

**Artículo recibido:** 08/08/2019

**Aceptado:** 26/12/2019

Eduardo Fernando **Aguado Cruz**

Licenciado en Ciencias de la Comunicación con especialidad en Producción Audiovisual, Maestro en Comunicación, ambos estudios realizados en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM). Doctor en Estudios Transdisciplinarios de la Comunicación y Cultura (Instituto de Investigación de Comunicación y Cultura, ICONOS). Tiene diecisiete años de experiencia docente en la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación de la UNAM. En la Universidad Simón Bolívar México (USBMéxico) es docente de posgrado en las maestrías de la Facultad de Ciencias Humanas. En octubre del 2018 asumió la Coordinación de la Maestría en Comunicación Visual, en la USB México. Correo electrónico: eaguado@usb.edu.mx

Luis Gabriel **Arango Pinto**

Profesor Titular de Tiempo Completo en la Universidad Pedagógica Nacional, Unidad Ajusco, donde es miembro del Cuerpo Académico Políticas, sujetos y procesos en las instituciones educativas. Doctor en Ciencias Políticas y Sociales con orientación en Ciencias de la Comunicación por la Universidad Nacional Autónoma de México. Maestro en comunicación por la misma casa de estudios. Tutor-docente en la Facultad de Estudios Superiores Aragón de la UNAM y responsable de la línea Pedagogía y comunicación. Es miembro del Sistema Nacional de Investigadores (SNI) desde 2013. Correo electrónico: arangolou@gmail.com

Verónica **Ochoa López**

Licenciada en Ciencias de la Comunicación, maestra en Comunicación, ambos estudios realizados en la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM); es candidata a doctora del programa de Doctorado en Estudios Políticos y Sociales de esa misma casa de estudios. Tiene veinte años de experiencia docente en la Licenciatura en Ciencias de la Comunicación de la UNAM. En la Universidad Simón Bolívar México (USBMéxico) es docente de posgrado de la Facultad de Ciencias Humanas y se desempeña en cargo de Vicerrectora Académica. Correo electrónico: viceacademica@usb.edu.mx

# HACIA UN MODELO DE ANÁLISIS DE MEMES BASADOS EN IMÁGENES MACRO: PRAGMÁTICA, POLIFONÍA E INTERTEXTUALIDAD

Eduardo Fernando Aguado Cruz - Luis Gabriel Arango Pinto - Verónica  
Ochoa López

## Resumen:

El objetivo de este artículo es presentar una propuesta de modelo de análisis de memes de imágenes macro. A partir de la revisión de perspectivas teóricas como la pragmática de la imagen de Pericot, la enunciación de Benveniste, la polifonía enunciativa de Ducrot y la transtextualidad de Genette, se aplicó el análisis a un meme que integra otros dos memes ampliamente difundidos en las redes sociodigitales. Se concluye que un meme de imagen macro es un contenido visual digital con una estructura icónico-lingüística, posee un relato y un mundo posible debido a su dimensión pragmática, contiene un discurso polifónico especialmente humorístico y es un ejemplo de intertextualidad donde están presentes distintos niveles de relación entre textos.

**Palabras clave:** intertextualidad, memes, polifonía, pragmática.

Hacia un modelo de análisis de memes basados en imágenes macro: pragmática, polifonía e intertextualidad | Aguado Cruz; Arango Pinto; Ochoa López | Págs. 48-86

## **TOWARDS A MODEL OF MEMES ANALYSIS BASED ON IMAGES MACRO: pragmatics, polyphony and intertextuality**

### **Abstract:**

The objective of this article is to present a proposal for an analysis model of image macro memes. From the revision of theoretical perspectives such as the image pragmatics by Pericot, enunciation by Benveniste, enunciative polyphony by Ducrot and transtextuality by Genette, the analysis was applied to a meme that integrates two other memes widely disseminated on social media. It is concluded that a meme of image macro is a digital visual content with an iconic-linguistic structure, has a story and a possible world due to its pragmatic dimension, contains a polyphonic discourse particularly humorous and is an example of intertextuality where different levels of relationship between texts are present.

**Keywords:** intertextuality, memes, polyphony, pragmatics.

## Introducción

En la actualidad la literatura acerca de los *memes* en Internet comienza a ser más vasta. Sin olvidar las aportaciones de autores y autoras clásicos de la memética tradicional (Dawkins, 1979; Blackmore, 2000; Aunger, 2004), quienes nos ayudan a entender las características de esas unidades de información cultural llamadas memes, con el desarrollo de las redes sociodigitales, cada vez se empieza a discutir académicamente estos fenómenos de la cultura digital con un mayor detenimiento.

Una de las principales aportaciones de Dawkins y de otros autores es que un *meme*, como unidad de reproducción cultural que se transmite entre individuos, grupos o generaciones de ellos, puede estar representado por un hábito, tradición, conocimiento o práctica que se va asimilando y, con el tiempo, puede ir mutando.

No se habla con tanto impulso de *memes* de Internet hasta que las primeras redes sociodigitales hicieron su tarea de coadyuvar en la viralización e irradiación, ya sea de textos, imágenes, audios o cualquier contenido digital que, así como se va compartiendo, va cargándose de sentido en la medida en que las y los usuarios añaden, sustraen, citan, cortan, pegan, rehacen o resignifican contenidos.

Quizá el texto más antiguo, o por lo menos uno de los más longevos de este tema, es el de *Evolution of Memes on the Network: from chain-letters to the global brain*, de Francis Heylighen (1996). En este trabajo se recuperan categorías importantes de la memética tradicional, pero aplicadas a los *memes* en la cultura digital, tales como reproductibilidad y variación. Otros trabajos pioneros en este sentido han sido los textos de Knobel y Lankshear (2007), Shifman y Thelwall (2009), Bauckhage (2011), Chen (2012) y Davison (2012).

En el ámbito iberoamericano, destacan algunos trabajos de Da Cunha (2007), García y Gertrudix (2011), Vélez (2012, 2017), Rodríguez (2014), Pérez, Aguilar y Guillermo (2014), Arango (2015, 2017), Martínez y Piñeiro (2016), Pérez (2017) y más recientemente Prada (2018), entre otros. De esta forma, el fenómeno de los *memes* en Internet ha sido abordado desde diferentes

perspectivas: comunicativa, educativa, política e incluso mercadológica. Se ha buscado su comprensión teórica, construir taxonomías, describir su utilidad didáctica, así como conocer sus implicaciones en la nueva esfera pública y usos sociales.

Así como un *meme* puede ser un concepto, una técnica o una costumbre, los *memes de Internet* pueden ser cualquier contenido digital que se viraliza y se resignifica constantemente. Por ejemplo, para Davison (2012), un meme de Internet “es una parte de la cultura, generalmente una broma, que gana influencia a través de la transmisión en línea” (p. 122). Para García y Gertrudix (2011):

El actual desarrollo de las redes facilita la propagación de “memes” digitales, irradiándose de forma viral gracias a los “espacios de afinidad” que han propiciado las herramientas sociales en la Web. Los sistemas actuales de Red facilitan la radiación planetaria de un meme de forma prácticamente inmediata, lo que tiene una importancia capital en la forma de producir, consumir, intercambiar contenidos y servicios digitales abiertos (p.130)

De este modo, dentro de las posibilidades de ser de un *meme*, en este artículo nos enfocaremos en los *memes* de imágenes macro. Una imagen macro es definida como una estructura común de imagen a la que se le puede añadir texto. Quien define este tipo de *memes* lo ve así: “algunas imágenes macro implican agregar el mismo texto a varias imágenes y otras implican agregar texto diferente a una imagen común” (Davison, 2012, p. 127).

En este sentido, podemos identificar dentro del estado de la cuestión algunos trabajos que realizan un análisis puntual del discurso visual de *memes* basados en imágenes. Este es el caso de González, Herrera y Vargas (2015), quienes analizan, “desde el punto de vista del análisis crítico del discurso y la multimodalidad, los memes que hacen referencia al debate sobre paramilitarismo con el fin de caracterizar sus aspectos ideológicos, discursivos, humorísticos y críticos” (p. 81). En ese mismo tenor, Ruiz (2018) define a los *memes* de Internet como “objetos semióticos complejos” (p. 995)

y revisa tanto sus cualidades retóricas como su potencial expresivo y persuasivo.

Un par de artículos interesantes que ahondan en la estructura icónico-lingüística de los *memes* de imagen macro son los de Dynel (2016) y Ryan (2014). El primero presenta algunas ideas sobre los mecanismos pragmáticos y cognitivos que sustentan el humor dentro de los componentes verbales y visuales de los *memes*. Por su parte, Ryan (2014) analiza un *meme* con una estructura de textos e imágenes yuxtapuestas (“Confession Bear”), con base en la cual los usuarios produjeron un proceso de resignificación, pasando de confesiones humorísticas a confesiones más serias ligadas a asuntos de adicciones, abusos y violación.

González Pérez (2019) analiza en su artículo de investigación un conjunto de *memes* en Facebook sobre lenguaje inclusivo, a partir de una metodología con categorías semióticas para explicar qué significaciones generan dichos *memes*, “entendidos como conjunto de signos icónicos y simbólicos” (p. 61). Finalmente, Reyes y García (2019) también realizan un análisis de *memes* de Facebook desde el plano de la sintáctica, la semántica y la pragmática.

Para Fontcuberta, “la imagen ya no es una mediación con el mundo sino su amalgama” (Fontcuberta, 2016, p. 32). Así, en una era en la que las imágenes han cubierto por completo el ecosistema digital, se hace necesaria la exploración de modelos de análisis visual que puedan dar cuenta de las estructuras a partir de las cuales se construye el significado en contenidos digitales tan presentes en nuestra cotidianidad como son los *memes*. En eso radica la importancia de la propuesta que aquí se presenta: en proveer de una herramienta teórico-metodológica e interpretativa que permita aproximarse y comprender mejor a una de las formas contemporáneas más comunes de producción y circulación de sentido.

Este ejercicio de construcción recupera sobre todo las aportaciones de la pragmática de la imagen de Pericot, la enunciación de Benveniste, la polifonía enunciativa de Ducrot y las dimensiones transtextuales de Genette. Por ello, en los tres primeros apartados trabajaremos teóricamente los ejes

del modelo y sus categorías. Posteriormente, la propuesta generada se aplica precisamente a un *meme* de imagen macro, seleccionada a partir del conocimiento de sus componentes a escala internacional.

### **Estructura icónico-lingüística y pragmática de la imagen**

El primer eje del modelo a definir, previamente a su aplicación, es la estructura icónico-lingüística y pragmática de la imagen. Lo anterior es con el fin de conocer la estructura general del *meme* pues, como ya se ha referido en líneas anteriores, se debe tomar en consideración que el *meme* que se va a analizar es ante todo una imagen.

La imagen se define como la figura o representación de una cosa y, por extensión, como la recreación mental de algo percibido por los sentidos. En realidad, esta palabra se deriva del latín *imago* (figura, sombra o imitación), que indica toda representación figurada y relacionada con el objeto, por su analogía o su semejanza perceptiva. Puede considerarse imagen cualquier imitación de un objeto, sea percibida a través de la vista o de otros sentidos.

El concepto de imagen, puede ser abordado desde diferentes perspectivas y corrientes teóricas; no obstante, para fines de este trabajo se retomará el concepto que aporta Abraham Moles, quien señala que la imagen es “un soporte de la comunicación visual que materializa un fragmento del mundo perceptivo, susceptible de subsistir a través del tiempo y que constituye uno de los componentes principales de los *mass media*: fotografía, pintura, ilustraciones, escultura, cine y televisión” (Moles, 1982, p. 42), y en este caso, una imagen también puede ser un *meme*.

Ahora bien, es importante señalar que el concepto de imagen comprende otros ámbitos que van más allá de los productos de comunicación visual, pues implica también procesos como el pensamiento, la percepción, la memoria y la conducta. En ese sentido, al hablar de imagen se debe tomar en cuenta dos factores: el de representación y el de percepción.

Una imagen nunca es la realidad misma, si bien cualquier imagen mantiene siempre un nexo con la realidad, independientemente del grado de parecido

o fidelidad que guarde con ella (nivel de iconicidad). Por consiguiente, toda imagen es un modelo de realidad. Lo que varía no es la relación que una imagen mantiene con su referente, sino la manera diferente que tiene esa imagen de sustituir, traducir o de modelar la realidad (Villafañe Gallego, 2002, p.23).

En ese sentido, siguiendo a Villafañe Gallego, existen tres tipos de modelización icónica:

1. Representativa: La imagen sustituye a la realidad de forma analógica.
2. Simbólica: La imagen atribuye una forma visual a un concepto o una idea.
3. Convencional (signo): La imagen sustituye a la realidad sin reflejar ninguna de sus características visuales.

Es posible que una imagen cumpla más de una función de realidad, es decir, que contenga componentes analógicos, simbólicos y arbitrarios. Por este motivo, es recomendable hablar de función icónica dominante para reflejar la forma de modelización más evidente que soporta una imagen.

Así, la imagen visual va más allá de una simple representación, ya que, al momento de estar presente en el proceso de comunicación, cumple con la función de signo y puede aludir a otros objetos o cosas, lo que Peirce nombra como la semiosis ilimitada del signo; es decir, un signo lleva a otro signo.

Por otro lado, Morris distingue en la semiosis tres dimensiones: sintaxis, semántica y pragmática (Morris, 1985, p. 21). Cada una de ellas define el signo en cuanto a su relación con lo que sostiene.

La sintaxis estudia las combinaciones de signos al margen de su significación específica y de su relación con el comportamiento en el que aparecen, esto permite estudiar las combinaciones entre unidades visuales y también lingüísticas. De esta manera, ayuda a comprender al *meme*, pues su estructura está conformada por un mensaje icónico y uno lingüístico.

En el caso del *meme*, el mensaje icónico está estructurado por los elementos visuales que aparecen en su interior, y pueden ser: fotografías, ilustraciones realistas, caricaturas humanas y caricaturas de animales.

A su vez, se deben tomar en cuenta los encuadres y las angulaciones, que si bien es cierto la mayoría de *memes* retoman una fotografía o una caricatura de alguien, el encuadre también comunica la manera de enaltecer o minimizar al sujeto en cuestión, y refuerza su intencionalidad.

Otro elemento a tomar en consideración, dependiendo del tipo de *meme*, son los códigos cinéticos y gestuales (Rodríguez Diéguez, 1986) que se puedan encontrar en su interior, así como también los colores que se llegan a utilizar, sobre todo si se trata de una caricatura o ilustración.

Como se ha referido, el *meme* al ser una imagen macro, donde tiene una parte icónica y una textual, podemos analizar su mensaje escrito desde diferentes enfoques; no obstante, para fines de este trabajo se retomarán las categorías establecidas para los mensajes icónico-verbales que han utilizado autores como Umberto Eco (1970) o Roland Barthes (1972), quienes señalan la presencia de un texto de anclaje y de relevo, que ambos los podemos encontrar dentro de un *meme*.

El texto de anclaje busca confirmar o anclar lo que ya la imagen nos ha dicho. En otras palabras, permite que la persona elija una de las múltiples significaciones que puede ofrecer la imagen; su función es reducir la polisemia del mensaje visual.

En tanto, el texto de relevo es más ambiguo que el primero y remite más a la imagen para complementarlo. En otras palabras, da una información extra.

Una vez que se ha explicado en líneas anteriores los elementos que conforman la dimensión sintáctica, se procederá a explicar la segunda dimensión que plantea Morris: la semántica.

La semántica se ocupa de la relación entre la significación y las condiciones de referencia. Nos permite analizar el valor que toman los mensajes visuales en función de los objetos a los que se aplican. A partir de Morris (1985), la

semántica, como sector de la semiótica, amplía su campo de acción y se orienta hacia el estudio de las relaciones que se establecen entre los signos y lo que éstos designan. En la actualidad, su ámbito de investigación es mucho más amplio y abarca la totalidad del plano de contenido interpretado como componente de una competencia cultural estrechamente ligada a una competencia pragmática.

Finalmente, la pragmática se centra en el estudio de las significaciones a partir de la relación entre los signos y sus intérpretes. Este nivel ayuda a entender que la imagen no sólo se debe ver en el interior como un proceso efectuado en el nivel de textualidad, sino dentro de un proceso subsumido y circunscrito socialmente, y nunca en situaciones de aislamiento social (Pericot, 2002, p. 25).

En otras palabras, el hecho de mostrar una imagen va más allá de la simple representación gráfica del objeto real. Las referencias que expresa una imagen vienen precisadas por las circunstancias concretas de su uso, que son las que hacen que se establezca una conexión dinámica entre la imagen y la persona. De ahí que, retomando a Pericot, el estudio del discurso visual, y en particular de los *memes*, se debe situar en una perspectiva pragmática que permita analizar el uso y los efectos producidos por los signos visuales en el ámbito contextual en que aparecen.

Por lo que, para entender a los *memes* desde una dimensión pragmática, se debe tomar en consideración los siguientes elementos:

1. La estructura del contexto: se puede entender como el entorno en el que ocurre un encuentro comunicativo, incluyendo lo que precede y sigue a lo que se dice. El contexto afecta lo que las y los participantes esperan, el significado que éstos deducen y su comportamiento subsecuente.
2. La competencia comunicativa tanto del enunciador como del enunciatario. “Es decir, la totalidad de fenómenos que inciden en una situación comunicativa y que hacen referencia a los conocimientos de todos los sistemas semióticos de que disponen las

personas como miembros de una determinada comunidad cultural, así como también, la capacidad del individuo social para incorporar, transformar y elaborar informaciones que considera necesarias y la habilidad situacional y capacidad técnica para conseguir la efectividad deseada" (Pericot, 2002, p. 27).

3. El mundo posible, que no es otra cosa que la estructura narrativa bajo el marco cultural, que permite que un mensaje sea aceptado como plausible y creíble si se ajusta a las reglas que rigen en él (Pericot, 2002, p. 27).
4. El acto de comunicación: son las propiedades de mostrar y de mirar de los sujetos participantes, donde se prioriza el significado a partir del uso, en un contexto determinado.

Con estos elementos, se puede señalar que los tres niveles: sintáctico, semántico y pragmático, permiten tener ciertas categorías de análisis de los *memes*, no sólo en cuanto a su estructura interna, sino también tomando en consideración el contexto donde son producidos. Cabe apuntar que a esto se le pueden agregar otras categorías de análisis como la polifonía y la intertextualidad, aspectos que se abordarán en los siguientes apartados.

### Discurso polifónico

El *meme* puede ser considerado también como un discurso, en tanto constructo de significación, ubicado en un contexto y una situación de comunicación específica. Su abordaje puede ser desde distintas perspectivas, pero para efectos de este trabajo, lo consideraremos en lo general, como parte de un proceso de enunciación y, particularmente, como un discurso polifónico con las implicaciones teóricas y metodológicas que ello conlleva para su abordaje. Así, pues, el discurso polifónico es el segundo eje del modelo.

Émile Benveniste, lingüista francés, definió a la enunciación como "este poner a funcionar la lengua por un acto individual de utilización [...] Hay que atender la condición específica de la enunciación: es el acto mismo de producir un enunciado y no el texto del enunciado" (Benveniste, 1999, p. 83).

Lo anterior implica que la enunciación es un proceso mucho más amplio que el propio discurso, cuyos elementos fueron descritos por el autor en su obra *Problemas de Lingüística General*, de la siguiente manera:

El locutor se apropia del aparato formal de la lengua y enuncia su posición de locutor mediante indicios específicos, por una parte, y por medio de procedimientos accesorios, por otra. Pero inmediatamente, en cuanto se declara locutor y asume la lengua, implanta al otro delante de él, cualquiera que sea el grado de presencia que atribuya a ese otro. Toda enunciación, es explícita o implícita, una alocución, postula un alocutario. Finalmente, en la enunciación, la lengua se halla empleada en la expresión de cierta relación con el mundo. La condición misma de esta movilización y de esta apropiación de la lengua es, en el locutor, la necesidad de referir por el discurso y, en el otro, la posibilidad de correferir idénticamente, en el consenso pragmático que hace de cada locutor un colocutor. La referencia es parte integrante de la enunciación (Benveniste, 1999, p.p. 84-85)

Es decir, ubicando al *meme* como parte del proceso de enunciación, podemos decir que los elementos que lo componen como discurso icónico-lingüístico, de los cuales hablamos en el apartado anterior, son sólo una parte de un proceso más amplio de enunciación que implica su creación, difusión, interpretación, reinterpretación e intertextualidad. Es por ello que, para su abordaje, además de analizar la parte estructural de la imagen, debe ubicarse el resto de los elementos que Benveniste ha considerado; es decir, por quién o quiénes fue producido, a quiénes se dirige y en qué contexto y situación de comunicación específica se inserta. Sin embargo, esto se complejiza cuando ubicamos al *meme* como un discurso polifónico.

La polifonía es un concepto planteado e introducido por primera vez por Mijaíl Bajtín, también llamada "plurilingüismo dialogizante" y ha sido abordado desde múltiples puntos de vista, tanto en la lingüística como en los estudios literarios. Analistas como Ducrot (1986), Kristeva (2002), Genette (1989) y Riffaterre (1983), se han ocupado de ello.

Bajtín (1982) define a la polifonía como “la pluralidad de voces y conciencias independientes e inconfundibles”. Es esa diversidad de voces dentro del texto literario, que demuestran la diversidad de conciencias, ideologías y visiones de mundo distintas.

Por su parte, Oswald Ducrot, desde la teoría lingüística polifónica de la enunciación, la define como la posibilidad de romper con la idea de unicidad de autoría de cualquier discurso. Es decir, para este autor cualquier construcción lingüística puede tener más de un locutor, y explica: “Por definición, entiendo por locutor a un ser que, en el sentido mismo del enunciado, es presentado como su responsable, es decir, como alguien a quien se debe imputar la responsabilidad de ese enunciado” (Ducrot, 1986, p. 198). Y continúa:

El locutor puede ser, por tanto, diferente al sujeto hablante efectivo, pero además es posible que ciertas enunciaciones, tal como las describe el sentido del enunciado, no aparezcan como el producto de una subjetividad individual [...] Resulta así posible que una parte del enunciado que se imputa globalmente a un locutor primero, se impute no obstante a un locutor segundo (así como en una novela, el narrador principal puede insertar en su relato el relato que le ha hecho un narrador secundario) [...] El mismo desdoblamiento del locutor también permite que alguien se haga portavoz de otro y emplee, en el mismo discurso, diversos yo que remiten ora al portavoz, ora a la persona de quien él es portavoz (Ducrot, 1986, p.p. 199-202)

De esta manera, Ducrot identifica un sujeto empírico a quien describe como el *autor* efectivo, quien produce el enunciado; al *locutor*, la segunda voz o sujeto presente en la polifonía, responsable del enunciado -es decir, la persona a quien le atribuyen la responsabilidad de enunciar-, y el *enunciador*, que no tiene nada que ver con el sujeto de la enunciación. Ducrot llama enunciador a los “diferentes puntos de vista que se presentan en el enunciado. No son personas sino puntos de perspectiva”.

Ahora bien, el *meme* es un discurso polifónico, muchas veces de carácter humorístico. Lo cómico, el humor, es un episodio cuya presencia no es permanente; es una puesta entre paréntesis la cual se separa y entremezcla al mismo tiempo con la realidad cotidiana. Como parte esencial del meme que vamos a analizar, el humor es esa intrusión o ruptura que ayuda a construir un pronunciamiento de índole cómica, por parte de las personas que utilizan las redes sociodigitales, con respecto a un suceso de la vida común. Para el sociólogo norteamericano Peter Berger (1999), “el hombre se encuentra en un estado de discrepancia cómica con respecto al orden del universo” (p. 77). Ya veremos en el análisis qué es aquello con lo que se discrepa en el *meme* en particular.

Una manera de expresar el humor es a través de la ironía. De acuerdo con Ducrot, la enunciación irónica es un tipo de enunciación polifónica. En concreto, la enunciación es irónica cuando quien habla introduce en ella un punto de vista que no es suyo, del que se disocia y se burla implícitamente. La ironía es precisamente una enunciación polifónica cuyo locutor polemiza implícitamente con al menos un enunciador o punto de vista. Para este autor, “hablar de manera irónica equivale, para un locutor L, a presentar la enunciación como si expresara la posición de un enunciador E, posición que por otra parte se sabe que el locutor L no toma bajo su responsabilidad y que más aún, la considera absurda” (Ducrot, 1986, p. 215).

Así pues, la posibilidad humorística del discurso mediante la ironía u otros recursos estructurales y retóricos de construcción de los *memes* es, como afirma Bernardo Suárez en su trabajo *Discurso Humorístico. Una Mirada desde la Polifonía Enunciativa a los textos de Les Luthiers*, “producto de distintos juegos polifónicos que se realizan dentro de un marco enunciativo complejo” (Suárez, 2013, p. 52).

### **Intertextualidad**

Como hemos estado haciendo, primero enmarcamos teóricamente los ejes y categorías del modelo de análisis. En este apartado abordaremos el último

componente del modelo, antes de su aplicación en un *meme* concreto, a manera de ejemplo.

Uno de los referentes más importantes en el tema de la *intertextualidad* es, sin duda, Julia Kristeva. Para la autora, “todo texto es absorción y transformación de otro texto”. Una de sus citas más famosas, donde introduce el término, es la siguiente: “En lugar de la noción de intersubjetividad se instala la de intertextualidad, y el lenguaje poético se lee, al menos, como *dobles*” (Kristeva, 1978, p. 190).

Para esta autora, es claro que la comunicación del sentido en la literatura no se da directamente entre los individuos (intersubjetivamente), sino a través de códigos presentes en múltiples textos:

El significado poético remite a significados discursivos distintos, de suerte que en el enunciado poético resultan legibles otros varios discursos. Se crea así, en torno al significado poético, un espacio textual múltiple cuyos elementos son susceptibles de ser aplicados en el texto poético concreto. Denominaremos a este espacio intertextual [...] En esta perspectiva, resulta claro que el significado poético no puede ser considerado como dependiente de un código único. Es el lugar donde se cruzan varios códigos (Kristeva, 2002, pp. 66-67)

El término intertextualidad posee una larga tradición en la literatura y toma diversas formas: citas, paráfrasis, imitaciones, pastiches, parodias, entre otros. Genette (1989) toma como paradigma el concepto de intertextualidad de Kristeva (1978) para establecer las cinco categorías de su teoría, reformulándolo e incluyéndolo como uno de los cinco niveles de la transtextualidad o “trascendencia textual del texto”. Esto quiere decir que para Genette la intertextualidad está subordinada a la transtextualidad, pero el uso del concepto está más restringido en relación con el de Kristeva. De hecho, representantes del ámbito académico suelen referirse más al concepto de intertextualidad para señalar los procesos de relación que un texto mantiene con otros.

En este sentido, Pavlicic (2006), pone un ejemplo muy ilustrativo de intertextualidad:

Todo eso es bien visible en uno de los más claros representantes de la literatura posmoderna, en la novela *El nombre de la rosa* de Umberto Eco. Aquí se establece una sutil relación intertextual, tanto con el género de la novela policial [krimic] como con la Edad Media y con las convenciones del manuscrito hallado; el motivo clave es la parte perdida de la *Poética* de Aristóteles, y aparece una serie de otros temas de la historia de la literatura y el arte europeos y todo gira en torno a una biblioteca como lugar donde se guarda la historia. Nuestro tiempo, por lo demás, abrazó la metáfora borgesiana de la “Biblioteca de Babel” como imagen de su relación consigo mismo y con el arte, y revivió así —una vez más— la idea del mundo como texto y la interpretación de la cultura en esa línea (Pavlicic, 2006, p.p. 91-92)

El ejemplo anterior muestra una serie de relaciones intertextuales al interior de la novela de Eco, lo cual puede aplicarse a otros discursos. Por ejemplo, *El nombre de la rosa* posee una relación intertextual con la película. Así, la intertextualidad no es un asunto exclusivo de la literatura, sino que también se le puede encontrar en el mundo de las imágenes.

Hablar de intertextualidad en los *memes* significa que éstos guardan una relación con otros discursos, provenientes de las culturas donde se generan. En esta lógica, los *memes* son contenidos digitales que se insertan en un contexto donde se nutren de códigos de significación en busca de sentido:

En la comunicación, en la transmisión de los saberes y los poderes, de los textos, no existe tabula rasa; el campo en el que un texto se escribe es un campo ya-escrito, esto es, un campo estructurado -pero también de estructuración- y de inscripción. Desde esta óptica, todo texto sería una reacción a textos precedentes, y éstos, a su vez, a otros textos, en un regressus ad infinitum (Villalobos, 2003, pp. 137-138)

Nada más acertado para la comprensión de los *memes*, pues, como veremos en el análisis, estas imágenes se viralizan y resignifican en una ebullición constante de sentido. Todo texto y todo discurso, incluyendo a la imagen, se relaciona con un maremágnum de textos y de códigos. Así, estamos ante la presencia de un diálogo entre discursos diferentes: “la intertextualidad implica la existencia de semióticas (o de discursos) autónomos, en cuyo interior hay procesos de construcción, de reproducción, de transformación de modelos más o menos implícitos” (Mendoza, 1994, p. 61). Extrapolando esta definición al caso de los *memes*, éstos serían discursos que en su construcción operan procesos de reproducción, transformación o recuperación de estructuras provenientes de otros sitios. La existencia de paralelismos entre textos literarios y otras creaciones como la pintura o el cine, según Mendoza (1994), “es una forma de entender y analizar las relaciones culturales de una sociedad o de una época” (p. 61). Si esta interconexión de textos y significados es extensiva a otras objetivaciones humanas, la producción visual digital contemporánea no escapa a tal fenómeno.

Aunque en la gran mayoría de los casos la autoría en la creación de los *memes* es anónima, según Rivero (2003), detrás de todo proceso creativo está el concepto de *biografía localizada*: “una experiencia de vida producida en un contexto sociohistórico específico, y que en tanto contextualizada, carga consigo, en su forma de realización enunciativa, del ‘aroma’ del contexto y es por ello, que a un mismo tiempo, puede resumir también una experiencia colectiva” (p. 8).

De este modo, los procesos de producción simbólica en el entorno de las hipermediaciones (Scolari, 2008) son el resultado del entramado de múltiples conexiones entre textos, voces, imágenes -discursos en una palabra-, que constituyen nuestros mundos de vida y nuestras experiencias. Por ello, la pragmática se vuelve una dimensión importante para el análisis de los *memes*.

Del otro lado del proceso comunicativo, es decir, en la recepción y consumo de imágenes, igualmente se producen relaciones intertextuales. Así como en la interpretación artística la persona receptora puede captar e identificar

rasgos estilísticos, alusiones, estéticas o modelos de construcción englobados en una obra, ya sea implícita o explícitamente, quien mira *memes* en las redes sociodigitales también reconoce en ellos ciertos patrones pertenecientes a otros momentos. Quien recibe el mensaje, percibe las relaciones entre unos discursos y otros que le han precedido o seguido (Mendoza, 1994).

Por ello, es fácil suponer que quienes producen y consumen *memes* reconozcan paralelismos entre éstos y las noticias de la prensa, frases coloquiales que les dan sustento, letras de canciones, alusiones a los cómics, a la televisión, al cine o a los videojuegos.

Para la teoría de Genette, realizar un análisis transtextual implica hacerlo considerando el nivel de implicación, abstracción y globalidad de las relaciones entre los textos, que en orden creciente quedaría como sigue:

1. Intertextualidad: es el primer nivel de clasificación de Genette y establece la relación más explícita entre textos. Es una manera directa en que los intertextos se relacionan, evidenciándose una presencia clara de ellos. A la intertextualidad se le puede definir como “una relación de copresencia entre dos o más textos, es decir, eidéticamente y frecuentemente, como la presencia efectiva de un texto en otro” (Genette, 1989, p. 10). La cita, el plagio y la alusión son ejemplos de esto. Así, la presencia explícita de imágenes o textos escritos en un *meme*, provenientes de otro *meme* o discurso en general, ilustrarían este tipo de relación.
2. Paratextualidad: es la relación entre todo aquel texto que acompaña o complementa a un texto principal, en forma de “título, subtítulo, intertítulos, prefacios, epílogos, advertencias, prólogos, etc.; notas al margen, a pie de página, finales; epígrafes; ilustraciones; fajas, sobrecubierta, y muchos otros tipos de señales accesorias, autógrafas o alógrafas” (Genette, 1989, p. 11); es decir, autorales o editoriales, respectivamente. La función de los paratextos es aportar más información, dirigir hacia una adecuada recepción o guiar en la lectura de ese texto principal (Alvarado, 2006). Genette distingue entre peritextos y epitextos. Los primeros se encuentran dentro de

los límites del libro (recordemos que estas categorías tienen a la literatura como marco de origen) y los segundos lo acompañan, pero fuera de él. Ejemplos de epitextos son las reseñas, las reseñaciones o las entrevistas con las y los autores (Genette, 2001). En el caso de los *memes*, un ejemplo de paratexto sería algún elemento que indicara la fuente o la autoría, o un texto adicional que pudiera introducir, presentar, exaltar o criticar al *meme* en cuestión, publicado en la red social desde la que se comparte la imagen o en cualquier otro lado dentro y fuera de Internet.

3. Metatextualidad: es la relación donde un texto recuperado representa una parte externa del nuevo texto; es decir, el texto aludido dota de los referentes necesarios para que se encuentre coherencia en el metatexto. Este tipo de relación, entonces, se vale de un metatexto para comentar un texto inicial, proyectando así una especie de posicionamiento. Así, el metatexto es un texto que habla de otro, sin que necesariamente lo cite o mencione explícitamente (Genette, 1989). En este sentido, los comentarios o posicionamientos con respecto a lo que ocurre en distintos contextos forma parte del contenido de los *memes*.
4. Hipertextualidad: el hipertexto implica la generación de un texto a partir de otros preexistentes. Se refiere a la relación entre uno o más textos A, llamados hipotextos, y un texto B, llamado hipertexto, siendo este último consecuencia de aquéllos. Dicho de otro modo, el hipertexto es la suma de los hipotextos (Genette, 1989). Dentro de los ejemplos en los que un texto (B) parte de otro (A), está la parodia, el pastiche y la trasposición, mismos que a su vez recurren a estrategias como la reescritura, la adaptación o el reordenamiento, muy presentes en la mutación que sufren los *memes* en las redes sociodigitales.
5. Architextualidad: es el nivel más abstracto y en él se da cuenta de todos los rasgos que dotan al texto de las cualidades que ayudarán a clasificarlo dentro de un género; es decir, es la relación que emparenta textos en función de sus características comunes en géneros, subgéneros y clases de textos (Genette, 1989). En este caso,

las características comunes de una clase particular de imágenes en el ecosistema digital, esto es, un *meme* y, además, de imagen macro.

Para el análisis del *meme* que realizaremos más adelante, consideraremos estos cinco niveles.

### Análisis de la imagen

En líneas anteriores se han descrito ciertos elementos que pueden ser empleados para poder analizar una imagen macro, como lo es el *meme*. En ese sentido, se tomará en cuenta: la estructura icónico-lingüística y pragmática de la imagen, la enunciación y el discurso polifónico y la intertextualidad. Para ello, se analizará el *meme* Batman/Se tenía que decir y se dijo (Figura 1).

Figura 1. Meme Batman/Se tenía que decir y se dijo



Fuente: El Horizonte

### *Estructura icónico-lingüística y pragmática de la imagen*

Antes de proceder a realizar el respectivo análisis, es pertinente tomar en consideración la forma en que la imagen del pollito y de Batman se llegaron a crear como imágenes macro; es decir, como *memes*, con el fin de contextualizar sobre el surgimiento de esta imagen.

Más adelante, se analizará el lenguaje icónico, verbal, su relato y el mundo posible; categorías que fueron explicadas en el primer apartado de este texto.

*Origen:* Este *meme* es la simbiosis de dos *memes* que se encuentran en las redes sociodigitales: el *meme* del pollo (“se tenía que decir y se dijo”) y el de Batman y Robin. El *meme* del pollo (ver Figura 2) tiene su origen del videojuego en línea Club Penguin, que surgió en el año 2003. Este tenía como finalidad crear una red social para niñas y niños. A su vez, ofrecía una gran variedad de juegos y actividades que permitía interactuar con otros jugadores en un mundo virtual, basado en una isla antártica cubierta de nieve.

Club Penguin fue tan famoso y popular que se convirtió en una gran comunidad en línea, con muchísimas cuentas e incluso fue adquirido cuatro años después por Disney (*El Universal*, 2019).

Una de sus características es que se podía escribir los diálogos de los personajes para comunicarse con los otros jugadores/as y entonces fue ahí donde salió la frase “se tenía que decir y se dijo”, la cual se llegó a emplear para la generación de varios *memes* que hoy en día encontramos en las redes sociodigitales.

Figura 2. *Meme del pollo* (Se tenía que decir y se dijo)



Fuente: El Universal

En tanto, el *meme* de Batman y Robin (ver Figura 3) tiene su origen en uno de los títulos de DC Comics, *World's Finest*, en el cual se acostumbraba seguir las aventuras conjuntas de dos grandes superhéroes de esta franquicia: Batman y Superman.

En el No. 153 de *World's Finest*, con fecha de circulación de noviembre de 1965 y bajo el nombre "*The clash of cape and cowl*", de Edmond Hamilton (Jurado, 2018), se incluye una historia imaginaria, donde se presenta a Thomas Wayne, padre de Bruce y un científico prominente, quien comenzó a trabajar con kryptonita buscando un antídoto que ayudara al joven héroe, conocido como Superboy, a dejar de ser vulnerable al extraño mineral. Sin embargo, el doctor Wayne fue asesinado en su laboratorio y la kryptonita robada. Bruce asume que el culpable fue Superboy y promete vengarse de él.

Años después, Bruce Wayne se convierte en Batman y adopta al huérfano Dick Grayson, quien se convertiría en Robin. Tras encarar a Batman por su obsesión con Superman, Robin es abofeteado (Jurado, 2018), y es ahí donde

se retoma la viñeta de esta acción para convertirse en un *meme*, como el que se está presentando para su análisis.

Figura 3. *Meme* Batman y Robin



Fuente: [memegenerator.es](http://memegenerator.es)

*Lenguaje icónico:* En la Figura 1 se puede observar la caricatura del superhéroe Batman, con su traje gris y su capa azul, quien está golpeando en la cabeza a un pollito: esto se demuestra con el empleo de códigos cinéticos de impacto, representados por lo regular con una estrella de cinco puntas que sirve para acentuar el golpe, en este caso en la cabeza del pollo; para reforzarlo se apoyan de líneas horizontales y verticales, que muestran el

movimiento de mano para dar la bofetada y enfatizar la fuerza del impacto (ver Figura 4).

Por otro lado, se ve de igual manera la caricatura de un pollito de color amarillo, que tiene ruborizadas sus mejillas y golpea una mesa de color café, para lo cual se refuerza esta acción con el código de impacto representado por la estrella que sirve para acentuar el golpe en la mesa (ver Figura 5).

Tiene los ojos cerrados, lo cual refleja que está adolorido por el golpe que ha recibido por parte de Batman. Ambos personajes se encuentran sobre un fondo rojo.

Figura 4. Códigos cinéticos de impacto en Batman



Fuente: Elaboración propia a partir del *memé* Batman/Se tenía que decir y se dijo

Figura 5. Códigos cinéticos de impacto en pollo



Fuente: Elaboración propia a partir del *memé* Batman/Se tenía que decir y se dijo

*Lenguaje verbal:* En esta imagen encontramos un globo con su respectivo delta, que va dirigido al pollo quien expresa: “Se tenía que decir y s...”. Esta frase sería el texto de anclaje, pues es la expresión característica que se han utilizado en todos los *memes* del pollito, pero es interrumpida debido al golpe que ha recibido (ver Figura 6).

**Figura 6. Lenguaje verbal**



**Fuente:** Elaboración propia a partir del *meme* Batman/Se tenía que decir y se dijo

*Relato y mundo posible:* Esta imagen nos da cuenta de un pollo que expresa su forma de sentir o pensar ante una situación dada, donde asevera esa frase con el golpe en la mesa. Como sucede en la mayoría de las caricaturas, se llegan a representar personajes o situaciones ficticias, que en la vida real no sucederían. No obstante, al momento en que un público está frente a la imagen (*meme*), considera plausible la situación, en este caso que un pollo pueda hablar y expresar que se tenía que decir algo.

Ahora bien, dentro de ese relato, se presenta otro personaje que es conocido por la mayoría de las personas: Batman, quien en esta ocasión, dentro de este mundo o escenario, se presenta frente al pollo y lo llega a abofetear, logrando interrumpir su frase característica.

Con esta imagen, retomamos lo que decía Pericot: “el signo, no es la simple representación de una realidad, sino que, gracias al intérprete, es también la posibilidad implícita de decir lo otro” (Pericot, 2002, p. 22). En ese sentido, el

*meme*, que lo estamos considerando como un signo visual, va más allá de representarnos a un pollo o una viñeta del cómic de Batman, sino que busca hacer alusión a la popularización del *meme* del pollo, el cual ha llegado a cansar a quienes usan las redes sociales; y una forma de demostrar ese hartazgo, es justo retomando el *meme* de Batman donde abofetea a Robin, quien es sustituido y se coloca en su lugar al pollo. Si bien es cierto que dentro de la imagen de la Figura 1 no se percibe a Robin, por la parte pragmática de los usuarios ya cuentan con esa información, y no es necesario retomar al personaje; con el simple hecho de cambiarlo por el pollo, se sobreentiende. Es aquí donde los signos y la semiosis ilimitada que decía Peirce se ponen en juego, dentro de un contexto determinado, para darle este sentido.

Este *meme* no sólo permite contemplar este proceso de semiosis y de la pragmática; también permite encontrar otros elementos que se detallarán a continuación.

### *Discurso polifónico*

Desde la polifonía enunciativa de Ducrot, se puede realizar la siguiente aplicación:

En primer lugar, entender que el *meme* que estamos analizando en este trabajo, Figura 1, deviene de un proceso de resignificación de otros discursos, en los que se ponen en juego personajes, que en realidad le dan voz a una serie de locutores que producen enunciaciones distintas. Es decir, es a través de personajes como el pollo y Batman, el sujeto efectivo e incluso diferentes locutores expresan sus enunciaciones o puntos de vista.

Dado que este *meme* se trata de un discurso humorístico polifónico, puede valerse de recursos como la ironía, para no responsabilizarse directamente de lo que se dice. Este deslinde podemos verlo en el *meme* del pollo o en el *meme* de Batman por separado (Figuras 2 y 3), en donde, como imágenes macro, al emplear cualquier frase, se le da voz al personaje, pero en realidad se retoman enunciaciones producidas en una cultura y situación de comunicación específica. Así, cualquier crítica, negación o cuestionamiento

es responsabilidad del pollo o de Batman; aunque se sabe que efectivamente no es el pollo o Batman quienes hablan en realidad, lo que dicen no fue tomado al azar, sino por las condiciones de una cultura y contexto específicos.

La propia frase de “Se tenía que decir y se dijo”, es una frase que retoma elementos contextuales y situacionales. Es a través del estudio de la pragmática que se puede retomar el sentido de la misma, no sólo por ubicar en qué momento se dice (situación de comunicación que deriva la publicación del *meme* y de la frase que cambia en cada uno de ellos), sino por quienes fue dicha de manera efectiva, más allá de los personajes (pollo o Batman).

Ahora bien, esto se complejiza aún más, cuando encontramos imágenes como la de la Figura 1, puesto que las voces se superponen y se hace hablar a dos voces distintas, que tienen orígenes diferentes y remiten a referentes diversos, en una misma enunciación. Entonces en esa misma figura puede verse cómo Batman reprende al pollo por algo que dijo. Esto pone de manifiesto que el sujeto efectivo, que puede ser un colectivo de voces distintas que quieren comunicar lo mismo en este caso, hacen que Batman (voz 1) hable e incluso reprenda al pollo (voz 2) en el *meme* para comunicar un desacuerdo o molestia. Es una crítica por parte de los sujetos efectivos a la aparición constante del pollo como *meme* y voz individual.

Así, aunque de manera individual, el pollo remita al juego de video y Batman al cómic, cuando se unen, pueden remitir a una enunciación entre ellos. Aparentemente son los locutores de lo que en el texto se diga, pero en realidad es el punto de vista de alguien más o de muchas más personas que quieren dar a conocer su perspectiva, sin que ello les implique comprometerse, puesto que podría provocarles un conflicto en sus distintos contextos.

Si hacemos un análisis del *meme* (Figura 1) con base en las categorías propuestas por Ducrot, derivadas de su propuesta de la polifonía enunciativa, podemos identificar lo siguiente:

1. Sujeto efectivo. El término de sujeto efectivo lo retomó Ducrot de los estudios de Ann Banfield (1979) sobre el estilo indirecto libre, pues éste, “rompiendo con la tradición habitual que describe el estilo indirecto libre como una de las formas del discurso referido, ve en él la expresión de un punto de vista, que puede no ser el de la persona que es empírica y efectivamente el autor del enunciado, y emplea el término de sujeto de conciencia para denominar ese punto de vista” (Ducrot, 1986, pp. 251-252), el cual este autor nombra como sujeto efectivo o empírico.

Si éste, se trata de quien produce el enunciado, remite inevitablemente a la revisión de la fuente original. Como comenta Ducrot, en ocasiones es muy complejo realmente identificar esta voz y mucho más en la actualidad con la producción de material digital como los *memes*, muchos de los cuales carecen de autoría y, por lo tanto, de sujeto efectivo explícito. Así, en el caso del *meme* que analizamos, el sujeto efectivo no puede ser identificado como tal.

2. Locutor. “El locutor es el supuesto responsable del enunciado, es el que está presente, en el sentido mismo del enunciado, como el ser a quien debemos imputar la aparición de este enunciado. Se observará en seguida que este locutor designado por yo, puede ser totalmente diferente del autor empírico del enunciado, de su productor (aunque los dos personajes coincidan habitualmente, en el discurso oral). Hay casos, en efecto, en que es evidente que el autor real tiene poca relación con el locutor, es decir, con el ser que se presenta en el enunciado como aquél a quien debe responsabilizar de la realización del enunciado” (Ducrot, 1986, pp. 259-260).

Si retomamos el concepto de locutor como quien se pone en escena, responsable de lo que se dice, en este *meme* podemos identificar como locutor a aquellos usuarios que replicaron el *meme*; es decir, la página de Facebook “Nuevo León y Más”, el periódico *El Horizonte* y todos aquellos usuarios que pudieron haberlo compartido. Estos locutores emplearon al pollo y a Batman, personajes que se constituyen como referentes conocidos de los usuarios, como medios para transmitir un sentido de realidad. Usan su voz para transmitir

un punto de vista o una cosmovisión del mundo acerca de algún hecho.

3. Enunciador. “Se trata de personas que el sentido mismo del enunciado da como responsables de tal o cual acto de lenguaje efectuado en la enunciación” (Ducrot, 1986, p. 261). Aquí se manifiesta a través de los personajes (pollo y Batman) que intervienen en los distintos puntos de vista, en este caso que el *meme* del pollo ya ha sido explotado hasta el cansancio. Es por ello que se emplea la integración de ambos *memes*, haciendo que Batman reprenda al pollo mediante un golpe, connotando el hartazgo y haciendo presente la crítica con elementos meramente visuales, cuyo sentido sólo se entiende en tanto se ubica en un marco contextual y en una situación de comunicación específica. En concreto, la enunciación en este *meme* es irónica cuando el sujeto efectivo introduce un punto de vista que no es explícitamente suyo (sino del pollo), del que se distancia y se burla implícitamente (a través de Batman).

### *Intertextualidad*

Al encontrarnos frente a un fenómeno donde hay *memes* dentro de *memes*, lo anterior es algo que Dawkins (1979) de alguna forma ya había descubierto. Dicho fenómeno recibe el nombre de *memeplexe* o *meme* complejo, y es cuando los *memes* se conjugan con otros para formar unidades culturales más complejas. Los *memes* que forman parte del *memeplexe* son interdependientes, tienen más éxito en propagarse cuando van unidos y son todos unos universos de significado. Ejemplos de ello son la religión, las doctrinas políticas y la cultura en general.

Así, es a partir de los niveles de transtextualidad de Genette que realizamos la siguiente aplicación:

Intertextualidad: Si ésta es la relación más explícita entre textos, podemos decir que en este *meme* de la Figura 1 encontramos la presencia efectiva no de un *meme* en otro, sino en este caso de dos *memes*: el de “se tenía que decir

y se dijo” (ver Figura 2) y el de Batman y Robin (ver Figura 3). Genette (1989) reconoce como ejemplos de intertextualidad a la cita, al plagio y a la alusión. No obstante, nosotros consideramos que este *meme* no es cita porque la relación entre imágenes es menos explícita al no mencionarse las fuentes de las Figuras 2 y 3 (tampoco hacen mucha falta). No es un plagio tal cual, entendido como “una copia no declarada pero literal” (Genette, 1989, p. 10). Como se ve, implicar ambas imágenes en una sola le cambia el sentido original y ya no es tan literal. Más bien sería una alusión, “es decir, un enunciado (en este caso imagen) cuya plena comprensión supone la percepción de su relación con otro enunciado al que remite necesariamente tal o cual de sus inflexiones, no perceptible de otro modo” (Genette, 1989, p. 10).

Paratextualidad: Como dijimos, son los textos dentro (peritextos) y fuera (epitextos) del *meme* que lo rodean y lo prolongan precisamente por presentarlo (Genette, 2001). Así, dentro del *meme* de la Figura 1, observamos la leyenda: “Nuevo León y más”, que es un texto añadido que nos remite, si no a su autoría, por lo menos a su alojamiento (aunque este *meme* lo hayamos sacado del portal noticioso de *El Horizonte*). “Nuevo León y más” es una página de Facebook de donde *El Horizonte* obtuvo el recurso. Como tal, esa leyenda sería el único peritexto, además de los elementos de formato, como tipo de imagen, resolución o tamaño (para Genette el formato también es paratextual). Por su parte, un epitexto de este *meme* sería la nota de donde obtuvimos esta imagen en el portal noticioso, que cuenta la historia del *meme* “se tenía que decir y se dijo” y lo pone como una de sus variantes. Cada vez que alguien añada alguna introducción o comentario en su red social al momento de compartirlo, sería otro epitexto. Curiosamente, este artículo académico también es un epitexto, pues funciona como una reseña, crítica o análisis.

Metatextualidad: En la metatextualidad está presente el posicionamiento de quien elabora el *meme*. De algún modo, el *meme* de la Figura 1 es un comentario del de la Figura 2. Según el narratólogo francés en que nos basamos, “la metatextualidad es por excelencia la relación crítica” (Genette, 1989, p. 13). Por supuesto que en este *meme* no se hace una crítica literaria ni

mucho menos, pero sí expresa el posicionamiento de la persona que lo elaboró, que en este caso es de hartazgo hacia la viralización del *meme* de la Figura 2. Y expresa ese hartazgo retomando elementos presentes en el *meme* de la Figura 3, como la bofetada. Recordemos que el *meme* del pollo fue ampliamente difundido con múltiples resignificaciones y, justamente la bofetada propinada por Batman a Robin, representa una acción de acallamiento.

Hipertextualidad: En esta relación existe un hipertexto que es la Figura 1 y dos hipotextos que son las Figuras 2 y 3. Pero estos *memes* a su vez tienen sus hipotextos. Como vimos anteriormente, el *meme* del pollo tiene su origen en un videojuego y el *meme* de Batman en una tira cómica. Si el hipertexto es “todo texto derivado de un texto anterior por transformación simple o por transformación indirecta, diremos imitación” (Genette, 1989, p. 17), es clara esa transformación que sufren los hipotextos de las Figuras 2 y 3 para dar vida al *meme* de la Figura 1. Por ejemplo, el personaje de Robin (Figura 3) desaparece para la construcción del hipertexto. Asimismo, el personaje del pollo está representado totalmente distinto que el original en el hipotexto, pues en la Figura 1 aparece con los signos del golpe y no termina su frase característica. Así, el posicionamiento de quien creó el *meme* toma forma a partir de una parodia, donde ciertos elementos se transforman y otros se imitan. Y al entrar en escena la parodia, aparece un elemento constitutivo de casi todos los *memes*, que es el humor.

Architextualidad: La architextualidad es el conjunto de categorías generales, tipos de discurso, modos de enunciación o géneros literarios del que depende un texto singular (Genette, 1989). En este sentido, podemos decir que el *meme* singular de la Figura 1 depende de un conjunto de rasgos y características que lo definen como un *meme*, sobre todo de imagen macro: el formato digital, la estructura icónico-lingüística particular, la forma en que diferentes voces se hacen presentes en el discurso, así como los distintos niveles de relación que se establecen entre el *meme* y otros textos. Así, en la imagen analizada existen categorías generales como las que hemos descrito, tipos de discurso, formas de enunciación y elementos como la alusión, la parodia o el pastiche. Todo eso es el *meme*. Vale la pena decir que, como el

mismo Genette plantea, los distintos niveles de relación transtextual pueden cohabitar en el mismo texto.

### Conclusión

En este artículo no sólo concebimos al *meme* de Internet como un contenido digital que se reproduce y se resignifica a través de su difusión en las redes sociodigitales. Para nosotros es más que un fenómeno de la cultura digital que puede tomar forma en múltiples formatos, como una imagen, un video o un texto. De acuerdo con lo desarrollado aquí, un *meme* de Internet, por lo menos en lo que respecta a los *memes* basados en imágenes macro, es un contenido visual digital con una estructura icónico-lingüística, un relato y un mundo posible, debido a la relación pragmática que establece con las personas que fungen como usuarias de un conjunto de códigos en un contexto específico.

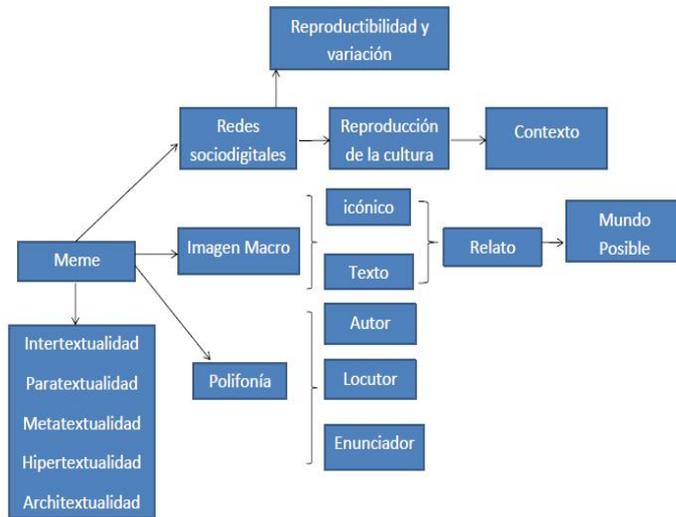
Pero no sólo eso. Ese *meme* de Internet también es un discurso polifónico, muchas veces de carácter humorístico, que actúa como una intromisión cómica en el mundo y en donde entran en escena varias voces, como la de un sujeto o autor activo, una especie de fuente original; el locutor, quien presenta la enunciación, y el enunciador, quien es puesto en escena por el locutor y representa sus puntos de vista.

Finalmente, el *meme* de Internet es un ejemplo de intertextualidad, donde están presentes distintos niveles de relación entre textos, que es lo que Genette llamó transtextualidad. De hecho, el mismo autor reconoce que su idea de transtextualidad se relaciona con la manera en la cual se había concebido a la intertextualidad antes que él y, en todo caso, su noción intertextual es más restringida.

Por lo tanto, si pudiéramos esquematizar nuestra propuesta de modelo de análisis, quedaría representada en la siguiente Figura 7:

Hacia un modelo de análisis de memes basados en imágenes macro: pragmática, polifonía e intertextualidad | Aguado Cruz; Arango Pinto; Ochoa López | Págs. 48-86

Figura 7. Esquema del modelo de análisis de *memes* basados en imágenes macro



Fuente: Elaboración propia

Así, queda mucho por seguir estudiando de estos contenidos digitales. Esta propuesta es susceptible de ser enriquecida, y aún existen otros tipos y formatos de *memes* que también pueden ser analizados. Asimismo, es posible la generación de otros análisis -que ya existen- que rescaten los procesos de difusión y éxito en la viralización de dichos contenidos. Al final, como menciona Scolari (2008), en los procesos infinitos de producción, intercambio y consumo simbólico dentro de los entornos digitales, caracterizados por una gran cantidad de sujetos interconectados, medios y lenguajes, ciertamente todavía hay mucho que decir.

## Referencias bibliográficas

- Alvarado, M. (2006). *Paratexto*. Buenos Aires: Eudeba.
- Arango, L. G. (2015). "Una aproximación al fenómeno de los memes en Internet: claves para su comprensión y su posible integración pedagógica" en *Comunicação, Mídia e Consumo*, 12 (33), 110-132. Recuperado de: <http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/677>
- Arango, L. G. (2017). "Yuxtaposición, intertextualidad y humor en los memes de la Reforma en Telecomunicaciones en México", en *Redes.com. Revista de estudios para el desarrollo social de la comunicación*, 15, 305-331. Recuperado de: <http://revista-redes.hospedagemdesites.ws/index.php/revista-redes/article/view/482/546>
- Aunger, R. (2004). *El meme eléctrico*. Barcelona: Paidós.
- Bajtín, M. (1982). *Estética de la creación verbal*. México: Siglo XXI.
- Banfield A. (1979). "Où l'épistémologie, le style et la grammaire rencontrent l'histoire littéraire: le développement de la parole et de la pensée représentées", en *Langue française. Grammaire de phrase et grammaire de discours*, 44, 9-26.
- Barthes, R. (1972). *La estructura ausente*. Buenos Aires: Tiempo contemporáneo.
- Bauchhage, C. (2011). Insights into Internet Memes, Proceedings of the Fifth International AAAI Conference on Weblogs and Social Media. Barcelona, España. Recuperado de: <http://www.aaai.org/ocs/index.php/ICWSM/ICWSM11/paper/view/2757/3304>
- Benveniste, E. (1999). *Problemas de Lingüística General II*. México: Siglo XXI.
- Berger, P. (1999). *Risa redentora. La dimensión cómica de la experiencia humana*. Barcelona: Kairós.

- Blackmore, S. (2000). *La máquina de los memes*. Barcelona: Paidós.
- Chen, C. (2012). The creation and meaning of internet memes in 4chan: Popular internet culture in the age of online digital reproduction, en *Habitus*, 3, 6-19. Recuperado de: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.363.7029&rep=rep1&type=pdf#page=6>
- Da Cunha, R. (2007). Memes em weblogs: proposta de uma taxonomia, en *Revista FAMECOS*, 32, 23-31. Recuperado de: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/search/authors/view?firstName=Raquel%20da%20Cunha%20Recuero&middleName=&lastName=%20ECOS%2FUCEPEL&affiliation=&country=>
- Davison, P. (2012). "The language of Internet Memes", en Mandiberg, M. (Ed.) (2012), *The Social Media Reader*. Nueva York/Londres: New York University Press.
- Dawkins, R. (1979). *El gen egoísta*. Barcelona: Labor.
- Ducrot, O. (1986). *El Decir y lo Dicho. Polifonía de la Enunciación*. Barcelona: Paidós.
- Dynel, M. (2016) "I has seen image macros!" Advice animal memes as visual-verbal jokes, en *International Journal of Communication*, 10, 660-688. Recuperado de: <https://pdfs.semanticscholar.org/9d9b/cba859e3d74a343cd9e69e78fb083236626.pdf>
- Eco, U. (1970). *La estructura ausente*, Barcelona: Lumen.
- El Universal (09 de abril de 2019). Se tenía que decir y se dijo: ¿de dónde salió el nuevo meme viral? Recuperado de: <https://www.eluniversal.com.mx/techbit/se-tenia-que-decir-y-se-dijo-de-donde-salio-el-nuevo-meme-viral>
- Fontcuberta, J. (2016). *La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.

- García, F. y Gertrudix, M. (2011). "Naturaleza y características de los servicios y los contenidos digitales abiertos" en *CIC. Cuadernos de Información y Comunicación*, 16, 125-138. Recuperado de: [http://dx.doi.org/10.5209/rev\\_CIYC.2011.v16.7](http://dx.doi.org/10.5209/rev_CIYC.2011.v16.7)
- Genette, G. (1989). *Palimpsestos. La literatura en segundo grado*. Madrid: Taurus.
- Genette, G. (2001). *Umbrales*. México: Siglo XXI.
- González, F.; Herrera, E. y Vargas, A. (2015). "Análisis crítico del discurso de los memes alusivos al debate sobre paramilitarismo del Congreso de la República de Colombia (2014)", en *Nexus Comunicación*, 18, 70-93. Recuperado de: <http://nexus.univalle.edu.co/index.php/nexus/issue/view/96>
- González Pérez, C. (2019) "Memes y lenguaje inclusivo: transformaciones y resistencias", en *Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación*, 30 (16), 60-73. Recuperado de: <https://www.alaic.org/revista/index.php/alaic/article/view/1405>
- Heyligher, F. (1996). "Evolution of Memes on the Network: from chain-letters to the global brain", en: Fischer, I. (Ed.) (1996) *Ars Electronica Catalogue*, Vienna/New York: Springer.
- Jurado, J. (5 de Enero de 2018), La historia detras del meme: Batman, en Smash. Recuperado de: <https://www.smashmexico.com.mx/dc/la-historia-detras-del-meme-batman-2/>
- Knobel, M. y Lankshear, C. (2007). "Online Memes, Affinities, and Cultural Production", en: Knobel, M. y Lankshear, C. (Eds.) (2007), *A new literacies sampler*. New York: Peter Lang Publishing.
- Kristeva, J. (1978). *Semiótica 1*. Madrid: Fundamentos.
- Kristeva, J. (2002). *Semiótica 2*. Madrid: Fundamentos.
- Martínez, X. y Piñeiro, T. (2016) "The use of memes in the discourse of political parties on Twitter: analyzing the 2015 State of the Nation Debate", en *Communication & Society*, 29 (1), 145-159. Recuperado de: <https://doi.org/10.1080/10420267.2019.1611111>

[https://www.researchgate.net/publication/291975073\\_The\\_use\\_of\\_memes\\_in\\_the\\_discourse\\_of\\_political\\_parties\\_on\\_Twitter\\_Analysing\\_the\\_2015\\_state\\_of\\_the\\_nation\\_debate](https://www.researchgate.net/publication/291975073_The_use_of_memes_in_the_discourse_of_political_parties_on_Twitter_Analysing_the_2015_state_of_the_nation_debate)

- Mendoza, A. (1994). *Literatura comparada e intertextualidad*. Madrid: Editorial La Muralla.
- Moles, A. (1982). *La Imagen*. México: Trillas.
- Morris, C. (1985). *Fundamentos de la teoría de los signos*. Madrid: Paidós.
- Pavlicic, P. (2006). "La intertextualidad moderna y la posmoderna", en *Revista Versión*, 18, 87-113. Recuperado de: [http://version.xoc.uam.mx/tabla\\_contenido.php?id\\_fasciculo=144](http://version.xoc.uam.mx/tabla_contenido.php?id_fasciculo=144)
- Pérez, G. (2017). *El meme en Internet, identidad y usos sociales*. México: Fontamara/Universidad Autónoma de Coahuila.
- Pérez, G.; Aguilar, A. y Guillermo, M. E. (2014). "El meme en Internet. Usos sociales, reinterpretación y significados, a partir de Harlem Shake", en *Argumentos*, 27 (75), 79-100. Recuperado de: <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=59533233004>
- Pericot, J. (2002). *Mostrar para decir, la imagen en Contexto*. Barcelona: Universidad Autónoma de Barcelona.
- Prada, J. M. (2018). *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet*. Madrid: Ediciones Akal.
- Reyes, N. y García, C. (2019). "Memes de Facebook: el 'hashtag semiótico' contemporáneo", en *Socialium. Revista Científica de Ciencias Sociales*, 2 (3), 30-42. Recuperado de: <http://www.revistasocialium.com/index.php/es/article/view/29>
- Riffaterre, M. (1983). *Sémiotique de la poésie*. París: Seuil.
- Rivero, I. (2003). "Intertextualidad, polifonía y localización en investigación cualitativa", en *Athenea Digital*, 3, 1-13. Recuperado de: <http://atheneadigital.net/article/view/n3-rivero/63-pdf-es>
- Rodríguez Diéguez, J. L. (1986). *El cómic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza*. Barcelona: Gustavo Gili.

- Rodríguez, D. (2014). *Memecracia. Los virales que nos gobiernan*. Madrid: Gestión 2000.
- Ruiz, J. M. (2018). "Una aproximación retórica a los memes de Internet", en *Signa. Revista de la Asociación Española de Semiótica*, 27, 995-1021. Recuperado de: <http://revistas.uned.es/index.php/signa/article/view/21856>
- Ryan, J. (2014). "The curious case of Confession Bear: The reappropriation of online macro-image memes", en *Information, Communication and Society*, 17 (3), 301-325. Recuperado de: [https://www.researchgate.net/publication/263040775\\_The\\_curious\\_case\\_of\\_Confession\\_Bear\\_The\\_reappropriation\\_of\\_online\\_macro-image\\_memes](https://www.researchgate.net/publication/263040775_The_curious_case_of_Confession_Bear_The_reappropriation_of_online_macro-image_memes)
- Scolari, C. (2008). *Hipermediaciones. Elementos para una teoría de la comunicación digital interactiva*. Barcelona: Gedisa.
- Shifman, L. y Thelwall, M. (2009) "Assessing Global Diffusion with Web Memetics: The Spread and Evolution of a Popular Joke", en *Journal of the American Society for Information, science and Technology*, 12, 2567-2576. Recuperado de: <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1673000>
- Suárez, B. (2013). *Discurso Humorístico. Una Mirada desde la Polifonía Enunciativa a los Textos de Les Luthiers*. Buenos Aires: Editorial Universitaria de Buenos Aires.
- Vélez, J. I. (2012). "Las memes de Internet y su papel en los medios de comunicación mexicanos", *Memorias del XXIV Encuentro Nacional de la AMIC*, Saltillo, México. Recuperado de: [http://amic.mx/descargas/Memoria\\_AMIC\\_2012.pdf](http://amic.mx/descargas/Memoria_AMIC_2012.pdf)
- Vélez, J. I. (2017). *Evolución en la tecnología: de la inteligencia artificial al meme*, México: Palabra de clío.
- Villafañe Gallego, J. (2002). *Principios de Teoría General de la Imagen*. Madrid: Pirámide.
- Villalobos, I. (2003). "La noción de intertextualidad en Kristeva y Barthes", en *Revista de Filosofía de la Universidad de Costa Rica*, 103, 137-145.

Hacia un modelo de análisis de memes basados en imágenes macro: pragmática, polifonía e intertextualidad | Aguado Cruz; Arango Pinto; Ochoa López | Págs. 48-86

Recuperado de:  
<http://www.inif.ucr.ac.cr/recursos/docs/Revista%20de%20Filosofia%20UCR/Vol.%20XLI/No.%20103/La%20noción%20de%20intertextualidad%20en%20Kristeva%20y%20Barthes.pdf>