

Memes y posmimesis

en las redes. La imagen-texto interactiva en el espacio político

*Memes and post-mimesis on social media. The interactive image-text
in the political space*

Resumen

El presente artículo tiene como objetivo realizar un análisis discursivo de los memes como dispositivos retóricos y narrativos que apelan al espacio público y realizan un despliegue crítico mediante estrategias de juego, ironía, inversión, catarsis, etc. La creación de mensajes en las redes sociales han transitado desde la discursividad textual (tal como la masificó el chat), hasta la configuración de imágenes-texto sintéticas, que es donde se inserta el meme. El potencial discursivo de esta imagen virtual (imagen-texto, imagen-movimiento) atraviesa procesos discursivos y creativos que canalizan sentidos, ritmos y relaciones peculiares con acontecimientos y situaciones así como densidades temporales desde las cuales sostiene su potencial. La imagen-texto virtual puede recurrir a la fotografía como constatación de acontecimientos y situaciones, o al dibujo “mínimo” como recursos comunicativos eficaces que penetran el espacio de la política real y, al mismo tiempo, en el espacio virtual del entretenimiento para desmontar sus procesos y efectos.

Palabras clave: memes, *microblogging*, mimesis, imagen-texto, imagen-movimiento.

JORGE GABRIEL ORTIZ LEROUX

Universidad Autónoma Metropolitana, Azcapotzalco
coso966@yahoo.com.mx

Recibido: 12/04/2021 Aceptado: 17/05/2021

Introducción

En el presente texto, se aborda desde una perspectiva ecléctica de análisis discursivo¹, el tema de los memes no sólo por el impacto que tienen en sí mismos como un recurso visual *viralizado* en los espacios comunes, así como en los suburbios de Internet, sino como pretexto para reconocer las retóricas, “*desviaciones*” y transformaciones formales y simbólicas de la imagen en red así como la manera en que hacen presentes las interrelaciones entre los entornos *virtuales y reales*. Los *memes* han incursionado en todo tipo de terrenos comunicativos, uno de los cuales, la crítica social, política y cultural, conforma un espectro variopinto en donde se descompone la forma tradicional de observar y referir los acontecimientos públicos, es decir, solo a partir del modelo clásico comunicativo del emisor, mensaje y receptor como entidades únicas, separadas e impermeables.

El meme es una unidad teórica de información cultural transmitible de uno a otro, dice Dawkins². Es decir, es un acto comunicativo con efectos significativos. El origen positivista del término meme en las teorías evolutivas y genéticas (Dawkins, 1979) aparece como una acción mecánica y replicante, que proviene paralelamente del vocablo *mimema*, es decir, una “imitación” en el sentido de réplica, un acto naturalizado y actualizado en las redes derivado de los rasgos conectivos y virales de éstas:

¹ En esta perspectiva se incluye el análisis de los medios a través de elementos conjugados de la semiótica, la hermenéutica, la rizomática y el análisis audiovisual i cinematográfico

² <http://es.wikipedia.org/wiki/Meme>

Abstract

The objective of this article is to carry out a discursive analysis of memes as rhetorical and narrative devices that appeal to the public space and carry out a critical display through strategies of play, irony, inversion, catharsis, etc. The creation of messages on social networks has gone from textual discursiveness (such as chat was overcrowded), to the configuration of synthetic images-text, which is where the meme is inserted. The discursive potential of this virtual image (image-text, image-movement) goes through discursive and creative processes that channel meanings, rhythms and peculiar relationships with events and situations, as well as temporal densities from which it sustains its potential. The virtual image-text can resort to photography as a confirmation of events and situations, or to “minimal” drawing as effective communicative resources that penetrate the space of real politics and at the same time the virtual space of entertainment, to dismantle its processes and its effects.

Keywords: Memes, Microblogging, Mimesis, Image-text, Image-movement.

Necesitamos un nombre para el nuevo replicador, un sustantivo que conlleve la idea de una unidad de transmisión cultural, o una unidad de imitación. Mímeme se deriva de una apropiada raíz griega, pero desde un monosílabo que suene algo parecido a gen. Espero que mis amigos clasicistas me perdonen si abrevio mímeme y lo dejo en meme. Si sirve de algún consuelo, cabe pensar, como otra alternativa, que se relaciona con "memoria" o con la palabra francesa *même* (Dawkins, 1979, pp.211-212).

El recurso del meme se ubica en el mismo plano temporal del mensaje comunicativo inmediato, como lo es el cartel o el anuncio publicitario, pero no guarda una relación estricta con el propósito reactivo y coactivo del cartel ni con el fin mercantil y consumista del anuncio. Se inserta más bien, por su impronta ágil y sugerente, en el territorio cada vez más expandido del *fandom* (el pasatiempo o divertimento)³, fenómeno paralelo en donde juega un papel clave la afición hacia algún fenómeno colectivo que forma parte del "tiempo de ocio" que ya el *situacionismo*⁴ había problematizado en la segunda mitad del siglo XX. El *meme* no coloca a cualquier persona frente al público, a menos que surja de un acontecimiento extraordinario que concentre la atención, como ocurre con los accidentes, colocándose así en el ámbito de la vida cotidiana y la subjetividad. El *meme* ocupa, en este sentido, un lugar intermedio entre el espacio de divertimento y el espacio de lo social: una relación entre experiencia individual y

3 El *fandom* es el espacio mediático de entretenimiento que forma parte de la industria cultural y ha transitado de los medios análogos a los virtuales. Se trata de un territorio de interacciones que actúa en los *mass media* y se expresa en los campos de la moda, el espectáculo y la "estetización" de la vida cotidiana. La crítica de las industrias culturales emprendida por la Escuela de Frankfurt, así como el *situacionismo*, los estudios de cultura visual y otras vertientes del pensamiento crítico contemporáneo contribuyen en problematizar estos fenómenos.

4 El *situacionismo* tiene entre sus iconos máximos a Guy Debord con su "Sociedad del Espectáculo", donde problematiza la vida cotidiana en las sociedades contemporáneas a partir de los mecanismos de alienación, distanciamiento y deseo que supone la ocupación mercantil del "tiempo de ocio" y la reducción simbólica del mundo de vida al acontecimiento espectacular de los medios de comunicación.

conciencia colectiva, entre subjetividad e intersubjetividad. En este sentido, el *meme* no solo (des)coloca a cualquier persona ante el público, sino que pone en la palestra a la figura popular o carismática, desdobra sus dichos y hechos, y cuestiona sus altas, bajas o confusas posiciones y pasiones. La unidad básica de significado del *meme* se inserta de alguna manera en el lenguaje retórico, es decir, establece relaciones entre los significados explícitos y la desviación consecuente o causal pretendida.

Más allá de ser un instrumento que se ha vuelto moda o mercado, resulta perturbadora la inscripción de la mimética del *meme* (las historias y sentidos que ahí circulan) en modelos de comunicación que llevan el conflicto y lo controversial a transitar de uno a otro lado: de lo real a lo artificial, de lo banal a lo grave, de lo superficial a lo relevante. Siempre el *meme* va a irrumpir frente a un acontecimiento memorable (aquí un primer vínculo meme-memoria) o ante un fenómeno absurdo digno de ser ridiculizable, escamoteable, desmontable.

I. La *mimesis* aristotélica en el *meme*

El acto mimético proviene de la imitación, que tiene su origen en la *Poética* de Aristóteles, en donde si bien no se enuncia nada respecto a la memoria, aparecen dos problemas claves, que son el de la propia imitación (*mimesis*) y el de la construcción de la trama (*mythos*). Es Paul Ricoeur quien vincula estos temas aristotélicos con el problema del tiempo: "El concepto de actividad mimética (*mimesis*) me ha puesto en el camino del segundo problema: el de la imitación creadora de la experiencia temporal viva mediante el rodeo de la trama" (Ricoeur, 1995, p. 80). La construcción de la trama puede ser vista así como un asunto temporal (como ocurre, por ejemplo, con el cine y su actividad narrativa desde el montaje).

Para Ricoeur, es el viejo estagirita quien organiza el campo narrativo. Lo hace mediante una tensión entre drama y epopeya, así como enunciando el lugar privile-

giado de la tragedia, vista como la máxima realización compositiva. Hoy podemos ver la novela contemporánea y moderna o a la historia no narrativa como nuevos paradigmas, tal como lo dice el propio Ricoeur. Es ahí donde la mimesis aparece como acto poético dado en la “referencia cruzada” (la experiencia temporal viva) en el relato de ficción e histórico. Una composición que tiene un sentido artístico (como poética), y que imita las acciones mediante un lenguaje métrico, rítmico. En la tragedia, a los ritmos se le añaden el espectáculo y el canto, enriqueciendo así toda la experiencia. Así, son seis partes las que constituyen la tragedia: **Trama > Caracteres > Expresión > Pensamiento > Espectáculo > Canto.**

Esta ecuación completa separa claramente el “qué” (el objeto de la representación: la intriga, carácter o pensamiento), del “cómo” (el espectáculo), y del “medio” (la expresión y el canto), pero sitúa potencialmente a la acción como entidad separada de carácter y pensamiento. Es la acción la que juega el papel principal en el drama, que le “sirve de modelo” para construir el binomio drama-narración. Henry James, dice Ricoeur, pugna justamente por el derecho igual de la trama (acción), respecto del carácter (personaje). En este sentido, la perspectiva aristotélica sugiere, en varios de sus pasajes, que incluso la acción puede ser más importante que los personajes.

Por ello, el filósofo clásico pone énfasis en conceptos como la inteligencia mimética y mítica en la *phronesis* (inteligencia de la acción), así como la oposición entre historia y poesía (lo que ha sucedido y lo que puede suceder), distinguiendo aquí *lo uno después de otro*, y *lo uno causa de otro*. Este énfasis en la acción provoca lo discordante, el cambio (la *metábole*), y por supuesto los efectos de dichas acciones en la peripecia, la agnición, así como el lance patético que acontecen en torno a los personajes.

En la *Poética* de Aristóteles no se habla de estructura, sino de estructuración, es decir, del placer de llevar a la acción hasta su término. Un acto que Ricoeur destaca

en el placer propio y las condiciones de creación, pero que también se dirigen hacia la obra y el fuera de la obra. La estructuración va de lo interior a lo exterior. La realiza el autor pero va al espectador, que vive también ese placer desde el otro lado. A ello se agrega lo convincente y lo verosímil, que proceden del discurso retórico. Además, Aristóteles habla de la compasión y el temor como los detonantes del drama, que ocurren metafóricamente en la *catarsis*, en el *involvement* del espectador: “hay que considerar la *catarsis* como parte integrante del proceso de metaforización, que une cognición, imaginación y sentimiento” (Ricoeur, 1995, p. 111). ¿Cómo no imaginar que todos estos recursos discursivos se manifiestan en el terreno mimético de los *memes*?

Estamos así ante una triple mimesis: el antes de la composición (Mimesis I); la composición misma (Mimesis II); el después de la composición, que ocurre en el espectador (Mimesis III). En esta medida, la poética y la retórica lindan en procesos comunes. Aun cuando la primera no tiene un interés particular y la segunda remite a un acto comunicativo con el público, la idea de que el espectador experimenta y se construye en la obra, es un anticipo de la parte activa del proceso de lectura que aparece en la *Poética* y alcanza la última parte del acto comunicativo de las obras.

Doy por sabido que *mimesis* II constituye el eje del análisis; por su función de ruptura, abre el mundo de la composición poética e instituye, como ya he sugerido, la literalidad de la obra literaria (Ricoeur, 1995, p. 114).

La *mimesis* II es central y fundamental en la medida que las *mimesis* I y III son el *antes* y el *después* de la articulación poética. En el antes y el después hay una lógica del cambio; por ejemplo, de la dicha al infortunio –o a la inversa–, como ocurre en la tragedia. Estos cambios dan pauta a las extensiones y duraciones, permitiendo el ordenamiento de la trama, que va a ser fundamental para la relación que Ricoeur establece entre Aristóteles y San Agustín: la relación entre trama y tiempo.

¿Cómo interpretar estos elementos complejos en el caso del fenómeno de los *memes*? ¿Cuáles son las propiedades retóricas y poéticas de dicho medio, inscrito como una aportación eminentemente distribuida en red y extendida a nivel global? ¿Cómo se estructuran y vinculan personajes y acciones en términos de un modelo comunicativo coyuntural e inmedatista como el que aquí abordamos?

II. Tiempo y discursividad en el *meme*

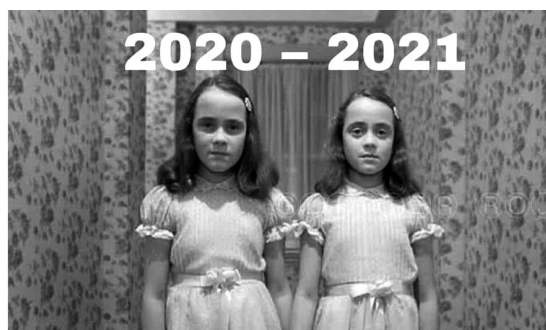
Si bien el *memeismo*⁵ apunta hacia acontecimientos o escenarios netamente banales o triviales, sus recursos y estrategias comunicativas provocan que los mensajes o los sentidos ahí expresados adquieran un tono más profundo y comprometedor que la sola afición o vicio por equis cosa. De hecho, son las aficiones contemporáneas un problema cada vez más inquietante, si pensamos en los fanatismos, las adicciones o las modas que proliferan a escala global. El *memeismo* bien puede ser el mejor dispositivo para desviar la atención de cualquier acontecimiento relevante, o bien, para centrarla con mayor intensidad. Sin embargo, lo curioso es su manera de convertir el absurdo en una crítica de base ontológica, que trasciende las personas o figuras, trasmutando así lo superficial y trivial donde finca

⁵ Llamo así tanto al acto mimético y viralizado de los memes, como al propio objeto y fenómeno comunicativo, extendido incluso más allá del fenómeno particular del meme.

su origen. El origen del meme puede ser absurdo, pero sus efectos –al menos en el imaginario– no lo son.

Si aceptamos que el *meme* pudiera ser un instrumento crítico de lo que somos o pensamos, hay que indagar en las razones de este tipo de fugas del espacio histórico de la banalidad mediática, en donde el dispositivo del meme genera posturas antitéticas como parte de un medio que posiciona discursos ante diversas comunidades de receptores. Habría que observar como esta retórica visual tiene mutaciones y destinos recodificados (como el paso del *meme* estático al *meme* animado), posicionados en nuevos entornos y redes (como los intercambios entre *Facebook* y *Tumblr*, por ejemplo), es decir, precursores del potencial de descomposición y recomposición formal por medio de los recursos que las propias redes proveen.

Una primera explicación posible de su impacto, posicionamiento y proyección es que la articulación texto-imagen del meme se ocupa de ejercer la crítica cara a cara. El *meme* tiene como antecedente la sátira de la caricatura, cuya tradición es muy vasta, e incluso sobrepolitizada si revisamos algunos episodios históricos. El *meme* y el comic, miméticos por naturaleza, son muy eficaces para poner en entredicho los comportamientos dominantes, los absurdos y excesos del poder. El *choteo* de los personajes famosos es la burla misma de lo coyuntural, pero también de aquello en lo que cualquiera puede incurrir. Así como el cómic en cada circunstancia manifiesta una modalidad del ser



Figuras 1a y 1b. Imágenes icónicas del cine: Joda y las gemelas del *El Resplandor*, actualizadas en una situación mimética.



Figuras 2a, 2b y 2c. Un mismo acontecimiento repetido en contextos diversos y a la vez similares.

idiosincrático, los memes adaptan las coyunturas para poner en entredicho los absurdos del presente, revelar sus imposturas y verdades, con ello ocupar el espacio intensivo y virtual de una crítica *in extremis*, que linda en sus formas más intensas entre lo personal y lo político.

El vínculo del texto y la imagen articula los dichos con los hechos. Si bien la articulación mimética parte de una analogía, de una relación de parecido, semejanza o imitación, el meme imita no sólo para ubicar su referente en un acontecimiento preciso, sino que busca distanciarse del acontecimiento mediante una interpretación textual que fuerza a la imagen a ser descompuesta y reinterpretada. Esta interpretación solo puede ser aguda, no repite o imita al acontecimiento, sino que

lo confronta, le extrae y descubre su lado oculto, sus revelaciones, sus inversiones.

El discurso del *meme* procede desde un antes que se instala en el presente. El “presente del pasado” que refiere Ricoeur al recurrir a San Agustín, acude a recordar, por ejemplo, los actos políticos a través de sus actores centrales, como una sucesión de eventos que someten a juicio su propia actuación como sujetos públicos. La *Mimesis I* se acerca al encuentro de esos acontecimientos mediante un ejercicio de memoria, que pasa de la instantaneidad a la duración en la articulación misma de eventos. En el espacio público de la política, la duración sexenal del ejercicio presidencial ejerce un papel clave para someter a juicio al personaje. El antes sería en este sentido la historicidad del régimen, inclu-



Figuras 3a y 3b. Los presidentes son figuras propicias para el ejercicio crítico del meme. En ellos se condensa y teje una dialéctica entre texto y contexto, permitiendo incluso el reconocimiento de simbolismos que aparecen como contrasentidos.

yendo en ello los grados de legitimidad y credibilidad del gobierno. Juega una parte fundamental en ello la tendencia a seguir los pasos del actor (político), casi como una operación de marcaje personal que establece momentos claves igualmente que episodios que revelan las intenciones del personaje.

El fenómeno global del meme se instala localmente en los perfiles, foros o plataformas en donde circulan y se replican, tal como ocurre en cuentas de *Facebook* como "Colección pública de memes del prejidente" sostenida por Pejejoker de Twitter como "@pagusrendon" sostenida por Pablo Rendón, "el abominable hombre de la redes"; de la plantilla "El peje buena onda", que sobre la base de una misma imagen y personaje tiene cientos de memes creados por el público en la plataforma *Generador de memes*. El posteo de memes en las redes tiene un propósito replicante, que puede tener dos modalidades:

- a. La reproducción, que permite que la circulación garantice la preexistencia del código, es decir, que el mensaje no se distorsione y se refuerce la Tesis del texto.
- b. A modo de respuesta, la réplica que replantea los acontecimientos y los resitúa en una circunstancia diferente a la original de donde emana, lo que nos ubica en una antítesis textual.

En la relación entre texto e imagen, como articulación compositiva (*Mimesis II*), el *meme* coloca a la imagen como soporte de una circunstancia real y al texto como la interpretación libre y desafiante. En este sentido, los *memes* transgreden la realidad, la confrontan y colocan en una situación límite o extrema. Aquello que dicen (como ocurre con el albur y otros mecanismos de burla) es lo que tiende a callarse públicamente. La articulación retórica funciona en esta medida como un diálogo entre los gestos visibles del personaje y las acciones que enuncian literalmente los textos, apareciendo entre ambas dimensiones todo tipo de oposiciones, inversiones y desplazamientos. La retórica, por ello, es un acto de desplazamiento discursivo (vgr. Grupo μ 2010).

En el *meme* también se discurre desde los límites y las fronteras de lo bien o mal visto, actuando así como dispositivo moralizante. Entra en el dominio de los pasatiempos y la diversión, del hablar sin tapujos de los personajes famosos, espacios ávidos de material punzante para la colectividad. El dispositivo incluso se vuelve en este sentido una crítica velada, buscando con ello ser más polémico que aquello que denuncia. Quizás por eso la política es uno de los territorios preferidos del *meme*, dado que revela la banalidad de la misma, convirtiéndola en una línea argumentativa fundamental. Asimismo, descubre los "secretos a voces", lo no dicho (en relación con lo visto), como mejor argumento para



Figuras 4a y 4b. La gestualidad dislocada y la burla son rasgos efectivos de la viralidad del meme.

confrontar al rival político. Es así como emergen acciones o acontecimientos no necesariamente realizados, sino posibles o *verosímiles* (recurso preciso de la retórica). El *meme* se vale de gestos y anécdotas para invertir sentidos y hacer de los *déficits* democráticos una comedia o una tragedia de la que al menos cabe reírse, prácticamente como ocurre con la primera.

El meme político no limita sus alcances. Toma distancia de cualquier afecto o preferencia y desata su crítica ahí

nación juega un papel clave cuando se inserta en la política o en el espectáculo.

Basado en esa estructura texto-personaje, el intercambio discreto de este último se convierte en un juego de variables en el que cualquiera puede ocupar ese lugar (como vimos en la figura Obama-Trump-Biden), reafirmando la máxima de Aristóteles en el sentido de que las acciones son más importantes que los personajes. En esta medida, también juega un papel fundamental



Figuras 5 a y 5b. La crítica al caudillismo y el presidencialismo en México forma parte del legado memeista.

donde tiene más que decir. Por eso se vale también del recurso del collage, para reubicar y resignificar los elementos y ajustarlos a una intencionalidad crítica. Los caracteres personales, los rasgos más íntimos de cada personaje, resultan oro molido para el *memeista*, a la manera como el caricaturista revela las intenciones de los personajes que pasan por su arma filosa, que se conforma como una visualidad acompañada de frases reveladoras.

Inmerso en las idiosincrasias locales, aun cuando su lógica de acción es globalmente comprensible y sus estrategias aluden a condiciones anímicas, de carácter, género o raza, el meme adopta resueltamente aquellas temáticas que persisten como llagas sociales. Aquellos personajes famosos, particularmente los femeninos, resultan *ad hoc* en entornos actuales, donde la figura femenina pese a su histórica denigración y discrimi-

la temporalidad. Por un lado, a través de la exploración del "instante", ya de por sí relevante en las redes a partir del carácter efímero de los intercambios y que varios autores han abordado como los rasgos de instantaneidad del medio (De Kerckhove 1999). En términos de la vida política el juego temporal de la instantaneidad tiene su aplicación en lo "coyuntural", que es el espacio que ocupa el político para volverse ubicuo en medio de la disputa y la conflictividad de intereses. El *memeista* le apuesta a este espacio fugaz explorando la acción viral del *presente de las cosas presentes*: "¿con qué título puede ser largo o breve lo que no es?" (Ricoeur, 1995, p. 45) y retando con sus *memes* el arma coyuntural del político con la carga viralizada de la réplica inmediata.

En la extensión temporal agustiniana, la memoria (*el presente de las cosas pasadas*) ocupa la persis-



Figuras 6a y 6b. Las mujeres involucradas en la política también padecen el estilo meme.

tencia del personaje para incurrir, repetir o prolongar conductas o actos que se proyectan a lo largo de su carrera pública, del mismo modo que la expectativa (*el presente de las cosas futuras*) se manifiesta en la medida de las promesas (políticas y electorales) que le dan forma a su capital político. Es interesante que San Agustín observa *el presente de las cosas presentes* como un *contuitus*, una visión, y a la vez una atención (*attentio*) (Ricoeur, 1995, p. 51), un presente que se traduce en los actos consumados de la llamada "política real". El ensamble que hace Ricoeur con los tres niveles de la mimesis aristotélica tiene un símil en este sentido con el proceso de articulación comunicativa del género aquí abordado. La "visión atenta" del *meme* es la configuración de una pieza que provoca una recepción intencionada.

III. El *memeismo* animado o los relatos re-codificados

La potencialidad de la imagen virtual como lenguaje hipertextual proviene de la incorporación de la electrónica a los medios digitales. Como sugiere Sorlin:

Con la electrónica, las combinaciones extremadamente sofisticadas, durante mucho tiempo reservadas solo a los laboratorios, se encuentran al alcance de cada uno, un neófito al que se le suministra algunas tomas no experimenta ninguna pena en modificar el tiempo, en agregar o quitar varios elementos, en cambiar los colores, en transformar el movimiento

para hacerlo casi insensible, o al contrario para, de repente, trastornarlo todo (Sorlin, 2010, p. 219).

El acoplamiento de la electrónica y la informática, que integra la posibilidad de transmitir y computar la información, también administra de modo flexible los cambios de ritmo, las inflexiones y demás trucos y recursos temporales, provocando un control clave entre el tiempo de lo representado (la historia) y el tiempo del espectáculo (la atención del público).

Aquello que ya había generado el videoclip, como lo es el construir "un tiempo abierto, sin principio ni fin", "desarreglar temporalmente la imagen", o "provocar la espera o la precipitación" (Sorlin, 2010, pp. 220-221), aparece también potencializado en las interfaces en red, sobre todo a través de las plataformas del *blogging* o *microblogging*⁶. La síntesis y la condensación temporal son rasgos del género. De algún modo es como si el meme hubiese penetrado al blog, y le haya imbuido ese espíritu de fugacidad y rapidez, popularizando aún más las plataformas basadas en "microcontenidos" de consumo rápido e intensificado.

Quizás esta potenciación procede de una carencia o declinación en la medida del desdibujamiento de la

⁶ El *blogging* es el acto y efecto de generar diarios o bitácoras personales en línea; proviene de las voces Web (red) Log (diario). El *microblogging* extiende esta práctica hacia el envío de mensajes breves, que si bien dio inicio con plataformas como Twitter (con sus 144 caracteres de texto), hoy día se generan también como imágenes o mensajes visuales de carácter breve y sintético.

continuidad sonora de la imagen-movimiento, una ausencia que cinematográficamente es una presencia discreta. El dominio de esta imagen desvinculada de su par sonoro, inscrita en la movilidad y multiplicada en el flujo de datos, genera nuevas formalizaciones y percepciones. Un ejemplo de ello son los recursos de animación en dos dimensiones de los archivos *gif* (una serie de imágenes fijas en una continuidad animada).

La imagen en movimiento virtual se distancia a tal efecto de la pantalla monocal y se reconvierte en diversas modalidades que circulan entre unas y otras redes sociales, actualizando continuamente sus propias exploraciones. Así, el *display* univoco de video se multiplica en multímedias o multipantallas móviles que reconstruyen las acciones y las historias desde efectos e intenciones recompuestas. Lo que ya el *split screen* había recreado en el propio videoclip, plataformas como Tumblr lo adaptan y actualizan a modo de mosaico visual postreado, mediante *gifs* o *movs* animados en donde el tiempo se condensa, fragmenta, interrumpe, invierte, precipita.

La imagen multicanal establece “choques multipolares”, dirigidos en todas las direcciones, con cadencias y aceleraciones contrapuestas. El vértigo de estos choques gana en impacto por el uso de imágenes recicladas. La imagen en *loop* revela una capacidad sintética y a la vez dinámica. El propósito es justamente condensar al máximo el acontecimiento, la circunstancia, la historia misma. Por eso los experimentos de reciclaje de imagen basados en la materia cinematográfica o televisiva

resultan tan sugerentes como cualquier *trailer* o *teaser* de un filme. Generan esa unidad informática y cultural de sentido que ya de por sí forma parte de la secuencia de cine, es decir, su unidad mínima de contenido. El juego de planos y contraplanos, las oposiciones formales y semánticas, la condensación o extensión de acciones configuran un entramado secuencial que se transforma en una búsqueda de sentido a partir de una economía y síntesis propia del medio discursivo.

El horizonte de esta multidireccionalidad de acciones, repeticiones y tensiones puede estar tematizada o no. El doble juego del *loop*, en concordancia con el eco de pantallas y acciones, produce movimientos de ida y vuelta que, si bien repiten el acto, permiten revisarlo aleatoriamente, potenciando un juego que reubica con cada ciclo el ensamble de instantes. Estos accidentes, que provienen en sí de la técnica del montaje acelerado (o montaje salvaje, como le llama Martin Jay), encuentran en la repetición cíclica, dispuesta en razón de los alcances del medio y de su necesidad de construcción sintética, un soporte para la recreación de un sentido añadido a los acontecimientos.

Recordemos que en 2012 ya había aparecido un género videográfico de seis segundos, creado para la plataforma *Vine*, no por casualidad adquirida en 2014 por *Twitter*, que ha basado su atractivo en la síntesis informativa. Tenemos entonces soportes tecnológicos integrados a redes sociales que generan nuevas narrativas, altamente sintéticas y aceleradas, basadas en disposiciones accidentales y multifacéticas. Habrá que preguntarnos

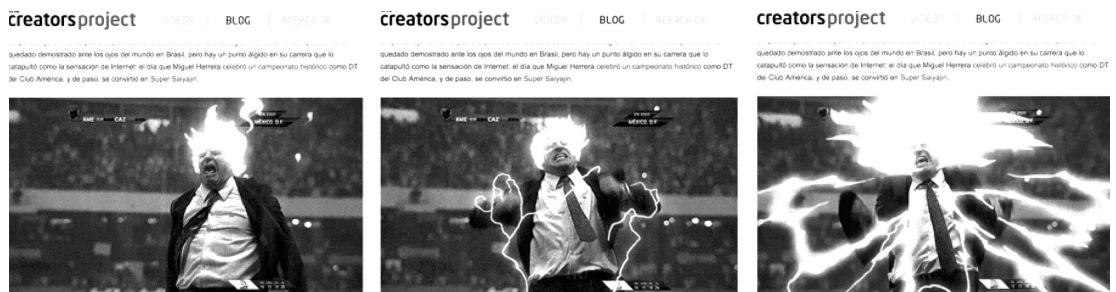


Figura 7. El *gif* animado sintetiza la experiencia de lo real. Aquí un ejemplo en la plataforma *The creators project*.

en qué medida la potencialidad de esta visualidad tiene sus bases también en la dimensión imagen-texto que ya hemos abordado al hablar de los *memes*.

La narrativa visual es clave en este sentido para entender las nuevas articulaciones en la interface en red, en donde, a diferencia del cine o el video, se prescinde directamente de la continuidad sonora, se organizan los elementos móviles en una nueva composición y se tematizan las historias en modalidades cambiantes. Si la narración es "el despliegue del cambio realizado o potencial" (Sorlin, 2010, p. 234), habría que precisar las diferentes rupturas que ocurren en lo narrado. La narración implica una exposición, una presentación, para lo cual se vale de una historia, que es secuencialmente desarrollada y genera efectos previstos. El desarrollo

ciado las dimensiones de la Historia, el Discurso y el Relato, ubicando lo primero en lo dicho, lo segundo en la manera de decirlo, y lo tercero en la manera de percibirlo (Todorov, 1991, pp. 159-195). Pongo un ejemplo para distinguir mejor esta precisión: la imagen en movimiento cuenta historias como lo hace la literatura, y utiliza para ello un relato; pero al mismo tiempo genera relatos "no historizados", como lo hace por ejemplo el ensayo o la poesía. En el ensayo, aparecen intermitencias entre hechos e ideas, las acciones son interpretadas y descompuestas para recrear y verificar su sentido, que ocurre a los ojos del visionado audiovisual público: "el ensayo es un poema intelectual" (Provitina, 2014). En la literatura también se revisan e interpretan las acciones, pero siempre aparece en el centro el desarrollo de una o varias historias, de un hilo conductor

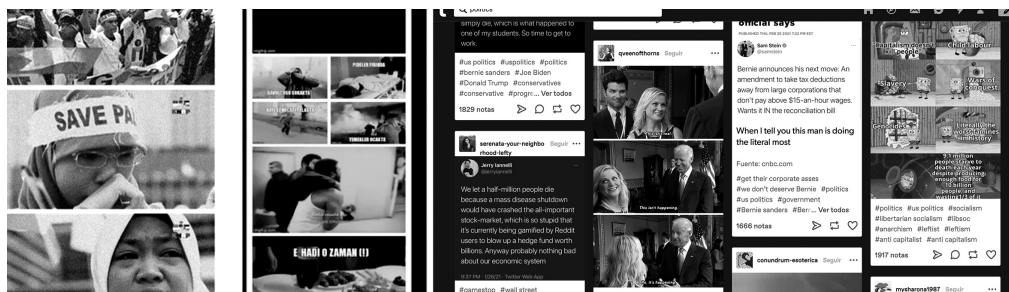


Figura 8. La interfase de *Tumblr* permite relecturas de los acontecimientos políticos.

narrativo, sin embargo, genera transformaciones que no son exclusivos de la historia, que tienen que ver con la manera como el público percibe el desarrollo narrativo. Es decir, una cuestión es lo que se cuenta y otra es lo que se despliega. Mientras lo que se cuenta es mimético, lo que se despliega es "excéntrico", ahí caben acciones-sensaciones, efectos, choques, mutaciones y demás afecciones secuenciales del acomodo de la imagen.

Por eso, no es suficiente con reconocer las historias, sino ponderar el relato (la integración narrativa en su conjunto, incluida la recepción del espectador), su desarrollo y las transformaciones efectuadas a lo largo del mismo. Recordemos que Todorov ya había diferen-

en el que protagonistas y acciones muestran múltiples desarrollos. En el ensayo, hay una versificación que no sigue una historia, sino que pasa de un acontecimiento a otro sin un estricto hilo conductor basado en las circunstancias o acciones, sino más bien debido a los vínculos que se establecen entre cada especie de imagen móvil.

La visualidad de la imagen en movimiento virtual se puede presentar así como opinión o ensayo visual que más que *contar* algo, sostiene *posturas* ante ello: replica, sugiere, anima, y a fin de cuentas, interpreta realidades. El relato (finalmente la *Mimesis III* según vimos con Ricoeur) es la mejor manera para llevar estas acciones o circunstancias a una situación dramáti-

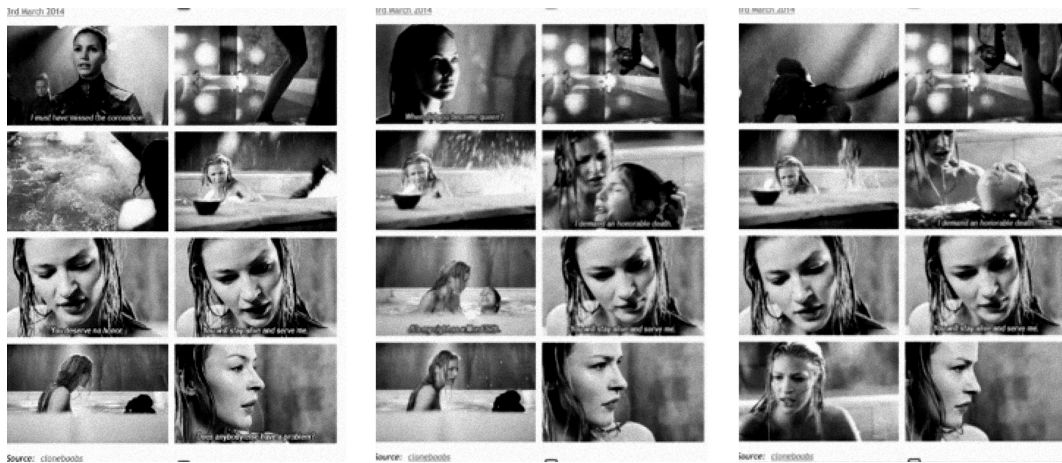


Figura 9. La repetición de instantes en *Tumblr* intensifica la experiencia de los sucesos

ca, tal como sostienen las tesis de la narratología, en donde las reglas de funcionamiento de la historia son muy sofisticadas, ya sea con base en anécdotas o situaciones que culminan en puntos dramáticos y clímax que cierran el relato. En el relato del ensayo visual, por su parte, aparecen “atracciones”⁷. Estamos aquí ante dramatizaciones no miméticas (recordemos a Ranciere cuando habla del arte de la posmodernidad como una inflexión antimimética), sostenidas en la interacción entre acciones e ideas. Esta interacción, sin que medie entre ellas una idea secuencial de contenido, produce efectos y reacciones que Deleuze refiere como intervalo: la frontera o espacio que asocia dos sucesos, y que interactúa en sentidos dislocados, discontinuos, deconstructivos.

La constante interacción entre historias, intervalos, atracciones y posturas hace que la imagen virtual móvil se convierta ya no simplemente en una unidad significativa, sino en un nudo de sentidos. La multiplicidad de imágenes provoca de por sí este eco semántico y hermenéutico. El *microblogging*, por ejemplo, permite

que las historias y los discursos tengan lecturas cada vez más abiertas e intertextuales, es decir, canalizan la conexión entre temas, contenidos y formas narrativas, actuando no solo como mecanismos de asociación entre los acontecimientos y la manera de problematizarlos, sino como una alteración de esta relación, como un espacio crítico de las posturas que los relatos dominantes de por sí ya contienen.

De ahí que los discursos que descubren y revelan secretos, mentiras y artilugios hegemónicos, adoptan su sitio en este entramado digital, tal como vimos con los *memes* y los *gifs animados*, que se han insertado en los entornos *microblogging*. Si, por un lado, en el campo de la textualidad, plataformas informativas como *Wikileaks* descubren anécdotas y otras minucias secretas del poder oligárquico y tecnocrático, por el otro, la visualidad hace lo suyo en la percepción de estos mecanismos que operan desde el poder a través de las plataformas icónicas. Guerras, violencia, narcotráfico, devastación ambiental y demás fenómenos del presente convulso e incierto, adquieren entonces un tono agravado y se reconstruyen desde aristas ocultas y enfoques dislocados. Lo que no circula por la televisión lo hace en las redes bajo modalidades hipermediáticas que pueden ser críticas o banalizantes, pues sus efectos son instantáneos y efímeros a final de cuentas.

⁷El “montaje de atracciones” de Peleshyan (2011) reconoce las analogías de la composición cinematográfica con la poesía y la música. En las “distancias” de este montaje se dan interacciones entre bloques de episodios que “salen fuera de los temas reales autónomos, ... cambian su individualidad y crean una nueva idea, un nuevo matiz, una nueva percepción, una nueva resonancia” (Peleshyan 2011: 39-40).

Referencias de figuras

Figura 1a: La Cáscara.TV, Facebook: <https://www.facebook.com/lacascara.tv/photos/a.162715355086.145479.66948095086/10153875357330087>

Figura 1b: Valeria de la Espriella, Twitter: <https://twitter.com/SolteraDeBotas/status/1347215660871417856/photo/1>,

Figura 2a: Meme generator: <https://www.memegenerator.es/meme/529907>

Figuras. 2b y 2c: Generador memes: <https://www.generador-memes.com/meme/0c5ym532s50p1o7jyh2g650kt2qfmxu-w5nubvp50iluptsbufarwmdlljauapt>.

Figura 3a: Nomame, Blogspot: <http://nomameabueloxd.blogspot.com/2013/09/melon-y-melames.html>, septiembre 2013.

Figura 3b: ADN político: <http://static.adnpolitico.com/ciudadanos/2013/08/12/fotos-los-memes-sobre-la-reforma-energetica-de-pena-nieto>

Figura 4a: Quickmeme: <http://www.quickmeme.com/meme/3q6ynd>, febrero 2021.

Figura 4b: Héctor Rodrigo Ortiz, Twitter: <https://twitter.com/HectorRodrigoMx/status/1083220725564141570/photo/1>, enero 2019

Figura 5a: Generador de memes: <https://www.generador-memes.com/meme/h3nlpre6bmogtg9kprhcyeux4xpi-o405riq06l1cnmo2w0z4p2ip3ouspiynvom>, febrero 2021.

Figura 5b: El gato político, Facebook: <https://www.facebook.com/gatopoliticoso/posts/1386096505101564/>, diciembre 2020.

Fig. 6a: Me.me: <https://me.me/i/cyoembajador-de-la-educaci%C3%B3n-ay-no-memes-huito-f-lam-068174d9d3974e4598b6cf62750ed433>

Fig. 6b: Lo mío es, Los memes de Elba Esther Gordillo: <https://lomioes.com/lomiobl/los-memes-de-elba-esther-gordillo>

Figura 7: El mejor meme del piojo Herrera, El Gráfico: <https://www.elgrafico.mx/deportes/31-05-2013/el-mejor-meme-del-piojo-herrera>

Figura 8: World politics, Tumblr: <https://www.tumblr.com/search/world%20politics>

Figura 9: Famous gifs, Tumblr: <https://www.tumblr.com/search/famous+gifs>

Figura.10: Nayeli Benhumea; Tumblr: <https://nayelibenhumea.tumblr.com/>

Bibliografía

Dawkins, Richard (1979). *El Gen Egoísta. Las bases biológicas de nuestra conducta*. Press University.

De Kerckhove, Derrick (1999). *La piel de la cultura*. Gedisa.

Deleuze, Gilles (2002). *La imagen tiempo*. Paidós.

Grupo μ (1987). *Retórica general*. Paidós

Jay, Martin (2000). *La interpretación de la imagen*. Paidós

Peleshyan, Artavazd (2011) *Teoría del montaje a distancia*. CUEC, UNAM.

Provitina, Gustavo (2014). *El cine ensayo. La mirada que piensa*. La marca editora.

Ranciere, Jacques (2011). *El malestar en la estética*. Capital intelectual.

Ricoeur, Paul (1995). *Tiempo y Narración. Configuración del tiempo en el relato histórico*. Siglo XXI.

Sorlín, Pierre (2010). *Estéticas del audiovisual*. La marca editora.

Todorov, Tzvetan (1991). "Las categorías del relato literario" pp. 159-195, en: Barthes, Roland et al, *Análisis estructural del relato*