

Postdigitalidad y memética. Reflexiones educativas sobre la generación de imágenes con IA a partir del *trending topic* “Cuando el genio malinterpreta nuestro deseo”

Pós-digitalidade e memética. Reflexões educativas sobre a geração de imagens com IA com base no *trending topic* “Quando o gênio interpreta mal nosso desejo” | Postdigitality and Memetics. Educational Reflections on the Generation of Images with AI based on the Trending Topic ‘When Genius Misunderstands our Desire’

BIANCA RACIOPPE · biancaracioppe@gmail.com
UNIVERSIDAD NACIONAL DE LAS ARTES · ARGENTINA

 <https://orcid.org/0000-0002-0670-3300>

Recibido · Recebido · Received: 09/06/2025 | Aceptado · Aceito · Accepted: 10/06/2025

DOI: <https://dx.doi.org/10.12795/Communiars.2025.i13.05>



Artículo bajo licencia Creative Commons BY-NC-SA · Artigo sob licença Creative Commons BY-NC-SA · Article under Creative Commons license BY-NC-SA.
Communiars. Revista de Imagen, Artes y Educación Crítica y Social · ISSN 2603-6681

Cómo citar este artículo · Como citar este artigo · How to cite this article: Racioppe, B. (2025). Postdigitalidad y memética. Reflexiones educativas sobre la generación de imágenes con IA a partir del trending topic “Cuando el genio malinterpreta nuestro deseo”. *Communiars. Revista de Imagen, Artes y Educación Crítica y Social*, 13, 75-94. <https://dx.doi.org/10.12795/Communiars.2025.i13.05>

Resumen:

Este artículo se inicia con una reflexión acerca del contexto postdigital en el que se insertan nuestras prácticas educativas y culturales con las tecnologías. En este marco, se plantea la idea de meme como un exponente de postdigitalidad, tanto por su carácter de remezcla como por su naturaleza híbrida existencial en entornos *online* y *offline*. Asimismo, se analiza la creación de memes a partir del uso de inteligencias artificiales recuperando el caso del *trending topic* (tema en tendencia) “El genio malinterpretó mi deseo”, que se propagó en redes sociales entre los meses de abril y mayo de 2025. En relación con la metodología, y bajo un enfoque postcualitativo, se monitorizan y analizan diferentes etiquetas en las redes sociales de Instagram y X para indagar en las lógicas de construcción memética y en su pasaje de un formato digital artesanal a su generación mediante modelos generativos. Igualmente, se reflexiona en torno a la formación de comunidades a partir de las consignas vinculantes a temáticas populares en redes sociales. Por último, se aborda una práctica pedagógica relacionada con la creación de memes producidos con inteligencia artificial generativa realizada con estudiantes de los profesorado de artes del Área Transdepartamental de

Formación Docente de la Universidad Nacional de las Artes (Argentina). El análisis problematiza no solo las lógicas de creación de los memes, sino también las limitaciones del diseño de la inteligencia artificial para producir imágenes que se correspondan con esta narrativa.

Palabras clave:

Comunidades. Inteligencia artificial. Internet. Memes. Postdigitalidad. Co-creación.

Resumo:

Este artigo se inicia com uma reflexão sobre o contexto pós-digital no qual se inserem nossas práticas educativas e culturais com as tecnologias. Nesse marco, propõe-se a ideia de meme como um expoente da pós-digitalidade, tanto por seu caráter de remix quanto por sua natureza híbrida existencial em ambientes online e offline. Também se analisa a criação de memes a partir do uso de inteligências artificiais, recuperando o caso do trending topic (tema em tendência) “O gênio interpretou mal o meu desejo”, que se espalhou nas redes sociais entre os meses de abril e maio de 2025. Em relação à metodologia, e sob uma abordagem pós-qualitativa, são monitoradas e analisadas diferentes hashtags nas redes sociais Instagram e X, com o objetivo de investigar as lógicas de construção memética e sua transição de um formato digital artesanal para a geração por modelos generativos. Reflete-se igualmente sobre a formação de comunidades a partir de comandos vinculados a temáticas populares nas redes sociais. Por fim, aborda-se uma prática pedagógica relacionada à criação de memes produzidos com inteligência artificial generativa, realizada com estudantes da carreira de professor nas artes na Universidad Nacional de las Artes (Argentina). A análise problematiza não apenas as lógicas de criação dos memes, mas também as limitações do design da inteligência artificial para produzir imagens que correspondam a essa narrativa.

Palavras-chave:

Comunidades. Inteligência artificial. Internet. Memes. Pós-digitalidade. Co-criação.

Abstract:

This article begins with a reflection on the post-digital context in which our educational and cultural practices with technologies are embedded. Within this framework, the idea of the meme is proposed as an exponent of post-digitality, both because of its remixed nature and its hybrid existence in online and offline environments. It also analyses the creation of memes using artificial intelligence, drawing on the case of the trending topic ‘The genie misunderstood my wish’, which spread on social media between April and May 2025. In terms of methodology, and using a post-qualitative approach, different hashtags on Instagram and X social networks are monitored and analysed to investigate the logic of memetic construction and its transition from a handcrafted digital format to its generation through generative models. Similarly, the formation of communities based on slogans linked to popular themes on social networks is reflected upon. Finally, we analyse a teaching practice related to the creation of memes produced with generative artificial intelligence, carried out with students from the Transdepartmental Area of Teacher Training at the Universidad Nacional de las Artes (Argentina) who are studying to become art teachers. The analysis problematises not only the logic of meme creation, but also the limitations of the logic of artificial intelligence when producing images that correspond to this narrative.

Keywords:

Communities. Artificial intelligence. Internet. Memes. Postdigitality. Co-creation.

• 76

1. Introducción

El presente artículo se inicia con una reflexión acerca de la postdigitalidad como modo de caracterizar nuestras prácticas y rutinas con y a través de las tecnologías, situando al meme como una modalidad narrativa propia de estos contextos. De este hecho, surge la inquietud respecto de los cambios estéticos en los memes a partir de la incorporación de

la Inteligencia Artificial (IA) generativa para su producción. La propagación en redes sociales del *trending topic* (tema en tendencia) “El genio malinterpretó mi deseo”, durante los meses de abril y mayo de 2025, evidenció otras lógicas visuales en el momento de generar memes que ya no se basan únicamente en el carácter grotesco de la yuxtaposición de imágenes incongruentes y en la superposición de letras tamaño catástrofe, sino en la producción de imágenes estéticas creadas a partir de intercambios con IA generativas.

A partir de la búsqueda avanzada en X (antiguo Twitter) y del uso de las etiquetas (*hashtags*) en Instagram, se recuperan y se seleccionan memes que se enmarcan en este *trending topic* para analizarlos a partir de las definiciones y características que autores como Jost (2023), García Huerta (2014) y Jenkins, Ford y Green (2015) construyen acerca de los memes. Ya que la propagación en redes sociales digitales caracteriza a este tipo de narrativa, también se examinan, a partir de los hilos de X, ciertas lógicas de construcción apelando a lo que Groys (2009) denomina “comunidades en tránsito”.

Por último, se presenta una acción de creación de memes empleando IA generativas en la que participaron estudiantes de los profesorados de artes del Área Transdepartamental de Formación Docente de la Universidad Nacional de las Artes (Buenos Aires, Argentina). Este ejercicio permite reflexionar en torno a las limitaciones de los modelos de aprendizaje informático para generar los memes a los que nuestra cultura visual nos había acostumbrado.

2. Fundamentos teóricos

2.1. La postdigitalidad que habitamos

• 77

Este trabajo se inscribe en la reflexión en torno a la postdigitalidad como un momento en el que las tecnologías digitales, sus lógicas y narrativas, ya son parte de nuestras cotidianidades y, por lo tanto, de los modos de estar y percibir el mundo (Sibilia, 2008). En este sentido, Mañero (2023) sostiene que el prefijo “post” no debe entenderse como una manera de designar un momento superador de la digitalidad, sino que debe leerse en clave crítica hacia los modos de organización que propone el capitalismo cognitivo (Berardi, 2003) centrado en el individualismo y la competencia. Es por esto que, para Mañero (2021), la educación artística asume un rol central contribuyendo a propiciar espacios de intercreatividad en los que las tecnologías son entendidas como dinamizadoras de propuestas colaborativas y no como simples instrumentos de reproducción del orden establecido. En este mismo sentido, Lucia Pimentel (2011) propone reflexionar acerca de los usos de las tecnologías para la enseñanza de las artes desde una mirada que reconoce que los diseños y las arquitecturas de los dispositivos se entraman en los modos de producción. Esta preocupación que expresa Pimentel es una de las que motiva esta indagación —y, especialmente, el ejercicio pedagógico que se relata al final del artículo—, ya que se considera necesario reflexionar en torno a las estéticas que se construyen a partir de los desarrollos y usos (Williams, 2011) de las inteligencias artificiales.

Por su parte, Carlos Escaño (2019) se refiere a lo postdigital como un concepto que condensa lo digital y lo analógico y también lo biológico y lo informacional. El autor se refiere al *remix* (remezcla) como el modo actual de habitar el mundo. Esta idea nos sugiere reflexionar sobre las articulaciones entre las inteligencias artificiales generativas y la cultura visual que se ha construido en Internet, de la cual los memes son uno de sus principales exponentes.

Los memes habitan, y nos hacen habitar, en esta postdigitalidad de la remezcla; circulan en Internet pero también se han trasladado a los espacios de lo físico en forma de carteles que se pegan en paredes y muros. Esto los configura como una expresión de las narrativas que hibridan lo analógico y lo digital. Se constituyen, como señala Ruocco (2023), en “un proceso colaborativo en el que pueden mutar, transformarse en algo diferente, e incluso pueden surgir nuevos memes” (p. 45). Aunque, paralelamente, como Ruocco (2023) analiza, el meme es usado como un “arma política” por parte de las derechas globales; su modo de producción intercreativo y principalmente anónimo nos lleva a pensarlo en vínculo con una educación artística postdigital capaz de desafiar las lógicas de los nuevos capitalismos.

2.2. Los memes y las comunidades en tránsito

Abordar el concepto de “meme” requiere, como parte del canon, remontarnos al origen del término que se encuentra en una de las obras del biólogo Richard Dawkins que data de 1976, *El gen egoísta*. En ese libro Dawkins titula un capítulo como “Memes: los nuevos replicadores” donde, desde el campo de saberes de la biología, el autor realiza una analogía entre el gen como replicador de la historia biológica y el meme como replicador de la historia cultural. La definición que propone de meme es muy amplia y transita desde las tonadas que se nos quedan “pegadas” de tanto escucharlas hasta los modos de fabricación de vasijas (Dawkins, 1993, p. 218). Un proceso que, claramente, implica una situación de enseñanza y de aprendizaje que no podría reducirse a la simple replicación. En la edición del libro revisada en 1989, Dawkins bromea respecto a la relevancia que cobró este término al señalar que:

Al parecer, el término «meme» está resultando un buen meme. Hoy se utiliza mucho y en 1988 se unió a la lista oficial de términos a considerar en las futuras ediciones de los Diccionarios de Inglés de Oxford. Por ello me siento más obligado a repetir que mis propuestas relativas a la cultura humana eran modestas casi hasta el aburrimiento (1993, p. 218).

Aquí se discute la idea del meme como replicador y nos posicionamos desde la misma perspectiva que Jenkins et al., (2015) quienes también critican el uso del término “viral” para referirse a los procesos que se tornan tendencia en Internet. Los autores sostienen que utilizar términos como “virus” o “replicación” reduce los procesos de compartición en Internet a situaciones sobre las que las personas no tienen agencia cuando, en realidad, en esa acción de compartir y poner a circular hay una decisión. Lo que se comparte y con quiénes se lo comparte se asienta en una elección y en el reconocimiento de códigos en común con esos grupos que se construyen en el territorio *online*. Racioppe y Párraga (2020), en un artículo sobre la producción de memes en Instagram, los definen como:

[...] una narrativa humorística que se nutre de los códigos compartidos, que circula en el espacio de Internet, aunque abreva en narrativas previas en las que la identificación del origen o de la autoría no es central, y que se asienta en la lógica de derivación y variación, más que en la imitación o la réplica (2020, p. 52).

Siguiendo a Jost (2023), los memes se caracterizan por las operaciones de reciclaje y adjunción y, de este modo, si bien implican la parodia y el pastiche, también exceden estas formas del humor. Tanto el reciclaje como la adjunción implican la transformación de imágenes, de videos, de sonidos preexistentes. García Huerta (2014) analiza los modos de construcción de los memes y se refiere a “imágenes macro”, es decir, plantillas —que forman parte de lo que Jost (2023) denomina la intertextualidad memética— a las

que por una operación de adjunción de texto se les otorga nuevos sentidos. De este modo, los memes circulan en Internet apropiándose de imágenes o videos retomados de bancos de archivos visuales, de fotos familiares y cotidianas, de fragmentos de producciones de la industria cultural que son intervenidos por personas que, en su mayoría, se mantienen en el anonimato. Las operatorias que se realizan sobre esas imágenes tienen, además, una estética de lo rústico, de lo tosco, de lo artesanal digital (aunque este término pueda parecer un oxímoron) porque no hay una preocupación por ocultar la hechura. Entonces, encontramos memes que se construyen a partir del uso de letras en tamaño catástrofe sobre imágenes recortadas en programas básicos como el clásico Paint; memes pixelados; memes con recortes de otras imágenes que no se articulan con el fondo. A lo largo de los años se ha construido una suerte de estética del meme que no se preocupa por lo bello o lo armónico, sino que se ampara en lo grotesco¹. ¿Qué pasa entonces cuando las IA generativas son usadas para la producción memética? ¿Qué otras estéticas entran en juego? ¿Qué características adquieren entonces los memes? ¿Podemos seguir nombrándolos, en tanto memes, cuando no se basan en el reciclaje de imágenes que ya circulaban por Internet?

A partir del caso que hemos seleccionado para el análisis intentaremos dar respuesta a estas preguntas para comprender si estamos ante un nuevo momento en la historia del meme, atravesada por el automatismo de la generación de imágenes a partir de la IA. El caso del *trending topic* “El genio malinterpretó mi deseo” nos permite también preguntarnos por la relación entre el humor y las IA generativas, entendiendo el humor como una característica humana, situada y contextual, frente a la lógica global y estandarizante de los modelos de aprendizaje informático.

Por último, debemos considerar otra categoría teórica para el análisis de este *trending topic*: la de comunidad en el contexto *online*. Para pensar la conformación de esas comunidades retomaremos un concepto de Boris Groys (2009): “comunidades transitorias” o “comunidades en tránsito”. Si bien el autor utiliza ese término para referirse a las grupalidades que se construyen al momento de recorrer un museo, asistir a un recital o a la proyección de una película, consideramos que tiene cierta potencialidad para pensar los modos de vincularnos en los espacios digitales. Además, este concepto dialoga con los modos en que otros/as autores/as (Rheingold, 1996; Hine, 2004; Jenkins, 2009; Murolo, 2014) han pensado a las comunidades en Internet. Groys (2009) caracteriza a las “comunidades en tránsito” como aquellas cuya conformación no se basa ni en un pasado ni en un futuro en común, sino que son “radicalmente contemporáneas” (2009, p. 16). Obviamente, Internet posibilita la construcción de comunidades que permanecen, que tienen una historia en común, que se sostienen en el tiempo. De este tipo de comunidades hablan autores como Jenkins (2009) o Rheingold (1996) y sus categorías nos permiten analizar las grupalidades en torno a los/as *influencers* o el fenómeno de los programas de *streaming*². Sin embargo, para el caso de los *trending*

¹ La *Revista Boba*, producida por un colectivo editorial de la ciudad de La Plata (Buenos Aires, Argentina), dedicó su número 7, publicado en diciembre de 2020, a reflexionar en torno a los memes. El número se tituló “El banquete memético” y en la jornada de presentación, realizada en octubre de 2021, uno de los temas de debate fue acerca de las gramáticas y formas de expresión que se construyen en Internet.

² Los programas de *streaming* en Argentina se han configurado como un fenómeno que se analiza desde las oficinas de YouTube (Gelatina, 2025). Son espacios que utilizan la plataforma para transmitir, pero que no repiten el esquema global que consiste en el/la *streamer* frente a la computadora, sino que se organizan con grillas de programas conducidos por diferentes personas. Se graban en estudios que con el correr del tiempo se han vuelto más profesionales y construyen una comunidad que los sostiene económicamente. Además, convocan a sus audiencias a espacios *offline*: recitales, encuentros, charlas presenciales.

topics de redes sociales la categoría de Groys (2009) tiene mayor especificidad porque remite a grupalidades que se constituyen en el marco de esa dinámica concreta que se propone como un juego en la digitalidad. Al mismo tiempo, pensarlas desde este lugar nos permite entenderlas como comunidades con toda la potencialidad que esta palabra conlleva: una mirada en común, en este caso, del humor.

3. Metodología de investigación

El desarrollo metodológico se realizó desde una perspectiva postcualitativa (Hernández-Hernández y Revelles Benavente, 2019) que considera las propias experiencias, la relación entre lo humano y lo no-humano y la idea del “devenir” como modo de construcción del proceso de investigación.

Siguiendo esta premisa, a continuación se describen los modos de obtención de los datos utilizados para el análisis. En primer lugar, se consideraron únicamente las publicaciones realizadas en la plataforma X y en Instagram entre abril y mayo de 2025 bajo la etiqueta o consigna “el genio malinterpretó mi deseo”. Para recuperar las publicaciones en X se utilizó la opción de búsqueda avanzada empleando las palabras clave: “genio”, “deseo” y “malinterpretó” y especificando el español como idioma³. A partir de ahí se recuperaron diferentes publicaciones, para más tarde realizar una nueva selección teniendo en cuenta la posibilidad que proporciona X de construir hilos en los que, a partir de la publicación de un/a usuario/a, otros/as se sumen a compartir más imágenes relacionadas con esa consigna. Los hilos seleccionados fueron realizados por perfiles públicos. Por un lado, el iniciado por el usuario @juanpssss el 23 de abril con la frase “el trend⁴ de “porque el genio malinterpretó mi deseo” es lo mejor que me ha pasado este año”⁵. Esta publicación obtuvo 247 respuestas, 105.000 me gustas (*likes*) y 16.000 reposteos. Por otro lado, también se seleccionó la publicación de la usuaria @NoMeBusque1 “Hagamos un hilo de “porque el genio de la lámpara malinterpretó mi deseo” que no puedo darle like a todos JAJAJA”⁶ del 23 de abril de 2025. Este obtuvo 980 comentarios, 162.000 me gustas (*likes*) y 10.000 compartidos.

En el caso de Instagram la búsqueda se realizó a partir de etiquetas (*hashtags*) ya que estas son usadas para que las publicaciones se inscriban en una conversación más amplia; funcionan como modos de agrupar temáticas o discusiones en las redes sociales digitales (Racioppe, 2019). En un primer momento se realizó la búsqueda a partir de la etiqueta #genio que arrojó más de 852.000 resultados. Como esa cantidad de publicaciones excedía las posibilidades de análisis, se utilizó el segundo hashtag recomendado por el filtro de búsqueda de Instagram: #geniodelalámpara⁷ que constaba de un total de 3.600 publicaciones.

³ Los resultados que arrojó esa búsqueda se agrupan en [este link](#)

⁴ El término “trend” es utilizado en las comunidades hispanohablantes activas en redes sociales (TikTok o X) para referirse en términos informales y coloquiales a *trending topic*.

⁵ El hilo referido puede visitarse en [este link](#)

⁶ El hilo referido puede visitarse en [este link](#)

⁷ Se puede acceder a los memes agrupados bajo ese hashtag en [este link](#)

Una vez realizada esta búsqueda, se procedió a una revisión general de las imágenes compartidas teniendo en cuenta los siguientes núcleos para el análisis: 1) si eran evidentemente generadas por IA, 2) si eran imágenes de “reciclaje” de Internet y 3) el modo en que se usaba el texto para la construcción de sentido. Es decir, se analizaron estas producciones desde las características de reciclaje y adjunción (Jost, 2023) añadiendo la mirada respecto de lo artesanal en el meme y su distancia (o proximidad) con las imágenes generadas por IA.

4. De lo artesanal digital a la imagen por IA: las nuevas lógicas de la memética

El análisis del *trending topic* “El genio malinterpretó mi deseo” da cuenta de un importante uso de la IA para la construcción de los memes. De hecho, se realizaron distintos tutoriales que enseñaban a usar las IA generativas para participar del juego, como por ejemplo el del canal de Youtube sobre tecnología de Rommel Yupanqui que aconsejaba usar *prompts* en los que se señalara que se quería una pintura del período barroco, simulando el estilo de artistas como Rembrandt y aclarando que tuviera fondos oscuros (Yupanqui, 2025). Portales como Cultura Colectiva, Semana e Infobae también compartieron tutoriales indicando qué *softwares* generativos y *prompts* podían utilizarse para formar parte del *trending topic*. Los mismos usuarios y usuarias de X hicieron circular consejos para crear imágenes con este estilo.

Entre las publicaciones recuperadas de Instagram predomina no solo el uso de la IA para la creación de estos memes, sino también la estética barroca (Figura 1), tal como se aconseja en los tutoriales. Instagram se caracteriza por ser una red social que privilegia lo que actualmente se denomina estético (*aesthetic*): construcciones en las que existe cierto cuidado por lo que se muestra, por la colorimetría y la composición de los planos. Se busca que las imágenes sean agradables a la vista, un aspecto que entra en tensión con los modos de producción de los memes previos a la IA.



Figura 1. Siguiendo el [#geniodelalámpara](#). Fuente: Instagram (2025).

Sin embargo, también aparecen en Instagram algunas construcciones que rompen con esta hegemonía estilística. En la Figura 2 se comparten dos imágenes que forman parte de este *trend*. La de la izquierda, si bien sigue la consigna del genio que malinterpreta deseos, se construye a partir de una *foto familiar* con un texto yuxtapuesto. La de la

derecha ha sido generada con alguna IA, pero no responde a la estética del claroscuro que domina al *trending topic*.



Figura 2. Siguiendo el [#geniodelalámpara](#). Fuente: Instagram (2025).

• 82

La búsqueda en X a partir de las palabras clave “genio”, “deseo” y “malinterpretó” arrojó imágenes más variadas que las que en Instagram se agrupaban bajo el hashtag #geniodelalámpara. A primera vista, esa selección en X se conforma de manera más diversa combinando memes generados a partir de IA con la estética barroca del claroscuro, memes generados con IA pero en formato “libre” y memes de los que hemos clasificado como artesanalmente digitales que se conforman desde el reciclaje de imágenes previas.

Las diferencias encontradas entre lo que se publicó en Instagram y en X bajo la consigna “el genio malinterpretó mi deseo” puede relacionarse con las lógicas y arquitecturas de cada una de estas plataformas; mientras que Instagram privilegia la imagen (fija o en movimiento) X todavía se referencia en el texto. Además, Instagram es, por definición, la red de lo *aesthetic* (lo bello, lo que combina y es visualmente agradable), mientras que en X se da más espacio al absurdo.

Los memes presentados como Figuras 3, 4 y 5 muestran este modo diferente de apropiación frente a la misma consigna: las imágenes no están generadas por IA, el texto no está sobreimpreso, sino que es un posteo que se acompaña con la imagen. La figura 4, incluso, superpone la cara del actual ministro de economía de Argentina, Luis “Toto” Caputo, sobre una foto con créditos de Getty sin que importe ni el *copyright* ni la composición de la imagen. Los comentarios a ese meme hacen referencia al no uso de inteligencia artificial y a la “mala” edición —porque la cabeza no está invertida— como una reivindicación de los orígenes. La figura 5 responde a un clásico en el modo de construcción memética: usar un fotograma de un programa ampliamente conocido como *Los Simpson* para reinterpretarlo a partir de la relación con el texto.



Figura 3. Captura de Jack Baltimore. Fuente X: (2025).



Figura 4. Captura de m. Fuente: X (2025).



Figura 5. Captura de Simpsonito. Fuente: X (2025).

Sin embargo, cuando ingresamos a los hilos colaborativos las publicaciones se vuelven más uniformes y los memes que se comparten son principalmente aquellos generados por IA y que han tenido gran circulación. La figura 6 es una muestra de las principales imágenes compartidas en el hilo que comenzó la usuaria @NoMeBusque1. La publicación que lo inicia invita a compartir estos memes “porque no puedo darle like a todos”, con la pretensión de organizar esa producción dispersa en un lugar “encontrable”.

Quienes sumaron sus publicaciones recuperaron esos memes de distintos lugares, incluso varios de ellos tienen la marca de TikTok.

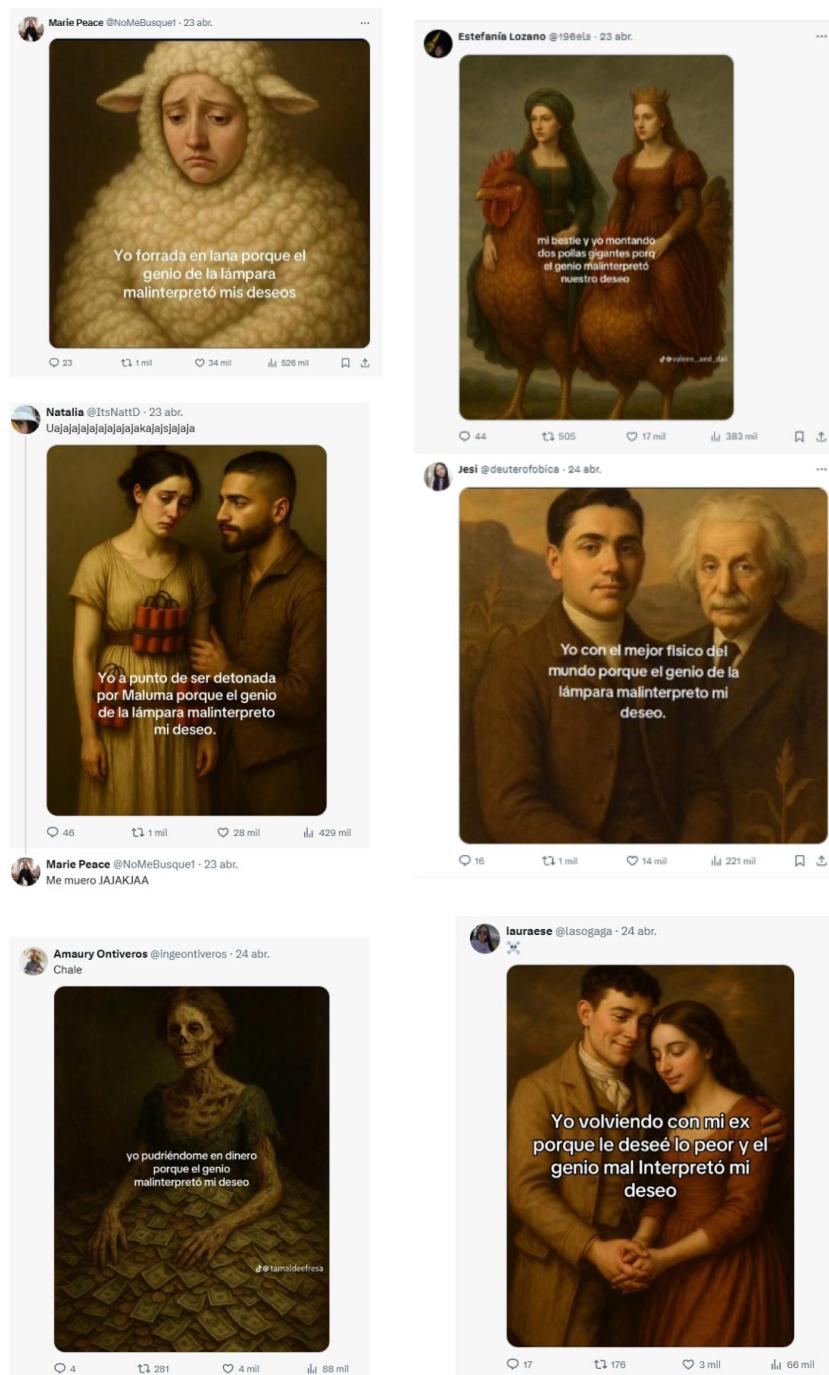
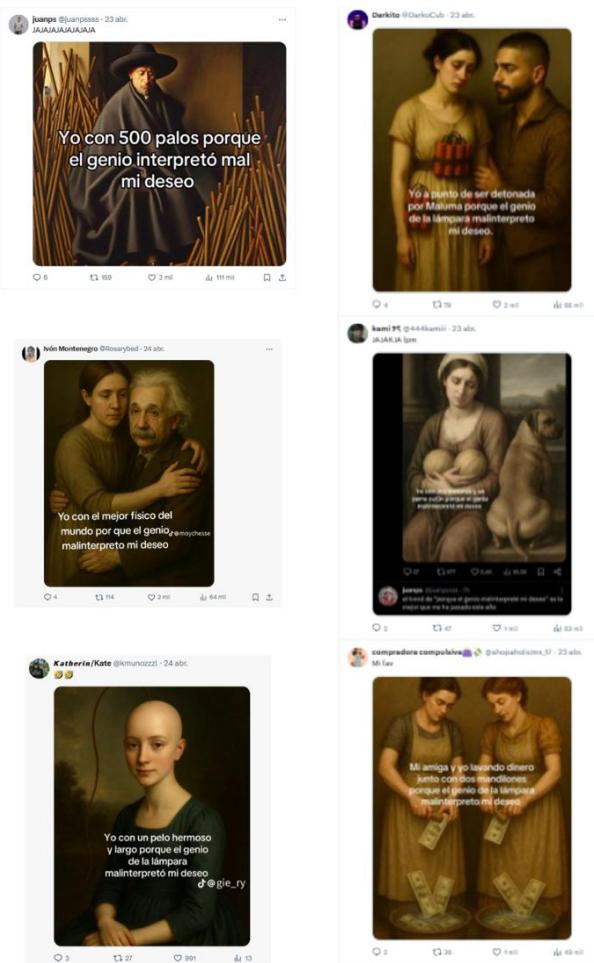


Figura 6. Ejemplos de múltiples memes. Fuente: X (2025)

• 84

La red social X permite crear hilos que son un modo de producción colaborativa, una manera de crear una “comunidad en tránsito” (Groys, 2009) que se siente convocada por una consigna. Además de subir imágenes, las personas intervienen en el hilo comentando, etiquetando a otras o simplemente reaccionando. Se estila, también, que quien inició el hilo comente el resto de las publicaciones vinculadas, al menos las que llegan primero a esa participación. Este tipo de dinámica es una de las características de esta red social y ha sido conservada pese a otros cambios que se establecieron en la plataforma luego de que fuera adquirida por Elon Musk. Otras redes han intentado

imitar a X —Threads y Bluesky— pero no han logrado, hasta el momento y más allá de la explosión inicial, generar el sentido de pertenencia del “ser tuitero/a”. Parte de ese sentido de pertenencia se vincula a este modo de escritura colaborativa en el que unas experiencias, anécdotas, propuestas se suman a otras. Si bien la etiqueta también funciona como conglomerador de posteos, lo hace desde la lógica de la recopilación más que desde la contribución. Quienes intervienen en un hilo se saben parte de esa producción colaborativa, leen las publicaciones del resto de usuarios y usuarias y crean una suerte de conversación (Vázquez, 2017). En cambio, quienes etiquetan con un *hashtag* pretenden que su publicación forme parte de ciertas búsquedas y que adquiera posicionamiento, pero esas agrupaciones temáticas suelen ser tan amplias (la del #geniodelalámpara reúne 3600 publicaciones) que resulta imposible conocerlas a todas.



• 85

Figura 7. Ejemplo de publicaciones de estética barroca. Fuente: X (2025).

El otro hilo seleccionado (que corresponde al iniciado por el usuario @juanpssss) también se conforma con una mayor cantidad de publicaciones que incluyen memes realizados por IA siguiendo la estética barroca (Figura 7).

Varios memes se repiten entre un hilo y otro, por ejemplo el de Maluma o el de Einstein que, si bien tiene una composición de imagen diferente, responde al mismo chiste: “Yo con el mejor físico del mundo porque el genio malinterpretó mi deseo”. En estas variaciones emerge una de las características del meme: la del reciclaje, aunque en estos casos no se recicla la imagen, sino el texto.

Para dar cuenta de esta operatoria se seleccionaron de los hilos algunos memes que responden a esa lógica. En la figura 8 vemos la variación en relación con la frase “Yo con 500 palos/lucas porque el genio malinterpretó mi deseo”. En una de las imágenes -que no responde al estilo barroco- se ven muchos Patos Lucas rodeando a una persona. Este meme juega con la intertextualidad con la serie animada *Looney Tunes* de Warner Bros. El otro meme que refiere a 500 Lucas elige ubicar imágenes del streamer argentino Luquita Rodríguez, una intertextualidad con anclaje local y de nicho, a diferencia del personaje de la franquicia de Warner Bros. Este ejemplo nos permite pensar en otra de las características del meme que, pese a ser una narrativa global, se ancla en los modos humorísticos de cada contexto de producción y circulación.

En la figura 9 se ven otros ejemplos de reciclaje del texto/chiste y también la relación global/local de los memes. En este caso se eligió la temática “ser detonadx por”, vemos que aunque la imagen cambia, el texto, en líneas generales, permanece. Las transformaciones en lo escrito se vinculan a nombrar a la persona que provoca la detonación, desde cantantes surcoreanos como Bang Chan hasta actrices de Hollywood como Sydney Sweeney.

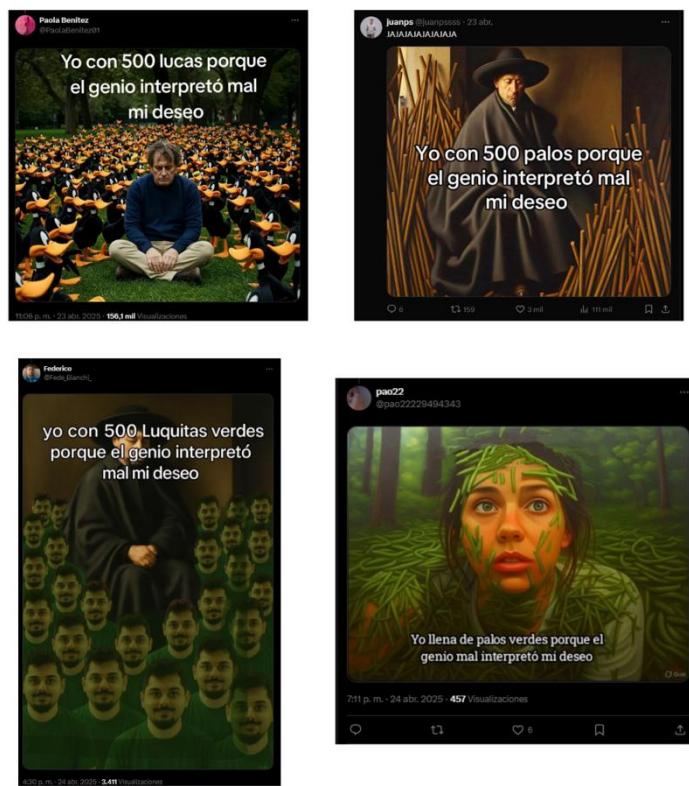


Figura 8. Selección de memes con la temática “500 lucas/palos”. Fuente: X (2025).

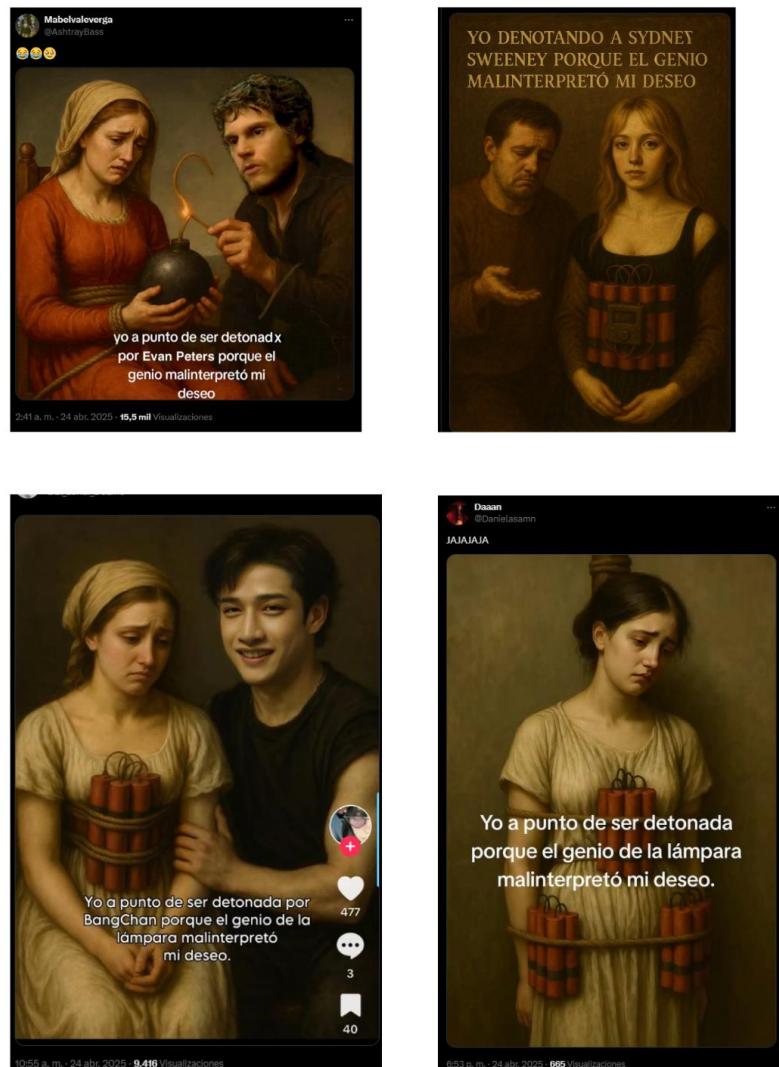


Figura 9. Selección de memes con la temática “ser detonadx por”. Fuente: X (2025).

El recorrido por estas publicaciones nos enfrenta a una particularidad del uso de IA generativa para la producción de memes: la pérdida de la lógica de las “imágenes macro” (García Huerta, 2014). Las IA crean imágenes diferentes cada vez que se les solicita y se resisten –como veremos en el próximo apartado– a reciclar las plantillas más populares, pese a tenerlas disponibles. El *trend*, que es una invitación lúdica a la participación en los espacios digitales, estaba orientado, en este caso, a combinar el uso de la IA con la narrativa memética, introduciendo imágenes *aesthetic* en un universo en el que predominaba el grotesco. De todos modos, la automatización de la producción de memes es anterior al uso extensivo de la IA, ya que existen numerosos sitios web de los que se pueden retomar plantillas para adjuntarles un texto⁸. La principal diferencia entre una automatización y otra es que las páginas generadoras de memes sí reutilizan imágenes que ya formaban parte de nuestra cultura visual.

⁸ Sitios web como <https://imgflip.com/memegenerator> o <https://tusmemes.es/> permiten crear memes a partir de imágenes disponibles en sus bancos de datos, pero también subir imágenes propias para transformarlas en memes.

Por otro lado, algunos de los ejemplos de memes de este *trending topic* muestran que, pese a que la consigna estaba ligada al uso de la IA respetando ciertas lógicas estéticas, se dieron reapropiaciones, resignificaciones y desvíos que dan cuenta de que esos modos de producción memética siguen vigentes en las conversaciones en redes sociales.

5. ¿Puede la IA soñar con hacer memes? Reflexiones a partir de una práctica pedagógica

Este *trending topic* nos lleva a reflexionar acerca de las posibilidades creativas de la IA y de la pertinencia de nombrar esas producciones como memes. Como señalábamos, los memes se anclan en el humor que pareciera ser una característica de la condición humana. Sin embargo, hemos escuchado a ChatGPT4 reírse y hacer chistes en su video de lanzamiento (OpenAI, 2024). Siguiendo a Escaño y Osuna (2024) podemos asegurar que todo eso es parte de su diseño, de cómo ha sido programado y con qué materiales se la ha entrenado.

Como ejercicio para comprender las lógicas del meme y también para reflexionar de manera conjunta acerca de los “modelos de pensamiento” de las IA generativas, se les plantea a estudiantes del Área Transdepartamental de Formación Docente de la UNA (Buenos Aires, Argentina) la siguiente consigna: pedir a una IA que haga un meme. Es requisito que la palabra meme aparezca en el *prompt*, luego pueden agregar lo que consideren necesario para obtener el resultado más cercano a lo que habían imaginado. En la figura 10 se muestra una selección de las creaciones (¿memes?) que han surgido a partir de esta propuesta:

• 88

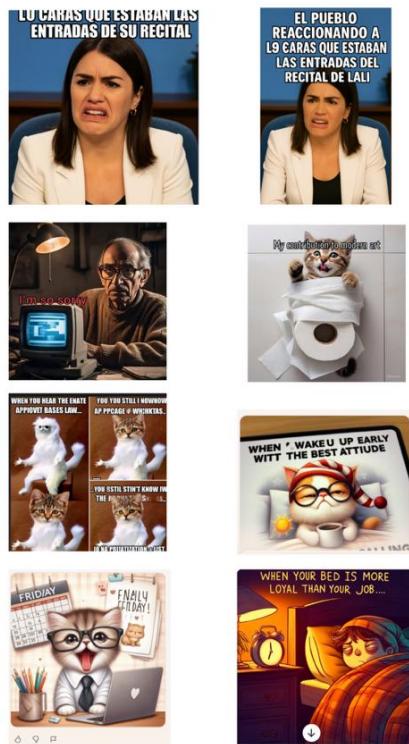


Figura 10. Selección de memes creados por estudiantes utilizando diferentes IA generativas.

En estos ejemplos se identifica una de las lógicas del meme en la que a una imagen se le superpone el texto, sin embargo en muchos casos esos textos no son del todo legibles o las imágenes responden de manera literal al pedido, como ocurre en el caso del meme de Lali en el que la IA pone una imagen de la cantante quejándose del costo de sus propias entradas. Se aprecia que no usa “imágenes macro” (García Huerta, 2014), que seguramente tiene a disposición, sino que en varios de estos ejemplos generó dibujos con estéticas similares a las de las ilustraciones o los cómics que se publican en revistas y diarios. En solo uno de estos casos aparece una imagen memética de Internet: la del extraño gato blanco (*white cat meme*). Por otro lado, de este grupo quizás el meme más logrado sea el del gatito que dice “*my contribution to modern art*” mientras está enredado en papel higiénico. Para lograrlo la estudiante tuvo que realizar 12 intercambios con la IA de Meta y, a pesar de eso, el texto quedó en inglés.

Esta actividad permite reflexionar acerca de que si bien el meme es una narrativa que se produce y circula en Internet, por lo que seguramente las IA tienen mucha información accesible, las características del reciclaje y de la reutilización (Jost, 2023) no son utilizadas por los modelos de aprendizaje informáticos a causa de las limitaciones que tienen respecto de los *copyrights*. Una limitación paradójica, ya que les impide dar acceso a links o retomar una imagen; pero que, sin embargo, no evita que se apropien de ese conocimiento para generar sus producciones⁹. En la figura 11 vemos un ejemplo en el que se le pidió a Gemini - la IA de Google- que creara un meme utilizando una plantilla popular. Si bien la IA refiere a la conocida imagen memética del cantante Drake¹⁰ lo que genera es otra cosa

Cuando se le preguntó a Gemini por qué no había usado directamente la foto de Drake confirmó la sospecha: los derechos de autor y el *copyright* se lo impiden. En este sentido, Gemini explicaba: “Puedo inspirarme en el concepto o el estilo de un meme popular, pero la imagen resultante es una creación nueva, no una copia de la original.” (Google Gemini, comunicación personal, 27 de mayo de 2025).

Siguiendo esta explicación de la IA y teniendo en cuenta que una de las principales características de los memes era que se hacían a partir de imágenes ya existentes que circulaban por Internet (Jost, 2023), el uso de estos softwares generativos para la producción memética parece inaugurar una nueva estética, un nuevo *sensorium* (Benjamin, 2003).

Aunque el *trend* de “El genio malinterpretó mi deseo” nos lleva a pensar que son las IA las que están creando los memes, en realidad, estamos usando esas IA para generar imágenes que nos permitan hacer memes, tal como demuestran los numerosos tutoriales que circularon. De hecho, la figura 12 muestra un ejemplo de lo que hizo Gemini cuando

⁹ La explicación que nos da Gemini sobre este punto es: “Cuando genero una imagen, no estoy tomando pedacitos de otras imágenes existentes y pegándolos como un collage. Sería más preciso decir que fui entrenado con una cantidad masiva de datos visuales (imágenes y las descripciones asociadas a ellas). Aprendizaje de patrones: A partir de esos datos, aprendí a reconocer patrones, estilos, objetos, colores, texturas y cómo se relacionan entre sí. (...) Es como si un pintor hubiera visto miles de cuadros y luego pintara uno nuevo inspirado en ciertos estilos o elementos, pero siendo una obra original.” (Google Gemini, comunicación personal, 27 de mayo de 2025).

¹⁰ Este meme lo creamos en clase luego de analizar que las IA no utilizaban las plantillas que les solicitábamos. En el diálogo con Gemini aparecía esta afirmación: “¡Dale! Acá te va un intento de meme usando un formato popular, el de Drake (o alguien parecido aprobando y desaprobando algo)” (Google Gemini, comunicación personal, 27 de mayo de 2025).

solo se le dio el *prompt*: Podrías hacer un meme al estilo “El genio malinterpretó mi deseo”.



Figura 11. Meme generado con Gemini durante una de las clases en las que se realizan memes utilizando la IA.



Figura 12. Meme creado por Google Gemini el 30/5/25.

• 90

Para hacer un buen meme —entendiendo por buen meme aquel que, en este caso, cumple la consigna del *trending topic*— es necesario escribir *prompts* con mucha

especificidad y repetir la solicitud varias veces hasta que la IA genere un producto similar a la idea que se tenía. La figura 13 muestra el resultado de un (bastante largo) intercambio con Gemini para producir una imagen que luego pudiera ser parte del *trend*.



Figura 13. Imagen generada con Gemini el 30/5/25. Figura 14: Imagen a la que se le sumó un texto que ancla el sentido para convertirla en meme.

• 91

Pero esa imagen, como tal, no es un meme. Para poder ser leída como meme requiere que se realice la operatoria de adjuntar un texto que ancle el chiste. Para eso se requirió un nuevo paso: utilizar un programa básico de diseño —como Paint o Canva— para sobreimprimir la frase (Figura 14).

Esta actividad también permite recuperar con los estudiantes los conceptos de intercreatividad (Mañero, 2023) y de creatividad posthumana (Fernández Castrillo, 2024) ya que ambas categorías invitan a reflexionar acerca de los modos de producción, circulación y consumo de lo cultural-artístico en la postdigitalidad. El meme, como construcción colaborativa que se nutre de intertextualidades y de autorías múltiples y difusas, al articularse con el uso de las IA generativas introduce la dimensión de una coautoría humano/a-máquina (Escaño, 2024).

6. Conclusiones

El análisis de los materiales anteriormente expuesto permite señalar unas primeras conclusiones. En primer lugar, las imágenes que se utilizaron en la mayoría de los memes creados o circulados para este *trend* fueron producidas por IA, siguiendo parámetros estilísticos que remiten a la pintura barroca. Hay, por tanto, cierta uniformidad en estos memes que los distingue de la gran mayoría de este tipo de producciones que responden a lo que hemos denominado una estética artesanal digital, ya que, aunque se tienen a disposición programas que permiten hacer una edición de las imágenes, se construyen desde el grotesco y la yuxtaposición de elementos que no se corresponden entre sí. De este modo, muestran la hechura, la operación de transformación realizada, el reciclaje.

Más allá de estas hegemonías visuales, al momento de participar de ese *trending topic* también se realizaron producciones que, aunque se sumaron a la consigna, construyeron

los memes desde las lógicas tradicionales. Un desvío dentro del desvío que evidencia que la narrativa del meme excede a las estéticas visuales en las que se inscribe. Se configura a partir de un chiste en común que puede tener estructuras reconocibles globalmente, pero que también se asienta en sentidos locales, como muestran algunos ejemplos compartidos en este artículo.

Luego de este recorrido, se presenta un ejercicio realizado con estudiantes de profesorados de artes en el que se les pide a diferentes IA generativas —Meta, ChatGPT, Gemini— que realicen memes. Los resultados nos permiten reflexionar, por un lado, acerca de las lógicas que caracterizan a los memes y, por otro, sobre las limitaciones de las IA para comprender esas narrativas. Un aspecto que quedó en evidencia a partir de esta actividad es que, pese a reconocer la existencia de ciertas plantillas o “imágenes macro”, las IA no las utilizan para la construcción de los memes; en todo caso intentan una reversión; pero con lo que denominan (al menos la IA de Google, Gemini) una “imagen original”. Según se desprende del diálogo sostenido con Gemini, esto se debe a cuestiones de *copyright*. Utilizar la misma imagen es entendido por estos modelos informáticos —por las limitaciones incluidas en su programación— como una infracción a las leyes de propiedad intelectual y de derechos de autor; por eso las regeneran. La operación de reciclaje entra, entonces, en crisis y también la idea de un acervo visual memético.

Sin embargo, como hemos expuesto anteriormente, para hacer un meme con esta tecnología se requiere de un intercambio, muchas veces extenso y frustrante, con las IA. Esto lo demuestra la cantidad de tutoriales que explican cómo solicitar a estos softwares la producción de la imagen base para el meme del genio. Y nos referimos a imagen base porque solo se convierte en meme luego de la operatoria de adjuntarle un texto, acción que se realiza por fuera de la conversación con la IA, ya que —como también vimos en los ejemplos— a las IA suele complicárseles la superposición de textos en castellano. Por esto, en el *trend* del genio el uso de la IA y la lógica del meme se articulan en un modo de producción que podría interpretarse como una burla a la propia IA que, muchas veces, malinterpreta nuestros pedidos y no entiende la ironía o el sarcasmo.

En relación a la pregunta que hacíamos al inicio del trabajo acerca de si podemos seguir denominando memes a estas producciones que ya no se basan en imágenes previas, se considera que sí porque siguen vigentes otras operatorias que caracterizan a esta narrativa: la síntesis visual, la yuxtaposición, el reciclaje de frases o temáticas y, principalmente, el código humorístico compartido por una comunidad que propaga estas producciones en las redes sociales digitales. Tal vez, en este cruce entre IA y memes, estemos asistiendo a la emergencia de un nuevo *sensorium* visual que marcará los tiempos por venir.

• 92

Referencias

- Benjamin, W. (2003). La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. En *Discursos interrumpidos I: Filosofía del arte y de la historia* (pp. 16-57). Taurus.
- Berardi, F. (2003). *La fábrica de la infelicidad: Nuevas formas de trabajo y movimiento global de la mente*. Traficantes de Sueños.
- Cruz, A. (24 de abril de 2025). ‘El genio entendió mal mi deseo’: ¿Cómo hacer tus propias imágenes con el meme del momento con Inteligencia Artificial? Cultura Colectiva. <https://culturacolectiva.com/entretenimiento/genio-entendio-mal-mi-deseo-como-hacer-imagenes-meme-ia/>

- Dawkins, R. (1993) *El gen egoísta. Las bases biológicas de nuestra conducta*. Salvat.
- El banquete memético (2020). *Revista Boba* (7).
- Escaño, C. (2024) Die Mensch-Maschine: Diálogo visual entre un ser humano y una inteligencia artificial. *Postdigital Science and Education*, 6, 1055–1081.
<https://doi.org/10.1007/s42438-024-00518-9>
- Escaño, C. (2019). Sociedad postdigital (ontología de la remezcla). *Iberoamérica Social: revista-red de estudios sociales*, 12(7), 51- 53.
- Escaño, C., y Osuna, S. (2024). ¿Cuál es el vínculo entre el arte y la inteligencia artificial desde una práctica pedagógica crítica? En A. Arroyo Sagasta (Ed.), *Inteligencia artificial y educación: construyendo puentes* (pp. 111 a 133). Editorial Graó.
- Fernández-Castrillo, C. (2024). Maquinolatría y creatividad poshumana entre futurismo, arte generativo e inteligencia artificial. *Artnodes*, 34, 1-8,
<https://doi.org/10.7238/artnodes.voi34.427415>
- García Huerta, D. (2014). Las imágenes macro y los memes de internet: posibilidades de estudio desde las teorías de la comunicación. *Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad*, 6(4), 1-13.
- Gelatina [@SomosGelatina] (24 de abril de 2025) *El hombre detrás de Youtube. Nicolás Andjel con Pedro Rosemblat* [Video]. YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=2oEXd8Hlo5g&t=148s>
- Groys, B. (2009). Políticas de la instalación. *E-flux Journal*, (2). <https://www.e-flux.com/journal/02/>
- Hernández-Hernández, F., y Revelles Benavente, B. (2019). La perspectiva post-cualitativa en la investigación educativa: Genealogía, movimientos, posibilidades y tensiones. *Educatio Siglo XXI*, 37, 21–48.
<https://doi.org/10.6018/educatio.387001>
- Hine, C. (2004). *Etnografía virtual*. Universitat Oberta de Catalunya.
- Jenkins, H. (2009). *Fans, blogueros y videojuegos. La cultura de la colaboración*. Paidós.
- Jenkins, H., Ford, S. y Green, J. (2015). *Cultura Transmedia: La creación de contenido y valor en una cultura en red*. Gedisa.
- Jost, F. (2023) *Dígalo con memes: De la parodia al mundo digital* (A. Gurevich, Trad.). La Crujía Ediciones.
- Mañero, J. (2021). Educación artística, intercreatividad y postdigitalidad: reflexión crítica sobre sus relaciones y procesos en tiempos del Covid-19. *Educación Artística Revista De Investigación*, 12, 76–88. <https://doi.org/10.7203/eari.12.20717>
- Mañero, J. (2023). Propuestas intercreativas para una educación artística (post)digital. En G. Augustowsky y D. Del Valle (Comps.), *Territorios de la educación artística en diálogo* (pp. 139 – 147). Universidad Nacional de las Artes.
- Murolo, N.L. (2014) Hegemonía de los sentidos y usos de las tecnologías de la comunicación por parte de jóvenes del Conurbano Bonaerense Sur: Estudio realizado en Quilmes 2011-2014. [Tesis de doctorado, Universidad Nacional de La Plata] Sedici <https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/43080>
- OpenAI (13 mayo de 2024). *Hola, GPT-40* [Video]. <https://openai.com/esp-ES/index/hello-gpt-40/>

- Pimentel, L. (2011) Novas territorialidades e identidades culturais: o ensino de arte e as tecnologias contemporâneas. *Anais do Encontro da Associação Nacional de Pesquisadores em Artes Plásticas*. ANPAP.
https://anpap.org.br/anais/2011/pdf/ceav/lucia_gouvea_pimentel.pdf
- Racioppe, B., y Párraga, J. (2020). Memes en Instagram: Un estudio de caso de cuentas dedicadas a la producción y circulación de estas narrativas contemporáneas. *Perspectivas de la Comunicación*, 13(1), 47–84.
<https://dx.doi.org/10.4067/S0718-48672020000100047>
- Racioppe, B. (2019). Del museo a las redes. El hashtag como propuesta curatorial. *Córima, Revista de Investigación en Gestión Cultural*, 4(6).
<https://doi.org/10.32870/cor.a4n6.7112>
- Rheingold, H. (1996) *La comunidad virtual: una sociedad sin fronteras*. Gedisa.
- Ríos, J. (1 mayo de 2025). Cómo hacer el meme del genio de la lámpara en segundos y gratis. *Infobae*. <https://www.infobae.com/tecnico/2025/05/01/como-hacer-el-meme-del-genio-de-la-lampara-en-segundos-y-gratis/>
- Rojas García, D. A. (29 de abril de 2025). “Porque el genio malinterpretó mi deseo”: así puede hacer el meme viral que circula en redes. *Portal Semana*.
https://www.semana.com/tecnologia/articulo/porque-el-genio-malinterpretó-mi-deseo-asi-puede-hacer-el-meme-viral-que-circula-en-redes/202503/#google_vignette
- Ruocco, J. (2023). *¿La democracia en peligro? Cómo los memes y otros discursos marginales de Internet se apropiaron del debate público*. Paidós.
- Sibilia, P. (2008). *La intimidad como espectáculo*. Fondo de Cultura Económica.
- Vázquez, M. (2017) Emergencia, estabilización y declive de la esfera pública virtual. Caso: El Famatina no se toca. [Tesis de doctorado, UNLP] Sedici.
<http://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/61813>
- Williams, R. (2011) *Televisión, Tecnología y Forma Cultural*. Paidós.
- Yupanqui, R. [@RommelYG] (25 de abril de 2025) *Cómo crear meme de "el genio malinterpretó mi deseo" con Chatgpt (prompt)* [Video]. YouTube.
https://www.youtube.com/watch?v=TO_3ePhWyGU&t=86s

Reconocimientos

Este artículo participa del monográfico EDUCACIÓN ARTÍSTICA POSTDIGITAL (nº13 de *Communiars. Revista de Imagen, Artes y Educación Crítica y Social*), el cual es parte del Proyecto EDARCLUSION I+D+i (PID2021-127124OB-I00), financiado por MCIN/AEI/10.13039/501100011033/ y por “FEDER Una manera de hacer Europa”.