

*Behind the GIF: uso del cómic como estrategia de contextualización en microficciones intermediales**

Sección: Dossier
Recibido: 29/12/2017
Aceptado: 28/06/2018

Behind the GIF: uses of comics as a contextualizing strategy in intermedial short-short stories

Daniel Escandell Montiel
Manchester Metropolitan University
Mánchester, Inglaterra
d.escandell.montiel@mmu.ac.uk

Resumen

Este artículo propone el primer estudio teórico del fenómeno “Behind the GIF”: cómics amateurs diseñados para expandir y recontextualizar vídeos breves o GIF en comunidades en línea. El artículo parte del análisis un corpus extenso de estas estructuras narrativas intermediales y usa la teoría del semionauta de Bourriaud y los estudios de la cultura de los memes de Shifman para investigar estas historias hiperbreves e intermediales desde un punto de vista literario. El artículo muestra la creciente relevancia de esta narrativa intermedial como forma de desarrollo creativo en la cultura compartida y establece críticamente los rasgos comunes de este nuevo fenómeno dentro de la cultura memética.

Palabras clave:

microficción, intermedia, behind the GIF, memes.

Abstract

This article proposes the first theoretical study on the “Behind the GIF” phenomenon: amateur comics designed to further develop and re-contextualize short videos or GIFs on online communities. The article analyses an extensive corpus of these intermedia narrative structures and uses the semionaut theory (Bourriaud) and meme culture research (Shifman) to study this short-short intermedia stories from a literary point of view. The article proves the growing relevance of this intermedial narrative as a creative development in the shared culture and critically establishes the common characteristics of this new phenomenon in the meme culture.

Keywords:

short-short stories, intermedia, behind the GIF, memes.

*Este artículo se enmarca en el proyecto "MiRed (Microrrelato. Desafíos digitales de las microformas narrativas literarias de la modernidad. Consolidación de un género entre la imprenta y la red)" (Ref.: FFI2015-70768-R; 2016-2018).

1. INTRODUCCIÓN

La figura del semionauta descrita por Bourriaud (2002) (también conocida como el *disc-jockey*, el remezclador o el sampleador)¹ en la cultura de internet ha sido una de las bases fundamentales de la difusión de elementos meméticos. Su repercusión no ha sido tan innovadora como visibilizadora: la capacidad del semionauta para saltar de un referente sígnico a otro, reconvertirlo, apropiarlo y volver a ofrecerlo al colectivo se ha hecho palpable de forma general en la sociedad en línea, pero responde a preceptos y fenomenologías que en los estudios del arte se han abordado de forma muy extensa.

Pensemos, sin ir más lejos, en las escrituras no creativas y su anclaje en los experimentos sobre autoría y conceptualismo del siglo XX (Goldsmith, 2011). Para Bourriaud el semionauta traza un nuevo camino sígnico entre ítems ya existentes, barajando objetos culturales ya existentes para otorgarles una nueva carga de significado, lo que en sí mismo es un acto de creatividad:

Cada obra se gesta a partir de un guion que el artista proyecta sobre la cultura, considerando el marco de una narrativa que a su vez proyecta nuevos guiones posibles, hasta el infinito. El DJ activa la historia de la música mediante el copiado y pegado de bucles de sonido, colocando productos grabados en relación con los otros. Los artistas habitan activamente en formas culturales y sociales. Los usuarios de internet pueden crear su propio sitio o página web y reorganizar constantemente la información obtenida,

¹ Fernández Porta establece la figura del *homo sampler* como creador contemporáneo que basa su desarrollo artístico en la reconfiguración de objetos ya existentes con una interesante observación que debemos tener en cuenta: el sampleador “vive en su momento, sale de casa, es sensible a los signos y formas del paisaje mediático —y se cuida de señalar la procedencia de sus ideas. La diferencia entre samplear y plagiar es bien clara, y la resistencia a reconocer la originalidad del sampleador es un prejuicio posmoderno” (2008, p. 161), lo que, cómo no, nos lleva a los estudios del arte tras Duchamp y las siempre relevantes aportaciones sobre conceptualismo y plagio de Goldsmith pocos años más tarde, y a las que nos referimos más adelante en este artículo.

inventando nuevas rutas que pueden ser guardadas y reproducidas a voluntad se pueden marcar y reproducir a voluntad (Bourriaud, 2002, p.18)².

Goldsmith, por su parte, señaló unos años más tarde a raíz de sus trabajos sobre escritura no creativa que “la mimesis y replicación no erradica la autoría, sino que simplemente imponen nuevas exigencias a los autores que deben tener en consideración estas nuevas condiciones como parte del paisaje a la hora de concebir una obra de arte: si no quieres que sea copiada, no la pongas en línea” (2001)³. Esto cubre, sin embargo, solo una parte de la puesta en común del conocimiento o de los ítems culturales inmateriales a través del *potlatch* digital⁴: la reutilización o copia. Nuestro foco de atención, sin embargo, es el de la reimaginación o amplificación, un resultado diferente para el mismo punto de partida.

Como sabemos, en la sociedad digital se han dado dos condicionantes adicionales para fomentar todavía más este tipo de experimentación semionáutica: la facilidad técnica para manipular objetos virtuales (sean esto simple texto, música, imagen, vídeo, entre otros , gracias también a la rápida proliferación y mejora de programas informáticos semiprofesionales)⁵, la capacidad máxima del mundo virtual en el

² Traducción libre realizada por el autor. Consulte cita original: “Every work is issued from a script that the artist projects onto culture, considered the framework of a narrative that in turn projects new possible scripts, endlessly. The DJ activates the history of music by copying and pasting together loops of sound, placing recorded products in relation with each other. Artists actively inhabit cultural and social forms. The Internet user may create his or her own site or homepage and constantly reshuffle the information obtained, inventing paths that can be bookmarked and reproduced at will” (Bourriaud, 2002, p. 18).

³ Traducción libre realizada por el autor. Consulte cita original: “mimesis and replication doesn’t eradicate authorship, rather they simply place new demands on authors who must take these new conditions into account as part and parcel of the landscape when conceiving a work of art: if you don’t want it copied, don’t put it online”.

⁴ F. Ortega y J. Rodríguez (2011) atribuyeron al núcleo principal de este *potlatch* a la construcción informacional enciclopédica de recursos como la Wikipedia, pero en la web 2.0 todo elemento disponible en la red es susceptible de ser retomado, recreado y reinterpretado como parte de la cultura compartida.

⁵ La sofisticación creciente de las herramientas y tecnologías de producción de entretenimiento y objetos culturales hace que los aficionados puedan obtener resultados cada vez más próximos a los de los profesionales o, al menos, aprovechar recursos similares. Las diferencias entre el software orientado a profesionales y aficionados en segmentos como la posproducción de vídeo se han acortado sensiblemente en la última década.

terreno de la reproductibilidad de todos sus ítems y la debilitación de los conceptos de autoría y propiedad sobre los productos intelectuales (Mestre, 2008). Estos tres pilares son, en cualquier caso, los mismos que han operado en otras artes y en el soporte físico. Nuevamente, no son elementos disruptivos aportados por la computación y las redes, sino que estas han ejercido una función de facilitadoras de procesos que ya habíamos visto en las décadas precedentes.

No puede pretenderse, sin embargo, que tras cada acto semionáutico de la red haya una declaración política, artística o social: el elemento constante es, de hecho, la voluntad remezcladora y redefinidora de lo semionáutico. Del mismo modo, este acto trasciende la simple redifusión o copia (que sería lo plagiarlo), pero tanto en un caso como en el otro, por la acción masiva e igualadora de la red, estos comportamientos se perciben más como normalizados que como reaccionarios o declarativos de ideologías o reivindicaciones determinadas.

En la democratización de la capacidad de cada uno de nosotros, nodos de emisión y recepción de información a través de nuestros dispositivos, la intencionalidad no siempre reside en una ejecución consciente. En muchos casos, es difícil suponer que el usuario que simplemente se apropia de una imagen, un relato o un vídeo y los hace pasar como propios (total o parcialmente) esté realizando una actitud consciente de reivindicación y podemos atribuirlo a apropiaciones simples.

Este artículo analizará el fenómeno “Behind the GIF” abordando tres objetos digitales principales: los memes textovisuales, las experiencias pedagógicas derivadas de los mismos y, finalmente, el fenómeno “Behind the GIF” estricto. De este modo, en las siguientes páginas vamos a analizar la creación de unas estructuras textovisuales de fuerte peso y carga de significado en la sociedad-red (los memes). Este tipo concreto de meme ha sido el de mayor éxito, y la tipología memética “Behind the GIF” es posible solo en la medida en la que el componente que, como veremos, es el colofón de esas secuencias narrativas (el GIF) se ha convertido en un meme.

Para fundamentar el alcance del meme más allá de las peculiaridades de la comunicación en red, expondremos un caso de aplicación didáctica en el aula. Consideramos que este caso de estudio, además, es de especial relevancia para

abordar los saltos mediáticos que se dan hoy en día como resultado de las prácticas semionáuticas empleando como estrategia los memes. No solo eso: más allá del valor legitimados que pueda atribuirse a dicha práctica, evidencia sin lugar a dudas que los memes tienen capacidad de asumir carga narrativa y potencia intertextual e intermedial.

Nuestra posición es que este tipo de creaciones textovisuales constituyen un subgénero discursivo válido, anclado en un conocimiento compartido y colectivizado, que es igualmente un paso previo necesario para que se cree el caldo de cultivo que ha posibilitado la creación de las microficciones “Behind the GIF”.

2. LA CULTURA DEL MEME COMO *SANDBOX* PARA LA RECODIFICACIÓN DE ÍTEMS CULTURALES

Cuando entra en juego el proceso de asimilación, reconversión y modificación de un ítem cultural, este proceso ya denota una mayor intencionalidad en el semionauta. No se limita a copiar el objeto en cuestión, sino que lo reprocesa de algún modo para dar lugar a algo diferente y novedoso. En ese mismo proceso en que añade su propio elemento personal y lo devuelve a la red, con todo, no hace sino una mayor contribución a la disolución de la autoría, pues en la visión global, distanciada y de *big data* su aportación es solo una más. Ha añadido un nuevo grano a la caja de arena o *sandbox* de ese ítem.

Empleamos aquí el término *sandbox* por su capacidad para definir en el entorno del diseño informático y de videojuegos un sistema virtual cerrado, pero en el que el jugador tiene la capacidad para actuar y moverse con libertad, sin una serie de restricciones particularmente estrictas ni objetivos que determinen una linealidad en la secuencia de acciones (Breslin, 2009). Es una caja de arena donde jugar y crear con libertad una experiencia propia. Pero esa caja de arena en el parque infantil será luego visitada por otra persona que podrá alterarla igualmente del mismo modo que lo ha hecho quien le ha precedido y dar lugar a algo nuevo a partir de una misma materia.

En el contexto de la sociedad digital, los memes van formando progresivamente su propia caja de arena. Si tomamos como referencia el formato popular, pero ya clásico y casi definitorio, de una imagen particular con un pequeño mensaje sobreimpreso, tenemos una serie de elementos fijos que definen el alcance de ese meme, y otros variables que van siendo sumados y creados por los semionautas. Cada aportación creada no se pierde, sino que pasa a la colectivización del meme en el acervo popular del grupo social en cuestión (que, gracias a la red, puede tener un alcance internacional), y se deposita en dicha caja de arena para convertirse en una partícula más con la que el siguiente semionauta podrá *jugar*.

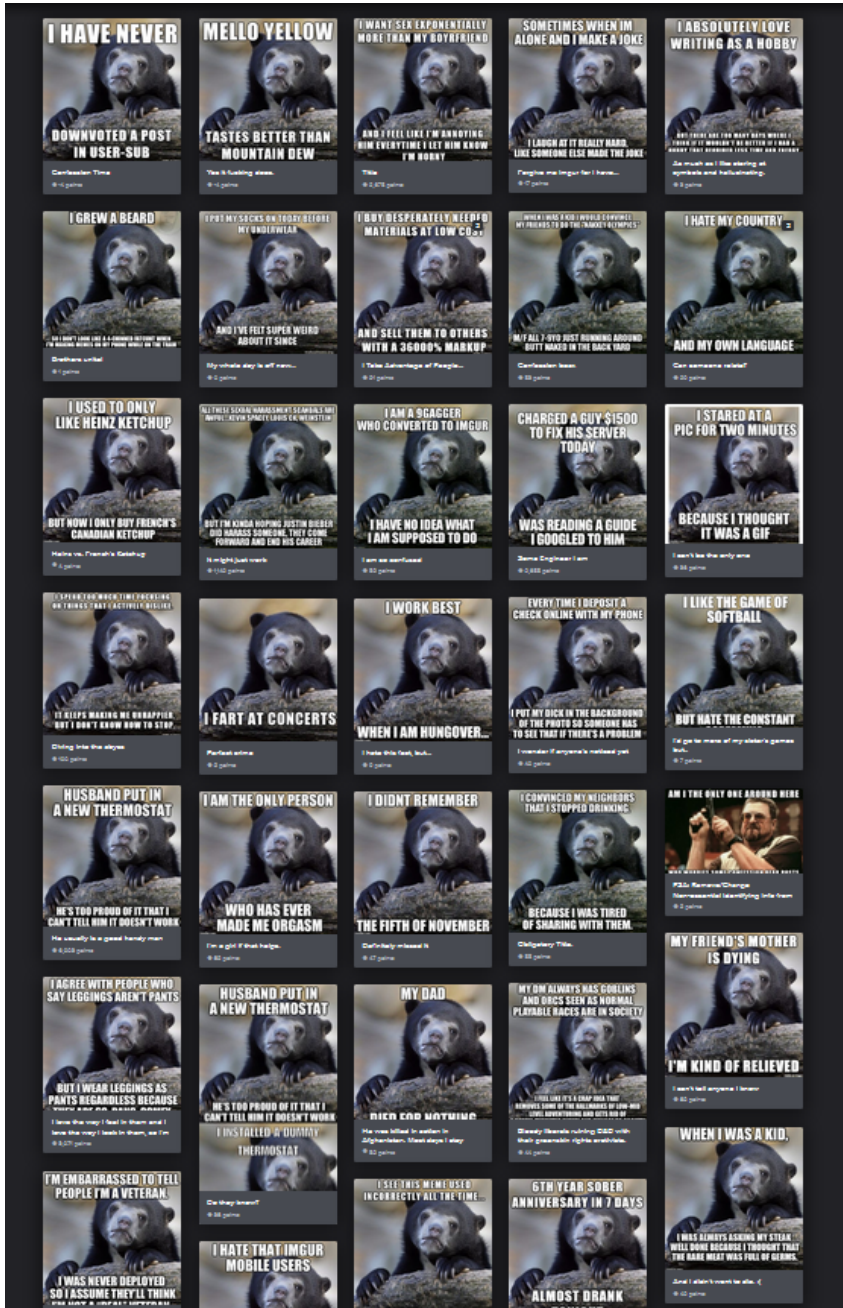
2.1 LA RÁPIDA GENERACIÓN DE MEMES: EL CASO DE *CONFESSION BEAR*

A modo de ejemplo, tomamos como referencia el meme de *Confession Bear*, que responde a este paradigma. El elemento fijo es la imagen de un oso, con un rostro aparentemente triste, que mira a cámara. Sobre la imagen, el texto varía.

En la siguiente imagen vemos la galería de confesiones con oso subidas a la web social y de hospedaje de imágenes Imgur y recoge las aportaciones publicadas por la comunidad específicamente bajo este formato memético en un tramo de menos de 60 minutos⁶ (nótese cómo se ha colado una única instancia en la que se ha empleado la etiqueta #confessionbear con un texto de ese estilo, pero usando como soporte visual no el típico oso, sino un fotograma de la película *The Big Lebowski* que, de hecho, es la base visual para otro tipo de meme). Por tanto, en un tramo de una hora se han generado 34 imágenes bajo el mismo formato memético y 35 imágenes han sido publicadas usando la etiqueta popular asociada a dicho meme.

⁶ La extracción se realizó a modo de cala entre los resultados del miércoles 11 de octubre de 2017 en el tramo de 16 a 17h GMT, una hora de relativa baja actividad en dicha web, cuyo grueso de usuarios es principalmente estadounidense.

Figura 1. Secuencia de publicaciones en torno al meme textovisual *Confession Bear*.



Fuente: Imgur, 2017

3. EL MEME COMO MICROFICCIÓN

En casos como el ejemplo antes expuesto vemos cómo la acción del semionauta no introduce modificaciones sustanciales en la estructura y características del ítem en cuestión. Se trata de una imagen con texto y se reconvierte en nuevas imágenes con texto. En algunas ocasiones el texto es más o menos divergente y en otras se opera sobre la imagen para añadir elementos adicionales o alteraciones sobre la referencia visual general del meme. En todos estos supuestos, sin embargo, estamos ante fundamentalmente el mismo soporte: una imagen con texto superimpreso. Esto se debe a que las alteraciones introducidas no intentan abrir un diálogo con otros formatos ni desarrollar fundamentalmente una estructura compleja, sino aportar un nuevo giro a un elemento narrativo ya definido y acotado. Y es que, ante todo, debemos tener en consideración que el meme es fundamentalmente una experiencia narrativa con una serie de anclajes compositivos bien definidos que hacen posible que en un elemento mínimo haya una fuerte carga de historia para el receptor, pese a que en algunos casos hay unas pocas palabras que lo conforman.

La distinción entre relato e historia establecida por Tzvetan Todorov (1973) nos sugiere que en los memes el relato (como espacio de desarrollo de una cronología de sucesos) es aportado fundamentalmente por los anclajes externos y no los intrínsecos. Pese a ese condicionante, lo cierto es que se mantienen las categorizaciones de Genette (1972): el receptor puede construir una secuencia de hechos (orden, duración y potencialmente frecuencia), con una perspectiva definible (con enfoques internos, pero también externos o no enfocados) y voz diegética también presente.

Desde el punto de vista de los estudios de Barthes (1966), el meme sería la prolongación de la idea fundamental de que una frase y un relato tienen, en definitiva, una misma estructura semántica. El meme es una unidad narrativa en tanto en cuanto tiene funciones distribucionales e integradoras, aunque las segundas son predominantes. Por su propia estructura y dependencia en los anclajes semióticos e intertextuales externos, hay información no referida directamente y, tal y como describe Barthes, los informantes son los que dotan de verosimilitud al relato.

Si tomamos como ejemplo el ya visto paradigma de *Confession Bear* la combinación textual y visual forma el núcleo armónicamente: inauguran una incertidumbre (habrá una confesión) y la cierran (el texto la expone), hay consecuencia (tras un hecho concreto, el narrador cuenta lo sucedido), y su alteración o supresión afecta a toda la historia. En cuanto a la catálisis, esta es, desde luego, mínima, pero esta característica es inherente a toda microficción. La imagen del oso, a su vez, es un índice (remite a una tipología e intencionalidad determinadas, con sus sentimientos y atmósferas: en este caso la búsqueda de una forma de expiación), y el texto la información (identifica y sitúa en espacio y tiempo lo narrado).

Pese a todo ello, los memes son una microficción que, por desgracia, ha permanecido generalmente ignorada dentro de los intereses de los estudios en torno a la narrativa, pero que ya ha sido abordada como objeto cultural legítimo a través de los estudios de Shifman, quien establece que “como los genes, los memes se definen como replicadores que sufren variación, competición, selección y retención. En cualquier momento muchos memes están compitiendo por la atención de huéspedes; sin embargo, solo los memes adaptados a su entorno sociocultural se expanden con éxito, mientras los demás se extinguen” (2003)⁷.

3.1 EL COMPONENTE TEXTOVISUAL DEL MEME

A la definición del meme que aporta Shifman (2013), tal y como lo entendemos hoy en día (y no en la definición estricta que aportó Richard Dawkins en 1976)⁸, debemos

⁷ Traducción libre realizada por el autor. Consulte cita original: “like genes, memes are defined as replicators that undergo variation, competition, selection, and retention. At any given moment, many memes are competing for the attention of hosts; however, only memes suited to their sociocultural environment spread successfully, while others become extinct”.

⁸ La definición original de Dawkins surge en su libro *The Selfish Gene*, quizá el volumen más conocido sobre genética en el mundo. En dicho libro, Dawkins establece un paralelismo directo entre los genes y los memes, a los que atribuye las mismas capacidades egotistas y de darwinismo radicalizado. Según Dawkins, el meme es una unidad mínima de evolución cultural humana. Sin embargo, en 1999 Dawkins firma el prólogo del libro *The Meme Machine* de Susan Blackmore, texto en el que admitía ya que el concepto trascendía su propuesta definitoria inicial y que era aplicable a canciones, modas, eslóganes y todo tipo de productos culturales compartidos y difundidos en grupos sociales.

añadir que una parte fundamental del mismo se basa en la cultura textovisual, entendida esta como la combinación en múltiples formas posibles de la imagen (presente o evocada) y del componente textual-lingüístico.

Si bien es cierto que esta textovisualidad ha sido parte de la extensa tradición escrita y literaria (y se ha ido formando así un canon de poesía visual con caligramas y otras combinaciones textovisuales que tienen un fuerte anclaje ya en el Medioevo y que las Vanguardias retoman potenciando una tradición que realmente se había mantenido desde entonces)⁹, la flexibilidad de la pantalla y lo multimedia ha sido un revulsivo absoluto con la tercera era de la imagen, que conlleva una ubicuidad plena: “la imagen es ubicua y se proyecta en mil pantallas partiendo de una «condición puramente mental, fantasmagórica, espectral” (Brea, 2010, p. 68).

En su propia replicación, los memes están sometidos a recodificaciones continuadas que son coherentes con la teoría del semionauta, a la que ya nos hemos referido sobradamente, en la medida en que todos nosotros a través de nuestra reinterpretación, recuperación del ítem memorístico y recodificación realizamos la misma acción que haría un artista o remezclador: se integran intertextualidades de un medio a otro y, en el caso de los memes, con una cultura (la de la sociedad digital y sus subgrupos) popular y coetánea (en consecuencia, en constante flujo de cambio).

3.2 APROPIACIÓN Y PROPAGACIÓN DEL MEME EN EL MUNDO 2.0

Así pues, los grupos se reapropian del meme en su propio proceso de propagación, con independencia de su nivel de complejidad: desde imágenes identificadas con un

⁹ Si hacemos referencia a textos poéticos es porque en esta tradición literaria las estrategias textovisuales como las referidas, pero también experimentaciones con cine, objetos, etcétera, forman parte de una tradición normalizada a lo largo de la historia. En la narrativa, sin embargo, este tipo de integraciones textovisuales son anómalas y de un fuerte carácter experimental. Esto sigue siendo así todavía hoy, pese a que la tradición de estas disrupciones ha sido internacional y con siglos de historia (uno de los más célebres es la página en negro de Laurence Sterne en *The Life and Opinions of Tristram Shandy, Gentleman*, cuyo primer volumen apareció en 1759). Sterne, al igual que James Joyce o Julián Ríos, suele ser asociados a una tradición de la ruptura (Escandell, 2017, p. 8-10); en cambio, Nicanor Parra, Jérôme Peignot o Rafael de Cózar son etiquetados, “simplemente”, como poetas.

arquetipo de personaje para el que se entreteje un trasfondo (como *Conspiracy Keanu*), algún tipo concreto de heterografía (*ola ke ase*), hasta *creepypastas* (historias cortas de terror) como Slender Man, que nació de un fotomontaje para un concurso y que ha evolucionado a todo un cuento de terror que, a su vez, ha inspirado videojuegos.

En este sentido, la capacidad memética determina no solo la reproducción y difusión (hoy en día, acelerada) de una partícula de información en particular, sino el modo en que es apropiada y recodificada para construir variaciones que evocan y vinculan conceptualmente con la idea original a diferentes niveles (Shifman, 2013). Esto puede implicar cambios mediales e interpretativos, es decir, una declaración oral de un personaje público puede convertirse en una parodia cantada en formato videoclip entre otras docenas de recodificaciones diferentes que son posibles porque emisores y receptores conocen el ítem cultural original, los mecanismos de codificación medial de origen y destino, y los códigos adicionales que se asocian al cambio de intencionalidad en la finalidad del mensaje o reproducción del mismo (esto es, la imitación, la parodia, la ironía, entre otras).

La capacidad hipermedia de los espacios de publicación de estos géneros breves (como foros, redes sociales o blogs), junto a las posibilidades de edición textual (como color, tipografía, tamaño, etcétera) han facilitado nuevas relaciones del texto con un constructo cultural que se sitúa en un delicado equilibrio entre lo *underground*, lo *nerd* y lo *pop*. Evocar, o presenciar en el texto a través del enlace o la integración hipermedia, memes visuales pueden modificar por completo el mensaje, pero también emplearse como sustento principal de la narración. En el caso de las narrativas del yo digitales, donde un yo autoficcionalizado se sitúa en el centro de la construcción literaria, es posible documentar narraciones construidas íntegramente con memes: imágenes con texto sobrepuesto. En estos casos, texto e imagen se complementan para asumir (y alternar) las funciones narrativas y descriptivas.

3.3 RELACIÓN DE LOS MEMES CON LA LITERATURA: APROXIMACIÓN A TRAVÉS DE UN CASO DOCENTE

Una muestra relevante es la aplicación del fenómeno de la red en las aulas que la profesora Jacqueline Bustamante llevó a cabo con sus alumnos: les pidió que colectivamente reinterpretaran *Cien años de soledad* empleando la estructura narrativa de los memes. El experimento, además, se hizo sacando de la red estas narraciones meméticas y se pidió a las estudiantes que preparan los memes para ser colgados en las paredes del aula, es decir, usando papel. En la difusión de la actividad se presentaron fotografías de los memes a través de medios de comunicación (*El Heraldo*, 2016) y, de hecho, tuvo un impacto internacional.

En estas narraciones meméticas las imágenes se emplean como sustento de la interpretación de los sentimientos e ideas de los personajes, o las sensaciones experimentadas por el lector ante determinados sucesos. Sin embargo, son solo comprensibles en toda su profundidad en el caso de que el receptor conozca el uso y potencial evocador de cada imagen (y, en este caso, también del texto originario de Gabriel García Márquez), así como la disposición textual: en la zona superior de la imagen se presenta una primera información y en la zona baja (en ocasiones con diferente tamaño de tipografía) una consecuencia, reacción inesperada o corolario. En ocasiones, el texto tiene una parte prefijada que es parte del meme (y que puede estar escrita sin respetar la norma ortográfica). Así, en el caso del pokémon Squirtle con el texto “Cuando eres José Arcadio y embarazas a Pilar Ternera / vamo a escaparno [sic]” (*El Heraldo*, 2016) el receptor debe saber que Squirtle con el texto ya establecido “vamo a calmarno [sic]” es un meme nacido en 2015 que confronta una situación de peligro o estrés con este pokémon en un dibujo con expresión anodina y el texto preestablecido. Por tanto, ha habido una apropiación del meme modificando ese texto prefijado para adaptarlo al suceso de la novela que es consecuencia de la situación planteada en el contexto de la línea superior. No solo eso: la imagen del pokémon ha sido rediseñada para integrarle un hatillo que apoya sobre su hombro izquierdo.

Figura 2. Meme textovisual realizado analógicamente como remediación de *Cien años de soledad*



Fuente: *El Heraldo*, 2016

Así, la unión de texto e imagen de forma memética capitaliza el componente de la imago, que asume una aglutinación significativa reforzada por el texto prefijado y la contextualización del texto hiperbreve que la acompaña, pudiendo recodificar profundamente el texto o aportando una clave interpretativa fundamental: nuestro primer ejemplo, *Confession Bear*, implica una confesión (supuestamente real de algo hasta ahora escondido o no revelado, pero que se exhibe en la red como vía de expiación) y *Terrible Tiger* aporta un giro sorprendente a un acto aparentemente benevolente expresado en la primera parte. Por tanto, este tipo de recursos meméticos suponen un juego de expectativas: en la primera imagen, que la confesión es real; en la segunda, que habrá un giro inesperado en la narración. Texto e imagen

constituyen una unidad con capacidad narrativa estrechamente hilada posible gracias al dominio de la cultura textovisual, fruto de una tradición que cobra especial potencia a partir de la eclosión del cómic y las escrituras visuales, donde una mediación no es subsidiaria de la otra.

En el caso de esta explotación docente, además, podemos comprobar que el salto mediático más allá del mundo digital es posible y que la carga semántica de los memes conserva potencial narrativo en lo analógico. De la misma manera, consideramos que haber realizado una adaptación del célebre texto de García Márquez a este formato es equiparable a otros procesos de remediación, como las versiones fílmicas, adaptaciones al cómic, etcétera, que nos resultan comunes hoy en día (cada una con sus cambios, pérdidas y ganancias resultantes de las características intrínsecas de cada formato). En consecuencia, y gracias al doble anclaje intertextual de esta acción (por un lado, *Cien años de soledad* y, por otro, los valores connotativos de los memes) es posible reconvertir una novela en una secuencia narrativa textovisual centrada en estructuras meméticas de amplia difusión.

4. LA TRANSMEDIALIDAD EN EL TRASFONDO: EL FENÓMENO “BEHIND THE GIF”

Dentro de la proliferación de memes hay un subtipo que no hemos abordado y que también se utiliza para integrarle texto y dotarlo de un mayor componente narrativo, si bien está quizá mejor dotado que la imagen estática por su propia naturaleza animada. Se trata de imágenes GIF [Graphics Interchange Format], que en los últimos años han proliferado gracias a la mayor velocidad de las conexiones a la red y como fenómeno curioso: estas imágenes animadas no integran audio y se reproducen en bucle, dando lugar a toda una ingente galería de “cortometrajes” mudos que han tenido un fuerte éxito cuando precisamente se asumía que iban a convertirse en un formato olvidado por los usuarios gracias al auge de YouTube, DailyMotion y otras plataformas de vídeo. En realidad, desde hace varios años tenemos otros formatos de imagen animada, pero con independencia de sus características técnicas y extensión, este tipo de secuencias de imágenes son denominadas popularmente “GIFs”.

El GIF ha sido también un foco memético gracias a su fácil distribución como archivo, peso contenido y la sencillez para realizar copias infinitas por delante de los formatos

de vídeo. Asimismo, hay que tener en consideración que las empresas de contenidos audiovisuales, como productoras de cine y televisión, son muy activas en la reclamación de derechos sobre su *copyright* en plataformas de vídeo como YouTube y realizan una fuerte persecución legal contra los archivos que se comparten en ese formato, pero en cambio los GIF se han mantenido fuera de esta persecución contraria a los ideales del procomún y reflejo del sistema tradicional de conservación de derechos sobre la propiedad intelectual (Ortega & Rodríguez, 2011) frente a la idea de lo compartido del semionauta.

4.1 CORPUS ANALIZADO

Para el estudio hemos creado un corpus de secuencias de imágenes del fenómeno “Behind the GIF” que nos permitiera, a través de su análisis, detectar rasgos y prácticas comunes. Nos hemos centrado en la web Imgur, pues es una de las mayores comunidades internacionales de publicación de imágenes, tiene elementos de microblog (se pueden publicar pequeños textos), sistema de comentarios similar a un foro, valoraciones de usuarios y está fuertemente vinculada a Reddit, una de las comunidades en línea con mayor número de usuarios en el mundo.

El análisis ha sido fundamentalmente cualitativo, prestando atención al tipo de componentes textovisuales empleados, la posición del GIF dentro de la narrativa creada y si, a su vez, estas imágenes animadas podían ser consideradas meméticas (en cuanto a su viralización, fuerte presencia y uso recurrente en internet). Por tanto, se buscaron no solo en la propia web de Imgur, sino también con búsqueda inversa de imágenes a través de las herramientas de Google¹⁰.

El corpus, compuesto por un total de 2500 muestras, se ha realizado en definitiva a través de Imgur.com con imágenes publicadas entre 2014 y 2017 empleando para la localización de ejemplos las etiquetas #behindthegif y #behindthegifs. El 98% de las creaciones del corpus son en inglés (hechas o no por usuarios cuya primera lengua es

¹⁰ En todos los casos, nos encontramos con que esos GIF tenían miles, e incluso decenas de miles, de resultados en Google, evidenciando sin excepción que las micronarrativas “Behind the GIF” toman sin excepción documentada imágenes animadas que son claramente conocidas por la comunidad y, por tanto, meméticas.

el inglés); el 2% se corresponde con otras lenguas europeas, sobre todo francés, español y alemán, en ese orden.

El condicionante lingüístico (así como el del origen nacional del autor, en los pocos casos en los que era posible documentarlo) no se ha tenido en consideración, puesto que no se han detectado alteraciones derivadas de estos factores en la capacidad narrativa del formato “Behind the GIF”.

Asimismo, puesto que Imgur, pese a ser una web popular en todo el mundo, es de origen estadounidense, la lengua habitual de comunicación empleada por sus usuarios es el inglés. De la misma manera, debemos asumir que los usuarios que quieran difundir mejor su propuesta creativa tendrán más opciones de éxito (visitas y votos positivos) si se emplea el inglés, como lengua franca de facto. De hecho, los “Behind the GIF” que no usan el inglés eran particularmente regionalistas y orientados a elementos muy concretos de la cultura popular de esas zonas, lo que puede asociarse con una decisión consciente del autor semionauta al saber que, en cualquier caso, no va a ser de interés o fácilmente comprensible por falta de contexto para la comunidad internacional que usa esa web.

La intencionalidad de las creaciones “Behind the GIF” es, ante todo, narrativa: ante una imagen descontextualizada y de escasa o nula carga narrativa (la captura de un instante, aislado de su conjunto, frente al meme textovisual, microficcional hasta el extremo, pero con capacidad de narrativizar y establecer cronotopía), dado que los GIF normalmente duran unos pocos segundos, un usuario se plantea qué ha sucedido para llegar a lo que se ve en la secuencia de imágenes. Por tanto, y como sugiere su nombre, es una suerte de “tras las escenas”, aunque desde el punto de vista de desvelar el contexto narrativo (que imagina el usuario en cuestión) y no desde el de la producción audiovisual (es decir, no pretende ser un *making of*).

Un requisito observado como recurrente, e incluso imprescindible, es que la secuencia GIF haya alcanzado ya el estado de meme, es decir, que sea popular entre la comunidad digital. No es excluyente, sin embargo, que se conozca el contexto (por ejemplo, se ha extraído de un vídeo mayor donde vemos qué precede a la acción y cómo continúa), pues en este caso la creación de un nuevo contexto, muchas veces

con intención jocosa, trasciende el valor de factualidad. De hecho, lo factual es completamente irrelevante en la creación del contexto.

Del mismo modo, se observa una fuerte predominancia del cambio medial. Para un corpus de un total de 2500 creaciones “Behind the GIF”, el 99% de los casos ha supuesto un cambio de medio en relación con el soporte GIF. El soporte mayoritario es el cómic (dibujos secuenciados a modo de viñetas con diálogos) y una minoría apuesta por el texto sin componente visual.

Solo el 1% de los casos recogidos ha mantenido el formato de GIF animado (o vídeo), enlazando otras secuencias de imágenes ajenas al material originario o bien creado desde cero para la ocasión. Asimismo, muchas veces se percibe la clara intención de sorprender al receptor no declarando inicialmente que se trata de una secuencia microficcional de tipo “Behind the GIF”, sino presentándola como un cómic o relato breve de tal forma que solo al llegar al final el receptor se encuentra con el desenlace en forma de un GIF popular. En ese sentido, solo 77 casos incluían títulos expresos de la tipología textovisual, pero la mayoría sí han incluido etiquetas identificativas (que se usan para clasificar temáticamente las aportaciones, pero su disposición en pantalla no es predominante y, por tanto, no adelanta los contenidos). Sin embargo, dado lo expreso del título al incluir “Behind the GIF” en el mismo, otorga gran visibilidad a ese pequeño porcentaje, aunque esto no ha tenido impacto directo en el volumen de votos positivos y visitas, lo que nos indica que el título no es tan importante como la originalidad del contenido o su correcta clasificación por etiquetas.

4.2 MUESTRAS REPRESENTATIVAS DEL FENÓMENO: ANÁLISIS ESTRUCTURAL DE TRES CASOS

A continuación podemos ver dos ejemplos ilustrativos del uso del cómic como expansión contextualizadora del GIF. Los dos primeros ejemplos que ofrecemos nos muestran cómics breves que se cierran con una imagen en movimiento, sin sonido, y en bucle (por tanto, GIF estándar) que ya han sido previamente memetizados por la comunidad en línea, es decir, han disfrutado de una enorme popularidad y llevan varios años republicándose en internet.

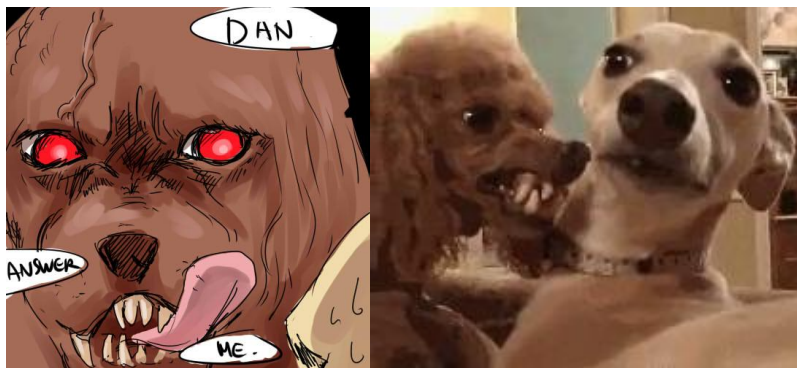
El primer caso data de 2014¹¹. Es una serie de once viñetas con animales antropomorfos: el perro llega a casa tras lo que podemos suponer ha sido un largo y duro día en la oficina y desea tomar helado, pero ya no queda en el refrigerador. Esto desata una enorme furia (viñetas 4 y 5) que se focaliza finalmente en el otro residente, otro perro, que es interrogado bajo la firme mirada inquisidora. La historia concluye con el célebre GIF de un perro gruñendo y mostrando los dientes a otro que evita todo contacto visual que muchísimos internautas reconocen instantáneamente.

Figura 3. Secuencia Behind the GIF titulada “Behind the GIF (did I do it right?)”



¹¹ <https://imgur.com/gallery/vshJG>

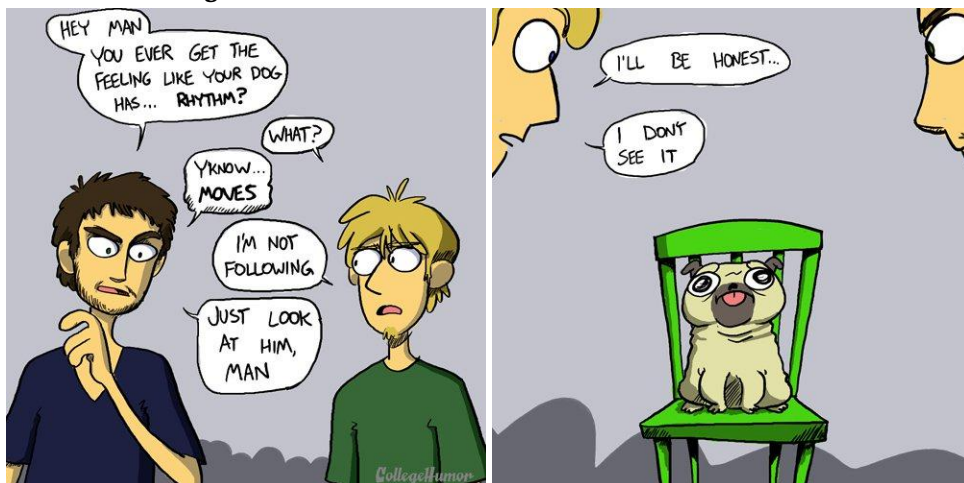




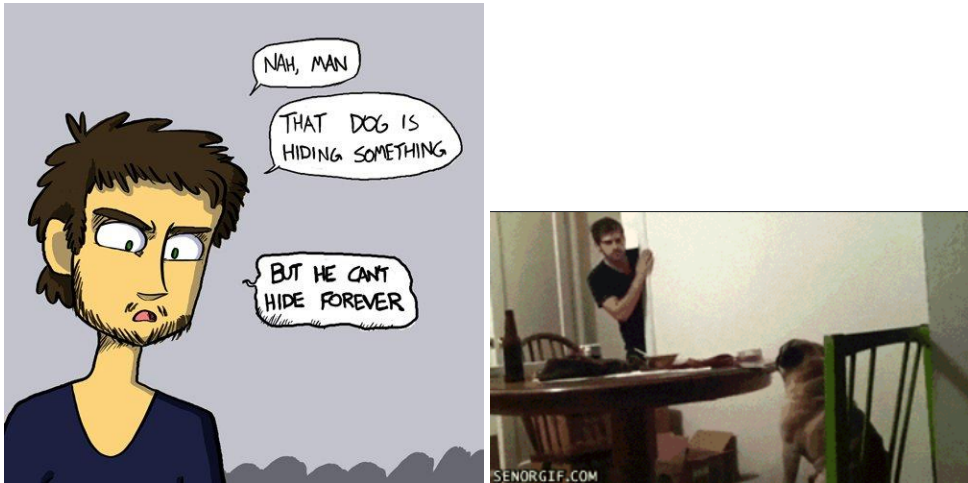
Fuente: Imgur, 2014

El segundo ejemplo, publicado por el usuario kokorobrokoro también en 2014 y proveniente de la web *College Humor*, es más breve, pues consta de solo tres viñetas, y se puede ver también en su formato original en la red¹². En este caso, hay un breve diálogo en el que dos chicos comentan la sospecha de que un tercer personaje (un perro) tiene ritmo, pero que lo esconde. La historia concluye con otro célebre GIF: un perro grabado desde atrás en una silla verde que se mueve, dando apariencia de que baila, cuando nadie le mira, pero que juega con el dueño deteniéndose en cuanto este se asoma tras una esquina.

Figura 4. Secuencia *Behind the GIF* titulada “Behind the GIF”.



¹² <https://imgur.com/gallery/Ejd1S>



Fuente: Imgur, 2014.

Estos dos casos ilustran el uso prototípico: ante una imagen GIF que gana popularidad, pero queda descontextualizada, un creador le inventa una historia de trasfondo para darle riqueza argumental a través de los recursos del cómic.

Sin embargo, deseamos destacar una subtipología adicional muy poco frecuente pero compleja e interesante: el uso de esta misma estrategia para enlazar dos GIF que no tienen ningún tipo de relación entre ellos. En este caso, publicado en 2017¹³, podemos ver una historia que une dos GIF: el primero es un vendedor ambulante de algodón de caramelo en Europa del Este que atrae clientes con un baile; el segundo es una niña que pone una divertida expresión facial tras comer algodón de azúcar en un evento deportivo en Estados Unidos. En este caso se crea una historia en la que el vendedor invoca en un ritual (el baile) un espíritu (que es el algodón de azúcar); cuando la niña lo come, es poseída por esta fuerza paranormal, lo que explica su expresión facial. Para hilar mejor la historia, además, el primer GIF se subdivide en dos secuencias menores, de manera que se establece una historia con planteamiento, nudo y desenlace con la estructura siguiente: 3 viñetas, GIF 1 (parte 1), 2 viñetas, GIF 1 (parte 2), 3 viñetas, GIF 2.

¹³ <https://imgur.com/gallery/gJ88N>

Figura 5. Secuencia Behind the GIF titulada “Cotton Candy is the Devil, Bobbina!”



Fuente: Imgur, 2017.

En estos tres ejemplos seleccionados, como en la inmensa mayoría del corpus estudiado, vemos el salto mediático: para construir el trasfondo de la historia de un GIF aislado se recurre a un soporte textovisual clásico, el cómic. Asimismo, vemos cómo predomina la intención humorística y cómo la historia se corona con el GIF, dando lugar a una estructura extrapolable al resto de los casos.

Puesto que se busca sorprender, en muchos casos no hay elementos suficientes narrativos en el cómic que permitan intuir de forma directa desde la primera viñeta cuál será el GIF y la lectura de los comentarios de la comunidad ante estas secuencias nos permite ver que, de hecho, los lectores valoran especialmente el factor sorpresa. Por tanto, la opinión de la comunidad (el *feedback* expresado a través de los comentarios y refrendado por los votos positivos otorgados) ha podido tener ya un efecto decisivo a la hora de determinar el tipo de micronarración que va a concebirse: textovisual, breve, humorística y sorprendente¹⁴.

¹⁴ Estudios posteriores deberán analizar en profundidad la relación entre los votos positivos y el estilo de estas microficciones textovisuales para corroborar el aparente impacto que la 205

5. CONCLUSIONES

Este tipo de creaciones “Behind the GIF” responde a una pulsión creativa semionáutica a partir del éxito de los memes y, en particular, de la abundante circulación por múltiples medios de comunicación digitales (foros, redes sociales, sistemas de mensajería, aplicaciones para móviles) de imágenes animadas.

Como se ha expuesto, la imagen que da origen al “Behind the GIF” precisa haber alcanzado capacidad memética. Sin embargo, el GIF aislado no cuenta con los anclajes del meme textovisual (como *Confession Bear*) o estos se pierden al ser estructuras narratológicas más débiles, solo visuales, como parte del proceso de viralización del GIF.

El proceso creativo desarrollado bajo este paradigma pretende explicitar una narrativa que (re)contextualiza la acción, tantas veces breve y sin soporte adicional, de dichos GIF. Sin embargo, esto es solo posible en la medida en que la comunidad conoce esa imagen y, por tanto, puede ser considerada un contenido memético, un conocimiento socializado y compartido por los diferentes miembros de un grupo.

El componente narrativo “Behind the GIF” se basa en que el receptor conoce, en última instancia, el GIF y se busca dotarlo de una nueva carga significativa y narrativa a través de la creación de un nuevo contexto que sirva para enmarcar la acción que se ve en el archivo de imagen. La comunidad, además, opta mayoritariamente por realizar un cambio medial y abandonan el vídeo o GIF para optar por un formato textovisual estático: el cómic.

Sin embargo, debemos plantearnos hasta qué punto el cambio de medio para completar la unidad narrativa “Behind the GIF” y el archivo GIF en cuestión es el simple resultado de la búsqueda de un medio creativo más simple. La creación de un cómic, si bien requiere una determinada destreza a la hora de dibujar y guionizar,

aceptación por parte de la comunidad de este tipo de historias y no otras ha podido influir en la generación de nuevas narraciones. Sin embargo, consideramos que para ello será necesario contar con un corpus más extenso y prolongado en el tiempo que permita ver la evolución a lo largo de, como mínimo, 5 años para que las tendencias que se observen sean relevantes.

tiene una serie de requisitos técnicos mucho más sencillos que los asociados a la edición de vídeo, tanto si esta resulta en un archivo de tipo película o de tipo imagen.

La pulsión narradora y la necesidad de generar un contexto para una secuencia, por lo general sorprendente, podría en tal caso estar chocando con el obstáculo técnico y el cambio de medio hacia uno estructuralmente más simplificado podría ser el resultado directo de condicionantes externos y no fruto de un deseo transmedial planificado desde la conciencia artística-creativa del responsable del “Behind the GIF”.

El componente semionauta resulta evidente, en cualquier caso, pues es una acción creativa que toma un elemento preexistente (el GIF) y lo interviene no sobre la modificación directa (el archivo en sí mismo no se ve alterado), sino a través de la adición de complementos textovisuales extra que logran resemantizarlo. El salto mediático, aunque en última instancia sea accidental, nos permite al menor constatar que estos semionautas no se sienten obligados a mantener una unicidad medial y consideran que el salto entre uno y otro medio para ofrecer una microficción unitaria en su narratividad no tiene ningún tipo de impacto negativo en la sensación de cohesión y coherencia de la historia que se desea comunicar.

REFERENCIAS

- Barthes, R. (1966). Introduction à l'analyse structural des récits. *Communications*, 8, 1-27. Recuperado de https://www.persee.fr/doc/comm_0588-8018_1966_num_8_1_1113
- Bourriaud, N. (2002). *Postproduction. Culture as screenplay: How art reprograms the world*. Nueva York: Lukas & Sterling.
- Brea, J. L. (2010). *Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-image*. Madrid: Akal.
- Breslin, S. (2009). The History and Theory of Sandbox Gameplay. *Gamasutra*. Recuperado de https://www.gamasutra.com/view/feature/132470/the_history_and_theory_of_sandbox.php
- Dawkins R. (1976). *The Selfish Gene*. Oxford: Oxford University Press.
- Dawkins, R. (1999). Foreword. En S. Blackmore. *The Meme Machine*, (pp. VII-XVII). Oxford: Oxford University Press.

- El Heraldo (2016). 'Cien años de soledad' es recreada en memes. *El Heraldo*. Recuperado de <https://www.elheraldo.co/tendencias/cien-anos-de-soledad-es-recreada-en-memes-265576>
- Escandell Montiel, D. (2017). Prado sin Ríos: espacios en el canon metaliterario de la narrativa de la memoria. *Ogigia. Revista electrónica de estudios hispánicos*, 21, 5-24. Recuperado de <http://www.ogigia.es/index.php/ogigia/article/view/76/60>
- Fernández, E. (2008). *Homo Sampler. Tiempo y consumo en la Era Afterpop*. Barcelona: Anagrama.
- Genette, G. (1972). *Figures III*. París: Éditions du Seuil.
- Goldsmith, K. (2011). *Uncreative Writing*. Nueva York: Columbia University Press.
- Mestre, R. (2008). Democratización de la (re)producción de contenidos en la red: wiki, weblog y copyleft. En V. Tortosa (ed.). *Escrituras digitales. Tecnologías de la creación de la era virtual*, (pp. 475-502). Alicante: Servicio de Publicaciones Universidad de Alicante.
- Ortega, F. & Rodríguez, J. (2011). *El potlatch digital. Wikipedia y el triunfo del procomún y el conocimiento compartido*. Madrid: Cátedra.
- Shifman, L. (2013). *Memes in Digital Culture*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Todorov, T. (1973). *Gramática del Decamerón*. Madrid: Taller de Ediciones Josefina Betancor.