Capítulo II - La ciudad en narrativa meme

Anatomía de las micronarrativas: Un acercamiento al video meme alternativo

Cristina Naranjo-Delgado
Jaime Morejón-Vallejo
Carlos Martínez-Verdesoto

SciELO Books / SciELO Livros / SciELO Libros

NARANJO-DELGADO, C., MOREJÓN-VALLEJO, J., and MARTÍNEZ-VERDESOTO, C. Anatomía de las micronarrativas: Un acercamiento al video meme alternativo. In: MEDRANDA-MORALES, N., and VALBUENA-BEDOYA, N., coords. *Comunicación y ciudad: lenguajes, actores y relatos* [online]. Quito: Editorial Abya-Yala, 2020, pp. 182-193. Reflexiones de la comunicación series. ISBN: 978-9978-10-570-2. <http://doi.org/10.7476/9789978105702.0013>.

All the contents of this work, except where otherwise noted, is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International license](#).

Todo o conteúdo deste trabalho, exceto quando houver ressalva, é publicado sob a licença [Creative Commons Atribuição 4.0](#).

Todo el contenido de esta obra, excepto donde se indique lo contrario, está bajo licencia de la licencia [Creative Commons Reconocimiento 4.0](#).

Anatomía de las micronarrativas: Un acercamiento al video meme alternativo

Cristina Naranjo-Delgado
Jaime Morejón-Vallejo
Carlos Martínez-Verdesoto

Introducción

El meme es un medio de expresión social, una construcción de varios lenguajes que, en un principio, se articulan mediante la imagen estática y que, gracias a las tecnologías emergentes, han ido mutando y reconstruyéndose en un discurso alojado en varias plataformas hipermedia de difusión masiva. Una de estas herramientas en que se han ido adaptando los memes es el video, cuya articulación discursiva es la imagen en movimiento, filmada o animada, fusionada con texto, con elementos gráficos en técnicas de motion graphics, fotografías y audios (efectos de sonido, música, locuciones, diálogos, sonido ambiente, etc.

Hay que partir de que el término *meme* aparece en la década de los setenta. Richard Dawkins, en su texto *The Selfish Gene* (1976), lo usa para describir a pequeñas unidades de transmisión de genes que se propagan por copia o por imitación. Habló de los procesos de replicación y evolución cultural que le llamaron la atención cuando comenzó a pensar en el concepto del determinismo genético, donde se afirma que dichos genes son los responsables de los contenidos en la transmisión de nuestra cultura.

Aunque este concepto inicia la idea del meme, para Henry Jenkins esa idea no se explica adecuadamente en las culturas digitales actuales

Este concepto de una cultura ‘autorreplicante’ es un oxímoron, ya que la cultura es producto de los humanos y se reproduce a través de la acción humana. Las versiones simplificadas de estos debates de ‘memes’ y ‘virus mediáticos’ han brindado a las industrias mediáticas un falso sentimiento de seguridad en el momento en que ha fluctuado la vieja economía de la atención. (Jenkins et al., 2015, p. 40)

La atención de un video en la cultura transmedia se viraliza a través de Facebook, Instagram, WhatsApp, YouTube, entre las plataformas más fuertes, y llegan a millones de usuarios volviéndose referentes, solo en cuanto la aceptación del público se manifiesta con la retroalimentación de comentarios, de likes o de íconos con emociones que se volvieron códigos globales de acción y reacción mediática.

En la actualidad, el impacto es tal que la Real Academia de la Lengua Española tuvo que incorporar y definir algunos términos “virales”, siendo el meme: “Imagen, video o texto, por lo general distorsionado con fines caricaturescos, que se difunde principalmente a través de internet”.

Los relatos son diversos en el video meme, pero no hay que olvidar que las narraciones deben conectar historias en secuencia lógica, mediante una cadena de acontecimientos para ser entendidas por el usuario. Para Metz (2002) existen cinco características básicas para definir un relato:

- Tiene un comienzo y un final, lo que genera la sensación de “clausura”.
- Se trata de una secuencia doblemente temporal, la del acontecimiento narrado y la del acto enunciativo en sí mismo.
- Esto implica, entonces, que la narración es un discurso, y en esa medida remite necesariamente a un sujeto de la enunciación.
- A pesar de que pueda ser basado en una historia real, el relato no es la historia en sí, por lo que siempre “irrealizará” el hecho narrado.
- Un relato muestra un conjunto de acontecimientos, y estos son sus unidades fundamentales.

En el video meme, estos relatos sufren una ruptura estética frente a la producción audiovisual tradicional debido a que en un solo cuadro pueden existir metarelatos complejos tomados de otros productos audiovisuales que pueden ser alterados, simplificados, estilizados o ridicularizados, donde la coherencia del producto está dada por la ruptura del relato, por un doble sentido de interpretación de los usuarios o por contrasentido de una situación para reflexiones contrarias al mensaje, como en los casos del meme político.

La cultura participativa del meme, utilizando la caricaturización de la realidad, se la puede observar en los videos mediante la utilización de la idea de *Storytelling*, es decir, planteamiento de la historia, desarrollo, desenlace y una moraleja; con esta idea se sostiene que una historia, aunque sea una interpretación jocosa de la realidad, necesita un orden y un referente del pensamiento cotidiano para que el espectador o el internauta pueda entender y nos permita interactuar con el mundo, contrastar con la ironía, traducir el mensaje que el montajista en edición quiere mostrar para provocar la reacción del público. Lo curioso es que en el meme la tradición del montaje clásico no se respeta, se utiliza el encadenamiento de las imágenes con o sin coherencia de la realidad, con las mismas o diferentes estéticas y con códigos constantes o también disonantes de la realidad.

Construida, cuadro a cuadro y, además, con una hibridación palimpséstica discursiva de varios niveles, por ejemplo: una de las primeras expresiones audiovisuales fue bastante simple: comprendía insertar subtítulos en una escena de la película alemana *Downfall* (*Der Untergang*) dirigida por Oliver Hirschbiegel y escrita por Bernd Eichinger, en el 2004, en la que se retrata a Adolf Hitler increpando a sus generales sobre la derrota de Alemania en la Segunda Guerra Mundial.

Entre las primeras parodias que aparecieron tres años después del estreno del film se podía ver la misma escena de Hitler, detallada anteriormente, con subtítulos ajenos a la traducción real de la película, los cuales estaban relacionados con temas más coyunturales, tales como

el acceso y precio de las consolas de videojuegos, fichajes y resultados de fútbol, la muerte de artistas, entre otros.

Hitler planea matar a Indiana Jones, 2015

Como propone Limor Shifman, en su texto *An anatomy of a YouTube meme*, esta expresión del video meme ejemplifica dos elementos propios de la cultura popular contemporánea: el sistema de representación posmoderna de simulacros y pastiche; y la constante reelaboración de contenidos por parte de los usuarios de Internet, reflejando una cultura participativa, que produce parodias, fusiones de elementos o mash ups, remixes, entre otros, para difundir en entornos digitales.

Frente a estos procesos de (re)creación de contenido audiovisual digital, que se propagan entre usuarios mediante copia o imitación, surge la necesidad de realizar una categorización del video meme, dentro de los cuales se proponen las siguientes:

- **Collage audiovisual.** Comprende copiar y pegar varias tomas de distintos productos audiovisuales para generar una narrativa distinta, con su propio significado, ajeno a las estructuras narrativas originales.

Zatizabal, 2019

- **Video lyrics.** Caracterizado principalmente por el uso de texto en el video, para modificar o resignificar el sentido de una unidad narrativa audiovisual previamente propuesta.

Ornitorrinco, 2019

- **Video Meme Tradicional.** Consiste en reemplazar subtítulos o audios de un video por otros totalmente ajenos al real. Esta categoría está relacionada directamente con el origen del video

memes, como en el ejemplo antes visto de la película *Downfall* (*Der Untergang*).

- **Audio-memes.** Se construye con base en el audio de una canción conocida que se grafica con imágenes variadas de productos creados o videos caseros, pero el audio se mantiene, se juega con varios sentidos. Hay variantes de este género, por ejemplo, varios videos denominados “Canciones que se hicieron memes”.

System, 2017

- **Plano secuencia.** Una secuencia filmada en continuidad que juega con varios planos, sin ningún corte y que muestra una acción en un tiempo-espacio determinado.

Gandpel, 2019

Gandpe! VIDEOS RANDOM, 2019

- **Video memes mixtos.** Aquellos que mezclan todas o algunas de las técnicas antes mencionadas. Un ejemplo latente en YouTube es el caso de *Memes Random*, página que publica memes con varias fusiones e incluso mezclan con las retroalimentaciones de redes sociales.

[Random, 2019]

- **Random Memes.** Son aquellos que muestran imágenes de la misma escena y que se repiten en el mismo discurso para hacer énfasis. Puede apoyarse del audio original o puede irse reemplazando y aumentando según avanza el discurso. En el internet ya

se ha hecho viral esta categoría y se mezclan varios de ellos sobre el mismo tema en clips de mayor duración.

AKEXURA, 2019

- **Video meme alternativo.** Una propuesta educomunicativa, caracterizada principalmente por sus dos vías de formación, por un lado, sus destinatarios y, por el otro, sus productores.

Gómez-Vargas, 2016

Esta última categoría propuesta está basada en lo que plantea Hartley (2004), asegurando que la civilización no está únicamente basada en la lectura, sino también en la escritura, como un proceso donde los emisores cumplen roles de productores.

Propuesta de video meme alternativo para la enseñanza de la producción audiovisual

En la educación actual es importante la concepción educomunicativa que implica un aprendizaje colaborativo y dialógico, que se incorpora en las materias de las Escuelas de Comunicación para generar producción intelectual con contenido crítico y sustentable.

El enfoque de educomunicación dialógica... concibe la acción educomunicativa: como proceso dialógico inseparable de la práctica educativa y de los procesos de aprendizaje colaborativo. Desde esta perspectiva, la construcción del conocimiento va unida a la práctica de la educomunicación; es decir, cuando expresamos una idea para que nuestros interlocutores puedan comprenderla es cuando dicha idea es aprendida y comprendida verdaderamente por nosotros. En otras palabras, conocer es comunicar y es dialogar. (Barbas-Coslado, 2012, p. 165)

En la cátedra de Micromedios, los estudiantes trabajaron el video con tecnología emergente, utilizando la estructura del storytelling incorporado en el lenguaje del video meme. El equipo de Narrativas Audiovisuales sostiene que es posible incorporar nuevos lenguajes con fines educomunicativos, pues los estudiantes son capaces de crear herramientas educomunicativas y difundirlas en las redes sociales, como comunicadores críticos que provoquen reacciones en las plataformas multimedia posicionando así los mensajes (infinitudigitalups, 2019).

En este sentido, el video meme alternativo aparece como una propuesta que busca, no sólo generar un contenido caricaturesco para entornos digitales, sino fomentar el trabajo conjunto y colaborativo entre pares, fortaleciendo mecanismos de aprendizaje horizontales bajo los planteamientos de los micromedios y la posibilidad de explicar a los usuarios, de una u otra manera, cómo se realizan este tipo de contenidos.

A continuación, se presenta la metodología utilizada en la producción del video meme alternativo denominado “El enfoque depende de nuestra perspectiva”, en la cátedra de Micromedios, del período 55, de la carrera de Comunicación, de la Universidad Politécnica Salesiana, sede Quito.

Metodología: la perspectiva como un clímax dentro del video meme alternativo

Este video meme alternativo muestra a un estudiante de la Universidad en una motocicleta, la que aparentemente se está desplazando por un lugar sin identificar. Tras ella aparecen varias hojas de un árbol que van pasando para reforzar la idea del movimiento. El encuadre, ligeramente contrapicado, expone un plano medio largo del estudiante.

Tras varios segundos, la cámara, realizando un plano secuencia, se coloca en un ángulo lateral hacia frontal y se distancia del objeto de la imagen, en este caso del estudiante, para mostrar que la motocicleta no estaba en movimiento. Todo el tiempo estuvo estacionada en uno de los patios de la institución antes mencionada. Ahí empieza el clímax del video.

En ese instante, tras el movimiento de cámara, el encuadre muestra al resto de estudiantes que formaban parte de la producción, entre ellos: uno que mueve las hojas tras la motocicleta para dar la sensación del movimiento, así como otra estudiante que agita el abrigo de quien estaba montado en la motocicleta con el mismo objetivo de dar esa sensación de desplazamiento.

En este sentido, el clímax, es decir la parte de mayor intensidad de la historia, es el momento en que el encuadre expone al resto de estudiantes quienes conforman el equipo de producción audiovisual y de soporte. Este fragmento audiovisual, además, se constituye en un recurso comunicacional, en vista de que el video explica cómo realizar un video meme alternativo, al exponer cómo y dónde deberían estar distribuidos los asistentes de producción para que en un plano secuencia se rueden dos momentos: la parte inicial donde el personaje parece que maneja a velocidad la bicicleta y al final la realidad mostrada para indicar que fue una ilusión el movimiento de la moto.

Estos dos momentos experimentados por el espectador hace que el video meme muestre la historia y el proceso de producción en corto tiempo, convirtiéndose en un video de alto contenido que puede ser viralizado en varias plataformas y que puede servir como material generado en el entorno educativo y como herramienta de enseñanza aprendizaje para quien lo observa.

El video meme alternativo: una doble vía para el aprendizaje

A continuación, se exponen algunas características de este video meme alternativo, las primeras de ellas relacionadas con los micromedios y las siguientes con los entornos digitales (espacios donde son compartidos):

- La creación de un producto audiovisual caricaturesco, sin necesidad de realizar adaptaciones de texto, audio o imágenes, apostando con el estudiante por la generación propia de un video meme.
- La conformación de un equipo de producción audiovisual, con responsabilidades, que permita determinar las acciones que realizará cada integrante. La relación entre los pares es de carácter horizontal y en entornos dialógicos.
- El rol que juegan los integrantes de la producción es rotativo; es decir, en cada realización tendrán tareas distintas a las elaboradas

anteriormente, fomentando que todos los participantes conozcan las diversas tareas que se realizan en la generación de estos contenidos.

- Frente a la mayor presencia de hombres como personajes principales de los memes, lo que Shifman (2011) denomina como masculinidad defectuosa, el video meme alternativo propone una equidad de género para enfrentar el estudio que realizó el autor, donde identificó que, en una muestra de 30 videos, 24 contaban con presencia masculina protagónica.
- En cuanto a categorización, según Shifman (2011), los videos memes alternativos son principalmente virales; es decir, se propagan a través de mecanismos digitales de boca en boca, sin mayores cambios, frente a los meméticos que hacen referencia al video meme que atrae una amplia participación del usuario, quien realiza adaptaciones al contenido.
- En materia de duración de estos videos, el tiempo ideal es menos de 59 segundos, formato adecuado para redes sociales especializadas en imagen como en la página de Instagram.
- El humor, característica principal del meme, se expresa en tres atributos: alegría, incongruencia y superioridad. El doble sentido es una constante que ayuda a soltar la carcajada, o en otros casos, la risa pensada, de quienes lo consumen.
- La simplicidad es una característica fundamental del video meme; se expresa en la posibilidad de transmitir una idea o un slogan sin mayor complicación y de manera directa. Para ello hay que recordar que el espectador debe conocer los códigos de los entornos donde se genera el mensaje, aquí “el público al que va dirigido” se convierte en una categoría de alta importancia.
- La repetitividad de recursos audiovisuales dentro del video meme audiovisual es otra de las características, se destaca principalmente el uso repetitivo del audio para hacer énfasis en el mensaje.

En conclusión: el video meme como recurso de enseñanza-aprendizaje es un elemento válido tanto en la realización con los estudiantes como en la difusión dentro y fuera del aula. La enseñanza de tecnología

emergente para la producción hace que, sobre todo los jóvenes, utilicen el celular, sus aplicaciones, los softwares libres y sus conocimientos en la generación de mensajes que establezcan estilos de producción propios, respuestas del público y, principalmente, el uso de las tecnologías con mensajes de contenidos que respondan a la realidad social que les rodea, y que, fundamentalmente, genere comentarios que puedan ser tomados en cuenta para su formación como comunicadores sociales en la era digital.

Bibliografía

- AKEXURA, M. (Dirección). (2019). VIDEOS RANDOMS X20 / AKEXURA [Película]. <https://bit.ly/2F2zNiP>
- Barbas Coslado, Á. (2012). Educomunicación: desarrollo, enfoques y desafíos en un mundo interconectado. <https://bit.ly/3nkPQd9>
- Gandpe! (Dirección). (2019). VIDEOS RANDOM [Película]. <https://bit.ly/3lfiB9b>
- Gandpe! (Dirección). (2019). VIDEOS RANDOM |VIDRIOS RANDOM| MEMES [Película]. <https://bit.ly/3jMGmFD>
- Gómez-Vargas, M. (Dirección). (2016). MEMES EDUCATIVOS [Película]. <https://bit.ly/2SrmQ5g>
- Hartley, J. (2004). The value chain of meaning and the new economy. *International Journal of Cultural Studies*, 7, 129-141. <https://bit.ly/3njSHD3>
- Hitler planea matar a Indiana Jones (2015). [Película]. <https://bit.ly/36Al0ra>
- infinitedigitalups, I. (Productor), & Martínez, C. (Dirección). (2019). “El enfoque depende de nuestra perspectiva” [Película]. <https://bit.ly/3izorkj>
- Jenkins, H., Ford, S., & Green, J. (2015). *Cultura transmedia. La creación de contenido y valor en la cultura de la red*. Gedisa, S.A.
- Ornitorrinco, P. e. (Dirección). (2019). Lyrics video meme in messenger [Película]. <https://bit.ly/34sYgGF>
- Random, M. (Dirección). (2019). MEMES RANDOM #133 [Película]. <https://bit.ly/3iteyV6>
- Shifman, L. (2011). An anatomy of a YouTube meme. <https://bit.ly/3jAv0UO>
- System, M. D. (Dirección). (2017). Kazoo Kid - Trap Remix [Película]. <https://bit.ly/3nojZ0i>
- Zatizabal (Dirección). (2019). ideo memes para editar tus videos [Película]. <https://bit.ly/3jLqBhO>