajando, con sus amistades); y realizando otras actividades que no encajan en ninguna de las categorías anteriormente descritas. En este aspecto, hemos constatado que los hombres aparecen realizando actividades neutrales en cuanto a género en todos los vídeos, aunque en “Te boté” también

realizan actividades consideradas masculinas, como es salir con amigos a beber. Sin embargo, el rol de la mujer es más variado, ejerciendo actividades neutrales en todos los clips; tanto femeninas como masculinas en “El Farsante” y, otras, en “Te boté”, pues consideramos que posar semidesnuda tumbada en el suelo o gatear, no se puede atribuir como acción atribuible a ningún género.

Figura 5. Actividades por género



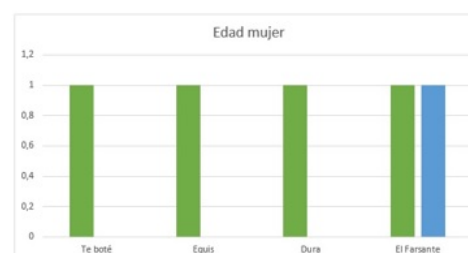
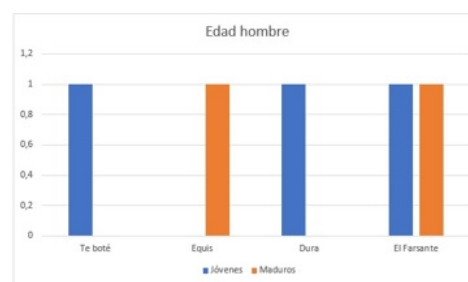
Fuente: Elaboración propia, 2019.

Si centramos nuestra atención en los cánones físicos presentados para ambos sexos, hemos establecido las siguientes categorías: edad, raza y compleción física cuyos resultados se resumen a continuación. La figura 6 compara la edad predominante en cada género siendo evidente que los hombres, tanto jóvenes como más maduros, están presentes en todos los clips (en la figura de los intérpretes y en la de los protagonistas del vídeo), siendo la excepción “Equis”, donde los únicos hombres que aparecen, los intérpretes *Nicky Jam* y *J. Balvin* se encuentran dentro de la madurez. Sin embargo, las mujeres jóvenes predominan en todos los clips independientemente de la edad de sus coprotagonistas masculinos, siendo la excepción “El Farsante” en el que se muestran varias historias paralelas interpretadas por personas de distinta edad y de ambos géneros.

En cuanto a las razas predominantes en los clips, quisiéramos aquí aclarar que en una especie tan mezclada como el *Homo sapiens*, las asunciones raciales no son una guía biológica ya que los grupos raciales son heterogéneos genéticamente y no tienen fronteras bien definidas. Además, el término raza tiene muchas connotaciones históricas negativas que lo hacen poco útil. A pesar de ello, se decidió incluir ese ítem en el análisis con el fin de averiguar si el canon de belleza se inclina hacia individuos de ascendencia europea o si, por el contrario, se refleja el abanico demográfico de los latinos, con su abundancia de rostros cobrizos,

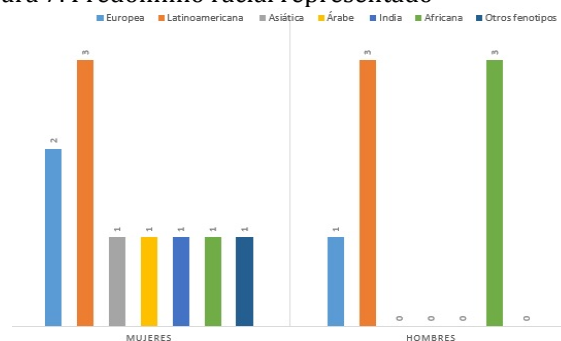
indígenas y negros. En la figura 7 observamos que las mujeres representan una variedad racial más diversa que los hombres, siendo el fenotipo europeo y latinoamericano el dominante en el caso de ellas, y el latino y africano en el de ellos, a excepción de *J. Balvin* que presenta rasgos europeos. Los vídeos de “Dura” y “El Farsante” son los que manifiestan una mayor diversidad étnica en ambos géneros mientras que en “Equis” y “Te boté” la diversidad se reduce a los intérpretes como representantes de la tipología latina, y las mujeres con rasgos europeos o latinoamericanos. En definitiva, el perfil femenino dominante es el de raza blanca o latina, sexual (heterosexual), urbana, de entre 20 y 25 años, de aspecto cuidado y sofisticado, de actitud agresiva, dominante y desafiante, independiente, superficial y materialista.

Figura 6. Edad representada



Fuente: Elaboración propia, 2019.

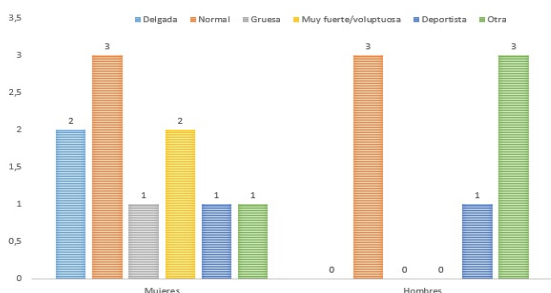
Figura 7. Predominio racial representado



Fuente: Elaboración propia, 2019.

En el tercer ítem de este apartado estético, se han observado las compleciones físicas dominantes en cada género divididas en delgada, normal, gruesa, muy fuerte (para el hombre) y muy voluptuosa (para la mujer), deportista y otras. Destacan en el terreno femenino las mujeres, normales, delgadas o muy voluptuosas en todos los clips, llamando la atención “Dura” en el que aparecen mujeres de todas las compleciones, razas, incluso sin cabello porque lo que se pretende resaltar es el baile y no la sexualidad, aunque la letra refleje otras inquietudes. En cambio, la representación del hombre es más homogénea predominando figuras normales, que se corresponden con los intérpretes de la canción. Solo una vez más, “Dura” rompe la tendencia mostrando cuerpos deportistas y muy fuertes entre los bailarines. Es cuanto menos paradójico que tratándose de hombres de aspecto normal y cuyos rasgos corporales no se destacan con desnudos o ropa insinuante, las mujeres que suelen rodearlos (y desearlos) siempre sean delgadas, normales y muy voluptuosas, se muestren semidesnudas, en grupo y en poses insinuantes, para deleite del varón. Podríamos abrir aquí un nuevo apartado que diese explicación a esta “sorprendente atracción” en el que entraríamos en el terreno de la ostentación económica, en detrimento de la física, que manifiestan los varones (automóviles de lujo, joyas, fajos de billetes, etc.) aunque este análisis queda fuera del alcance de la presente investigación.

Figura 8. Canon de belleza corporal

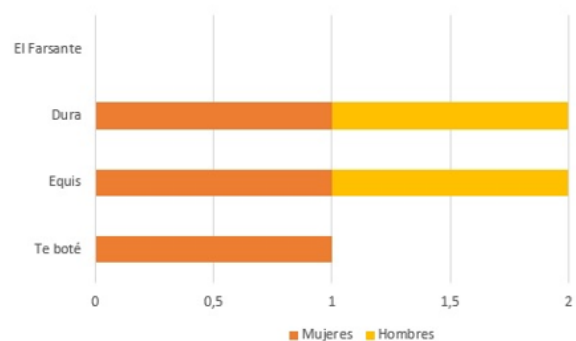


Fuente: Elaboración propia, 2019.

Para concluir nuestra ficha de análisis se ha analizado el uso de la figura femenina y masculina como objeto sexual. La figura 8 nos muestra que las mujeres se exhiben como objeto sexual en

todos los clips excepto en “El Farsante” en el que, a modo de película, se muestran varias historias cotidianas paralelas sin entrar en la exhibición corporal ni el baile de las protagonistas. En el clip de “Dura” se puede intuir una igualdad representacional, ya que se trata de una batalla de baile entre individuos de ambos géneros. En “Equis” y “Te boté” a pesar de aparecer vestidos y en poses neutrales, los intérpretes, a juzgar por algunos de sus movimientos bailando, pueden considerarse en cierto modo también como objetos sexuales, aunque de modo consciente y proactivo, a diferencia de la actitud de las mujeres que también lo son, pero de una forma genérica, impersonal y sumisa.

Figura 8. Exposición como objeto sexual según género.



Fuente: Elaboración propia, 2019.

Como ya avanzamos, en el tercer bloque de la ficha, se recogen de manera cualitativa y desarrollada otros aspectos destacables del videoclip no contemplados en los ítems anteriores, como los siguientes: escenificación y montaje; personajes y elementos y observaciones cuyas deducciones se han utilizado para explicar e interpretar los resultados ya mostrados.

## Conclusiones

Desde la irrupción de los medios de comunicación de masas, éstos han tomado un protagonismo determinante como agentes de cambio cultural, convirtiéndose, de esta manera, en grandes transformadores sociales. En la actualidad ese rol está en declive, sobre todo entre las capas de individuos más jóvenes, en favor de nuevos modelos mediáticos digitales. Aunque sea como fuere, lo cierto es que el videoclip, ya sea emitido en televisión o en



plataformas alternativas, sigue siendo un producto de consumo en constante crecimiento con gran capacidad transformadora o perpetuadora de modelos de comportamiento. Es por ello que consideramos de vital importancia realizar una labor pedagógica de alfabetización mediática desde la más temprana edad, para que los potenciales consumidores de estas piezas, sepan que responden a unos intereses, normalmente de corte comercial y presentan una cosmovisión y una forma de relacionarse entre los géneros nada inocente o improvisada. Todo lo contrario, lo que se representa en estas piezas está altamente producido y mediatizado. Además, abandonando el terreno netamente comunicativo, podemos proponer en el campo de la educación un refuerzo necesario de la educación sexual de la juventud, no solo por los mensajes que reciben a través de la música, sino por la facilidad que tienen para el consumo de vídeos pornográficos<sup>14</sup>, otra fuente de perpetuación de dominio y cosificación de la mujer totalmente ajena al mundo de la música.

Compartimos con Martínez (2014: 63-64) la idea de que el problema no reside tanto en la fascinación o la seducción que comunica la sexualidad, sino “lo que genera dicha persuasión (al sospechar al servicio de qué y de quién está) cuando no se cuenta con los elementos necesarios para reflexionar sobre los contenidos que se difunden, cuando no se puede ejercer un criterio con respecto a lo que se ve o escucha sobre la sexualidad, como sucede con la población adolescente o joven, vulnerable a los contenidos y consumos, tanto simbólicos como mercantiles”.

Señala Bourdieu (2003), que la “dominación masculina” implica una historicidad, es decir, no es un problema recién creado. Son las formas en las que se transmiten las que se van transformando con el devenir del tiempo, siendo hoy por hoy la industria musical (además del Estado y la propia familia) agentes que contribuyen a dar continuidad a las diferencias de género, “lo que en la historia aparece como eterno, sólo es el producto de un trabajo de eternización que incumbe a unas instituciones (interconectadas), tales como la familia, la

Iglesia, el Estado, la escuela, así como, en otro orden, el deporte y el periodismo”. A la hora de mostrar un estereotipo femenino y una forma de relación entre sexos opuestos, la música de todo tipo ha sido una de esas bases fijadoras, y no podemos reducir esa responsabilidad exclusivamente al reggaetón (baste con escuchar o visualizar clips de grupos de *heavy metal* como *Mötley Crüe* o de *rock* como *Guns 'n Roses* para constatar este hecho).

Pero, precisamente la música, y el arte en general, también han sido las mayores fuerzas revolucionarias y contrasistema jamás vistas y dentro de cada género, las mujeres se van abriendo camino, no sin dificultad en una industria heteropatriarcal, para introducir un discurso transformador (en el caso del reggaetón es indiscutible la figura pionera de *Ivy Queen* desde la década de los 90) y hoy en día son numerosas las intérpretes que tienen visibilidad en este género. Los propios intérpretes masculinos son también más sensibles con la causa feminista y tratan de alejarse de esa reputación de machistas y mujeriegos produciendo sencillos con mensajes más igualitarios o incluso de empoderamiento femenino, véase “No le copia a nadie” (*Nicky Jam*), “HP” (*Maluma*) o “Se preparó” o “No quiere enamorarse” (*Ozuna*), eso sí, sin abandonar otras piezas de estilo más canallesco en las que se perpetua la imagen de la mujer sumisa y objeto sexual que tan buen resultado ha venido dando hasta el momento.

En los videoclips analizados en este estudio piloto observamos una evolución tímida, hacia la igualdad de representación, manteniéndose aún como dominante los estereotipos clásicos de mujeres románticas, despechadas, sumisas y fatales, todas ellas muy sexualizadas. En definitiva, en palabras de Gilberto López (202: 80) “la mujer es representada bajo la pedagogía de una mujer siempre en disposición de ser poseída y deseada”. Mientras, en la mayoría de los casos los hombres son dueños de las situaciones y de los personajes femeninos hacia los que proyectan deseo carnal, amor romántico o despecho.

<sup>14</sup> [https://elpais.com/sociedad/2019/06/10/actualidad/1560163054\\_770371.html](https://elpais.com/sociedad/2019/06/10/actualidad/1560163054_770371.html)

## Referencias

- Aubrey, J.V. and Frisby, C.M. (2011). Sexual Objectification in Music Videos: A Content Analysis, Comparing Gender and Genre. *Mass Communication and Society*, 14, pp. 475-501. DOI: <http://dx.doi.org/10.1080/15205436.2010.513468>
- Bourdieu, P. (2003). *La dominación masculina*. Barcelona: Anagrama
- Cámara, E. (2010). El papel de la etnomusicología en el análisis de la música como mediadora intercultural. *HAOL* 23. 73-84.
- Carballo P. (2010). ¿De dónde viene el perreo? Los orígenes del reguetón y sus productores de discurso. *Cuadernos americanos*, 134, pp. 179-194. <http://www.cialc.unam.mx/cuadamer/textos/ca134-179.pdf>
- Fiske J. and Hartley J. (1978). *Reading Television*. New York: New accents.
- Garrido, M. (2007). Estereotipos de género en publicidad. *Creatividad y sociedad*, 11, (53-70).
- Grebe, M.E. (1998). *Culturas indígenas de Chile: un estudio preliminar*. Santiago de Chile: Pehuén.
- Grifeu, A. (2009). *Seminario Historia del videoclip*. La casa del cine. [http://www.agifreu.com/docencia/seminario\\_videoclip.pdf](http://www.agifreu.com/docencia/seminario_videoclip.pdf)
- Guarinos, V. (2012). Estereotipos y nuevos perfiles de mujer en la canción de consumo. de la romántica a la mujer fálica. *Tribuna abierta. Cuestiones de género: de la igualdad y la diferencia*. Nº 7, pp. 297-314
- Gutiérrez, C. and Ferreira, R. (2007) *Vigorexia: estudio sobre la adicción al ejercicio un enfoque de la problemática actual*. <http://viref.udea.edu.co/contenido/pdf/105vigorexia.pdf>
- Hernando, A. Pérez, A. and Aguaded, J.I. (2013). Rostrosdemujer.org: análisis de estereotipos de géneros en los medios de comunicación. Construcción y validación de un website. *Encuentros* Nº. 1. Junio. PP. 91-103
- Instituto Vasco de la Mujer (1994). *Participación de las mujeres en los medios de comunicación de Euskadi y la publicidad*. [http://www.emakunde.euskadi.eus/contenidos/informacion/pub\\_informes/es\\_emakunde/adjuntos/informe.09.participacion.mujeres.medios.comunicacion.publicidad.cas.pdf](http://www.emakunde.euskadi.eus/contenidos/informacion/pub_informes/es_emakunde/adjuntos/informe.09.participacion.mujeres.medios.comunicacion.publicidad.cas.pdf)
- Krueger, R. A. (1991). *El grupo de discusión. Guía práctica para la investigación aplicada*. Madrid, Pirámide.
- Leguizamón, J.A. (2001). *El videoclip como formato o género*. Tesis Doctoral <http://www.fortunecity.co/victorian/bacon/1244/Leguiz.html>
- Lips, H.M. (2001). *Sex & Gender. An introduction*. Londres: Mayfield.
- López, G. (2002). *Espectáculo sexual, mercado y políticas públicas. La consulta pública, el lobo y la sobreoferta sexual en España*. México: Instituto Nacional de las Mujeres. [http://cedoc.inmujeres.gob.mx/documentos\\_download/100872.pdf](http://cedoc.inmujeres.gob.mx/documentos_download/100872.pdf)
- Magano, C. and Cruz, S. (2000). La imagen corporal y los trastornos alimenticios: una cuestión de género. *Cuadernos de psiquiatría y psicoterapia del niño y del adolescente*. Nº30
- Marshall, W. (2008). *Dem bow, dembow, dembo: translation and transnation in reggaeton. Song and popular culture*, 53, pp. 131-151. <http://wayneandwax.com/pdfs/dembow-paper-proofs.pdf>
- Martínez, S. (2017). Las divas del pop y la identidad feminista: reivindicación, contradicción y consumo cultural. *Revista de Investigaciones Feministas* 8(2), 475-492.
- Martínez, D. A. (2014). Música, imagen y sexualidad: el reggaetón y las asimetrías de género. *El Cotidiano* (Julio-Agosto). <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=32531428010>
- Muñoz, P. (2005). Las mujeres en las músicas populares. *Convergencia*. Nº 47, pp. 361-374.
- Negrón, F. and Rivera, R. (2009). Nación Reggaetón. *Nueva Sociedad*, 223, pp. 29-38. <http://nuso.org/articulo/nacion-reggaeton/>
- Ramos, P. (2003): *Feminismo y música*. Madrid: Nancea.
- Salces, B. (2014). *Sexismo en los videoclips: Análisis de vídeos musicales en los 40 Principales*. Universidad de Valladolid. <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/5570/1/TFG-N.62.pdf>
- Sánchez, J.A. (coord.). (2009). *Historia, estética e iconografía del videoclip*. Universidad de Málaga: España.
- Sherman, B. and Dominick, J.R. (1986). Violence and Sex in Music Videos: TV and Rock'n'Roll. *Journal of Communication*, 36 (1), 79-93.
- Soto, E. (2018). *Percepciones respecto a la música popular urbana en territorio Mapuche Williche: Hibridación, reafirmación étnica y resistencia en la Fütawillimapu*. Tesis doctoral. Universidad de Valladolid: España.
- Strauss, A. and Corbin, J. (2002). *Bases de la Investigación Cualitativa. Técnicas y Procedimientos para Desarrollar la Teoría Fundamentada*. Colombia: Editorial Universidad de Antioquia.
- Quin, R. and McMahon, B. (1997). *Historias y estereotipos*. Madrid: Ediciones de la Torre.



## LETRAGRAFÍA

### Síntesis y comunicación visual

Lettergraphy. Synthesis and Visual Communication

SANTIAGO OSNAYA BALTIERRA

Universidad Autónoma del Estado de México, México

---

#### KEY WORDS

*Alphabet  
Letters  
Typography  
Visual Communication  
Characters  
Signs*

#### ABSTRACT

*Letters appeared in the world as a necessity for communication. They were created as images which represented ideas and sounds. Through time letters were transformed into what people now know as an alphabet. Today this language system seems to be invisible, probably because of the everyday with which it is manipulated. In this sense the objective of the text is to propose a semantic distancing from the conventional use of letters to state that through the form and expressiveness of each letter it is possible to transmit a message.*

---

#### PALABRAS CLAVE

*Alfabeto  
Letra  
Tipografía  
Grafía  
Caracteres  
Signo*

#### RESUMEN

*Las letras aparecieron en el mundo como una necesidad de comunicación. En sus inicios, éstas fueron creadas como imágenes que representaban ideas y sonidos, a través del tiempo se convirtieron en lo que se conoce como alfabeto. Hoy en día dicho sistema de lenguaje parece ser invisible debido a la cotidianeidad con que es manipulado. El objetivo del texto es proponer un distanciamiento semántico del uso convencional que tienen las grafías que conforman el abecedario, para plantear que a través de la forma y expresividad de cada letra es posible transmitir un mensaje.*

Recibido: 09/09/2019

Aceptado: 06/11/2019

## Introducción

Es imposible conversar en torno al término *letra* sin hacer una breve mención del desarrollo histórico de la misma. Roger Chartier (1994, p. 5) explica que toda transformación relacionada con la comunicación hace necesaria una reflexión histórica del fenómeno en cuestión, ya que ningún acontecimiento se da de forma espontánea. Por ello, en los párrafos subsecuentes se ofrece a manera de introducción un breve panorama del origen de la escritura.

En la *barbarie*<sup>1</sup> los primeros grupos sociales eran familiares, ellos obtenían su conocimiento de la naturaleza; de ahí que las primeras formas de escritura<sup>2</sup> fuesen pictogramas, los cuales eran representaciones de la naturaleza como la luna, el sol, los animales, etcétera. A este respecto, Carlos Marx (Marx y Hobsbawn, 1971, p. 14-16) dice que el hombre crea y reproduce su existencia en la práctica diaria al respirar, buscar alimento, cobijo, amor... Todo esto lo llevan a efecto actuando en la naturaleza, tomando de ella lo necesario para poder cubrir sus necesidades fisiológicas y afectivas. De tal forma que la mayoría (si no es que todos) de los objetos que el ser humano produce son resultado de la interacción entre hombre y naturaleza. Cada objeto es similar en mayor o menor medida al contexto en el cual fue creado, por ello es posible decir que la naturaleza es parámetro indispensable para cualquier diseño; por ejemplo, el tenedor y la cuchara guardan estrecha similitud con las manos del hombre. De ahí que en sus orígenes los primeros signos escritos tengan gran similitud con el entorno de aquellas primeras civilizaciones. A este respecto se puede citar el caso de la letra "A", la cual proviene, en primera instancia, de la representación de una cabeza de buey (Ver imagen 1).

<sup>1</sup> Es la primera forma de propiedad comunitaria; se presenta como primer presupuesto una comunidad natural. Ellos se relacionan con la tierra ingenuamente como con la propiedad de la comunidad, y de la comunidad que se produce y se reproduce mediante el trabajo vivo. Cada individuo se relaciona sólo como miembro de esta comunidad, como propietario o poseedor. Véase Marx y Hobsbawn, 1971, pp. 84-85

<sup>2</sup> Los primeros vestigios de la escritura son del año 3300 AC en Mesopotamia en la región de Uruk, Susa, Ur, Jemdet Nasr.

Imagen 1. Proceso evolutivo de la letra "A"



Fuente: adaptado por el autor del sitio, [www.rsub.com/typographi](http://www.rsub.com/typographi)

La primera forma económica capitalista denominada *barbarie* fue la que dio origen a la escritura. En aquella época esta invención no se utiliza como medio para representar su lengua, sino que se recurría a ella para fines contables, es decir, su uso era para llevar un registro administrativo y económico. Los primeros vestigios encontrados en Mesopotamia de la escritura sumeria<sup>3</sup> son muescas, puntos, rayas, nudos, colores que significaban cantidades, tipos de cosas contadas o registros de información de las cosas. Este tipo de sistemas gráficos de numeración fueron una manera de acuñar la memoria.

En los inicios de la humanidad, los mensajes orales tenían dos severas limitaciones: el espacio y el tiempo. Este medio de comunicación solamente podía recorrer una pequeña distancia antes de deshacerse, ya que las vibraciones del aire generadas fonéticamente sólo eran audibles durante fracciones de segundo. Apenas el hablante había cerrado su boca, ya no quedaba nada de su mensaje. De ahí que la escritura sea la primera técnica artificial inventada para superar esa doble limitación del habla, la espacial y la temporal (Mosterín, 1993, p.160).

El modo de existencia de aquellas civilizaciones primitivas fue *la tribu*. Su característica primordial era la falta de permanencia en un lugar fijo<sup>4</sup>; este tipo de comunidades se tornan itinerantes debido a la constante búsqueda del alimento. A medida que éste se va extinguiendo, el grupo se desplaza para encontrarlo en otro lugar (Marx y Hobsbawn, 1971, p. 15). Por ello, no es coincidencia que la región conocida como Mesopotamia haya sido un territorio importante

<sup>3</sup> A los sumerios se les acredita un gran número de inventos, como el uso de ladrillos en sus edificaciones, la rueda, el torno de cerámica y un sistema numérico. Véase Martínez, 1990, pp. 11

<sup>4</sup> A esta actividad de desplazamiento se le da el nombre de nomadismo. El diccionario de la Real Academia Española dice que nómada es aquella persona que vive errante, sin domicilio.

en donde se gestaron las primeras civilizaciones, pues dicha zona era una tierra fértil y próspera para obtener y producir productos alimenticios. Ello debido a su cercanía con los ríos Tigris y Éufrates, los cuales garantizaban la existencia de los grupos familiares que vivían de la pesca, la recolección o la cacería.

El constante desplazamiento<sup>5</sup> de estos grupos permitió el contacto e interacción con otras familias facilitando la transmisión del conocimiento, propiciando con ello la modificación y transformación de los signos escritos. En otras ocasiones, la relación entre las tribus no se daba en una situación pacífica sino por conflictos territoriales. En esos casos, la cultura se imponía o adoptaba por parte de conquistadores o vencidos respectivamente.

Cuando existe una acumulación de conocimientos naturales el hombre pasa de ser nómada a sedentario.<sup>6</sup> A esta formación económica se le conoce como *comunitaria*<sup>7</sup> siendo sus principales actividades la agricultura, la domesticación y cría de animales, la alfarería, el tejido, entre otras. Dichos procesos de producción voluntaria pasaron del autoconsumo (satisfacer solamente las necesidades de la comunidad) a la producción del excedente, lo que llevó a dichas comunidades al intercambio<sup>8</sup> o trueque de animales, frutos y utensilios. Este gran dinamismo comercial aumentó la necesidad de comunicación entre los individuos, lo que probablemente también propició la evolución del alfabeto occidental, el cual hoy en día es utilizado en casi todo el mundo. Friedrich Engels (Braverman,

1980, p. 65) expresó, “primero el trabajo, después de él y luego junto con él el lenguaje”.

## Desarrollo

El lenguaje escrito ha sido objeto de estudio de diversos investigadores como Jesús Mosterín, Marcel Cohen, Albertine Gaur, Gregorio Caja, Alfred Moorhouse, Sergio Pérez, Florian Coulman, entre otros. Debido a esto no es extraño encontrar una vasta literatura al respecto. Sin embargo, poca atención se le ha dado a aquellas unidades que hacen posible la transmisión, el acopio y la producción de las ideas. Es a ellas a las que el presente texto desea que se voltee la mirada, las cuales son comúnmente conocidas como letras y que han terminado por perderse en el océano de lo escrito, ya que, cuando hay que referirse a ellas, las denominamos “alfabeto”, “abecedario”, “tipografía”, etcétera. No hay que olvidar lo que menciona Emil Ruder, “El mundo de lo escrito comienza con la letra” (Ruder, 2002:12).

Si se toma como referencia la definición de la palabra letra, de acuerdo al Real Diccionario de la Lengua Española, encontraremos que ésta es definida como: “Cada uno de los signos o figuras con que se representan los sonidos de un alfabeto”. En este sentido, se entiende que la letra no puede ser utilizada con otro uso que no sea el de construir palabras, como lo afirma el tipógrafo Frederic Goudy<sup>9</sup>: “La letra no tiene particular significado hasta que es empleada para formar parte de una palabra”. Sin embargo, este escrito pretende mostrar que las letras pueden alejarse del convencionalismo para el que fueron hechas: el lenguaje escrito.

A lo largo del texto se utiliza con toda intencionalidad la palabra *letra* con el propósito de rescatar el término, ya que éste ha venido a ser cada vez más raro y menos utilizado en las artes gráficas. El vocablo que es más común escuchar es la palabra *tipografía*, la cual es relativamente una expresión reciente que cubre diferentes significados relacionados con las palabras y las letras (McLean, 2000:25). Así, las formas del alfabeto han quedado comprendidas

<sup>5</sup> En la primera forma de propiedad de la tierra, aparece ante todo una entidad comunitaria resultante de un proceso natural, la familia devenida en tribu, donde el nomadismo constituye uno de los primeros modos de existencia. *Ibíd.*

<sup>6</sup> Los acadios son uno de los primeros pueblos que se vuelven sedentarios.

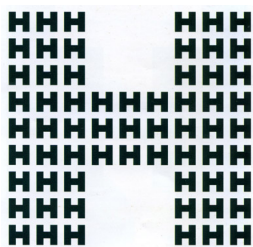
<sup>7</sup> Esta comunidad es el primer presupuesto de la apropiación de las condiciones objetivas de su vida, y de la reproducción y objetivación de la actividad de la que viven. La tierra es el gran laboratorio, el arsenal, que provee tanto el instrumento de trabajo, como el material del mismo, así como también provee el lugar que constituye la base de la comunidad. Marx y Hobsbawn, 1971, pp. 85

<sup>8</sup> El hombre, como animal social, desarrolla la cooperación y una división social del trabajo, lo cual no sólo posibilita la producción de un excedente sobre lo necesario para el mantenimiento del individuo y de la comunidad a la que pertenece, sino que, además, incrementa la posibilidad de esa producción excedentaria. La existencia de ese excedente, unido a la división social del trabajo, hacen posible, a su vez, el intercambio. *Ibíd.* pp. 15

<sup>9</sup> Frederic W. Goudy (1865-1947) fue uno de los diseñadores tipográficos más productivos, escribió libros como: *The Alphabet* (1908), *Elements of Lettering* (1921), *Typologia* (1940).

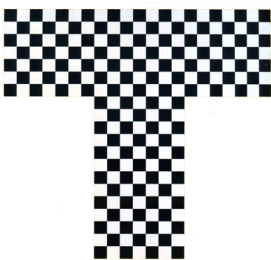
dentro del concepto *tipografía*, vocablo que aún continúa vigente en el área de la comunicación. Contrario a ello, en los años setenta el diseñador Félix Beltrán acuñó la palabra *letragrafía* para resaltar el hecho de que la letra tiene expresión y por lo tanto un valor visual significativo. Beltrán realiza un estudio de las letras desligando a éstas del texto en general y enfocándose más en la particularidad de cada uno de los caracteres del alfabeto para enfatizar su punto de vista en el acto comunicativo de cada uno de los signos gráficos. Para Félix Beltrán “La letra es una forma cargable de múltiples significados” (1973:22). A lo largo de su trayectoria como profesional del diseño gráfico, este diseñador enfatiza en cada uno de sus diseños que la letra es un signo de gran eficacia para comunicar, como se muestra a continuación en las imágenes dos y tres:

Imagen 2. Logotipo Hotel la Habana, Cuba



Fuente: Félix Beltrán, 1956.

Imagen 3. Logotipo Taxis Nacionales, Cuba.



Fuente: Félix Beltrán, 1973.

Una referencia imprescindible para apoyar lo anterior es el semiólogo Roland Barthes, quien escribe: “Aunque la letra en apariencia resulta una imagen simple, ésta puede escapar en múltiples direcciones, una sola letra puede ser un símbolo que constituye un significante, un sintagma ajeno al sentido pero no al signo” (Barthes, 1986:104). Ejemplo de lo anterior (ver imagen 4 para el caso de la Ciudad de México, en México) puede ser la letra “E” (significante), que

impresa dentro de una figura geométrica (círculo, cuadrado o rectángulo) colocado en un estacionamiento o vialidad adquiere la calidad de símbolo por ser una imagen convencionalizada en ciertas partes del mundo como México o Argentina, cuyo significado es “lugar para estacionarse” (Osnaya: 2019). Barthes (1986) sustenta su argumentación tomando como referencia a Robert Massin<sup>10</sup>, quien en su libro *Letter & Image* (1970) expone ante los ojos del lector cada uno de los caracteres del alfabeto, con el fin de mostrar cómo a través de la forma de las letras se pueden generar discursos visuales. Massin demuestra a lo largo de su libro que la letra como imagen es capaz de transmitir una idea o un concepto; argumenta también que gráficamente ésta queda liberada de aquella función primordial que menciona Goudy. Massin rompe con el argumento en prosa utilizando una escritura no-fonética, la cual, de acuerdo a Jacques Derrida, es “Una escritura que describe relaciones y no denominaciones”(Derrida, 1971:35). Así, Massin utiliza las formas del abecedario como imágenes para generar una comunicación con el lector; un lenguaje silencioso que atrapa la vista del perceptor.

Imagen 4. Señal de estacionamiento permitido



Fuente: adaptado por el autor, con base el Manual de Dispositivos para el control de tránsito en zonas urbanas u suburbanas de la CDMX (2001), México

Tal como se menciona en el párrafo anterior, pareciese que al haber un giro de sentido en el uso de la letra, se le tendría que desligar del sistema de comunicación para el que fue concebida; sin embargo, esto no tiene por que ser necesariamente así. Ya que en este contexto el uso de una sola letra como unidad de

<sup>10</sup> Robert Massin es reconocido por su excelencia en el campo del diseño gráfico; ha sido director de arte, diseñador de libros, experimentador tipográfico, escritor, fotógrafo, músico...

significación, implica también la factibilidad de catalogar esta acción dentro de otra posible opción del lenguaje escrito. Pues dicho cambio de sentido puede entenderse como una manifestación del desarrollo de la escritura, es decir, un cambio que más que provocar una separación con el lenguaje escrito, exalta sus alcances presentes y futuros. Al respecto, Yuen Ren Chao en su texto *Language and Symbolic Systems* (lenguaje y sistemas simbólicos), menciona cuándo un símbolo puede o no ser considerado como escritura. Así, de acuerdo a Chao “Si el signo representa una parte específica del lenguaje, es escritura; si éste representa cosas directamente, no lo es” (Chao, 1970:101).

Por consiguiente, la letra-símbolo “M” colocada en las afueras de espacio arquitectónico o una vialidad para informar sobre un espacio recreativo es una expresión de la escritura, en tanto que no es la representación de una cosa sino la síntesis de la palabra “museo” (ver imagen 5). Lo anterior vendría a ser un claro ejemplo de las nuevas formas y aplicaciones del lenguaje escrito.

Imagen 5. Señal informativa de museo

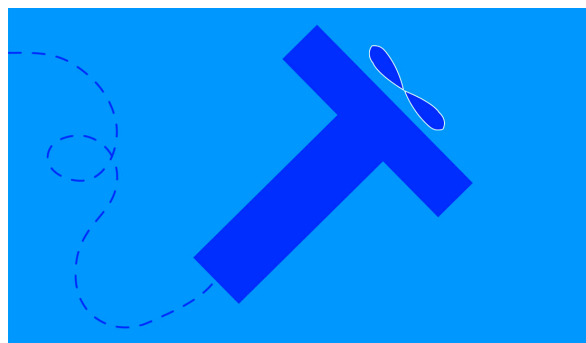


Fuente: adaptado por el autor, con base el Manual de Dispositivos para el control de tránsito en zonas urbanas o suburbanas de la CDMX (2001), México

De este modo, se sugiere que *la letra* no puede desligarse de la escritura en tanto que es muestra innegable de dicho sistema. En otras palabras: sin letras no habría escritura. Negar lo anterior sería tratar de borrar la historia de la misma. Con referencia a ello, Armando Petrucci argumenta que cada uno de los sistemas gráficos elaborados por los hombres tienen sobre su espalda una historia, signada por modificaciones, adaptaciones y, a veces, auténticas revoluciones gráficas (2003:59). En el ejemplo siguiente (imagen 6) se muestra un ejercicio de diseño

tipográfico que forma parte de un trabajo de investigación denominado “alfabeto visual”, el cual fue desarrollado para coadyuvar de forma lúdica en la enseñanza de la lecto-escritura del idioma inglés en infantes de tres a cinco años de edad. La idea general del proyecto fue sintetizar diferentes palabras con una sola letra que representara concepto y significado. En el caso que aquí se expone, la palabra “travel” se comprime con la letra “T”.

Imagen 6. Travel



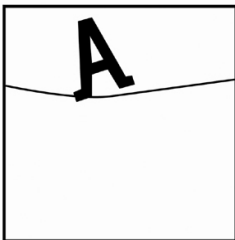
Fuente: Santiago Osnaya (2011).

La escritura no es simple repetición de lo oral, sino un medio material con nuevas necesidades y nuevas respuestas (Cortés, 1985:13). El lenguaje escrito ha sido pieza fundamental para grabar el pensamiento humano, convirtiendo algo efímero y volátil en concreto y permanente. De hecho, con el surgimiento del registro escrito, termina la prehistoria y comienza la historia de la humanidad. Alfred Moorhouse escribe: “El alfabeto es un método del lenguaje escrito que a diferencia de otros métodos de lenguaje, éste puede conservar su mensaje por un lapso de tiempo indefinido” (1961:15). Otra de las características importantes de este código escrito es la inminente abstracción del lenguaje oral. Basta decir que con la combinación de únicamente veintiséis caracteres el ser humano tiene la capacidad de transmitir cualquier pensamiento ya sea en área de la literatura, las ciencias, la historia y otras. La grafía alfabética es, en todo sentido, la simplificación de la lengua oral y escrita, bajo estas dos condiciones fue concebido el “alfabeto visual” anteriormente mencionado. Sin embargo, la cultura escrita no ha sido ni es la única muestra de síntesis en la historia de la humanidad. Dicho fenómeno de

abstracción es igualmente observable en la pintura, el diseño, la música y la arquitectura.

En adelante, hablaremos de algunos ejemplos en los que la letra se ha tomado como elemento y síntesis de comunicación. La letra, como se ha visto, puede ser utilizada con otros fines distintos al de la conformación de palabras. El área de la comunicación es donde se observa una mayor cantidad de ejemplos y usos diversos, en los que se le da a la letra una jerarquía visual de gran importancia. Esto se debe, en cierta medida, a que los profesionistas tales como, tipógrafos, diseñadores, ilustradores y otros profesionales de este campo de trabajo conviven muy de cerca con la letras, lo que permite generar propuestas que dan un giro distinto al significado de éstas. Del lado contrario, las letras en el texto son como la desapercibida presencia de un segundo en lo inmensurable del tiempo. "Solamente con un esfuerzo de atención el inexperto descubre que ellas existen", escribe W. A. Dwiggins (Director de Publicidad).

Imagen 7. The action alphabet



Fuente: Byron Glazer, 1992.

En la imagen 7 se observa que el mensaje que transmite esta imagen es realmente comprensible, lo que reafirma que las letras pueden ser utilizadas como medio para comunicar de manera clara y directa una idea. De la letra debemos diferenciar los dos ámbitos que la convierten en un ente complejo, su condición de signo representado, que se da como un objeto visual con todas las implicaciones que esto conlleva. Y su carácter simbólico que la hace un ente de significado, sentido e interpretación. La correlación entre estas dos condiciones de la letra hace un sofisticado juego de significación-representación que el diseñador debe conocer.

La letra se ve y se entiende, es forma e idea, es signo y símbolo (Esparza, 2003:1-7).

Acorde a lo anterior, si se toma una sola letra como elemento de comunicación visual, ésta tendría diversas posibilidades de uso, tal y como se ejemplifica en la imagen 7, el poder convertirse en significante capaz de transmitir un mensaje se debe a que la letra tiene la cualidad de mirarse como forma e imagen y no únicamente como unidad para ensamblar palabras. "La letra", dice Roland Barthes, "es un símbolo que no se detiene por ser reversible, la letra I puede ser un reloj de arena, pero el reloj de arena puede llevarnos nuevamente a la letra I" (Barthes, 1986:119). No debe sorprender el hecho de que la letra tenga este doble sentido, pues dentro de la historia encontraremos que los orígenes del alfabeto occidental fueron ideogramas y pictogramas. Estos últimos eran representaciones de la naturaleza (la luna, el sol, los animales...), signos que guardaban gráficamente una semejanza con los objetos. Aquellos seres humanos realizaron un admirable proceso de análisis y abstracción del entorno (Moorhouse, 1961:26).

Si aquellas primeras grafías de la escritura tenían estrecha relación con las cosas, no es de extrañar, de acuerdo a Gamonal, que los caracteres alfabéticos puedan transmitir no sólo información textual, sino también múltiples emociones y sensaciones a través de su apariencia formal (Gamonal, 2005:5). Por ejemplo, en el campo de las artes visuales -y para ser más específicos, en la pintura- los movimientos artísticos como el futurismo, el dadaísmo, el conceptualismo, el constructivismo, la Bauhaus utilizaron como formas de expresión a las letras, incluso el graffiti lo hace actualmente, tal como se muestra en la imagen 8.

Imagen 8. Tipografía & Graffiti



Fuente: César Itzcoatl Guerrero "Newro", 2019.



En el ejemplo anterior (imagen 8) se utilizan los signos gráficos como elemento de comunicación, dejando ver el poder visual que tienen estos símbolos. Russell Bowman explica que en la pintura se emplean los signos verbales para engrandecer el potencial del significado (Bowman, 1985:335). Es relevante mencionar que, así como en las expresiones artísticas -medios puramente visuales- se ha utilizado en cierta medida la graffía de la escritura como medio expresivo para manifestarse, la escritura también ha tenido que recurrir a los medios figurativos como la ilustración para cambiar su discurso de palabras por un discurso donde mayormente se haga uso de los dibujos. De esta forma fue que cierto número de palabras y consecuentemente enunciados o frases se sustituyeron a principios del siglo IX por una imagen que sintetizaba el mensaje escrito. Fue así como los escritores brindaron a los lectores algo para *ver* más que para *leer*, ellos comenzaron con ilustraciones para acompañar lo escrito y terminaron en algunos casos los libros de texto siendo libros de imágenes (Reid, 1994:5).

En el campo de la poesía también es posible encontrar casos en donde se mezcla la imagen y el texto con el objetivo de transmitir un mensaje más expresivo para el lector haciendo uso de los recursos visuales. Así, los poetas cargaron de significado el mensaje en dos sentidos: textual y visual. Escritores como Filippo Marinetti, Carlo Carrè, Ardengo Soffici, Stéphane Mallarmé, Guillaume Apollinaire, Arno Holz, entre muchos otros, son claro ejemplo de lo anterior, “ellos desafiaron la sintaxis, la gramática, el juego espacial de manera correcta” (Meggs, 2000:235).

Martine Reid y Nigel P. Turner (1994) en *Legible/Visible*, tratan el tema de la escritura y la imagen, respectivamente. En dicho texto los autores afirman que la barrera ilusoria entre lo legible y lo visible es borrada, ya que ambos campos guardan una estrecha relación el uno con el otro. A manera de analogía se puede mencionar el caso de la *esteganográfica*<sup>11</sup> utilizada en la Segunda Guerra mundial. Esta técnica sirvió para ocultar mensajes especiales y de un alto grado de confidencialidad, la cual

<sup>11</sup> La esteganográfica es el uso del legendario “*microdot*”, que tiene que ver con la reducción de un escrito a las dimensiones de un punto, esto se hacía a través de un procedimiento fotográfico (Marrone, 2007:5-20).

consistía en la manipulación del significante (un signo tipográfico) para encubrir determinada información. Es decir, un punto o acento era visible, sin embargo, dicho elemento tipográfico, por un lado, representaba una imagen gráfica y, por el otro, significaba un texto secreto para ser leído. Jacques Derrida explica esta dicotomía (legible/visible) en términos de sensible (significante) e inteligible (significado). Para el filósofo estos dos elementos constitutivos del signo lingüístico se suponen y se requieren el uno del otro (1971:20).

Los románticos como Goethe y Schelling propusieron teóricamente el a sintetismo estético, el cual departía entorno a una unidad conformada por la unión de dos de contrarios que se complementaban el uno con el otro para emitir un mensaje. Es decir, para ellos un signo expresaba la representación perceptible de una idea, con rasgos asociados por un acuerdo socialmente aceptado. En este sentido, la idea del signo posee un vínculo convencional entre significante y significado; la generación de esta relación permite distinguir a un signo de otro. De ahí que el uso de las letras como pictografías puedan emitir y tener significado propio.

En el campo de las ciencias naturales y exactas esta dualidad del signo lingüístico es utilizada bastante bien. La química, las matemáticas, la física, llevan a estos signos al más elevado nivel de abstracción en cuanto a la inteligibilidad del signo, ya que su parte sensible es ya abstracta en sí misma. Para ejemplificar, pongamos el caso de  $\pi$  como la parte sensible y **3.1416** como el lado inteligible; con ello se puede observar claramente cómo  $\pi$  es la abstracción de seis caracteres tipográficos. Con el ejemplo anterior se demuestra que la utilización de números y letras sintetizan el lenguaje y facilitan a su vez la labor del científico. Es decir, partiendo de una serie básica de signos, el investigador crea en su cotidianidad esquemas que le permiten formular de forma clara, ordenada y sintética los hechos, relaciones, problemas, predicciones, sucesos generales y particulares. Chao (1968) se refiere al lenguaje científico como una extensión del lenguaje natural, tomando en cuenta que éste es aquel que se desarrolló y creció de manera primaria como forma directa de comunicación entre la gente.

Por esta razón, el lenguaje científico no nace directamente como graña del lenguaje hablado, aunque sí utiliza los signos de la escritura, los cuales sí son la representación directa de los sonidos del lenguaje fonético (Chao, 1968:108).

## Conclusiones

La escritura ha sido pieza fundamental en la construcción histórica de las sociedades y un instrumento esencial para dar cuenta de las realidades extintas y existentes; las personas se han servido de ella para manifestar y dar vida al pensamiento, al tiempo que ha sido manipulada, modelada y determinada por los factores políticos, económicos, sociales y culturales característicos de cada periodo histórico. Cada innovación es un acierto del ser humano en aras de mejorar, simplificar y engrandecer su existencia. Es por ello que el lenguaje escrito, que alguna vez surgió de la necesidad de comunicar cosas simples con signos complejos (aún en la actualidad los investigadores siguen tratando de descifrar dichos códigos escritos), ha llegado a través de un desarrollo de miles de años a comunicar la complejidad del pensamiento con signos abstractos y simples como las letras.

Parte de esa evolución histórica del alfabeto ha hecho que la letra, de acuerdo al uso que en ciertas circunstancias proporciona, pueda ser concebida como un sintagma (Barthes, 1986:104). Una letra-sintagma consigue leerse como un texto, una sola unidad puede contener un discurso, es decir, con una única letra se puede comunicar. Por ejemplo, la aplicación del signo “**H**” en un determinado lugar, es indicativo de que en ese sitio es posible hospedarse y descansar, así, la “**H**” es síntesis de la palabra *hotel* y de todos los servicios que este tipo de establecimiento puede ofrecer. La letra-sintagma reúne o contiene implícitamente una serie de palabras que el receptor, en la mayoría de las veces es capaz de eslabonar linealmente en su pensamiento para decodificar el significado del signo, **H=Hotel=lugar de descanso**. En palabras de Saussure, el sintagma se compone siempre de dos o más unidades significativas que están enlazadas entre sí una detrás de otra, dicha relación sintagmática se da *in praesentia* (Saussure, 2000: 173). El otro porcentaje de los receptores que no están en la mayoría antes

mencionada, son aquellos que no cuentan con la instrucción para decodificar el signo lingüístico -por no tener la capacitación para saber leer y/o escribir-. Por lo que éstos llevan a cabo la operación del significante-significado de manera indicial, es decir, ante un signo, marca o señal el individuo responde de forma operacional con una acción (como un indicativo de). En este caso, el signo adquiere significado por la experiencia de la persona y el convencionalismo de los signos. En este sentido, la señal “**H**” en casi todo el mundo refiere al establecimiento “hotel”.

La letra es puro objeto de comunicación, información clara, da paso hacia lo inteligible y no sólo es expresión sensible. Lo que es propio del significante (la letra) es el hecho de constituir un punto de partida. El punto de partida del símbolo-letra es la letra misma. La letra simboliza, la forma es el contenido, el grafismo se basta a sí mismo, se desentiende de la palabra que vista desde esta perspectiva podría parecer frágil en un tiempo futuro. La letra comprime el lenguaje, no debe sorprender que una sola letra sea capaz de sintetizar una palabra, una idea o un concepto. Al liberarse de su papel lingüístico para conformar palabras, la letra puede llegar a decirlo todo. La letra al convertirse en un símbolo imagen puede ser interpretada universalmente.

El símbolo es la forma de exteriorizar un pensamiento o una idea. Aristóteles afirmaba que no se puede pensar sin imágenes. Se dice que el lenguaje simbólico es una manifestación evidente de la inteligencia; sin embargo, su utilidad curiosamente puede ser enfocada hacia grupos analfabetas y alfabetizados. En la sociedad tecnológicamente desarrollada, con la exigencia de comprensión inmediata, los signos del tipo símbolos son muy eficaces para producir una respuesta rápida en el perceptor o lector del signo. El símbolo se adscribe estrictamente primordialmente a elementos visuales por su simplicidad estructural, lo que proporciona facilidad de percepción y memoria. Un símbolo facilita la comprensión del lenguaje porque las personas no se ven en la necesidad de leer una palabra o un texto y, en el peor de los escenarios, ni siquiera tienen que saber que aquella letra-símbolo que están observando es una letra. Con el simple hecho de relacionar el símbolo con un

significado es más que suficiente para que la persona pueda decodificar o entender un mundo en el que los mensajes son elaborados con simbolismos letragráficos.

Finalmente se puede decir que la importancia que han tenido las letras como código de comunicación en la vida de los seres humanos es indiscutible. Sin embargo, al convertirse la escritura en una parte fundamental de la vida de

las personas, ésta termina por incrustarse de manera innata en la cotidianidad de nuestra existencia, haciendo que las transformaciones o los cambios se tomen de forma natural. Por ello, esta investigación pretende fijar la atención en aquellas unidades (las letras) que por su uso habitual pasan casi desapercibidas para las personas.

## Referencias

- Amin, S. (2003). *Más allá del capitalismo senil*. España: Paidós.
- Attali, J. (1985). *Historias del tiempo*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Bairoch, P. (1990). *De Jericó a México. Historia de la urbanización*. México: Trillas.
- Barthes, R. (1986). *Lo obvio y lo obtuso. Imágenes, gestos y voces*. España: Paidós.
- Becerra, J. (1994). Tecnología del lenguaje. *Revista estudios sobre las culturas contemporáneas*, V(015).
- Bloch, R. (1962). *Orígenes de Roma*. España: Argos.
- Bowman, R. (1985). Words and Images: A Persistent Paradox. *Art Journal*, 45(4), pp. 335-343.
- Braverman, H. (1980). *Trabajo y capital monopolista*. México: Editorial Nuestro Tiempo.
- Bringman, G. *The Semantics of Letter forms: Linguistic Variation and its Operative Artifacts*  
<http://www.litsciarts.org/slsa07/slsa07-91.pdf> 10/11/2010
- Carter, R., Day, B. and Meggs, P. (2002). *Typographic design: form and communication*. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- Chartier, R. (1994). Del código a la pantalla: las trayectorias del texto. *Libros de México*, 37, pp. 5-16.
- Childers, T. (2002). All dressed up with something to say: effects of typeface semantic associations on brand perceptions and consumer memory. *Journal of consumer psychology*, 12(2), pp. 93-106.
- Cundy, D. (1981). Marinetti and Italian Futurist Typography. *Art Journal*, 41(4), pp. 349-352.
- Deibert, R. (1996). Typographica: The Medium and the Medieval-to-Modern Transformation. *Review of International Studies*, 22(1), pp. 29-56.
- Doney, J. (2003). True to type. *Graphics International*, 104, 38.
- Drucker, J. (1984). Letterpress Language: Typography as a Medium for the Visual Representation of Language. *Leonardo*, 17(1), pp. 8-16.
- Esparsa, C. "La interpretación tipográfica." *Actas de diseño. Facultad de diseño y comunicación*, Facultad de Palermo.
- Espejo, A. (1975). *Lenguaje, pensamiento y realidad*. México: Editorial Edicol.
- Frutinger, A. (1981). *Signos símbolos marcas y señales*. Barcelona: GG Diseño.
- Galera, C. (2010). Perspectivas de la comunicación. Vol. 3, N° 1. Universidad de la frontera. Temuco Chile.
- Gamonal, R. (2005). Tipo-retórica, una aproximación a la retórica tipográfica. *Revista icono*, 14(5).
- González, C. (1986). *Imagen y sentido: Elementos para una semiótica de los mensajes visuales*. México: UNAM.
- Gray, B. (1989). *Tips on type*. London: Lund Humphries.
- GRUPO  $\mu$ , (1993). *Tratado del signo visual*. Madrid: Cátedra.
- Guiraud, P. (1972). *La semiología*. España: Siglo XXI Editores.
- Harling, R. (1976). *The letter forms and type designs of erick gill*. Great Britain: Eva Svensson.
- Heller, S. and Meggs, P. (2001). *Texts on type critical writings on Typography*. New York: Allworth Press.
- Kalman, J. (2008). Discusiones conceptuales en el campo de la cultura escrita. *Revista iberoamericana de educación*, 46, pp. 107-134
- Kloss, G. Algunas obviedades y herejías sobre legibilidad. *Typo No 4*, México
- Korn, A. (1963). *La historia construye la ciudad*. Argentina: Editorial Universitaria de Buenos Aires.
- Krampen, M. (1965). Signs and Symbols in Graphic Communication. *Design Quarterly*, 62, pp. 1-31.
- Lewis, J. (1963). *Typography: basic principles influences and trends since 19<sup>th</sup> century*. London: Studio Books.
- Mandel, L. (1993). Developing an awareness of typographic letterforms. *Electronic publishing*, 6(1), pp. 3-22.
- Marrone, C. (2007). Apariencia y realidad de la escritura. *Revista escritura e imagen*, 3, pp. 5-20.
- Martínez, L. (1990). *Treinta siglos de tipos y letras*. México: UAM.
- Marx, C. y Hobsbawn, E. J. (1971). *Formaciones económicas precapitalistas, Pasado y Presente*. México: Siglo XXI Editores.
- Massin, J. (1970). *Letter and image*. London: Studio Vista.

- McLean, R. (2000). *How typography Happens*. London: The British Library.
- Mifflin, H. (2000). *The american heritage dictionary of english language*. USA: Houghton Mifflin Company.
- Moorhouse, A. (2006). *Historia del alfabeto*. México: Fondo de cultura económica.
- Mosterín, J. (1993). *Teoría de la escritura*. España: Icaria Editorial.
- Nazarenko, T. (2003). Re-Thinking the Value of the Linguistic and Non-Linguistic Sign: Russian Visual Poetry without Verbal Components. *The Slavic and East European Journal*, 47(3) (Autumn, 2003), pp. 393-422
- Noordzij, G. (2000). *Letterletter*. Canada: Hartley and Marks.
- Ockerse, T. *Semiotics: principles in action for the graphic designer*. <http://mkgraphic.com/semiothics.html> 22/08/2006
- Osnaya, S. (2011). *Lettergraphy. The silent language*. USA: lulu Press
- (2019). Significado, función y uso de los signos viales. *Convergencias del diseño y de la construcción VI*, México, Universidad autónoma de Aguascalientes
- Ouaknin, M. (1999). *Mysteries of the alphabet*. New York: Abbeville Press.
- Pérez, S. *Escribir y argumentar. La innovación técnica del alfabeto*. <http://biblioteca.itam.mx> 11/09/2010
- (2005). *Escribas*. México, UAM.
- (2006). *La travesía de la escritura*. México: Santillana editores.
- Petrucchi, A. (2003). *La ciencia de la escritura*. Argentina: Fondo de Cultura Económica.
- Pirenne, H. (1942). *Historia de Europa*. Reid, M. and Turner, N., Legible/Visible. *Yale French Studies*, 84, Boundaries: Writing & Drawing (1994), pp. 1-12
- Riesco, A. (2002). Función social de la escritura. *Revista General de Información y Documentación*, 12(2), pp. 393-428.
- Saussure, F. (1964). *Nature of the linguistic sign*. London: Peter Owen.
- (2000). *Curso de lingüística general*. Madrid: Ediciones Akal.
- Schnewly, B. (1992). La concepción vygotskiana del lenguaje escrito. *CL&E*, 16, pp. 49-59.
- Serrano, S. (1983). *Signos, lengua y cultura*. Barcelona: Anagrama.
- Thompson, P. and Daventport, P. (1980). *The dictionary of visual language*. London: Bergstrom and Boyle Books Limited.
- Todorov, T. (1981). *Teorías del símbolo*. Venezuela: Monte Avila Editores.
- Triggs, T. (2002). Back to basics. *Graphics International*, 98, pp. 18-19.
- Varga A. (1989). Criteria for Describing Word-and-Image Relations. *Poetics Today*, 10(1), pp. 31-53.
- Vegh, I. (2006). *Las letras del análisis*. Buenos Aires: Paidós.
- Velilla, R. (1974). *Saussure y Chomsky. Introducción a la lingüística*. Colombia: Editorial Cincel.
- Verlomme, M. (2005). Technological shifts in type design and production. Reading University.
- Wallerstein, I. (1988). *El capitalismo histórico*. México: Siglo XXI Editores.
- Wolf, L. y Massin, R. (2002). Massin in continuo: a dictionary interview with Robert Massin. *Design Issues*, 18(4), pp. 31-45.
- Woolman, M. (1997). *A type detective story*. Switzerland: Roto Vision.
- Yuen Ren Chao. (1970). *Language and Symbolic Systems*. Cambridge: University Press.





## LA LOTERÍA MEXICANA COMO HERRAMIENTA PARA FOMENTAR LA CULTURA VISUAL EN EL PROCESO DE DISEÑO EDITORIAL

The Mexican Lottery as a Tool to Promote Visual Culture in the Editorial Design Process

IRMA LUCÍA GUTIÉRREZ CRUZ

Universidad de Guadalajara, México

---

### KEY WORDS

*Visual culture  
Visual-conceptual  
representation  
Lottery*

---

### ABSTRACT

*The Mexican lottery is a classic Mexican game as an activity where the students of the Bachelor of Design in Graphic Communication at the University of Guadalajara develop and allow the reinforcement of knowledge of the editorial design process. Design a lottery with the theme, where the idea through the concept and management of the form: identifies the actors, with images of each of the processes, reinforcing the visual culture, build and share their visual references, is generated with the letters, a visual-conceptual representation of the actors and a learning that includes linguistic and verbal intelligence.*

---

### PALABRAS CLAVE

*Cultura visual  
Representación visual-  
conceptual  
Lotería*

---

### RESUMEN

*La lotería mexicana juego clásico mexicano como actividad donde los estudiantes de la licenciatura en diseño para la comunicación gráfica de la Universidad de Guadalajara desarrollan y permite el refuerzo de conocimientos del proceso de diseño editorial. Diseñar una lotería con el tema, donde la idea a través del concepto y manejo de la forma: identifica a los actores, con imágenes de cada uno de los procesos, reforzando la cultura visual, construyen y comparten sus referentes visuales, se genera con las cartas, una representación visual-conceptual de los actores y un aprendizaje que incluye a la inteligencia lingüística y verbal.*

Recibido: 28/08/2019

Aceptado: 12/11/2019

El ser humano tiene la capacidad de retener nueva información e integrarla a varios aspectos de su vida, ya que al incluir imágenes, sonidos o interactuar con elementos a través de los sentidos, se estimula el factor sensorial de cada individuo, logrando así nuevos elementos que pueden llevar a transformar el conocimiento.

Diseñar es hacer de la disciplina y de sus especialización una herramienta donde los objetos visibles se vuelven una experiencia visual y de comunicación. Hay que considerar que el ser humano en la actualidad viaja en instantes por una carretera de miles de imágenes y que el cerebro con la capacidad absorbe y lo convierte, y que a través de los estímulos en este caso visuales se convierten en experiencias, mismas que pueden servir para momentos posteriores.

Para Joan Costa (2003) se logra con la imaginación producir un significado lo que resulta o produce de lo hecho por la mente, además de establecer la relación existente entre texto e imagen, donde uno complementa al otro, es decir lo que la imagen no puede decir se complementa con el texto.

La presente investigación parte de la importancia que tiene el desarrollo de las habilidades para crear y desarrollar gráficamente, desde el ámbito estudiantil donde el alumno ha de proponer y crear elementos de comunicación; esta actividad surge de observar acciones creativas que le permite identificar términos desde el ámbito editorial cuyo objetivo es comprender y entender este campo de acción, ya que los conceptos se han de identificar por el alumno con el fin de conocer y comprender el ámbito de la industria editorial, y de cómo el individuo almacena la información a largo plazo, donde la atención, percepción y la codificación estructura sus proceso cognitivo.

Por lo que Egge y Kauchak(2009) comentan que “la motivación es una fuerza que estimula, sostiene y dirige la conducta hacia una meta.....procesan información...persisten en tareas difíciles....tiene actitudes más positivas, surgen experiencias que generan valores.”

El uso de una técnica creativa como elemento didáctico busca fomentar el sentido de la percepción de la imagen, con la identificación de conceptos relacionados con esa imagen. Por lo que con una actividad de gamificación basade

en una mecánica de juego que ha de involucrar al individuo a la solución de problemas, el objetivo será realizar el juego y jugar, Borrás (2015) en su texto menciona que los juegos ejercen un gran poder de disfrute en las personas y que com actividad lúdica dentro del aula le permite al permite al estudiante adquirir y/o reafirmar conocimientos, a través de estas acciones que han de convertirse en elementos didácticos para del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es a través de la representación visual que se estimula la captación de información, la codificación y el almacenamiento de elementos en la memoria a largo plazo, como menciona Joan Costa (2003) “la percepción es un acto visual que se ve, que puede llegar a ser una quimera visual”.

El trabajar en el aula en actividades donde se involucra al individuo a crear y a dar uso de elementos que permitan construir su conocimiento, los motiva de tal manera que se puede lograr la cooperación y organización para obtener los objetivos planteados y el desarrollo de la actividad generadora del conocimiento y que tenga beneficio a todos los alumnos, Medina y Domínguez (2006).

Para Costa (2003) el lograr con la imaginación producir un significado lo que resulta de lo hecho por la mente, además de establecer la relación existente entre texto e imagen, donde uno complementa al otro, es decir lo que la imagen no puede decir se complementa con el texto.

Por lo que Eggen y Kauchak(2009) comentan que la motivación es una fuerza que estimula, sostiene y dirige la conducta hacia una meta.....procesan información...persisten en tareas difíciles....tiene actitudes más positivas, surgen experiencias que generan valores.

Desde el aspecto académico se busca fomentar el sentido de la percepción de la imagen para el diseño, donde a través de actividades lúdicas en el aula, permite al estudiante adquirir o reafirmar conocimientos, implementando acciones que han de convertirse en elementos didácticos para del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Es a través de la representación visual que se estimula la captación de información, la codificación y el almacenamiento de elementos en la memoria a largo plazo, como menciona



Costa (2003) la percepción es un acto visual que se ve, que puede llegar a ser una quimera visual.

Es por eso que se da uso de herramientas didácticas como un sistema de transmisión del mensaje de manera comprensible para el alumno, se definen a partir de los objetivos y contenidos marcados en un programa educativo, así como el uso de elementos que permitan la construcción del conocimiento, de tal manera que la cooperación y organización para obtener los objetivos planteados y el desarrollo de la actividad generadora del conocimiento tenga beneficio a todos los alumnos. (Medina y Domínguez, 2006).

Para la motivación en el alumno en cuanto a la adquisición del conocimiento se incorpora la actividad de la gamificación, acciones creadas a través de actividades creativas adaptadas a factores de enseñanza, donde el contenido que se ha de manejar lleve una carga teórica y relacionada con la temática en turno, así como el aspecto lúdico

Así mismo es la originalidad y la creatividad la que impulsa a la renovación del pensamiento, es donde se desarrolla un marco de la búsqueda de estrategias para integrar al alumno a la comprensión de aspectos teóricos y hacerlo partícipe de su propio conocimiento.

A partir de lo anterior, se hace una búsqueda dentro de los juegos tradicionales mexicanos que permita desarrollar acciones que se acople en la temática y aporte experiencia visual al estudiante. Por lo que el juego es una forma de aprendizaje creativo ya que estimula la imaginación y se crea un triángulo: imaginación, juego, creatividad, según dicen Alsina, Díaz, Giraldez e Ibarretxe(2013), ya que “creatividad y juego comparten una motivación intrínseca derivada el estímulo que despierta ocuparse por una actividad por el interés, placer, satisfacción y desafío del trabajo por sí mismo”.

El objetivo de este ejercicio es desarrollar la capacidad creativa del alumno al manejar conceptos donde la imagen sea el contenido principal basado en el concepto inicial y a la tipografía como elemento auxiliar, para que les permita reafirmar el contenido temático.

Se seleccionó el juego “Lotería Mexicana” ya que se ha considerado como un juego clásico y que se ha identificado en la cultura mexicana, pues consta de la expresión de imágenes

descriptivas derivadas de una cultura, y manifestada por imágenes relacionadas con la época a la que fue diseñada. Juego de mesa que aparece en la Guerra de Independencia y que culturalmente se tiene como un juego tradicional de mesa. La iconografía de la lotería se fue adaptando a personajes que representaban a la sociedad y las costumbres de los mexicanos.

La lotería como juego de mesa consta de diversos elementos: tablas, cartones en donde cada una consta de 16 imágenes/conteniendo signos visuales (ver imagen 1) y el nombre de la imagen con el uso de tipografía, más un mazo de cartas de todas las imágenes incluidas en los cartones.

Imagen 1. Aspecto visual de la lotería mexicana.



Este juego se desarrolla de la siguiente manera: cada jugador debe de tener una carta o cartón y usar marcador( en México se utiliza el grano de maíz o de frijol, corcholata o cualquier otro dulce o piedra) que le permitan identificar a la imagen que va apareciendo del mazo de cartas que se *cantan o que se corre*.

Antes del inicio de cada juego, los jugadores deben escoger sus cartones o tablas. Entonces, cada jugador debe contar con marcadores es decir con fichas para marcar la imagen que aparecerá al momento de cantar las cartas (es tradicional hacer la marca en la carta con frijol, corcholatas de refresco o granos de maíz). El mazo de 54 cartas se baraja y se comienza el juego cuando el “gritón” canta una carta al azar y anuncia el nombre de la carta o el acertijo que se relaciona con ésta. Si la imagen de la carta aparece en el juego del jugador, éste marca la

imagen con el maíz, frijol o con lo que se cuente para hacer la marcación.

La manera de jugarse es la siguiente:

Se requiere de un gritón, la persona que anuncia las cartas que van saliendo. Esta persona controla las cartas de las imágenes que vienen en la carta, y las va sacando al azar sin ver de la baraja.

1. Se le da una carta a cada jugador, o bien 2, depende de las reglas del juego.

El gritón saca una carta a la vez.

Ejemplo: Grito inicial:

“Se va y se corre con la vieja del pozole!..... ¡La dama!

Algunos ejemplos de otras frases usadas para cantar el mazo de la lotería:

- El que a buen árbol se arrima buena sombra lo cobija..... el árbol.
  - El sombrero de los reyes....la corona
  - La muerte tilica y flaca.....la muerte
2. Los jugadores colocan una ficha, frijolito o cualquier objeto pequeño que simule una ficha sobre cada imagen que corresponda a la imagen que anuncia el gritón.

Aquí el ganador será quien primero marque su carta completa, es decir que llene con frijol cada casillero que forma parte de su carta. Así el primero que la llene tendrá que gritar “lotería”.

Variantes en el juego:

- Línea-el que consiga cubrir cuatro imágenes seguidas, ya sea de manera horizontal, vertical o diagonal puede gritar línea.
- Cuatro esquinas.- si completa las tarjetas que se encuentran en las cuatro esquinas de su carta, puede gritar cuatro esquinas.
- Centro.- El jugador hace centro cuando completa las 4 cartas que se encuentran en el centro de su carta.
- Horizontal.- El jugador hace cualquier línea horizontal y canta su línea.

### **Desarrollo de la Actividad**

Ahora bien para insertar el juego de la lotería mexicana al contexto del aprendizaje se toma del programa de la materia de Diseño IV de la Licenciatura en Diseño para la Comunicación Gráfica en el Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño de la Universidad de Guadalajara, el contenido de la temática denominada proceso editorial. El objetivo de

realizar esta actividad ludo-gráfica es: reforzar los conocimientos adquiridos sobre la temática mencionada con anterioridad, donde a través de imágenes representativas y texto generará en el alumno el uso de éstas como cultura visual adquirida más un conocimiento teórico.

Para esta actividad es establecer en el alumno la importancia que tiene el proceso y sobretodo que él identifique dentro del rubro donde aparece el diseñador gráfico y cual es su papel el proceso editorial y además cómo esta temática se desarrolla al inicio del semestre, donde se parte del diseño de la actividad, la cual se les presenta a los alumnos en un documento donde se explica la actividad.

Imagen 2. Carátula de la actividad diseñada.



La actividad cuenta con acciones previas, una de ellas es: búsqueda de información, donde ellos trabajan en equipo y elaboran un collage para ir identificando la relación de diseño editorial y proceso editorial.

Imagen 3.- Resultado de la actividad previa.



Se les hacen llegar documentos de lectura relacionados con el proceso editorial, donde ellos en trabajo de equipo definen cada personaje e identifican la actividad correspondiente y con material visual donde se le menciona y explica el proceso editorial.

A partir de esto, les pide a los alumnos que elaboren la Lotería del proceso editorial, basada en juego de la lotería mexicana antes mencionada.

Imagen 4.- Diagrama del proceso editorial con el que se basan para elaborar la lotería.



El objetivo principal es diseñar las cartas para poder jugar a la lotería, por lo que se le asigna a cada uno de los alumnos 3 personajes, cuya idea principal es él identifique cual es la actividad base que realiza y que lo defina con un aspecto visual. Una vez que ellos tienen a esos 3 personajes definidos con forma, color, tamaño y tipografía, lo reproducen 5 veces e intercambian con sus demás compañeros, y de esas 5 una carta se quedará para formar el mazo con el cual se cantará la lotería. La idea es que completen su carta, en este caso no contamos con 54 personajes como en la lotería tradicional, por lo que nuestra carta diseñada solo consta de 12 personajes diferentes en cada una de las cartas, en este caso fueron 11 cartas las que se elaboraron, por ser la cantidad de alumnos que forman el grupo en turno. La carta está montada sobre un cartón de que a su vez esta dividido en 9 módulos, en cada uno se pegará una de las imágenes que fueron elaboradas y se intercambian entre ellos, es requisito que no se

duplique una misma imagen en la carta. Ya armada la carta, se procede a realizar la actividad del juego.

Imagen 5.- Alumnos en el proceso de elaboración de su tabla o carta.



La lotería se puede jugar por diversión, pero para este proyecto ha de resultar un proceso de aprendizaje a través del desarrollo de la temática, se integran elementos de atención, competencia, y a su vez se logra el reforzar el conocimiento, pues se puede jugar tantas veces se quiera. para que haya interés en el juego, se ha desarrollado un sistema en donde al ganador en vez de "dinero" gana fichas de madera, que estas tienen grabado letras del abecedario al que más acumule se le otorga un premio al final del juego.

Imagen 6.- Lotería elaborada por los alumnos de Diseño Editorial, calendario 2018B Y 2019 A de la Lic. en Diseño para la Comunicación Gráfica del Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño de la Universidad de Guadalajara



## Conclusiones

Es para el diseñador importante comprender el desarrollo cognitivo relacionado con la imagen, ya que es a través de estas que se logra comunicar un mensaje, donde la expresión realizada creativamente con elementos visuales y donde la experiencia logra ampliar las vivencias significativas que como acciones educativas se trabajan dentro del aula.

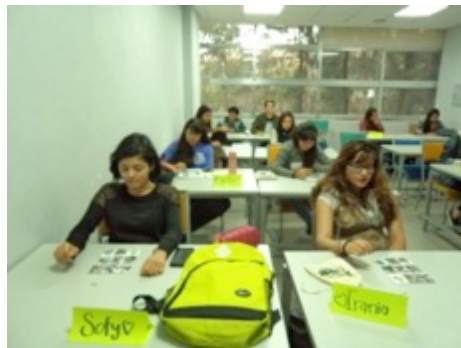
El ser humano por naturaleza es activo, si estimulamos obtendremos reacciones por lo que se puede descubrir el hacer que se hace presente, mas si logramos que el alumno genere su propio conocimiento y al mismo tiempo reciba recompensas, se podrán motivar y despertar interés, así activará el cerebro y podremos darle un empuje al desarrollo del conocimiento en el alumno pasivo, inerte e incluso sin interés por lo que está pasando a su alrededor.

Al desarrollar la actividad mencionada en este comunicación podemos afirmar que se despierta en el alumno el interés a través del juego, en primer lugar se observa que se motivan al desarrollarla y poder elaborar ellos mismos su cartón y posteriormente el poder jugar, donde se centra la atención al querer ganar en la lotería; despierta sin duda su mayor interés, pues existe desde un inicio la duda de quién ganará e incluso

se llegó a solicitar intercambiar las cartas entre ellos, sobre todo si la carta que ellos tienen no ha logrado ganar, mientras que observan que otra ha ganado más veces, claro que es un juego de azar y que no está predestinado.

La gamificación es por lo tanto un elemento visual-conceptual-metodológico vivencial-lúdica que aporta en el alumno el desarrollo de habilidades y sobre todo refuerza los conocimientos adquiridos basados en la experiencia lograda en el juego. Cuya mecánica importante es lograr recompensar al alumno por sus objetivos alcanzados, ya que si desmenuzamos cada proceso, puede generarse valores numéricos denominados calificación o incluso lograr experiencia visuales-creativas al generar competencia entre los alumnos, motivándolos a diseñar sus cartas de tal manera que la mejor realizada logre puntaje extra.

Imagen 7.- Alumnos jugando con la lotería elaborada sobre la temática del proceso editorial.



Técnicas hay muchas, pero lo principal es considerar lo que la misma cultura presenta posibilidades y elementos que pueden ayudar a desarrollar la cultura visual y sobre todo que pueden servir y aplicar como pretexto para motivar a nuestros alumnos.

Cabe resaltar que en el diseño la creatividad y la originalidad forman una bina que armoniosamente se conjugan para desarrollar productos de comunicación visual, logrado por la expresión y conjugación de elementos texto-imagen.

Al hablar de comunicación en el diseño, se establece una relación de expresión exterior, cuya manifestación se percibe por los resultados obtenidos del propio diseño. Nuestra mente es hábil y logra significar con expresiones visuales, donde entablará una conexión con el otro., de cierta

manera será un placer sensible pues existe en un momento dado gozo y alegría por lo logrado.

No olvidar que la cultura visual se logra trabajando las formas y los colores, pero que en esta actividad es importante aclarar que solo se toma el concepto de la lotería, dejando por un lado la forma y el color representativo en la lotería mexicana. Quizá por el diseño de la actividad no está establecido como un requisito, pero podría considerarse a futuro.

Pero al conjugar la gamificación con un aspecto de la cultura visual mexicana, se la logrado desarrollar una actividad lúdica de enseñanza-aprendizaje, dejando una experiencia en el alumno significativa, puesto que cada uno

establece el mecanismo de selección y basado en la experiencia, donde el adapta la imagen al significado del personaje que le ha correspondido trabajar para el logro del armado de los cartones o cartas y poder compartir con los demás compañeros su imagen, una vez armado estos por cada uno de los estudiantes, se procedió a jugar. Logrando así un proceso de enseñanza y de recapitulación de conceptos basados en el proceso editorial como parte teórica del semestre, donde la imagen captada ha de permitirle al alumno recordar la acción que le corresponde, ya que hubo el momento de concier a cada uno de los personajes que se encuentran en el proceso editorial.

## Referencias

- Alsina, P. Díaz, M. Giráldez, y A. Ibarretse, G.(2013). *10 ideas clave para el aprendizaje creativo*. Barcelona: Editorial Graó.
- Costa, J. (2003). *Diseñar para los ojos*. Bolivia: Joan Costa y grupo editorial Design.
- Eggen, P. y Kauchak, D. (2009). *Estrategia docentes* (pp. 53-58). México. Fondo de Cultura Económico.
- Marina, J. y Marina, E. (2013). *El aprendizaje de la creatividad*. Barcelona: Editorial Ariel.
- Medina, R. A. y Domínguez, G.M. (2006). Didáctica. Formación Básica para profesionales de la educación. *Revista Española de Pedagogía*, LXIV, N° 233, enero – abril, pp. 69-104.
- Winner, E., T. Goldstein y S. Vincent-Lancrin (2014), *¿El arte por el arte?* Resumen, OECD Publishing. Recuperado de [https://www.oecd.org/education/cei/ES\\_ARTS\\_overview\\_V5\\_print.pdf](https://www.oecd.org/education/cei/ES_ARTS_overview_V5_print.pdf)
- Zapata, F.C (2010). *El juego y sus raíces. Un acercamiento simbolico a la identidad cultural de un pueblo*. Recuperado de: [http://observatoriocultural.udgvirtual.udg.mx/repositorio/bitstream/handle/123456789/602/C\\_LGC051.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://observatoriocultural.udgvirtual.udg.mx/repositorio/bitstream/handle/123456789/602/C_LGC051.pdf?sequence=1&isAllowed=y)



## EL MEME Y SUS SILENCIOS EN CASO DE DESASTRES NATURALES

### 19S en Ciudad de México

The Meme and its Silences in Case of Natural Disasters: 19S in Mexico City

ÚRSULA ALBO COS, JOSÉ LUIS SÁNCHEZ RAMÍREZ

Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco, México

---

#### KEY WORDS

*Meme*  
*Visual Silences*  
*Natural Disasters*

#### ABSTRACT

*In cases of natural disasters, societies enter into emergency and emotions overflow derived from the break with their daily lives because of the tragedy that this events generate. The aforementioned is reflected in digital social networks, where ethical codes and self-regulation of the population are made explicit about what can be said or shown and what cannot, generating moments of multiple silences and imposed for some formats, especially those which are humorous, as is the meme.*

---

#### PALABRAS CLAVE

*Meme*  
*Silencios visuales*  
*Desastres naturales*

#### RESUMEN

*En casos de desastres naturales, las sociedades entran en urgencia y desbordan emociones derivadas del rompimiento con su vida cotidiana a causa de la tragedia que generan. Lo anterior se refleja en las redes sociales digitales, en donde se explicitan códigos éticos y la autorregulación de la población sobre lo que sí se puede decir o mostrar y lo que no, generando momentos de silencios múltiples e impuestos para algunos formatos, en especial aquellos que son humorísticos, como es el meme.*

Recibido: 22/05/2019

Aceptado: 01/11/2019

## El meme en medio del desastre

Los memes en este trabajo se entienden como aquellas imágenes o audiovisuales yuxtapuestos y breves, editados, con poco texto escrito, pero contundente explotando el sentido de oportunidad, que lo vuelve rico intertextualmente. Se caracterizan por tener un tono humorístico que va desde lo extraño a lo grotesco, pasando por la parodia y la ironía. Son creados a través de aplicaciones o plataformas en línea y su circulación originalmente se da en redes sociales digitales, blogs, así como páginas web, aun cuando ya ha transitado a otros medios como la televisión. Este formato es compartido por voluntad de los productores y usuarios (Vélez, 2007), otorgándoles a estos últimos una capacidad de agencia en su replicación y posible edición, ante lo cual, la imagen puede con el tiempo presentar mutaciones independientes al objetivo primero de los creadores de la imagen original.

Asimismo, contiene eventos, iconos o fenómenos conocidos y experimentados popularmente, es decir que el meme sólo es posible en el marco de un contexto y foco común de atención. De tal suerte que esto es aprovechado por este formato, que gracias a su mutabilidad, desplaza el sentido hacia determinados eventos que lo mantienen vivo en ese momento, permitiendo así la catarsis humorística, la comunicación, la cohesión o división, y pertinencia social que sólo es posible por el conocimiento compartido de estos fenómenos. Esta perspectiva de conceptualizar al meme se puede ver como un formato que se encuentra más cercano al arte y las galerías virtuales comunitarias (García, 2014) que a la discusión memética basada en la antropobiología.

En estas prácticas artísticas virtuales se propone la resignificación de las imágenes a través de la edición, ya sea de textos o de otras imágenes. Así, el meme funciona de manera

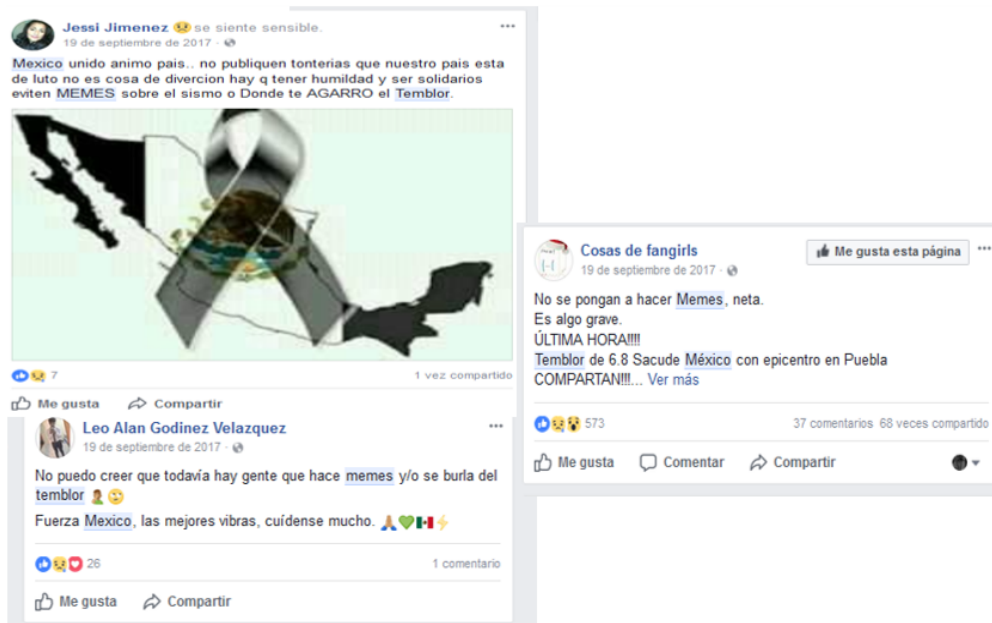
similar al arte conceptual y al neo-pop, lo cual no es nuevo, dado que en general los artistas han recurrido constantemente a la resignificación, así como a la reinterpretación. Un ejemplo de ello es el cuadro de *Las Meninas* de Velázquez, el cual ha sido reelaborado varias veces por otros artistas como Pablo Picasso, Salvador Dalí y Botero en una especie de parodia. Con ello el meme en su significado del sentido común, que va más en la idea de formato, se acerca mayormente al arte que a la antropobiología de Richard Dawkins (1976) en donde lo define como la unidad mínima de cultura replicable. Si bien, esto no niega que pueda ser analizado el contenido del formato meme por la memética, el humor y las imágenes lo ponen en un lugar distinto.

Cuando se habla de formatos, también se habla de género, en este caso el meme al tener una parte inherentemente humorística está completamente atravesado por la comedia, la cual recurre a la vida cotidiana, problemas familiares y personajes cercanos a las audiencias, que a través de un realismo distorsionado busca conseguir la risa (Saló, 2003). Sin embargo, estas situaciones cómicas derivan en censuras y autocensuras morales si dentro de la comunidad se da un evento que involucra luto y dolor, lo que lleva en un silencio colectivo que interrumpe ciertas expresiones cómicas.

El desastre ocasionado por el sismo del 19 de septiembre de 2017 (19S) en la Ciudad de México, derivó en comportamientos impuestos y autoimpuestos que censuraban éticamente al meme por su tono humorístico, así como ciertas imágenes y temáticas al respecto de dicho evento. La ciudad se declaró como zona de desastre dado que el sismo ocasionó una considerable cantidad de pérdidas humanas y económicas, así como la interrupción de la vida cotidiana de sus habitantes desbordando la capacidad de la comunidad o sociedad afectada (La Federación Internacional de Sociedades de la Cruz Roja, s/fecha).



Imagen 1. Capturas de pantalla de un conjunto de publicación con respecto al 19S



Fuente: Facebook, 19 de septiembre de 2017, captura de pantalla propia.

Al respecto, se difundieron diversas publicaciones el mismo día que sucedió el sismo del 19S y hasta dos días después, reprobando los memes por el gran sentimiento de moralidad, es decir, lo que es socialmente inaceptable debido a la tragedia. De tal suerte que este fenómeno nos invita a pensar en la pertinencia de este formato y su replicación que depende de una ecuación de *tiempo* transcurrido a partir de que se da un suceso, y de la cercanía con la comunidad afectada, en donde estos dos elementos juegan de forma determinante con una afectividad colectiva que genera un sentimiento de luto y unión en la población. El resultado de esto deriva en el silenciamiento o la silenciación del humor a través de la censura y autocensura de una sociedad a manera de acción de lo político, que genera cohesión en momentos históricos, como lo es un desastre natural.

### Prácticas sociales del silencio

El silencio se ha considerado como abstención del habla, ausencia de sonido o "interrupción o ausencia de palabra" (Le Breton, 2006: 13). Sin embargo, consideramos que existen silencios visuales que no significan sólo en el lenguaje oral, sino que hay tipos de silencio visual que significan

y transmiten respeto, solidaridad, emoción, concientización, esperanza y tristeza dentro de este proceso de comunicación, específicamente en este caso, el silenciamiento del meme.

Así, el silencio es un elemento de la comunicación ineludible para su existencia. Lo podemos encontrar en cualquier lugar y situación, en la naturaleza, en la cotidianidad, en los objetos, en los animales, en la técnica; su significación siempre dependerá del contexto en el que se presente, de su duración temporal y espacial, de la presentación, representación e interpretación que se le otorgue.

Urpí (2004: 19) menciona que "existen varios tipos de silencio: el prudente o artificioso, el complaciente o burlón, el inteligente o estúpido, el aprobatorio o de desprecio, el diplomático o intencionado, de humor o de capricho". Por lo tanto, el silencio no aparece siempre con un mismo y único sentido ya que se puede manifestar de formas distintas que dependen del contexto y sus actores.

Es por eso que el silencio no debe representarse como el límite de una totalidad vacía o completa, del todo y la nada, de lo blanco y lo negro; sino que el silencio como expresividad del lenguaje tiene gamas y matices ilimitados e inabarcables, por lo que su

interpretación dependerá del reconocimiento y decodificación de cada interpretante. Así, “el silencio es una alternativa. Cuando en la polis las palabras están llenas de salvajismo y de mentira, nada más resonante que el poema no escrito” (Steiner, 2003: 72). Es decir, que el silencio es una expresión alternativa ante el exceso de palabras carentes de sentido.

Dentro de esta concepción del silencio se proponen varios tipos (Sánchez, 2019): tenemos los silencios voluntarios, los impuestos y los estéticos. Los silencios voluntarios se presentan de forma opcional o para llevar a cabo alguna actividad donde sea satisfactorio practicarlo individual o colectivamente. A diferencia de los impuestos que obligan a callar o a silenciar a través de mecanismos violentos como la censura, la prohibición y el miedo que involucran a otras personas sometiéndolas a la exclusión, manipulación, control y dominio, afectando el desarrollo de toda colectividad pública.

Por último tenemos los estéticos que son esos silencios que han sido utilizados como inspiración para dar sentido y creación artística a distintas expresiones humanas, en el cine, en la pintura, en la arquitectura y en la imagen; en este caso, el meme. Este tipo de silencio visual se puede presentar como lo no escrito, como hojas antes de pintarse o los cuerpos desnudos en la pintura, los saltos entre las notas musicales plasmados en el pentagrama y la duración del tiempo que se expresa con las pausas inaudibles, es un sonido que no se escucha, pero significa.

Reconocemos que el uso del silencio es indeterminado y que por su carácter polisémico puede significar miedo, amenaza, irritación, desconfianza, armonía, reflexión, contemplación, tranquilidad, siempre dependientes del contexto social.

### ***El silencio visual como un silencio estético***

Los silencios visuales los encontramos dentro de lo que llamamos “silencios estéticos”. Por lo que se puede hablar de silencios visuales a través de una ausencia que se hace presente con la ausencia misma, son silencios que se perciben a través de la mirada, es ese humor ausente de los memes que se interrelaciona para su significación y construcción social de sentido que

deja un registro que permanece en el tiempo, en la memoria colectiva.

Pero es la misma colectividad la que en determinadas situaciones considera un silencio prudente, imponiéndolo a causa de la gravedad y el luto. Es a través de la reprobación de la estética de ciertos formatos visuales que se da la silenciación, teniendo la finalidad de ser compasivo con una situación histórica para determinada sociedad, la cual se vuelve sagrada por la gran carga emocional que representa. Así “encontramos embriones de alegría y de risa disimulados en la liturgia, en los funerales, en el bautismo o el matrimonio, y en varias otras ceremonias. Pero en estos casos estos embriones de risa son sublimados, aplastados y asfixiados” (Bajtín, 2003: 60). De tal suerte que esta imposición del silencio utiliza mecanismos no punitivos legalmente, pero sí desde una carga moral inherente que impone el silencio.

En el 19S se practicaron varios tipos de silencio: el del último adiós por los fallecidos, la imposición al silencio acústico, caracterizado con la imagen del puño arriba como muestra de organización y esperanza para encontrar sobrevivientes entre los escombros a través de los ruidos que llegasen a venir de ellos. Todo esto involucra consonancias emocionales que generan ambientes dramáticos y de luto que derivan en la producción de la silenciación visual de formatos cómicos en ciertos momentos y con respecto a determinadas temáticas posteriores al desastre.

Imagen 2. Grafiti de “silencio” en los escombros del Colegio Enrique Rébsamen



Fuente. Sánchez Ramírez, José Luis. 2019

## Consonancias emocionales posteriores a un desastre

Como categorías de análisis que nos permiten observar los silencios impuestos basados en valores morales retomaremos a Randall Collins (2009), quien a partir del análisis del ritual religioso de Durkheim y el interaccionismo de Goffman propone un modelo de situaciones de interacción que cuenta con dos requerimientos básicos como núcleo: el surgimiento de un foco de atención común (*mutual focus*), en este caso el sismo del 19S que generó pérdidas tanto humanas como económicas, y la consonancia emocional (*emotional entrainment*) que se da entre cierta comunidad. Es decir que trabaja a partir del “proceso en el que los participantes desarrollan un foco de atención común y sus micro-ritmos corporales y emocionales entran en consonancia recíproca” (2009: 40). Así, a partir de un evento de algunos segundos, como lo es un sismo, se presentan consecuencias de meses, generando una experiencia emocional/cognitiva común con cuatro posibles salidas:

1. Solidaridad grupal, sentimiento de membresía.
2. Energía emocional individual: una sensación de confianza, contento, fuerza, entusiasmo e iniciativa para la acción.
3. Símbolos que representan al grupo: emblemas u otras representaciones (íconos, palabras, gestos) que los miembros sienten asociados a sí mismos como colectividad.
4. Sentimientos de moralidad: la sensación de sumarse al grupo, respetar sus símbolos y defenderlos de los transgresores es hacer lo correcto; a esto se une una percepción de la impropiedad y la vileza moral inherente a vulnerar la solidaridad grupal o a ultrajar sus representaciones simbólicas. (Collins, 2009: 73).

Ante estos dos elementos -atención y consonancia emocional- y las cuatro respuestas, lo que vive la comunidad de forma transitoria después de un desastre parte de la respuesta normal a un evento de este tipo, ya que ha interrumpido la vida cotidiana de todos y los pone a reflexionar desde un lugar de vulnerabilidad. Los sobrevivientes reaccionan

normalmente de manera dolorosa a la pérdida de su seguridad y normalidad, así como ante la tragedia que se vive a su alrededor. Estas emociones son naturales y adaptativas, por lo que no deben de ser etiquetadas como patológicas (Pan American Health Organization, 2012: 59), a menos que sean muy prolongadas o interfieran con las funciones regulares de la comunidad excediendo lo tolerable.

Según la *Guía de Campo para la Primera Ayuda Psicológica*<sup>1</sup> (Garibay, 2017), realizada por el Centro Nacional de Prevención de Desastres (CENAPRED), los elementos emocionales y psicológicos que conforman las fases normales de impacto posterior a un desastre natural son:

- a) Heroica: Se caracteriza por llevar a cabo esfuerzos por sobrevivir y recuperar lo bienes, así como una gran motivación para realizar acciones altruistas, sin embargo se presenta irritabilidad y agotamiento.
- b) Luna de miel: En esta fase se tiende a compartir experiencias y hay una emoción de esperanza y júbilo.
- c) Desilusión: La comunidad se siente decepcionada al no recibir la ayuda esperada, así como tiene sentimientos de injusticia hacia ella y atraviesa por un sentimiento de tristeza.
- d) Resolución: En esta fase la comunidad se da cuenta que debe aceptar el valerse por sí misma, así como la reconstrucción de su vida cotidiana que por momento lleva amargura o animosidad.

La duración de cada una de las fases dependerá del tipo e intensidad del evento, del desarrollo socioeconómico de la comunidad afectada, el nivel de preparación de la mayoría de la sociedad, la disponibilidad de recursos para la reconstrucción y la tolerancia al estrés de los afectados por el desastre (Garibay, 2017). Estas fases son diferentes a aquellas que viven las personas que tuvieron una pérdida por un desastre.

## Metodología y análisis

Para asir la silenciación visual impuesta al meme como formato cómico por la colectividad se llevó a cabo una metodología mixta, tanto cuantitativa

<sup>1</sup> [https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/242911/Guiahandbook\\_WEB\\_ok.pdf](https://www.gob.mx/cms/uploads/attachment/file/242911/Guiahandbook_WEB_ok.pdf)

como cualitativa. Esta última consistió en la construcción de un corpus creado a partir de la recolección de memes más representativos y compartidos ordenados en una cuadrícula de linealidad temporal y clasificación emocional según las fases posimpacto -heroica, luna de miel, desilusión y reconstrucción- con la finalidad de poder apreciar los silencios que se generaron a lo largo de estos momentos de consonancia emocional colectiva. Con la finalidad de percibir también las salidas a estas consonancias emocionales, sobre todo aquellas referidas a los valores morales, se cruzaron dichas fases con las cuatro salidas emocionales posibles.

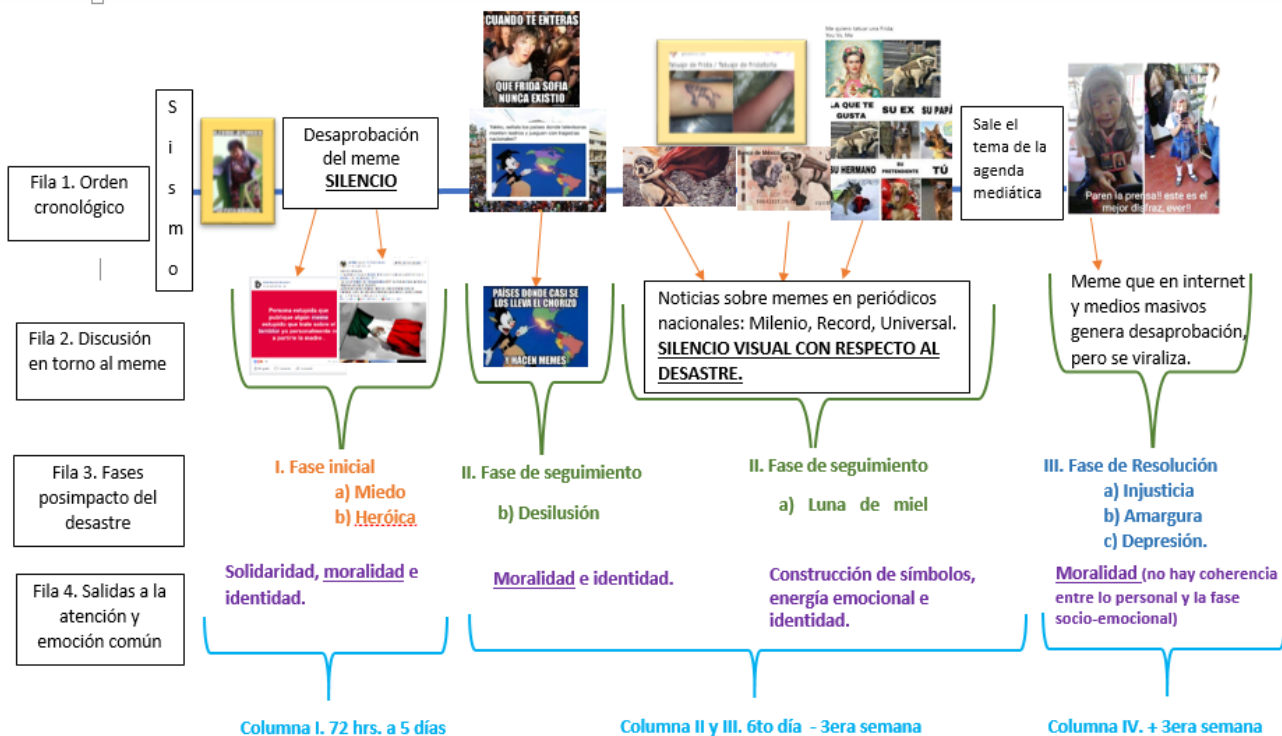
La elección del corpus de memes fue determinada por el número de veces que los memes fueron compartidos y también que tuvieron apariciones en periódicos. Con ello se encontraron momentos de silencio como acción colectiva que tenían consonancia con el sentir de

la comunidad y su moralidad cómica frente al formato meme. Lo que se obtuvo de resultado fue una cuadrícula (Figura 1) que marca los silencios con un subrayado y mayúsculas, junto con las salidas basadas en los valores morales.

De tal forma que el corpus se colocó en la Fila 1 correspondiente al orden cronológico, debajo de ésta se encuentra una segunda (Fila 2) que clasifica también de forma temporal las discusiones en torno al meme que se dieron en ese momento. Como Fila 3 se presentan las fases posimpacto de un desastre, en una cuarta, se muestran las salidas de rituales de interacción en conjunto y por último una fila con respecto a su duración.

Por otro lado, la metodología cuantitativa se llevó a cabo a través de una gráfica de Google Trends, la cual muestra el número de búsquedas de ciertas temáticas o palabras clave. En este caso se emplearon las palabras “memes temblor”, restringiendo los datos a Ciudad de México.

Figura 1. Análisis del silencio. Figura con filas de temporalidad con respecto a discusiones, fases posimpacto y de consonancia de atención, así como emocional del meme en el 19S



Fuente. Creación propia, 2019.

En la Fila 1 de la Figura 1 se puede apreciar de manera cronológica, cómo minutos después de que sucede el sismo aparecen memes sobre el

susto que tuvo la gente. Posteriormente viene una silenciación del meme expresado a través de la discusión con respecto a la moralidad que hace

mofa de esta situación al dimensionar la emergencia. Ulteriormente, resurgen los memes como parte de la fase de desilusión, con la finalidad de denunciar las injusticias ante el gran show televisivo que se llevó a cabo por una supuesta niña con vida que yacía en los escombros del Colegio Enrique Rébsamen (Imagen 2) durante 2 días.

En la Fila 3 se puede percibir que durante la fase de la Luna de Miel se presentó una inundación de memes, tanto en prensa escrita como en redes sociales digitales que tienen como temática central a los perros rescatistas y su importante labor. En este ambiente emocional de contento, se da una silenciación, pero esta vez es de imágenes que lleven temáticas de escombros o de denuncias. Posteriormente se presenta otro silencio frente a la disolución del tema en la agenda mediática y pública como parte de la fase de resolución.

De forma esporádica comienzan a aparecer memes que retan a la moral colectiva y que pueden caer en el humor negro, entendido como aquel que toca temáticas con respecto a la muerte.

Para fortalecer el argumento en torno a la imposición de silencios morales colectivos que se presentaron el 19S, se muestra a continuación de forma cuantitativa (Gráfica 1) la comparación de las búsquedas que se hicieron en Google de memes del sismo del 7 de septiembre de 2017 – cuando no hubo una situación de desastre en la Ciudad de México- y las del 19S con fecha del 19 de septiembre del mismo año, evento que tras el sismo desencadenó un desastre.

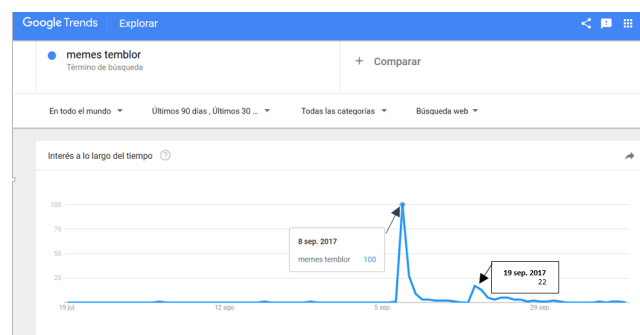
Se observa que para los días del 7 y 8 de septiembre de 2017, la búsqueda de memes se dispara al 100% con respecto a la tendencia de búsqueda, al no haber daños a causa del sismo que hicieran poner en crisis a la comunidad de la Ciudad de México y coartar su vida cotidiana. Sí bien, hubo un foco de atención común, pues estuvieron las personas que sí lo sintieron y las que no, esto no derivó en una situación de emergencia. De tal forma que no hubo una consonancia emocional recíproca desbordada, por lo tanto no fue necesaria la imposición de silencios en el ámbito de lo moral.

Las búsquedas del 19 y 20 de septiembre son menores a las del día 7, ya que se da una

consonancia emocional muy fuerte que desborda y genera la imposición de silencios morales por la situación de luto, así como por la pérdida, esto a causa de los efectos posimpacto del sismo. De manera que se da una fractura en la realidad de la vida diaria, en donde la ruptura de la cotidianidad nos lleva a plantearnos los valores moralmente correctos, imponiéndolos como forma de acción que cohesiona a la colectividad ante la intensidad de emociones que se vivieron en ese momento.

Así podemos observar que las prácticas del silencio se llevan a cabo como autocensura que se hizo presente en el acto de dejar de producir memes durante los primeros días después de que sucedió el sismo.

Gráfica. 1 Google Trends que refleja las búsquedas de memes temblor.



Fuente: Google Trends, fecha de consulta: 8 de diciembre de 2017

Estos silencios son impuestos, obligados por los parámetros moralmente inaceptables por la sociedad mexicana; es decir, una especie de censura y desaprobación del meme humorístico sobre el desastre y la desgracia, ante la angustia, el miedo, la frustración y desesperanza. Como resultado generó una fractura del vínculo social a través de las discusiones que se llevaron a cabo en las horas y días posteriores al 19S en redes sociales digitales a través de publicaciones de perfiles. Esto se puede ver en la Figura 1 con respecto a la reprobación del meme, así como en la Imagen 1. En dichas capturas de pantalla, así como en el análisis realizado, se visualiza como eje rector la imposición moral de la silenciación visual del formato meme.

Como ya se mencionó, los silencios impuestos obligan a callar con la censura, la autocensura, la

manipulación y reprobación, impactando en el desarrollo de toda colectividad. Por lo que en este tipo de silencios también entran los morales, pues más allá de la reprobación a los memes a través de publicaciones, hubo quienes en solidaridad moral decidieron silenciarse visualmente a sí mismos evitando la creación de este formato humorístico.

Con ello se hace evidente lo que Bajtín (2003: 55) describe, diciendo que “la actitud del siglo XVII en adelante con respecto a la risa [...] no puede expresar una concepción universal del mundo, sólo puede abarcar ciertos aspectos -*parciales y parciamente típicos* de la vida social, aspectos negativos; lo que es esencial e importante no puede ser cómico”. Es decir, el luto, la tragedia fortuita, la consonancia emocional a nivel colectivo, no pueden ser abarcados por la risa. Ésta se silencia y se autosilencia dentro de las convenciones moralmente impuestas posteriores al renacimiento.

Por lo tanto en la primera fase, el susto se hizo visible a través de los memes; en la segunda fase fungieron como denuncia; y hubo saturación visual como parte del heroísmo que la sociedad representó con los memes, mientras en paralelo se silenciaban las imágenes de escombros en este formato. Por último tenemos que el humor se hizo presente en la cuarta fase, una vez que el evento se iba quedando en el pasado, pero aún permanecían rastros de valores morales materializados en discusiones mediáticas con respecto a memes de humor negro realizados durante la fase de recuperación. A partir de esto se generó una disonancia emocional, que dio lugar a un encuentro entre la moralidad construida a través de las opiniones en los medios -masivos, cibernéticos y dentro de redes sociales digitales- y aquellos que replicaron, detonando la risa con estos memes.

En este sentido, Mier (2008: 29) identifica la correlación que existe entre el miedo y este tipo de silencio imperativo que se fortalece con la destrucción y polarización de toda colectividad dando como resultado “la exacerbación de la identidad individual” que ayuda a fracturar las organizaciones sociales y los vínculos que se hayan afianzado.

## Aportaciones

Con este trabajo encontramos que los silencios se practican y entienden a partir del tiempo transcurrido del evento traumático. Es decir, sólo podemos hablar de una silenciación del meme que se da dentro de una situación de desastre natural, si tomamos en cuenta el contexto espacio-temporal en el que se presenta y el eco postraumático que deja en una determinada sociedad. El sismo que deriva en desastre es un acontecimiento con unicidad, que al romper lo cotidiano pone en crisis los valores éticos, así como morales sobre la afectación del otro, removiendo emociones y sentimientos con gran intensidad. Asimismo, encontramos que se afianza una identificación geográfica a partir del desastre natural.

Un fenómeno natural que es experimentado por una sociedad, tiene más impacto cuando pone en riesgo a la colectividad. Esto genera la hipersensibilidad a la vulnerabilidad de perder lo universalmente importante, que va desde la vida, los seres queridos y el patrimonio. A través de analizar la dinámica de las fases posimpacto de desastre, se encontró que el silencio acompañó a éstas de forma paralela como parte del proceso, materializando emociones que iban mutando.

De igual forma se puede apreciar como las temáticas que se priorizan en la agenda pública y mediática generan una ruptura, que inminentemente llegarán a una silenciación al dejar de ser noticia, al volverse parte de lo cotidiano. Ese es el destino de los temas, que a causa del desgaste y el paso del tiempo, derivan en la carencia de sorpresividad relegándolos al olvido como una de las tantas piezas de la recuperación psicológica y el regreso a la vida cotidiana de una sociedad en medio de los escombros.

Hay que remarcar que la percepción de los memes no corresponde a lo que viven los afectados directos, los damnificados, que se han convertido en tema de olvido público y mediático. Así, la resonancia del evento ha disminuido considerablemente, ya que las sociedades modernas están en constante saturación visual e informativa, generando una vorágine que produce y desecha memes, silenciados unos por otros.

## Referencias

- Bajtín, M. (2003). *La cultura popular en la edad media y en el renacimiento; El contexto de Francois Rabelais*. Argentina: Alianza Editorial.
- Collins, R. (2009). *Cadenas de rituales de interacción*. México: Anthopos.
- Dawkins, R. (1976). *The selfish gene*. New York: Oxford University Press.
- Federación Internacional de Sociedades de la Cruz Roja y de la Media Luna Roja, (s/fecha), [en línea], URL:<https://www.ifrc.org/es/introduccion/disaster-management/sobre-desastres/que-es-un-desastre/>, [fecha de consulta: 12 de febrero de 2019].
- García, G. (2014). *Repensando el Museo Virtual: La creación de museos virtuales comunitarios* (Tesis de Maestría). México: Universidad Nacional Autónoma de México, Ciudad de México.
- Garibay, R. y Fonseca, G. (2017). *Guía de campo para la primera ayuda psicológica*. México: CENAPRED.
- Le Breton, D. (2006). *El silencio. Aproximaciones*. Madrid: Ediciones Sequitur.
- Mier, R. (2008). Políticas y estéticas del miedo. Las afecciones crepusculares. *Tramas* 30, UAM-X, México, 2008, pp. 11-58.
- Pan American Health Organization. (2012). *Mental Health and Psychosocial Support in Disaster Situations in the Caribbean*. Publicado en asociación con el *Mental Health Program and the Area on Emergency Preparedness and Disaster Relief*. Washington D.C.
- Saló, G. (2003). *¿Qué es eso del formato?: Cómo nace y se desarrolla un programa de televisión*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Sánchez, J. (2019). *Los silencios como acción política para la escucha y el reconocimiento. Un aporte conceptual* (Tesis de Maestría). México: Universidad Autónoma Metropolitana-Xochimilco, Ciudad de México.
- Steiner, G. (2003). *Lenguaje y silencio. Ensayos sobre la literatura, el lenguaje y lo inhumano*. Barcelona: Editorial Gedisa.
- Urpí, M. (2004). *Aprender comunicación no verbal. La elocuencia del silencio*. México: Ediciones Paidós.
- Vélez, J. (2007). *Evolución en la tecnología: de la inteligencia artificial al meme*. México: Ed. Palabra de Clío.







## NEW WARS AND THEIR VISUAL REPRESENTATION

### Dead Bodies Without Graves/Mourne

BETÜL YARAR<sup>1</sup>, TUNCAY ŞUR<sup>2</sup>

<sup>1</sup> University of Bremen, Germany

<sup>2</sup> Ehess-Paris, political Science, France

---

#### KEYWORDS

Power  
Violence  
New Wars  
Dead Bodies  
Representation  
Visual Images  
Middle East

#### ABSTRACT

*This paper seeks to understand why there has been an increase in photographic images exposing military violence or displaying bodies killed by military forces and how they can freely circulate in the public without being censored or kept hidden. It aims to analyze this particular issue as a symptom of the emergence of new wars and a new regime of their visual representation. Within this framework, it attempts to relate two kinds of literature that are namely the history of war and war photography with the bridge of theoretical discussions on the real, its photographic representation, power, and violence. Rather than systematic empirical analysis, the paper is based on a theoretical attempt which is reflected in some socio-political observations in the Middle East where there have been ongoing wars or new wars. The core discussion of the paper is supported by a brief analysis of some illustrative photographic images that are served through social media under the circumstances of war for instance in Turkey between Turkish military troops and the Kurdish militants. The paper concludes that in line with the process of dissolution/transformation of the old nation-state formations and globalization, the mechanism and mode of power have also transformed to the extent that it resulted in the emergence of new wars. This is one dynamic that we need to recognize in relation to the above-mentioned question, the other is the impact of social media on not only delivering but also receiving war photographs. Today these changes have led to the emergence of the new machinery of power in which the old modern visual/photographic techniques of representing wars without human beings, torture, and violence through censorship began to be employed alongside medieval power techniques of a visual exhibition of tortures and violence.*

## Introduction

This article dwells mainly on the changing socio-political meaning of war photographs, particularly those which expose dead bodies. In modern totalitarian regimes, war and mass massacres are commonplace, despite the denial of the states and prevention of their public visibility. Strong censorship works mainly through the invisibility of these devastating effects of wars or the states' violence on people's lives. Under these circumstances, making them accessible and visible to the public is the main counter-strategy of those who are critical about military policies of the states and want to reclaim back the truth by showing wars' devastating effects on human lives. However, today, what we observe is that wars and their inhuman outcomes are more openly exposed and images representing these are circulating everywhere across the world. At this point, it is worth asking why this is the case. Why is it a lot easier to come across visual images exposing bodily tortures and physical violence during the war and why such images are so widespread? Is this related to some changes in the power game or in the game of war? If so, what are the impacts of these changes on the balance between visibility/invisibility of war images? Under which circumstances do the dead bodies turn into displayable political objects or images of wars? How does the exposure of these pictures, particularly through social media as a new medium of communication, become possible and popular? In line with this, one can also ask if the counter-strategy of reclaiming the truth back by making every devastating effect of wars on human life visible is still a valid counter-strategy. What kind of other counter-tactics can be employed against the present strategies of power groups as overtly representing the new wars through visual means particularly through the social media? This article seeks to find out some answers to these questions.

For the modern history of war, the common discussion was concerning such events as massacres and its other destructive impacts and the state was denying them. However today there is another denial which counts heavier. This is the denial of the existence of ideological and political

conflicts and war. Instead, today the claim that we are living in the age of liberal democracies and post-politics is widespread. Within this context, even the military attacks are legitimized and defended as being for the sake of democracy and conceptualized with new terminology that defines the new wars as conflicts. These discourses that make use of the concept of democracy operate as "mental frameworks" which make new wars inconceivable despite their visibility. As opposed to these discourses, it should be emphasized that today war is still a central ontology of the world politics, although they have been regionalized and pushed out from the doors of Europe or the Northern part of the world and defined as conflicts rather than wars. These changes in the sociological and political nature of war can only be defined as the process of the emergence of "new war" but not their disappearance. What makes murdered bodies exposable is the same as what makes the wars unrecognizable, unseen and invisible to the public eyes and conscience. The exposition of violence used by power groups is also related to changes in the techniques of conducting and consolidating power in the context of new wars. Here it is also important to address the role of the social media that plays a huge role in partnership with the forces of new wars. The main aim of this article is to understand these newly emerging socio-political dynamics of the present global capitalism that are reflected in the mode of visual representation of wars (i.e. photographs of tortured and dead bodies uploaded into the social media by military forces in different sources).

The article starts with a theoretical discussion concerning the relationship between power and violence. Here the visualization and public execution of torturing the bodies of marginalized/vagabond subjects is an issue that requires specific attention. This theoretical part starts with a discussion on the political importance of photographic images in constructing the truth and for the truth claim of power groups. It later continues with a brief review of the Foucauldian notion of power. Here, in contrast with those theories which define Foucault's concept of power as opposed to domination and associating it with disciplinary power while dismissing its connection with bodily

violence, we like to underline how power and domination or discipline and violence are intertwined and merged into each other in their functions. For Foucault, bodily violence might not be the core substitute of modern power but it is still an important part of power mechanisms, particularly in respect to its function in controlling those who are not considered as subjects but classified as marginal/outsider (and sometimes oppositional) others. Within this context, the questions of why power kills and even beyond killing why it continues torturing the bodies after being killed and creates public shows out of its violent acts is discussed at theoretical levels.

The theoretical discussion proposed in the first section reaches a sociological analysis in the second section. Here, proposed arguments concerning the relationship between power and domination, discipline and violence, and visual representations of violence are discussed within the context of new wars that emerged in the phase of present global capitalism which is informed by the crisis that capitalist states are encountering. In this respect, the transformation of old wars or the emergence of new techniques and technologies of communication are particularly considered in order to understand the present processes that we are going through. In this section, the main argument of the paper is supported by a brief analysis of some illustrative photographic images such as the iconic photographs of Che Guevara after his death and the corpses of two Kurdish Guerillas killed by the Turkish Military Troops in 2016.

## **Discussion on the Concept of Power in Relation to Censorship and Violence**

### *Photographic Techniques of the Truth Production and Expansion of Visual Frames of Perception on Wars through the Social Media*

It is well known that to analyze a photographic image, there is a need to place it into its socio-historical context. As John Berger states, analyzing a photographic image is a form of reading which requires deciphering not only cultural but also photographic codes that are embedded in the

image. In this respect, one should consider the influence of various visual-photographic techniques and traditions as well as culturally important frames of expressions (Burke, 2003). A photographer can intervene in the process of representing reality by choosing the angle from which he/she takes a photo or by organizing the actual scene in a photograph. He/she also uses various photographic techniques in doing so. Therefore, the mode of intervention, position, and perspective of the photographer is one dynamic that is counted in the analysis of a photographic image.

Producers like to capture the attention of the receiver in a cognitive sense. But, the cognitive apprehension of the war through its visual image, which restricts how or what we see in visual terms, is not exactly the same as dictating a storyline. Instead, it is a way of interpreting in advance what will and will not be included in the field of perception. In “embedded journalism”, as Judith Butler states, “the very act of the war is meant to be established by the perspective of the power group, who orchestrates and permits to ratify, what will be called the reality of the war” (2009: 66). It frames the reality which we perceive. The regulation of perspectives thus suggests that the frame can conduct certain kinds of interpretations or visual representations. Constructing a frame of perception can be achieved through many visual images and interpretations. As Edward Said (1979) had once put it, this requires a work through a complex *field of discursive practices where repetitive recurrence of the “other” in various forms takes place*. Messages (effective or cognitive) of photographs can only be analyzed on this cultural and historical basis. We need also to look at the reception process since receivers cannot be considered as passive aspects of visual narratives. Therefore, the social position of the recipient and receiving process as a moment relatively independent from the intended message can take place as a third stage of the production of the social meaning. If these three stages are accorded with each other, it can be said that the meaning is relatively stabilized and gains the power of the truth or claims to be the truth. Sometimes there might be some texts surrounding the visual image that is under scrutiny (Campbell, 2004: 62).

Peter Burke analyses some war photos from the Spanish Civil War in his book entitled *Eye witnessing* (2003), in which he questions the relationship between photography and reality. One of them is Robert Cappa's *The Falling Soldier*. However, this photo had later been a subject of significant discussions, due to some arguments on Cappa's open interventions into the screen. But for Burke, what is more, important is not the distortion of reality through apparent interventions of the photographer, but its reconstruction and representation through the employment of more subtle and delicate photographic techniques, genres or artistic traditions. These techniques function in reconstructing the history through a new mode of representation which mimics the reality itself. In this, photography plays a really important role since it represents a moment stolen from real-time and space (Berger, 1988). It speaks to its audience through the language of the truth and aims to substitute it. Examples of specific photographic techniques of representation are low shot, shooting from above, black and white or color prints, etc. Also, in a photo frame, what is excluded is as important as what is included.

Butler brings the notion of "embedded reporting" or "embedded journalism" into the discussion on war photographs.

"By regulating perspective in addition to content, the state authorities were clearly interested in regulating the visual modes of participation in the war. Seeing was tacitly understood as linked with the occupation of a position and, indeed, a certain disposition of the subject itself (...) The camera angle, the frame, the posed subjects, all suggest that those who took the photographs were actively involved in the perspective of the war, elaborating that perspective, crafting, commending, and validating a point of view." (Butler, 2009: 65)

Here, it appears, there is a need to pay attention to the continuity between the content, perception and subject position. Butler, in reference to Susan Sontag's book *Regarding the Pain of Others* (2005), reminds us of the campaign that was held during the occupation of Falkland Island (1982), during which only selected journalists were allowed to enter the region

within the restrictions of the government. Eventually, this became a commonly accepted practice in journalism which is called "embedded journalism".

In her work, Butler goes one step further and discusses not only the content of embedded journalism, but its impacts on constructing such frames that operate on the grounds of certain norms defining the truth and shape our perceptions of who is recognized as subjects and differentiate the lives.

Subjects are constituted through norms which, in their reiteration, produce and shift the terms through which subjects are recognized... How such norms operate to produce certain subjects as "recognizable" persons and to make others decidedly is more difficult to recognize. The problem is not merely how to include more people within existing norms, but to consider how existing norms allocate recognition differentially. (...) What might be done, in other words, to shift the very terms of recognisability in order to produce more radically democratic results? (Butler, 2009: 4-6).

Therefore, she suggests for expanding democracy we need to abolish the frames and norms that differentiate the lives and make various subject positions more recognized, instead of enlarging and multiplying categories of recognition. Hence she opens a new gate for us to go through in our discussion on what certain photographic images of the war do to us. They do not only conceal the war, but they play with our own recognition through their impacts on our own feelings and perceptions about after whom we can mourn and whom we can ignore of recognizing as beings who deserve life and recognition or who can be brutally murdered in front of public eyes with no hesitation. However, it is also true that life cannot be deduced from its knowledge produced on the basis of such norms.

Even when life and death take place between, outside, or across the frames by which they are for the most part organized, they still take place, though in ways that call into question the necessity of the mechanisms through which ontological fields are constituted. If life is produced according to the norms by which life is recognized, this implies neither that everything about life is produced according to such norms nor that we must reject the idea that there is a

remainder of "life"-suspended and spectral-that limns and haunts every normative instance of life. Production is partial and is, indeed, perpetually haunted by its ontologically uncertain double. Indeed, every normative instance is shadowed by its own failure, and very often that failure assumes a figural form. The figure lays claim to no certain ontological status, and though it can be apprehended as "living," it is not always recognized as life. In fact, a living figure outside the norms of life not only becomes the problem to be managed by normativity, but seems to be that which normativity is bound to reproduce: it is living, but not a life. It falls outside the frame furnished by the norm, but only as a relentless double whose ontology cannot be secured, but whose living status is open to apprehension (Butler, 2009: 7-8).

Frames of perception and recognition can never completely possess the living. In other words, there are living figures which are left uncontrolled or exceed the frame of life. "To frame the frame" or "to call the frame into question is to show that the frame never quite contained the scene it was meant to limn, that something was already outside, which made the very sense of the inside possible, recognizable" (Butler, 2009: 8-9). Therefore if one thing is to deconstruct the norms that categorize lives, the other is to disturb the frames of perception by referring to what is excluded from our frames of perception which never quite determines precisely what it is we see, think, recognize, and apprehend. Those which exceed the frame trouble the dominant sense of reality, since they do not conform to the established mode of understanding things. Also, because of all these uncontrollable dimensions of the living, the processes of producing frames and attempts to transform the visual perception into a regulated space has a high tendency to fail. As Butler states, a certain leakage, contamination or contextual shift makes this process more fallible than it might at first appear. But we argue that it is not only the leakages that make the invisible visible, but also the leakages that propose new futuristic perceptions, which destabilize dominant norms and frames, and provide new lines of flights, are and must be in the play.

As Butler states the technical conditions of reproduction and reproducibility of war images, even if it does not fully deteriorate it, produce a

critical shifting in the context. There is an important impact of global media in this respect. The frames that are deployed during times of war by dominant media sources enter into circulation from contexts to contexts. So that after being produced in a context, the image surely lands in new contexts and creates new contexts by virtue of that landing. Hence it becomes a part of the very process through which new contexts are delimited and formed (Butler, 2009: 9-10). Those images, which leak from the general frame or which are sent from the original context to new ones, can disrupt or cause the dissolution of intended purposes, which motivate a certain frame of perception. These can become viral and disrupt existing perceptions of reality. According to Butler, the ones that circulate through various contexts or fluid in time and place are not merely those that are disconnected or leaked from the frames, but the frames themselves. The success of a frame depends on its capacity of circulating around or having temporal or spatial fluidity as well. However, at the same time, this makes the frame fragile. Today under the impact of social media, the speed of this circulation is rather high and has got various effects. This flexibility of frames and meanings is also in the use of various new power groups (including radical counter social movements) who keep struggling to turn social media into their own space and for their own benefits.

It is generally known that social media strengthens the temporal and spatial fluidity of visual images. Networks of social media make the circulation of the visual image easier since they are partially or sometimes completely free from the conventional controlling mechanisms. The broadness of its network including many receivers and producers makes it difficult to be controlled. Therefore, social media results in technical inefficiency of censorship and control mechanisms as it broadens the boundaries of temporal and spatial fluidity in the circulation of knowledge. However, social media with these characteristics does not open a new sphere for counter social movements, but also for dominant or counter-power groups and military forces to manipulate the public view and feelings. The scientific knowledge produced by certain institutions is one sphere through which the truth

is produced. But today it seems that social media has emerged as an even larger and influential sphere that shapes not only the norms of truth but also how we sense the so-called reality surrounding us. Connecting this power of social media with the technique of preventing or censoring information pressed through the mainstream formal institutions and channels is not as easy. But this new combination of war mechanisms explains why social media has become one of the most important machinery (coming even before the academic knowledge produced informal institutions) which is turned into a site of a new mode of political struggle. In parallel to these shifts in the context of truth production as well as in the constitution of the truth itself, the rules of visual representation of such events as war gets also into a process of change.

And before forwarding some arguments on the transformation of war and its visual representation, we would like to answer another important question: "why power kills". This explains also why it is important to power the public torturing bodies of its subjects and why there is a need to turn this activity into a public show or exhibition. All these points require us to go further into the deep inside of other questions related to the connections and differences between power and violence as well as its need for such visual representations.

## **Why does Power Kill and Torture Death Bodies? The Cultural Meaning of Death and Being Graveless**

Why power kills and in which contexts the public exhibition of bodies of those who are killed becomes a common act among power groups in? We know that sometimes the power is symbolized through corporal punishments which do not confine itself simply with assassinating someone but continue to confiscate the body even after its death. Although, at the first glance, the relationship between violence and power seems extremely "natural", Foucault dwelt on this and posed a striking historical analysis of power by comparing this method of punishment

with modern ones. In his book *Discipline and Punish*, Foucault analyses modern technologies of transforming individuals into subjects of power in their continuities and discontinuities with disciplinary techniques of the Middle Ages and Early Christianity alike. In this context, in line with his genealogical approach, he compares different techniques of punishment which belong to these periods. He particularly focuses on the comparison between public executions of the Middle Ages, which were based on cruel torture on and the death of the body, and modern prisons. For Foucault (2013), the former is a legal and political ritual, which not only manifests but also reconstitutes the absolute sovereignty or 'sovereign power' of the king. In these executions and tortures, which turned out to be a kind of spectacle in front of the popular masses in the periods of the 17th and 18th centuries, bodies represented the limits of power or its extent to which it could act out.

However, the modern economy of power and system of punishment which substituted the traditional mode of sovereignty was not to punish less but to punish better. Foucault (1977: 77-78) argues, "it was an effort to adjust the mechanisms of power that frame the everyday behavior, their identity, their activity, their apparently unimportant gestures; another policy for that the multiplicity of bodies and forces that constitutes a population". This modern mode of power has come out of a series of reforms needed due to the crisis in the penal system and power relations in the 18th century. In this new economy of power, the social order would be secured throughout the social body more effectively. It is at this conjuncture that the discovery of the concept of the population (the social body) coincided with the discovery of the body in the individual/subjective sense. The novelty of these new techniques of modern power relations drives from specific methods and techniques that are exercised over 'economic' and 'political' forces of the body. Both of them are ultimately based on the life, the life of the body as an individual or life of the population as the social body. According to Foucault, the emergence of prisons and the discovery of new techniques of punishment have developed on this ground and the main aspect of the modern power based on discipline and control

is the "non-corporeality" of its forces. Therefore, the modern system of order and the political economy of power to punish and judge aims "a bodiless reality" (Foucault, 1977). They are corporal to the extent that they do not desire death but more concerns the life of the body. That is to say that non-corporeal forces discipline and control the body from a "distance" as in the case of the panopticon model of discipline (Vigarello, 1995). Along with this line, an important issue in the process of the growth of scientific rationality and the constitution of scientifically (rather than politically) managed social spaces (Turner, 1991). Within these processes, with Foucault, it is the body that becomes the site of materialization of regulatory social norms. Education of the body means also the education of the soul (Foucault, 1977; Sheridan, 1994). Also, with Foucault, the emergence of modern mechanisms of power or what Foucault calls apparatuses of power are an important turning point in the process by which power began to diffuse and operate very smoothly throughout the social body without being limited to the question of sovereignty (Foucault, 1980).

The apparatuses are the ensemble of heterogeneous practices such as discourses, institutions, regulatory decisions, administrative measures, scientific statements, philosophical, moral propositions, architectural forms, etc. Rabinow summarizes his schema of three modes of objectification of the subject. The first model refers to "dividing practices" like the medicalization, stigmatization, and normalization of sexual deviance in modern Europe (Rabinow, 1991: 7). As Rabinow notes, these dividing practices are the main subjects of his earlier books, *Madness and Civilisation* and *The Birth of Clinic*, as well as later ones like *Discipline and Punish*. The second mode is called "scientific classification" (Rabinow, 1991: 8) which concerns objectification of certain modes of subjectivity such as the "knowing subject" or "productive subject" (as in labor-power in economic analysis). This might also be called the process of transformation of certain subjects into legitimate objects of knowledge. Foucault's third mode of objectification represents his original contribution, the conception of power as a positive and constitutive force. Rabinow calls it "subjectification": "It concerns the way in which a human being turns him or herself into a subject"

(Rabinow, 1991: 11). Rabinow states, the dividing practices, broadly speaking, are techniques of domination and have been applied mainly to vagabond populations, the working classes and those defined as marginal. In such instances, the person who is put into a cell or whose dossier is being compiled is basically in a passive, constrained position. In contrast, with the third mode "subjectification". Foucault looks at those processes of self-formation in which the person is active (Rabinow, 1991: 11). This looks very much related to the process of constructing certain subject positions as recognizable, as Butler states, through certain frames of perception and various norms/forms of knowledge. Those who are subjects of classificatory practices of domination (rather than power) are also those who can be put in spaces of closure (camps, prisons, etc) and who might be easy subjects of torture (applied by the state or individual). They are the ones who are not recognized as subjects according to the dominant norms of knowing and perceiving. Therefore, more disciplinary power concerns mainly those who are considered as valid subjects. All these begin to explain why there is still a strong tendency to use brutal violence to make people obey the rules, despite all these discoveries of new techniques of disciplining individuals or the emergence of subtle mechanisms within the whole machinery of power. According to Foucault, bio power is also a powerful mechanism determining who is to be locked or killed or left alive in a space of closure under its biological surveillance and control (Mbembe, 2016: 2031). In this system, the population is categorized and the most significant instance of it is race-based categorization. It is possible to see examples of it in colonial practices and fascist regimes. In the race-based categorization, sovereignty is constructed in an extra-legal space where mostly biopower, siege (Mbembe, 2016) and violence (Fanon, 2013: 66) coexist. Death or murder of a member of the colonial population is not subject to any law, since they are categorized as those who are not worth living but on the contrary worth to be killed for the sake of securing the life of subjects. However, here, the mere act of killing (in sense of demolishing) is not enough, it occurs together with biopower and being sieged at the same time.

For Butler just like the body, life is also a product, a form that is socially and politically

constructed. In this sense, the ontology of the body is a sociological ontology. The body continues living and existing only by means of language, practice, and desire. In the same way, life can be considered as a socio-political ontology, not as a biological or spiritual one. Therefore, the problem is not only who is alive or who is included in social life or life, which is shaped on the basis of certain norms. What matters also is that whose life is important, whose life is considered worthless on the basis of the norms which determine our own perception of diverse subject positions in parallel with social inequalities.

Even beyond death, power requires some practices not only aiming to control life and death but also what to do with the dead bodies which might still carry some socio-cultural and political meaning. One thing that shows that the dead bodies are not biological but cultural entities is the practice of burying them. Being human and the practice of burying the dead are two deeply connected cultural terms. Describing humanity with a reference to this practice brings the issue of the temporal and spatial continuity of the bodies after death. The dead body which could not be buried does not belong anywhere in temporal and spatial terms. To put it in Özsoy's words, in purgatory sense, as long as they are not buried, they can be considered as alive and as non-cultural objects rather than culturally accepted or defined subjects. This makes them free of time and space of culture.

The ones who are in purgatory are not only dead people. Those who are left behind are hung restlessly among different times and spaces. While the hope that "one day s/he will come back" turns into a cruel melancholic state of doubt, when there is no corpse, mourning never ends for those who are left behind, the state of death becomes constant. Neither those who are not buried can completely die, nor the ones who are left behind can continue their life. A brutal state of squeeze between life and death, a brutal condition of being in which life and death are intertwined (Özsoy, 2012).

It is this cultural aspect of death that turns the dead body into a field for not only a bunch of cultural practices but also a power struggle. What

is aimed to be controlled here, in fact, are the psychological state and collective memory of a community. Through certain torture over dead bodies belonging to the community, anger and hatred are sustained and a sense of nothingness, non-existence, and placelessness are intensified. Here, one of the most concrete cases of placelessness is gravelessness. Therefore, beyond being just a place to keep individual memory alive and render mourning possible, a grave is a place to keep history and memory alive in a "historicity which surpasses the moment" (Bozarslan, 2014).

## **Changes in the Machinery of Power, Wars and Their Photographic Representations**

### ***Not Concealing, But Revealing the Devastation and Violence***

The depiction of war through photographic images dates back to the end of the 17th century. In the mid-1800s, right after the development of the camera, the first Mexican- American War (1846) and the Crimean War (1853) were photographed. Roger Fenton, who shot 3605 photographs in the Crimean War, was not the only photographer, yet he was the first person who monitored and photographed the battlefield systematically for the first time in history. On the other hand, Fenton's photographs were far from showing the destructive dimension of war. This mode of photographic representation of war as without bodies and violence goes parallel with the modern power which concerns the life of the population rather than destroying it. Another photographer in the Crimean War was Felice Beato. Contrary to Fenton's photography, which represented the war without human beings or in an unmanned manner, Beato photographed devastating effects of the war. The same name witnessed the Indian Rebellion of 1857, Second Opium War (1860), Colonial Wars (1855) and took photos reflecting the terror of war. According to Sontag (2005: 53), these are the first photographs to portray the devastation caused by war. For that reason, we would call them the first photos aiming to defend the truth or to claim it back.



At the beginning of the American Civil War, the societal power of photography had become already known. After these wars, especially the Crimean War, in Burke's words, there has been no war that took place "without its own photography troops or television companies" (Burke 2003). Thus, using war photography as a tool of propaganda based on complex techniques has become important. In the early years of WWI, Helmut Herzfelde, and George Grosz, by inventing the technique of photomontage, revealed how photography could become an effective tool of propaganda clearly (Berger, 2016). But again, all these techniques were used to delete the war from the public eyes and to make it invisible. Apart from the photos concealing the devastating aspects of war, it is possible to find examples of critical photography of the same period which exposed the reality and falsify the dominant perception. The most famous of them can be seen in Ernst Friedrich's book *Krieg dem Kriege* (War against War), published in 1924. Friedrich demonstrates the painful and destructive face of war which was not mentioned in the narrative of the political-economic interests, victories and defeats, and national heroism of WWI. But despite these critical images, the first and the second world wars were periods in which visual images that legitimize and justify war through modernist, nationalist, colonialist and racist discourses sprang significantly and turned into means of war propaganda. Moreover, during these periods, visual images were mainly built over classifications such as "us"/"them", and "victory"/"defeat", and they functioned in the process of concealing the devastation of wars through unmanning the battlefields or censoring the war images.

This period has a binary characteristic in terms of the correlation between war and photography. On the one hand, the "talismanic" effect and power of photography, which stems from its attachments to reality, had already been noticed at the very beginning of the 1840s and what is more, photography had become a part of managerialism of power only on propaganda level. On the other hand, throughout the twentieth century, which Eric Hobsbawm calls the "age of catastrophes" (2013), states have established visual-semiotic regimes through

photographic visual images represented by "embedded journalism", which mainly functioned for making destructive aspect of war invisible and turned it into a heroic stories of those soldiers representing "Us". For the continuity of these kinds of regimes that are bodyless in Foucauldian sense of the term, control over the photographic representation of wars was very important. Here the main official tool was the censorship to conceal the destroying effects of the state violence and war.

Precisely for this reason, photographs showing the devastation of the World Wars could come to surface only years after the end of the war for the sake of confrontation and revelation of truth. Like hundreds of photographs of the colonial world, photographs of the Armenian genocide, the first modern genocide of the world history, reveals the secret memory or the censored reality of the so-called "civilized" world, which surfaced from archives after decades. As we have mentioned before, these periods appear different from the present, since photos of violence were more hidden, covered by the states and turned into state secrets. These photographic images were like an extension of the totalitarian regimes of the states of the 20th century. So, while the most important way to control the photographic image is censorship and omission of the devastation of war from the scenes, counter-strategy worked through the disclosure of what is concealed for the exposition of counter-truth or bringing photographs of the war to the public more or less as it happened without censoring its destructive impact.

The power of photographic images as footprints of reality has increased the desire of power groups to control this new form of visual representation (Barthes, 1996; Berger, 1988, 2016; Burke, 2003; Sontag, 2008). In the period, which started with the invention of photography up until now, the photographic techniques have evolved tremendously. In line with these, wars have been framed and reframed with the help of many different and emerging photographic techniques. Hence, photographic images of wars as well as mechanisms of such representation have become more complex and involved new methods other than simple censorship. The game between visibility and invisibility of war scenes

through these photos began to be played by power groups in rather complex ways and by employing strategies other than censorship. Here, the evolution of what Kaldor calls “new wars” in parallel with the emergence of new communication technologies and social media as the mediums, through which these photos were circulated and are turned into objects out of time and space, had also an important impact. While these new technical means made the circulation of war photographs easier, the control over them has become more meticulous not only due to the less controllable character of social media but also because of the fragmented nature of new wars. This we will return later to.

We know that during “the first and the second Gulf War”, there was strict control over the visual images, not by enforcing a specific storyline, but by determining what is to be included or excluded from the camera angle and this varied with the usage of many different visual narration techniques. The development of communication technologies increased the capacity of controlling the receiving process by evolving new strategies applied in the narration process. For example, as Baudrillard stated, digital broadcasting and satellite receivers allow the continuous and simultaneous representation of war just like a video game in which deaths, murders, explosions, bombings, armed attacks have turned into digital games and images (i.e. the simulation of war) (Baudrillard, 1995). This has been one way of making the war visible rather than invisible but in a very unmanned manner. It is not censoring the war but a new mode of transferring it into a spectacle event. Here one should also take political discourses or frameworks into account as factors which allow this transformation.

Today, power mechanisms, through which the truth and our sense of reality are produced, get more and more polycentric. This requires power groups adapting themselves to this new machinery of knowledge and which affects production by inventing and implementing various strategies at once. For instance, power groups are capable of both using old censorship techniques when formal fields of knowledge production are involved, while using other techniques of publicity over the images circulating on social media with the aim of manipulating

public feelings and emotions. Here the complex machinery of power produces a truth about war which denies either its reality or its impact on people’s lives. But on the other hand, it operates also through other techniques of reframing physical violence and the devastating impacts of the war, and hence lead us into apathy, particularly when this violence is against a certain group of people who are out of the dominant norms. It is possible to see different photographs that include images of war and physical torture of the military forces and that might be leaked from the dominant frames of perceptions. For example, during the American invasion in the Gulf War two, the photographs of tortured war prisoners that were taken with amateur cameras with the help of digital technologies, became easily accessible on the Internet. However, on the other hand, this has not shaken or destabilized the “truth regime” of the officials. In fact, the cyclical relationship, which is created between “the effect of reality” through visual images, their production, organization, and circulation, takes place within the same framework of power relations (Foucault, 2005: 84).

Our age, as Derrida puts it, is the age of tele-techno-mediatic modernity (Derrida, 2002). At this point, according to Derrida, the success of the capitalistic-techno-mediatic power of international newspaper in generating a worldwide effect of truth or post-truth is beyond the extent of the imagination of a common man. Here, the truth is not twisted, but a certain kind of truth is proposed through some representational practices or a new model of truth is generated which aims to replace all other ones. War scenes are not hidden anymore, but rather the emotional and psychological effects of such images are manipulated through various frames of perception, which are constituted through long-lasting discourses that are genealogically combined with the old colonial, racist and orientalist memories concerning some images and narratives. On the other hand, power groups still cooperate with the state institutions in producing the truth within the dominant frameworks of formal ideologies. The result of all these technical and discursive practices reminds us of the period of totalitarian regimes, which Koyre examines (Koyre, 1945). But this time, the attempt of power

groups is to protect the claim of and monopoly over the truth by filtering it through the logic of imaginary phantasm or symptomatology of unconscious. In this latter field, social media works better.

### ***From Old to New Wars***

We could not guess that in the Vietnam War (1955-1975), also called the Second War of the Indochina, which caused Vietnam to break into the North and South, one photography, which engraved into the memory of all, was the sign of a future where such images would become widespread, mundane and ordinary. Today many similar images of murdered people during present wars and conflicts are circulating around without being able to find a place to be stored in our memories. We are a generation of people who are witnesses to beheadings, faces that grin while holding the heads cut off, and premature burials. The topics of public debates have become people whose bodies were left waiting in the freezers or whose bones were sent to their families by the Courier during ethnic conflicts and wars in the countries like Turkey during the intervention of Turkish military troops in Kurdish cities (HDP, The Cizre Report, 2016). The photos of these events have taken place in the mainstream media, but more in the social media through which they circulated around the world. How did such pornographic representations of violence in war become so norm, so widespread and common? However, when photographs of the Holocaust or of damage done by the bombs used in Japan or Vietnam are taken into consideration, this hypothesis about the increasing social visibility of war photographs in recent times loses its importance. Maybe, neither the severity of war nor its photographic representation through the pictures of dead bodies has changed. But what might have changed maybe the wars rather than their political impacts and importance. Reflections of these changes of wars or the emergence of new wars can be traced in their visual representations which are entering into our lives through various mechanisms that have been explained above.

The increase in the circulation of war images in public communication processes is certainly related to these technical and technological transformations in photographic and representational media techniques and technologies. However, it is also important to recognize that we entered a new period when the relationship between power and war has differentiated. In exploring these changes, we left the large literature on the history of war, since this is not the main focus of this work, but we focus very briefly on Kaldor's theory of "new wars". According to Kaldor, today, wars have undergone significant changes under the influence of new identity movements and the process of globalization. Here it is important to emphasize the complex circumstances that are caused by the interaction of social dynamics that force nation-states to get into a process of being dissolved. Today, it is considered that wars are not explicitly between nation-states, they are within or above them. In this sense, they are regionalized, while the nation-states are still acting as important subjects of these new wars by provoking the old fashion nationalisms. As opposed to national armies, what we have are supranational-regional military forces which include various national troops. The increasing number of local organizations-militia and guerrilla movements under nation-states is also the case. The nation-states under the impact (sometimes even the rule) of ultra-nationalist, militarist and radical conservative groups responding radically against the forces which are operating in the way of dissolving them. The former act against these counter groups on the ground of neoliberal and authoritarian state strategies and by building up new national and international coalitions. Here, the main aims of these power groups in employing technocratic and authoritarian state regimes are to be effective in economic terms by opening up new spaces for market relations and for exploitation while acting harshly against social oppositions in any form. Tensions that result from these strategies do not lead to the wars between military forces of two states, but rather new wars, which are taking place within or above the nation-states. They gain more ethnic and religious forms. As a result,

compared to old wars, they target civil masses, rather than military forces.

There are obvious differences in the period between the 17th century and the end of the 20th century with respect to not only the wars but also general power mechanisms. Kaldor (1999) tries to categorize the wars as "old" and "new wars". In his classification, when we look at political actors of the wars, we see that in the 17th and 18th centuries wars are directly between the empires, in the 19th-century actors are nation-states and in the 20th century, they are among the power blocks (Kaldor, 1999: 14). Furthermore, she argues that the aim of wars, the format and techniques of armies as well as their economies have also changed. For instance, when we compare the battles that took place at the end of the 20th century with the ongoing battles of the 21st century, it is possible to observe a new polycentric and multipurpose space of war which emerged under the influence of the rise of identity movements on an ethnic and religious basis. While long-lived neoliberalism resulted in certain changes in state bureaucracies and led it to be dissolved, the military forces had been replaced with "deep states", paramilitary forces, mafia groups, and other similar organizations which are armed and autonomous. On the other hand, in parallel to the dissolution of nation-states, various ethnic and religiously based counter-guerrilla movements could gain power in different ways. Hence, today, we witness new actors getting involved with wars together with national military forces: i.e. militant ethnic or religious groups that hold on to the nation-states in order to consolidate their power or some supranational alliances among various nation-states operate in the battlefields more than individual nation-states. It seems that national militaries cannot move independently from these actors taking place below and above them. While these new actors are making use of the official bodies of the nation-states, their existence is also an important sign of their dissolution or transformation. All these also led to some changes in the forms and representation of violence that the new wars caused.

Similar to the wars in foundation years of the nation-states, present new wars, which take place as part of their crisis and dissolution, target again

civil communities, who are considered as threatening their constitution or consolidation. It is obvious that there has been a crisis of Arab nation-states (as in the case of Syria, Iraq or Afghanistan) and this crisis has led to a process of transformation and reconstitution which want to be directed by the force of superpowers. Hence the crisis of Arab nations was turned into an opportunity for global powers, which are involved in the battle in the name of some national, sub-national and regional interests. Thus, in this new space of war, where actors, as well as the basis and techniques of wars, are under tremendous change, temporal and spatial limits of these wars become so ambiguous and get blurred. The new wars of the 21st century appear as permanent and continuous as well as targeting civilians. They are part of the everyday life of people living in the conflict regions.

With the dissolution of the nation-states, modern bio-political power and its concern of life of the population is replaced with a new mode of power which balances discipline and violence on a new balance favoring new security regimes of the period. Under the impact of these new regimes, bio-political issues have been redefined and functions of the states began to be identified more in security terms. Furthermore, partial and multi-centered authorities dislocated wars from the usual spaces of nations and turned them into continuously operating industries without specific time and space as well as objects or subjects. In other words, this organization of war, independent from space and time, with no beginning or an end, can aim at everyone and can be conducted everywhere. In line with this, the body uncontrollably becomes a tool of production of war. Body, in different contexts, whether tortured or killed in a suicide attack, has become the most significant part of the strategies employed in new wars. The bio-political contract, concerning the state and subjects, has dissolved and corporal aspects of power returned. In our opinion, there is a direct connection between the changes in the public exhibition of brutal impacts of war and the changes in war strategies as well as communication technologies. We are going through a period in which the traditional technique of representing the absolute power of power blocks like the kings has become once

again important and these groups have begun to use such medieval techniques along with modern disciplinary techniques involving dispersed modern institutions. What is striking here is the return of the technique of public executions and public exhibitions of physical violence by military power groups. We suggest that under the impact of the crisis of nation-states, both the emergence of social media, polycentricity of power mechanisms and diversity of power groups have led to the return of these old power techniques. To remember all the scenes, that we have come across throughout the last 20 years since the beginning of the Gulf War in Iraq, makes it possible to state that the old method of public execution as a form of punishment. This is what Foucault defines as medieval and claims that had never truly disappeared. Now it has even strongly emerged back and began to be used more often than before. It seems that this phenomenon is the sign of a new age of power struggle at national, regional and interregional levels as it is also the sign of the rise of new authoritarian regimes. With respect to the publicity of these images, these new authoritarian regimes look in some respect like Nazi regimes of the 1940s. But in some others, it reminds us also of the sovereign power of the medieval times. Furthermore, the spread of social media on the global scale and increasing interactive communication among different geographies have strengthened the war and anti-war political stances. Therefore, these mediums that increase the power of visual images have led to the new wars being fought in virtual space.

### **Challenging the Norms that Not Recognize the Life of Some and Reclaim the Life Back: Getting out from the Prison of the “Now”**

In line with the above-mentioned changes both connected to war and communication technologies, especially after the 2000s, the states and other authorities began to lose their control over the circulation of visual images. As a result of the emergence of new communication technologies and social media channels, visual images are now circulating around as floating signifiers beyond and over old borders of nation-

states and under the control of various subgroups which operate on the basis of different power norms. The social media has opened a new space of counter politics, which is alternative to the official or mainstream media and increased our access to the images exhibiting the state violence and devastating effects of wars over civilians. On the other hand, the states have learnt how to use this new space of social interaction in manipulating public feelings, fantasies, and desires, and in challenging or at least making alternative truth claims of counter-hegemonic groups noneffective.

There is an aspect other than the social media that needs to be tackled here. We have to underline the process of dissolution of old nation-states and shifts in old national and regional boundaries over which the emergence of new wars had also advanced impact (Brown, 2010). All these changes brought new machinery of power into being in which the old modern visual/photographic techniques of representing war without violence and torture such as censorship begin to be employed (even if not together) alongside the medieval techniques of visualizing, exhibiting tortures and violence of the powerful.

It seems that the dissolution of old nation-states has strengthened the search for reclaiming sovereignty among new power groups which are aiming to take place either over, under or against the existing nation-states. Today, the negative effects of war and crimes against humanity are not kept secret anymore by the states as long as they are manipulated properly through dominant frames of perception. Beyond such act of ignorance or denial of such visual images, radical militant groups and sometimes the states began to use these photos as proofs of their power which might also be used to destroy bodies of “others”, if necessary, even in the name of securing democratic life and life of those who deserve living. For instance, in the Middle East during the gulf war, homogeneous and sterile visual images have been produced and spread by hegemonic power groups for re-constructing the old fashion orientalist and Islamic Otherness. They were employed for the sake of military invasions seeking to safeguard “the liberal regimes of the

West” as opposed to “the despotic regimes of the Middle East”.

While the Middle East in the 2000s has turned into a battlefield, there were also (radical conservative or liberationist) counter-movements with military forces resisting against national authoritarian regimes or/and interest-oriented regional/international forces. In social movements that started to evolve in the Arabian geography in 2010, visual images were placed into public circulation with the help of new communication technologies. For instance, with the start of the Syrian Civil War in 2011, in contrast to the images that are framed by the themes of freedom and change, visual images of violence used by the ISIS have circulated through social media by this conservative radical group for different purposes. ISIS frequently used such visual images in strategic areas of propaganda in order to spread some fear, tyrannize and abolish the psychological resistance of people from the counter groups.

However, despite the increase of violence and their visibility in and through the media and social media, how can one explain the global silence of people? The reason why public silence is so strongly connected to the frames of perception as defined by Butler (2009 and 2013). But we argue that it is also strongly connected to changes in the frames of representation of wars that occur in parallel to the emergence of new wars that are explained above. It seems that law or moral boundaries are not working in the same way as they were working in the old wars with respect to the public visibility of devastating impacts of wars and the use of violence against civilians. Of course, there are still national secrets, but it seems that powers groups (including the state powers) are less hesitant to make their violent practices visible to the public. They can ditch out war photographs (e.g a photo of killed and tortured guerrillas or militants), when they think it is necessary. They use them openly as part of their propaganda to manipulate mass psychology. This situation explains the wide public silence in response to present wars and conflicts.

In the present, all nation-states, which are at risk of falling into deep crisis, are involved into these ongoing wars and war crimes at different levels. This makes the legitimacy of such violence,

which they use with the desire to reconstitute their sovereignty, less questionable. It is also true that there are some actors who are responsible for such violent acts are beyond the control of the states and international organizations (if not in cooperation with them). While those who deserve to have a better life can leave (of course on the basis of disciplinary techniques of subjectification), those who deserve to die are led to live with continuing violence of some military and paramilitary forces. The transparency between the two populations is limited to the use of visual framing and frames of perception. While sometimes the war and its destructive results are exhibited, some other times, they are kept secret. In the first case, the general message of many photographic images becomes that "they deserve to be killed". Visual images that show not only tortures over people but also over their dead bodies can be circulated on the basis of these reasonings or what Butler calls frames of perceptions. In short, today, in the context of the new stage that war and visual/representational technologies have come, there seems to be a transition of visual representation of wars and torture/violence used against the “Others”. Nowadays, there is a new economy or language through which “outrageous” photographs (Butler, 2013), that decipher the devastating impacts of war and violence, is explicitly shown.

There are many different examples in the history that shows the official approach to the visibility of tortured/dead bodies of counter-guerrilla movements for instance. One of them is a photograph of Che that was released worldwide on October 10, 1967. The purpose of the officials in bringing this photograph to the public was to prove that the guerrilla commander Che Guevara was killed by the Bolivian army in Higuera, a village in Bolivia. Guevara's half-naked dead body was exhibited in a barn in Vallegrande and photographed. Being served as a spectacle, this photo, by implying the fate of the body that once refused the authority of the existing state, was used as a symbol confirming the absolute sovereignty of the state over its loyal subjects. This transformation of punishment into a ceremony, which involves the ostentatious show of destruction of the resisting body and torture, is a message to all rebellious population, underlining

the compulsion to obey the power. Berger comments on the Guevara example: "what is intended is the exhibition of Guevara's identity and the so-called absurdity of his revolution" (Berger, 2016: 26). According to Berger, there existed photos showing the massacres until that day; however, none had turned into such a show as in this example (2016: 23). We think that if Berger had seen the war photos of today's world, he would have written more elaborate critiques concerning how war can be turned into more painful and absolute shows.

In this example, the photo of Che Guevara, that was constructed from a specific perceptual framework was intentionally leaked to the press by the army. The photo of his "humiliated" (half-naked and with unbuttoned blood-stained trousers) death body was to represent the defeat of his and his followers' resistance. Berger compares Che Guevara's photo with Andrea Mantegna's Lamentation of Christ. The form of an exhibition of Che Guevara and the drawing of Christ in Mantegna's painting have similarities. However, Christ's eyes are closed while Guevara's were open. This image, according to Berger, is the symbolization of mourning (since there are two women mourning in the picture including the Christ's image). However, in the photo of Che, leaving his eyes open means that Guevara was not allowed to be mourned after and was subjected to another symbolic violence. Following Butler's arguments, he wanted to be recorded among the ones that do not deserve funeral and mourning. Therefore, in fact, it can also be claimed that Guevara has never died, despite being killed. His body has turned into a symbolic object which is out of time and space. In fact, the power groups want to deny his life and claim that he never lived as a proper subject. However, this impossible mourning has the potential of both circulations of an unfinished story and a body that could be buried to have a cultural end in his life story. An unburied death body can have the danger of being impersonated as a kind of "ghost" farting around in between life and death zones. In these cases, such figures as ghosts can turn in subjects of myths of new rebels.

In our opinion, it wouldn't be wrong to say that the Middle East is the most affected geography by the above-mentioned new type of

wars. It is possible to find examples of such identity movements which are very conservative, radical and tend to use violence in very brutal ways. Today, it is well known that the most striking example is ISIS. On one hand, the iconic visual images, which this new war machine produce, gives the message that "I am the truth". On the other hand, the same images prove the divinity and absoluteness of power that is acquired through corporal violence. The social language of the organization that proves the absolute authority to the imagined homogeneous society while excluding life, heterogeneity and consolidating its supporters is built on war and violence. At this point, in order to create a war society, ISIS ideologically uses new communication technologies or social media in a highly professional manner. Undoubtedly, the most important part is based on the production and circulation of visual images (Deutsche Welle, 2015). What is presented here is not the brutality of war but the absoluteness of power.

As it is mentioned above, in modern capitalist societies, torture and violence are no longer visible methods of punishment. In this new period, though punishment has evolved into practices of disciplinary state such as confinement, surveillance, control (Foucault, 2013: 39) while physical violence like torturing or killing bodies are covered by the walls of power and turned invisible. In terms of disciplinary power, the body is no longer an object of punishment through torture, it becomes an object that needs to be kept under constant control and surveillance (Foucault, 2013: 60-61). However, as noted above, even in modern societies, there are people who are left outside the normative frameworks and are recorded as those who deserve to be pushed out of a society and into the category of those who deserve the death. Their death is legitimate for the life of others. But, the brutality of this should be hidden. So, disciplinary power aims at a particular population and those who do not fail to conform to this definition are coded as those who deserve death. Nevertheless, in certain contexts in which disciplinary power is dominant, the exhibition of people's murder in the name of the lives of others is difficult.

As we see the increasing images of brutally tortured bodies mainly through social media, one

starts asking certain questions concerning the changing balance between disciplinary and violence in the mechanisms of power in contemporary societies. It can be concluded that in the capitalistic-techno-mediatic societies which centralize the neoliberal global power battle, the medieval mode of representing violence over bodies of its subjects in order to show its absolute power by making its torture and murder publicly visible came back this time for strengthening its power over not all the subjects but against those who deserve death as being non-subject. Those who deserve discipline and those who deserve death and torture are treated as separate groups, or they are treated as "two nations" in some cases as Jessop and others put it (Jessop et. al, 1989). In addition to that at the national level, at the global and regional levels, power has been very polycentric now. Finally, the rapid change of today's technology further expands and multiplies the norms and strategies of representing war and violence.

Women guerrillas, as in the example of *Ekin Van* in Turkey and many others who were tortured through their genital organs after they were killed, are clear indicators of how the war is a gendered form of violence. New wars provide new contexts in which gendered norms are used for the dehumanization of certain ethnic groups and communities as in this example. In wars, female bodies are turned into lands to be invaded by male military soldiers. The feminine body turns into a battlefield of nationalist ideologies which have always been intertwined with sexist codes. The imagined audience, in other words, "subjects" are the others who are not part of a population that should be kept under discipline for the sake of their life. Therefore, here, as Foucault noted, the lives of "us" which are under protection provide the basis for the legitimacy of the state violence. "Subject" acquires an identity and life through violence on the other over whom violence appears as legitimate and requires no censorship. Here the exhibition of such violence starts to be used as a visual tool to consolidate the boundaries between the two or more populations.

Especially after the September 11 attacks, war has become "continuous rather than the exception". Here the war has turned into a form that does not have boundaries and places. In this

new era called "war against terror", the military policies are defended in the name of "democracy". The "absolute loyalty" on behalf of the power is required from those who deserved democracy, but until it is provided in the ongoing war circumstances, an exception has become the norm (Balta, 2016: 150). Continuity of war and its temporal-spatial ambivalence renders actors of war or violence more heterogeneous. The act of murder is no more a monopoly of states or central authority. Any community grasping the control in a particular space gains the right to kill and practices it. In this space, law, which gives the legitimacy of violence to the states, is now suspended. Rather heterogeneous (mini)powers now conduct a war in their name or on behalf of others easily. Violence organizations or war machines, as Gilles Deleuze and Felix Guattari name, may emerge in different circumstances for different purposes, and commit violence themselves or on behalf of other hegemonic states (Mbembe, 2016: 255). In this context, defining the geography of the Middle East, which has turned into an actual and continuous violence area, as a praxis area for the above-mentioned new strategies of war and violence would not be wrong. It is possible to consider ISIS and other of its counterparts as "war machines". Hence, inspired by the polycentrism of states, in an era in which authority on the image does not come from one single source and the production, distribution, and circulation of visual images have become quite easy. In such a situation, it is quite impossible to talk about any absolute authority on the visual images of power.

Under these circumstances, it seems important to go beyond claiming the truth back by using the images which leak from the dominant frames but to establish new possible images about the future which encourages and mobilizes not only our feelings of hate but also our hopes for the future. These images might work as the line of flights referring not only to the present but also to the future, escaping not only from the dominant frames of perception but also from the dominance of the permanent "now". As a counter-strategy, what really matters is the power of claiming the life back and abolishing the norms which distinguish those who deserve to die and those who deserve to live, instead of deciphering



destructive effects of war and state violence. As Butler states, we need to render the frames of perception which makes us apathetic against the violence which is used to on the people no matter who is targeted. We need to reevaluate their lives, without forgetting that everyone deserves to live and die in respectful ways. This means that everyone deserves to be buried and mourned after he/she dies. Instead of engraving the unfair death of an unfair life in the memories of a shattered or tortured body, one can emphasize on the memories that reminds us how unique person and life he or she had. These memories remind also that she had not only lived, but also deserved it like everyone else. It is meaningful to remember those people by sharing lively photos, instead of sharing their photos exhibiting their tortured dead bodies in the name of claiming the truth back. Also, to claim their rights to burial and being mourned can also be another way of claiming their lives have subjectivities back. In this sense, the photographs of Hacı Lokman Birlik, whose dead body was tied to the back of an armored vehicle after being killed by the security forces in Cizre, Şırnak, have relocated its subject positions back into life and in the category of those who "lived". These positive and constructive photographs of the late or deceased can be considered and presented as powerful alternatives against those photos represented and framed by the dominant perception. While the former concerns the life later concerns the death. This requires activation of a counter political language which calls the importance of life and claims the lives of the excluded Others back into our frames of perceptions as opposed to their official representation as people who deserve to die. In addition to claiming the truth back, it is important to reclaim the life. In addition, opposition to the masculine language of war photography is also significant for our counter-strategies. It is important to develop a counter-feminist language which subjectivizes women and not moralize them. These alternative life centered photos can be counter representative as they are addressing the living and resisting subjects rather than referring to the honor of a community, which is appropriated through a set of masculine vocabulary.

## Conclusion

Foucault argues, the regime of punishment that directly works over the body has been used since ancient Greek times. Also, before the invention of photography, torture, and ill-treatment of both dead and alive bodies had been practiced and presented as a kind of spectacle for a proof of its ultimate power or sovereignty to its subjects. However, with the emergence and dominance of modern power, the main tendency of the formal authorities became to conceal their ill-treatment and torture of bodies of the "Others" by using censorship mechanisms along with new propaganda techniques. The main subject of modern power had become the individual and social body through which it claimed life. This has been the case particularly from the 19th century onwards when the classical form of war that took place between the nation-states was dominant as well as ethnic gentrification of the nation was on their agendas. In the same period, the photography was invented and was used for the first time by the state and its police or military forces for the better operation of power throughout the social body for recording criminal activities and as part of the official propaganda techniques which were concealing its destructive forces over the life. It was the period when the control held by authorities over the visual space.

However, today with the emergence of the new wars and the increasing impact of social media, devastating impacts of war/conflicts and physical violence of military power groups and states began not only to leak to the public view easily but brought a new mode of photographic representation into being. In other words, representation of military powers and their brutality had begun to be used as a common denominator of their power which they want to use both as the sign of their claim for sovereignty and as a way of channeling popular desires and feelings in an age when hatred is one of the most dominant modes of politics (Rancier, 2006).

Departing from the observation that there has been an increase in publicity of violence in war, this paper studied following questions related to the visual representation of physical violence used by the military forces and groups in the context of war: Why have we started seeing the

state or military violence so often? Have such photographic images of violence or torture on the bodies of dead bodies become common and ordinary? What do all these say about changing the relationship of power, violence and their visual representations? Can we just explain this new situation by stating that as the violence increased so the images representing them as well? What about the ethical-political counter positions that led us to respond to these images in certain manners? Seeking to find some conclusive points about these issues by developing some theoretical arguments and discussion, this paper aims to read the literature on new wars, social media and visual representation of war in relational terms from a new angle. It sees the emergence of new wars that have an important impact on the machine of power and the expansion of new social media as a new sphere of truth production as the main phenomenon which requires to be studied from a new perspective and with new questions. Therefore, the paper reads the empirical phenomena that are the increasing expansion of photographic representation of military violence and tortured dead bodies as a symptom of all these changes. In other words, as the authors of this article, we followed a theoretical path to explain the above-mentioned questions concerning concepts of power, violence, war, death and their visual representations by breaching two distinct literatures: the literature on war and on the photographic images of war and physical violence of the armed forces represented through new media technologies. Within this theoretical debate, we made use of the analysis of various photographic images ranging from the iconic photograph of Che Guevara after his death, to the corpses of two Kurdish Guerillas (Hacı Lokman Birlik and Ekin Van) killed by the Turkish Military Troops in 2016 and found out historical continuities and discontinuities that could be traced in these images and in their modes of representation.

Conclusively, we argue that power and violence are always intermingled, while the balance and forms of interaction between these two phenomena might change. It is this connection that relates to political changes both in wars and their visual representation through for instance images of violence used by the military

forces. And the main socio-political dynamics that need to be counted here in understanding these coexisting changes are the emergence of new power mechanisms in line with the dissolution of the nation-states which led to the emergence of new wars. What is argued here also that the rise of visual images exposing devastating impacts of wars can be read in parallel to a shift from the technique of censorship to a new technique of representation and mode of power. The latter combines censorship with the exhibition of violence and transformation of violent acts into public events with the use of social media. This reflects some changes in the mode of power as the latter regime of visual representation requires the old medieval practices of public executions to be brought back.

Within this context, we finally ask if there is also a need to change counter-tactics of resistance against the official approach to wars. Our answer is simply yes. We need to go beyond the revelation of the truth about the devastating effects of wars on human lives and the official use of violence. Of course, the polycentric character of communication is the case not only with respect to power but also in resisting groups. In this context, the later might also need to go beyond the simple method of disclosing and uncovering destructive effects of power in the aforementioned circumstances. We pointed at the need to develop alternative strategies which aim to demolish the norms through which dominant frames of perception are constituted. These frames concern certain groups are who are under attack of the powerful. These tactics to reclaim the life seems as urgent as attempts revealing the truth. Rising our hope for a better life including different groups, the former points at lines of flight which have the potential of getting us out of the prison of the “now”.

## Acknowledgement

We would like to thank to *Carol Mann* (Universite Pari 8, France) not only for inspiring with her ideas on the issue of war, but also for supporting us personally in our most difficult times when Turkey was in a political turmoil. For all these reasons we like to dedicate this work to her.

## References

- Alpkaya, Gökçen. (2016). Anayasa ve Yasalar Karşısında Ölü-Beden ve Ötekiler, Evrim C. İflazoğlu & A.Aslı Demir (der), *Öteki Olarak Ölmek*, Ankara: Dipnot Yayınları, 163-172.
- Balta, Evren. (2016). Ölü Bedenlerin Siyasal Yaşamları, Evrim C. İflazoğlu & A. Aslı Demir (der), *Öteki Olarak Ölmek*, Ankara: Dipnot Yayınları, 145-161.
- Barthes, Roland. (1996). *Camera Lucida: Fotoğraf Üzerine Düşünceler*. Çev., Reha Akerçakaya. İstanbul: Altıkırkbeş Yayınları.
- Berger, John. (1988). *O Ana Adanmış*, İstanbul: Metis Yayınları.
- Berger, John. (2016). *Bir Fotoğrafi Anlamak*, çev, Beril Eyüboğlu, İstanbul: Metis Yayınları.
- Boudrilard, Jean. (1995). *Gulf War Did not Take Place*, Bloomington and Indiana Polis: Indiana University Press.
- Bozarslan, Hamit. (2014). Sunuş, G.Çeğin & İ. Şirin (der), *Türkiye’de Siyasal Şiddetin boyutları içinde*, İstanbul: İletişim Yayınları, 9-30.
- Brown, W. (2010). *Walled states, waning sovereignty*. New York: Zone Books.
- Burke, Peter. (2003). *Afişten Heykele, Minyatürden Fotoğrafa Tarihin Görgü Tanıkları*. (Original Name of the Book: *Eyewitnessing The Uses of Images as Historical Evidence*), Trans. By Zeynep Yelçe. İstanbul: Kitap Yayınevi.
- Butler, Judith. (2009). *Frames of War*, London: Verso.
- Butler, Judith. (2013). *Kırılgan Hayat: Yasın ve Şiddetin Gücü*. Çev.,Başak Ertür. İstanbul: Metis Yayınları.
- Campbell, David. (2004). “Horrific Blindness: Image of Death in Contemporary Media.” *Journal for Cultural Research*. 8 (1): 55-74.
- Derrida, Jacques. (2002). “History of the Lie: Prolegomena”, Without Alibi in, (ed) Peggy Kamuf, Stanford University Press.
- Deutsche Welle. (2015). Who is the ‘Islamic State’? <http://www.dw.com/en/who-is-the-Islamic-state/a-18853223> [Access: 10.11.2016].
- Fanon, Frantz. (2013). *Yeryüzünün Lanetlileri*, çev, Şen Süer, İstanbul: Versus Yayınları.
- Foucault, Michel. (1977). *Discipline and Punish*, New York: Pantheon.
- Foucault, Michel. (1980). "The Confession of the Flesh" in *Power/Knowledge: Selected interviews and Other Writings 1972-1977* by Michel Foucault, C. Gordon (ed.), Brighton: Harvester Wheatsheaf.
- Foucault, Michel. (2005). *Özne ve İktidar*. Çev.,Ergüden, I., & Akinhay, O., İstanbul: Ayrıntı Yayınları.
- Foucault, Michel. (2013). *Hapishanelerin Doğuşu*, çev, Mehmet Ali Kılıçbay, Ankara: İmge Yayınları.
- Grossberg, Lawrence. (1992). *Dancing In Spite Of Myself: Essays on Popular Culture*, Durham: Duke University Press.
- HDP. (2016). *The Cize Report*, April 17, Ankara.
- Hobsbawn, Eric. (2013). *Kısa 20. Yüzyıl Tarihi*, çev, Yavuz Alogan, İstanbul: Everest Yayınları.
- Jessop, B. and K. Bonnett, S. Bromley, T. Ling. (1989). *Thatcherism: A Tale of Two Nations*, London: Black Well.
- Kaldor, Mary. (1999). *New and Old Wars, Organized Violence in Global Era*, Standford University Press: Standford.
- Koyré, Alexander (1945) “The Political Function of the Modern Lie” (*Contemporary Jewish Record*), the American Jewish Committee New York N.W.
- Mbenme, Achille. (2016). *Nekro Siyaset*, çev, Abdurrahman Aydın, Evrim C. İflazoğlu&A.Aslı Demir (der), *Öteki Olarak Ölmek*, Ankara: Dipnot Yayınları, 223-270.
- Özsoy, Hişyar (2012), *Arafta Kalmak: Tarih Mezarla Başlar*, <http://politikart1.blogspot.nl/2012/05/arafta-kalmak-tarih-mezarda-baslar.html>
- Rabinow, Paul. (1991), *The Foucault Reader*, P. Rabinow (ed.), Harmondsworth: Penguin.
- Rancier, Jaques (2006), *Hatred of Democracy*, London and New York: Verso.
- Said, W. Edward (1979), *Orientalism*, Vintage Books Edition.

- Schmidinger, Thomas. (2015). Suriye Kürdistan'ında Savaş ve Devrim: Rojava'dan Sesler, Analizler. Çev., Sevinç Altınçekiç. İstanbul: Yordam Yayınları.
- Sheridan, Alan. (1994). Michel Foucault: The Will to Truth, London: Routledge.
- Sontag, Susan. (2005). Başkalarının Acısına Bakmak. Çev., Osman Akınhay. İstanbul: Agora Yayınları.
- Sontag, Susan. (2008). Fotoğraf Üzerine. Çev., Osman Akınhay. İstanbul: Agora Yayınları.
- Taştekin, Fetim. (2016). Rojava, Kürtlerin Zamanı, İstanbul: İletişim Yayınları.
- Turner, Bryan, S. (1991). "The Discourse of Diet", in The Body: Social Process and Cultural Theory, M. Featherstone, M. Hepworth and B. Turner (eds.), Sage.
- Vigarello, Georges. (1995). "The Life of the Body in Discipline and Punish", Sociology of Sport Journal, 12, pp. (158-163)



## WHITE ZOMBIE AS CAPTIVITY NARRATIVE AND THE DEATH OF CERTAINTY

MARK C ANDERSON

Carleton University, Ottawa, Canada

---

### KEYWORDS

*Zombies*  
*Western*  
*Manifest Destiny*  
*American imperialism*

### ABSTRACT

*Horror films such as *White Zombie* (1932) reveal viewers to themselves by narrating in the currency of audience anxiety. Such movies evoke fright because they recapitulate fear and trauma that audiences have already internalized or continue to experience, even if they are not aware of it. *White Zombie's* particular tack conjures up an updated captivity narrative wherein a virginal white damsel is abducted by a savage other.*

*The shell of the captivity story is as old as America and relates closely to the Western and to the frontier myth, from which the Western emerged. What inexorably links the Western and all zombie films is the notion of containment. Whereas the Western sought to contain the American Other, all zombie films ask, instead, what happens if the other breaks through the proverbial gates. In other words, what if containment fails?*

---

## Introduction

Horror films reveal viewers to themselves by narrating in the currency of audience anxiety. As a result, such movies evoke fright because they regurgitate fear and recapitulate trauma that audiences have already internalized or continue to experience, even if they are not aware of it. Daniel Drezner has put it this way, “Popular culture often provides a window into the subliminal or unstated fears of citizens, and zombies are no exception.” He is not alone in this view. Aviva Briefel and Sam Miller, for example, offer, “We have come to expect that a monster is never just a monster, but rather a metaphor that translates real anxieties into a more or less palatable form.” For such reasons, monsters amount to “projected fears,” Kendall Phillips observes.

The zombie, America’s own homegrown monster, first emerged on screen in *White Zombie* (1932). Since, according to scholars, zombies in visual culture have been understood as a reaction to the ordeals imposed by and filtered through real-world events ranging from thinly disguised race-hatred, to cold war apprehensiveness, to the disquiet generated by the Vietnam war, to audience anxieties about their bodies, not simply the body politic, which also speaks to fears of contamination, as in HIV or Ebola or SARS, to the concern that rampant consumerism has eaten away at audience free will and now to post-9/11 and abhorrence of migrants and refugees. This list records only the more obvious, which may readily cross-pollinate.

The zombies themselves also vary by narrative, though identifiable trends may be identified to have taken shape over time. For example, initially, they behaved directly at the behest of a zombie master—until they later became driven by an insatiable hunger for human flesh or, even later, demonstrated minimal, if reptilian, cognition. In early representations, they were physically inept and found tasks such as turning a doorknob to be impossible—until they did not. Or they moved slowly, shuffling—until they abruptly did not.

That said, in one respect, zombie films have maintained an elemental feature that has remained unaltered and this is the reason they

have come to occupy turf ceded by the decline of the Western, a genre that also deals in some fundamental ways with American anxieties and trepidations. Containment, in a word, to borrow a hoary old cold war phrase, serves as the common denominator. The Western in its essence, that is, if one traces it to the frontier myth, which scholars generally do, either directly engages in containing the Other (e.g., circling the wagons is a common trope) or employs the backdrop of the possibility of Indian aggression so as to heighten the tension in a given drama, not unlike how the Grand Teton Mountains were specifically employed to contribute to such a mood in (1953), the connective tissue here is the association of the Other with tumultuous nature. In other words, if Westerns are America’s own canvas, as a commonplace has it, the deep setting was rendered by conquest and control of, in the first instance, Aboriginal people. But in short, order, once slavery was established, the Other was also serviced to cast a pejorative imaginary of Blacks and, then later, Jews and Asians and Muslims, as well.

Zombie films, by contrast, tale containment and ask a different question. What happens, all zombie films query, if the imagined barbarians threaten to breakthrough or, in fact, actually break through the gates? Today, and since George Romero’s masterwork *The Night of the Living Dead* (1968), this is typically referred to as a zombie apocalypse. So then what? Considering the zombie film sub-genre in this fashion immediately provides a key to unlocking the source of the zombies’ various attributes across time. The zombie is simply the Other, the sum of suppressed yet nevertheless urgent and palpable fears which themselves were born of the real-world experience of waging war, in particular, on Aboriginals and then Blacks. If the zombie in the film may be dated to 1932, the early and enduring American Other may be dated to the coming of the Puritans starting in 1620.

The second question is why would they want to break through the proverbial gates? The answer lies in the nature of the zombie qua Other. The Western triumphally contained a mythically wrought Other. This Other was in effect a collection of attributes that stood in binary opposition to the ways in which white

settler Americans imagined itself. Accordingly, where settler culture understood itself as, say, strong the Other was necessarily conceived of as weak, where the settler American was honest, the Other was dishonest, where the American exemplifies a hard work ethic, the Other is lazy, where the American is ruled by rationality, the Other is driven by id-like impulses that surface in espied love of wanton savagery, and so on. Of course, these are also the basic characteristics of the zombie—slow (of mind and body), lacking judgment, driven not by the mind but by unfathomable and uncontrollable bodily demands, cannibalistic, and so on. The zombie, in short, is the classic American Other in thinly deracialized guise.

## Methodology

Scholarship invariably ties 'White Zombie' to the American military occupation of the island republic of Haiti, 1915-1934. America's Manifest Destiny, the triumphal appellation granted its long-running racist imperialism, simply demanded it. From that occupation came a book in 1929, *The Magic Island*, written by the travel writer William Seabrook. In turn, the book inspired a Broadway play, "Zombie," in 1932, and then in a sense engendered *White Zombie* later that same year.

While the book, the play, and the film were firsts of their kind, they also expressed ideas as old as the Republic, and even much older. And such notions were used to sanction imperial behavior and white supremacy. Seabrook introduced the term and concept of zombie to America. Inspired by the book, *White Zombie* is notable because it was first, but slow because it explores and exemplifies a genre that in its own right is central to the origins of the Western. This occurs as *White Zombie* conjures up an updated captivity narrative, that is, updated for 1932, wherein a virginal white damsel is abducted by a savage Other. Captivity tales America's oldest and original literary genre, again dating to the early seventeenth century.

These kidnap tales bristle with mythical authority because they contributed importantly to America's founding story, its creation myth, its famous frontier myth. Confronting Native

Americans, whose land they would usurp continually until the remaining Aboriginal peoples were forced on to a reservation in 1890, early seventeenth-century settlers quite naturally employed their understanding of the Christian Bible to make sense of their new world. Most certainly the Bible was not accurate, but it seems fair to say that it was interpreted in such a way as to provide a parsimonious comfort to the invaders. The outcome interpreted and rendered Indians, as they became known, as devils or agents of Satan, sowing early seeds for what would become known centuries later as Manifest Destiny. Thus, these proto-Americans were obliged to oppose and repel destroy Natives at every turn. To vanquish them militarily, and existentially too, an opportunity presented itself, and as chance (or the Lord, as was the view until well into the twentieth century in the minds of many, to skip far ahead) would provide. Indians, in short, were seen both as morally infirm, childlike, yet, oddly, extremely and fiendishly dangerous.

The captivity genre, which grew from the same fertile imagination as the frontier myth, which scholars also date to the earliest settlers, has flourished across the centuries, from James Fenimore Cooper's *Last of the Mohicans* to the story of Republican politician John McCain, from the Tarzan novel series to the kidnapping of newspaper heiress Patty Hearst, from the Iran hostage crisis (real-world but also fictionalized in the movie *Argo*) to Nintendo's Super Mario where the Princess Peach has been captured and must be redeemed), from the films *Taken* and *Taken 2*, starring Liam Neason, to ambushed and captured American soldier Jessica Lynch, whom the *New York Times* called "a 19-year old female Rambo." Gary Rhodes has observed a tendency in 1930s horror in which a female "becomes the hunted, the quarry."

In particular, paternal and patriarchal settler society feared that Native "savages" sought to capture and ravish white women, who, despite enduring severely marginalized status in settler society, were epitomized as founts of spirituality, kindness, goodness, and virginity. And while it true that in the ongoing military conflict that ensued between settlers and Aboriginal people, captives were inevitably taken, the captivity

narrative genre is best understood as fictional. And, as it turns out, the captivity story provided a narrative shell into which settler society would readily exchange Blacks for Indians.

This ought not to surprise, insofar as the base characteristics of the Aboriginal Other are similar to the Black Other. And in the same way that espied Native Otherness was used as a pretext to invade and seize the continental lower 48 states with extreme prejudice, so too, once America's continental frontier was closed—and by this, I do not mean fully settled; just that Indians had been effectively forced on to reservations—at roughly that point the United States begin to extend its imperial ambitions outward, in what Greg Grandin simply terms the “New Imperialism,” circa the 1890s.

This was as an expression of a newer wrinkle in Manifest Destiny, in which, it has sometimes been observed, the Caribbean came to be thought of as an American lake, a la the Monroe Doctrine, which articulated America's imperial designs for Latin America, and especially the Caribbean. One example is that US Marines found themselves occupying Haiti from 1915 through 1934. And it was from this experience that voodoo and zombies, naturally filtered through American racist colonial lenses, came to America.

By myth, I refer to the ideological content in the stories a nation or culture tells itself about itself that gives meaning to its collective co-existence. All nations are built upon them, and they are invariably caught up in a given nation's prevailing religious traditions. This is fundamental because it is clearly useful to believe that one has had God's stamp of approval, especially when violence is deemed to be necessary. White American racism, moreover, which both fueled and excused horrific acts of aggression, was long believed to have been endorsed by God, evidence for which might be teased from the Bible. Later Social Darwinists came along and were able to argue that, well no, God's got nothing to do with it—but we can explain and endorse white supremacy with science. Even today the effects of American racism continue to plague the country. I make use of this example because it fits the zombie narrative over time but also hints at the irrational and malleable quality of myth. Myth is

girded by its own emotional logic, generally, and thus stands in neatly for nature or common sense or God's will. “Any attempt to question them is a desecration,” writes Gerard Bouchard.

And so a nation cum community is built upon shared notions conveyed in emotionally charged narratives. And it is no exaggeration to say that such tales made America, and they “imply a built-in audience eager to embrace the ritualistic pleasure of seeing the same story again and again,” according to Meghan Sutherland. And as with the captivity narrative, which constantly rehashes itself, so too with the zombie film: “The remake works in zombie cinema as an element of style and a bearer of textual meaning that accrues that meaning precisely with repetition.”

In its earliest incarnation, the captivity narrative featured American Indians in the role of savage Other, fiendishly imagined as having been desperate to get their clutches on white females and all that they symbolized. In this way, it generated much of the sense of arousal and indignation that stoked Manifest Destiny, that is, American imperial conquest both of the continent and then, later, as in the case of Haiti, of the Caribbean Basin.

With Manifest Destiny and the captivity narrative, American imperialism is turned into something akin to its own opposite—that is, defensive, rational, beneficial for all, morally uplifting, and blessed by God. Thus, for example, the American settler invasion was perceived and promoted as a defensive posture taken against imagined savage Indian aggression. As a result, America had the right, nay, the duty, to fight back by any and all means available. Slavery served similar ends, wherein the peculiar institution was both imagined to constitute a defensive maneuver and conveniently had God's own perceived endorsement. These derogatory ideas about Natives and Blacks neither ended with abolition or the closing of the so-imagined wild frontier with respect to Native people.

Thus the captivity story served the useful colonial purpose, not unlike the structure of a fairy tale, to remind America to remain vigilant and to be very afraid. But afraid of what? Of Indians and Blacks? In real-world terms, and with unspeakable outcomes, the answer is, yes. Yet ultimately, not afraid of real-world Indians



and Blacks but instead afraid of Americans' own imaginations. Such is the power of myth. People will die for it and people will kill for it.

And, indeed, scholars widely acknowledge the inherent racism of *White Zombie*, where the zombies not so subtly represent Black slaves and slavery—the shuffling, as if they're still in shackles, the host of appalling stereotypes—the filth, the presumed stench, the absence of willpower, the need to follow, the animalistic hunger. And on it goes. So, yes, the film reinforces longstanding white cultural visions, that is, as Robert M. Entman and Andrew Rojecki title their lauded book, *The Black Image in the White Mind*. That said, the evil mastermind in the film is one Murder Legrande. Played by Bela Lugosi, who mostly still seems to be playing Dracula, the character that made him famous earlier in 1932. Murder Legrande is of uncertain eastern European background, yet Othered nonetheless. How are we to understand this?

First, Hollywood film abounds in European heavies—sinister, sneaky, corrupted, classist, dishonest, and so on. Nativist sentiment simmered in reaction to immigration such that “Hatred brewed immigrants in the 1920s,” writes Gary Rhodes in his study of *White Zombie*. In other words, not rightly masculine, European males were cast as the antithesis of America's own frontier vision of itself.

This role-playing also emerges from the mechanical and reductive birth of the nation as best and most famously expostulated by Frederick Jackson Turner. Turner gave voice to the creation myth in a widely influential essay published in 1894. The piece asserts that European men came to America or proto-America and strode off to the frontier, infamously demarcated as the line separating “savagery” from “civilization.” Once there, they either died or they were stripped of their effete European cultural baggage, wrote Turner, channeling and expressing long-established American cultural views. They were frontiersmen in-the-making, stripped of cultural baggage and reborn as something pure, distilled, unique, something mythically American. Think Westerns with like *Shane* or *Dances with Wolves* or *Avatar*. Think John Wayne or Tarzan or Clint Eastwood or maybe Gary Cooper. Plus, it is worth

noting that American policymakers in the early twentieth century were deeply concerned about the potential, in fact, the perceived certainty of European interference with the Monroe Doctrine, which to frontier-tinted vision granted America the right middle and shape and direct and intervene at will in the Caribbean, as was happening elsewhere in the Caribbean region at the same.

*White Zombie* provides us with no such leading man as Tarzan or Dirty Harry, which undoubtedly contributes to the fright because he is comparatively diminished. We also encounter the mythical frontier trope of the Eastern European cad in two guises. First, there is the island aristocrat named Beaumont who has fallen head over heels for Madeline, Neil's bride-to-be. When she politely demures in the face of Beaumont's advances, he schemes to have her zombified by calling on Murder Legrande's nefarious talents, until such time as her fiancé Neil presumably goes away (NB, he does not). Then Beaumont might have her woken from her zombie slumber and have her for his own. (Please keep in mind, audiences need not have worried too much about Madeline's feelings. This was 1932.)

The second and more sinister European character is Legrande, the zombie master, who has at some point has earlier zombified a half a dozen of his former rivals and perceived enemies. They mostly appear to be white. And also there are the Black zombies who work mindlessly and expendably at the mill on his plantation. Turns out Legrande also has plans for Madeline.

As this melodrama proceeds, the impulsively unmanly Beaumont complains to Legrande, “You don't seem to realize what this girl means to me...I'd sacrifice anything in the world for her. Nothing matters if I can't have her.”

Legrande, meanwhile, playing a longer terrible game, seizes his advantage. First, he engenders Madeline's zombification. And later, as he endeavors to zombify Beaumont, he says, in words meant to strike terror in our hearts, “I have other plans for Mademoiselle.” His words both invoke the horror that lies at the heart of the captivity narrative as they also issue a reminder of the value and mythical necessity of containment.

In this manner, the film achieves something indeed original and creative. It introduces the first incarnation of America's newfound Hollywood monster cast to fit America's oldest literary form and its deepest fears.

The captivity narrative also presages Turner's articulation of the frontier myth (though to Turner it was not a myth, but an empirically accurate mechanical historical interpretation). Captivity narratives feature the abduction of American innocence, most often in the form of a white female kidnapped by savages on the frontier, in what John Tirman calls the "deepest scar on the national psyche." William Cobb calls them a narrative "descent into hell" and stresses that "the purpose of the captivity was symbolic 'regeneration'." The frontiersman, standing in for a virile and masculine America, in some manner saves her and despatches the savage abductor.

As such, *White Zombie* must be understood in the context of the American invasion and occupation of Haiti (1915-1934) that was, in turn, as noted, informed by America's own dreamscape in which zombies are prefigured by frontier-style Othering, "by bodies utterly surrendered to their own physicality," as Meghan Sutherland puts it. The film also invests heavily in terrain inhabited by the American Black Other, and so speaks to the history of slavery and American colonialism. The other here is African-American, not surprisingly given the date and nature of American society of the day, typically imagined in wildly pejorative fashion in early American arts and culture.

With respect to the latter point, the film serves up a reasonably accurate nineteenth-century rough guide to the racism that would have comforted white American audiences. Black zombies clearly occupy the bottom rung. Then corrupt Europeans Beaumont and Legrande register a step up the ladder of imagined civilization. Further, there are the corrupt Europeans—and one notices that the more sinister of the two, *Zombie* master Legrande is of more decrepit Eastern European origin, which is entirely in keeping with nineteenth-century views. Then there are the whites above them, and of course, male over female always. The other

characters are two French-ish maids, reduced in status both by national origin and gender.

What about American Indians? Though they are physically absent, they haunt the film. Consider the ubiquity of Madeline's betrothed Neil, when he learns that she might still be alive, but zombified. How is that possible, Neil ponders? It's the "natives," he is told. "Surely you don't think she's alive in the hands of Natives!" he cries. "Oh, no, Better dead than that!" In fact, these words could have been spoken in any number of Westerns. This common Western trope resurfaces widely in the genre across the past 110 years of filmmaking. It requires no explanation and normally occurs when the Indians are about to attack and the situation looks dire. At this point, typically, the heroine is simply given a pistol with a single bullet. The idea is that should the Indians prevail, she would kill herself rather than let the Indians get to her, as in the 2019 Coen brothers Netflix film, *The Ballad of Buster Scruggs*.

## Conclusion

In time, the zombie film has developed and matured to such an extent that by the late 1960s it can be seen to have come to occupy turf ceded by the Western, which gathered sudden speed (not unlike zombies themselves) after the events of September 11, 2001. That is to say, in a sense, containment had failed or, from a different perspective, had perhaps simply run its course. Either way, the real-world analog is America's comparative decline on the world stage measurable by its inability to contain the Other. And observable in zombie films, beginning with *White Zombie*. This is not unlike the commonplace that WW1 led to the death of old certainties. What I am suggesting is that the emergence of the zombie sub-genre, beginning with *White Zombie*, offers a lens through which to witness the decline of particular American certainties as they were and have been reified in the Western, temporally plotted across the twentieth century. The Western fell into sharp decline at just the point that the American zombie film suddenly gained a firm foothold and, crucially, as American certainties about race began to unravel. By 1970 containment was

clearly failing in Southeast Asia, the American political system had in office a President whose undoing would shake America to its core, and simmering racial tensions were on the verge of boiling over, arguably each of which contributed to a cultural narrative that continues to play out with some degree of uncertainty. For these reasons, the zombie apocalypse, which figures prominently in film today, may be seen to have

its origins White Zombie. The very term “apocalypse” suggests how deeply settler America loathed and feared the Other, and perhaps many still do, as additional anxieties confront the nation. As scholars have routinely argued that zombies invariably get caught up in the real world conflicts they reflect, the American military occupation of Haiti, 1915-1934, illustrates the point neatly.

## References

- Baepler, Paul. The Barbary Captivity Narrative in American Culture. *Early American Literature* 39 (2), 217-246.
- Berkenstein, Jeff, Anna Froula, & Karen Randell (eds.) (2010): *Reframing 9/11. Film, Popular Culture and the "War on Terror."* New York: Continuum.
- Bouchard, Gerard. (2017). *Social Myths and Collective Imaginaries.* Toronto: University of Toronto Press.
- Briefel, Aviva & Sam J. Miller (eds.) (2011). *Horror After 9/11.* Austin: University of Texas Press.
- Castiglia, Cristopher. (1996). *Bound and Determined: Captivity, Culture-Crossing, and White Womanhood from Mary Rowlandson to Patty Hearst.* Chicago: University of Chicago Press.
- Cobb, William C. (1998). *The American Foundation Myth in Vietnam: Reigning Paradigms and Raining Bombs.* Lanham, MD: University Press of America.
- Comaroff, Jean & John L. Comaroff. (2002). *Alien-Nation: Zombies, Immigrants, and Millennial Capitalism.* *The South Atlantic Quarterly* 101 (4) 779-805.
- Cox, Damian & Michael Levine. (2016). 'I am not living next door to no zombie': Posthumans and Prejudice. *Critical Philosophy of Race* 4 (1), 74-94.
- Drezner, Daniel W. (2011). *Theories of International Politics and Zombies.* Princeton: Princeton University Press.
- Entman, Robert M. & Andrew Rojecki. (2001). *The Black Image in the White Mind.* Chicago: University of Chicago Press.
- Grandin, Greg. (2007). *Empire's Workshop. Latin America, the United States, and the Rise of the New Imperialism.* New York: Holt.
- Limerick Patricia, Nelson, (1995). *Turnerians All. The Dream of a Helpful History in an Intelligible World.* *The American Historical Review* 100 (3), 697-716.
- Luckhurst, Roger. (2015). *Zombies, A Cultural History.* London: Reaktion Books.
- MacNeil, Denise. (August 15, 2006). "Mary Rowlandson and the Foundational Mythology of the American Frontier Hero." *Women's Studies*, 625-653.
- McCain, John S. (2008). *John McCain, Prisoner of War: A First-Person Account.* *US News and World Report*, January 28, 2008.
- McIntosh, Shawn & Marc Leverette (eds.) (2012). *Zombie Culture, Autopsies of the Living Dead.* Lanham, MD: Scarecrow Press.
- Mitchell, Nancy. (2000). *The Danger of Dream: German and American Imperialism in Latin America.* Chapel Hill: University of North Carolina Press.
- Rhodes Gary D. (2001). *White Zombie, Anatomy of a Horror Film* Jefferson, NC: McFarland.
- Schmidt, Hans. (1995). *The United States Occupation of Haiti, 1915-1934.* New Brunswick, NJ: Rutgers University Press.
- Schoultz, Lars. (1998). *Beneath the United States: A History of U.S. Policy Toward Latin America.* Cambridge: Harvard.
- Seabrook, William. ([1929] 2016). *The Magic Island.* New York: Dover Books.
- Slotkin, Richard. (1973). *Regeneration Through Violence, The Mythology of the American Frontier, 1600-1860.* Norman: University of Oklahoma Press.
- Sutherland, Meghan. (Spring, 2007). *Rigor/Mortis: The Industrial Life of Style in American Zombie Cinema.* *Framework* 48 (1), 64-78.
- Tirman, John. (2011). *The Deaths of Others: The Fate of Civilians in America's Wars.* New York: Oxford University Press.
- Wegener, Signe E. (2005): *James Fenimore Cooper Versus the Cult of Domesticity. Progressive Themes of Femininity and Family in the Novels.* Jefferson, NC: McFarland.
- Wetmore, Kevin J. (2012). *Post-9/11 Horror in American Cinema.* New York: Continuum.
- Williams, Tony. (1983). *White Zombie, Haitian Horror.* *Jump Cut* 28, 18-20.



GLOBAL  KNOWLEDGE  
ACADEMICS

