

## «I’M NOT LAUGHING AT YOU, I’M LAUGHING *FOR YOU*» EL MEME COMO MEDIO INTERPASIVO

## «I’M NOT LAUGHING AT YOU, I’M LAUGHING *FOR YOU*» THE MEME AS AN INTERPASIVE MEDIUM

Marius Christian Bomholt

Instituto Universitario Ortega-Marañón | UAX

### ABSTRACT

The present article takes a close look at one of the Internet’s most widespread and beloved phenomena: the meme. On the basis of a contemporary appreciation of Richard Dawkins’s classical theorization—seemingly out of touch with its present avatars, yet still surprisingly apropos in some aspects—this essay sheds light on some of the less examined features of this digital phenomenon, focusing above all on its strangely non-subjective, impersonal nature. This particular trait offers a hint that there is more to memetic communication than meets the eye, namely that memes may, in fact, be understood—following theoretical approaches by Robert Pfaller and Slavoj Žižek—as *interpassive* media, as elements of communication that allow us to delegate our enjoyment and thus increase our reflexive distance towards online discourse.

**Key words:** memes, interpassivity, digital communication, Richard Dawkins, Robert Pfaller, Slavoj Žižek, Lacanian psychoanalysis.

## RESUMEN

El presente artículo examina de cerca uno de los fenómenos más difundidos y bienqueridos en Internet: el meme. Partiendo de una apreciación contemporánea de la teorización clásica de Richard Dawkins —en apariencia algo desfasada con respecto a sus avatares actuales, aunque sorprendentemente apropiada en algunos aspectos—, este ensayo arroja luz sobre algunas de las características menos examinadas de este fenómeno digital, centrándose sobre todo en su naturaleza extrañamente no subjetiva, impersonal. Ese rasgo particular ofrece una pista de que hay algo más en la comunicación memética de lo que se percibe a primera vista, a saber, que los memes pueden, de hecho, entenderse —siguiendo los planteamientos teóricos de Robert Pfaller y Slavoj Žižek— como medios *interpasivos*, como elementos de comunicación que nos permiten delegar nuestro placer y así incrementar nuestra distancia reflexiva hacia el discurso en línea.

**Palabras clave:** memes, interpasividad, comunicación digital, Richard Dawkins, Robert Pfaller, Slavoj Žižek, psicoanálisis lacaniano.

Fecha de recepción: 16 de mayo de 2023.

Fecha de aceptación: 11 de septiembre de 2023.

**Cómo citar:** Bomholt, Marius Christian (2023): «“I’m not laughing at you, i’m laughing for you”. El meme como medio interpasivo», en *Actio Nova: Revista de Teoría de la Literatura y Literatura Comparada*, 7: 509-524.

DOI: <https://doi.org/10.15366/actionova2023.7.021>

## INTRODUCCIÓN: LA RISA, EL PLACER Y SU DELEGACIÓN

Son numerosos los acercamientos al fenómeno tan poliédrico de la risa: desde las ya remotas reflexiones de Platón en el *Filebo* (1992: 89-97) o en la *República* (1989: 152-153; 247-250) hasta teorizaciones que, si bien hoy día se consideran igualmente ‘clásicas’, resultan notablemente más contemporáneas y comprensivas; entre ellas, por ejemplo, la de Henri Bergson, desarrollada principalmente en su ensayo *La risa* de 1900<sup>1</sup>, o la de Sigmund Freud, quien vinculó la risa con ese otro fenómeno escurridizo que a menudo, aunque no siempre, la provoca: el chiste<sup>2</sup>. Todas estas teorizaciones emprenden caminos distintos, alcanzando además diferentes valoraciones, con frecuencia poco favorables en el plano moral, sobre el fenómeno<sup>3</sup>; convergen, sin embargo, en una constatación fundamental: la risa implica, en la gran mayoría de los casos, placer para el sujeto; es, a un tiempo, productora y expresión de

---

<sup>1</sup> Seguramente uno de los más sentidos y comprensivos acercamientos fenomenológicos a la risa, articulándose en torno a una tesis de hermosa sencillez: la comicidad (y con ella, la risa) se produce cuando reconocemos el fracaso de nuestro intento de someter la vida, en su inabarcable multitud, a los designios y mecanismos que hemos desarrollado. Con ello, se inserta en una línea bien conocida en el terreno fenomenológico: la estimación de que son precisamente los momentos en los que se rompen nuestros esquemas los que más nos pueden enseñar sobre nosotros (inolvidable el ejemplo del martillo cuyas propiedades solo cuestionamos, según Heidegger, cuando deja de funcionar). En su ensayo, Bergson establece algunos de los parámetros más aceptados sobre la risa, por ejemplo, el de la colectividad (2003: 12-15).

<sup>2</sup> Otro tratado influyente, que ha recibido una atención mucho más crítica por parte de sus estudiosos, sobre todo por el esquema bipartito, indebidamente simplificador al juicio de muchos, que emplea el austriaco para categorizar el vasto ámbito de los chistes: «Ahora bien, es fácil abarcar el conjunto de las tendencias del chiste. Cuando este no es fin en sí mismo, o sea, no es inocente, se pone al servicio de dos tendencias solamente, que aun admiten ser reunidas bajo un único punto de vista: es un chiste hostil (que sirve a la agresión, la sátira, la defensa) u obsceno (que sirve al desnudamiento [*Entblößung*])» (1986: 91).

<sup>3</sup> Aparte de asociarse la risa, en una variedad de fuentes clásicas, con comportamientos y rasgos considerados poco deseables como la locura o la malicia, su consideración el territorio filosófico *sensu stricto* ha ocupado un lugar no siempre central; circunstancia esa que se debe, sobre todo, a la estimación prevalente durante siglos de que la risa, por su propia naturaleza, se encuentra a una situación opuesta a la de las materias ‘serias’, más adecuadas para el análisis filosófico. Si bien abundan los textos que le dedican algo de atención, los acercamientos más detenidos no se producen hasta bien entrado el siglo XIX. Es tal vez John Morreall, quien ha expresado ese desdén de manera más llamativa: «The idea that many people, including a good number of philosophers, have of philosophy is that it is the serious discipline par excellence. It is paradigmatically ‘heavy’ stuff. In such a view, a philosophical discussion is the last place where humor [...] would be appropriate. And for those who see humor as incompatible with philosophizing, it is often a short step to thinking that humor is not an appropriate subject for philosophical investigation. Though short, this step is faulty» (1987:1). Una de las excepciones más señaladas a esta actitud generalizada es Ludwig Wittgenstein, quien tuvo una opinión notablemente más favorable acerca de lo cómico, y en particular, el chiste, según comenta Norman Malcolm en su ensayo conmemorador sobre el gran pensador austriaco: «Wittgenstein once said that a serious and good philosophical work could be written that would consist entirely of jokes» (2001: 28-29). Una actitud esta, por cierto, que comparte —o eso parece— uno de los dos teóricos sobre cuyas ideas se fundamenta el presente ensayo, Slavoj Žižek.

ese placer. Ya nos lo advierte Sócrates en el primero de los diálogos arriba mencionados: «hemos convenido que [...] la risa [es] placer» (Platón, 1992: 93).

Podríamos deducir de todo lo anterior, entonces, que, siendo fenómenos que provocan placer en el sujeto, la risa —y, en términos más generales, la comicidad, el sentirse uno entretenido<sup>4</sup>— constituyen actividades que se emprenden con gusto: disfrutamos riéndonos, nos agrada sentirnos entretenidos, nos complace exponernos a la comicidad. Pero a pesar de todo ello, en ocasiones también se observan comportamientos que parecen indicar que no solo nos entregamos, libre y gustosamente, a aquellas actividades que producen placer, sino que existen asimismo determinadas estrategias de evasión de placer, extraños rituales que parecen encontrar placer precisamente en la *delegación* del mismo, en su renuncia por parte del sujeto.

Consideremos, por ejemplo, el caso de la videograbadora, un utensilio que hoy día ya se emplea bien poco, pero que no obstante se descubre idóneo para ilustrar lo anterior. En un primer momento, su función parece sencilla: sirve para registrar determinados programas televisivos que su empleador no puede ver en directo, con el fin de poder reproducirlos en otro momento más oportuno. A menudo se observa (o se observaba), sin embargo, que algunos de sus usuarios más habituales la emplean para grabar una cantidad considerable de material audiovisual que después *no contemplan jamás*. Es, en otras palabras, como si la máquina viera los programas en lugar de su dueño, que se contenta con tener tiempo libre para realizar otras actividades (Žižek, 2003: s.p.). Tal comportamiento delegativo, que en un primer momento puede resultar un tanto paradójico, puesto que se asumiría, de entrada, que el visionado de un programa televisivo es una actividad que produce placer en el sujeto, se ha denominado, empleando un concepto propuesto por el filósofo austriaco Robert Pfaller (2002: 25-46), como *interpasividad*.

El presente artículo traslada las reflexiones de Pfaller a la esfera digital, en concreto al fenómeno tan popular y divulgado de los memes<sup>5</sup>. A través de un enfoque informado tanto por las teorías del austriaco como por las aportaciones de corte más psicoanalítico de Slavoj

---

<sup>4</sup> Somos conscientes, por supuesto, de que los fenómenos de risa, comicidad y chiste no son coextensivos, ni mucho menos idénticos. Baste para la presente argumentación, que se articula en torno a un examen del mecanismo psíquico de la delegación, sin embargo, el apunte de que todos ellos son fuente de placer para el sujeto, por lo que resulta tanto más curioso el efecto del entretenimiento diferido/delegado.

<sup>5</sup> Nos basamos aquí en una definición *ad hoc* del meme como unidad de una o varias imágenes (en ocasiones también *gifs* o vídeos) en combinación con un breve texto humorístico, que se difunde por lo común por las diferentes vías de comunicación digital, en particular las redes sociales, con la finalidad de provocar un efecto hilarante. Véase al respecto también el siguiente apartado.

Žižek, los memes se postulan como medios interpasivos, como objetos que, al igual que la videgrabadora de nuestro ejemplo anterior (y que tantos otros agentes y dispositivos), no solo sirven para expresar, y provocar, comicidad (y con ello, placer), sino que también pueden ofrecer una manera de *no* tener uno la obligación de ser genuinamente hilarante o de sentirse auténticamente entretenido. Comenzaremos nuestro análisis en primer lugar con un breve acercamiento al concepto mismo del meme, desarrollado, hace tiempo ya, por el biólogo evolutivo Richard Dawkins, quien aún imaginaba un alcance mucho más amplio para su flamante concepto que el que asumen, en la actualidad, sus manifestaciones digitales. Aun así, su definición inicial proporciona, como se verá, unas claves decisivas que fomentan un entendimiento más profundo de la *memesphere* digital, al tiempo que se descubren afines a nuestra propuesta principal. Después incidiremos, asimismo, en los principios básicos de la interpasividad, no solo porque resultan propicios para nuestro análisis, sino también porque consideramos que arrojan luz sobre un fenómeno tan extendido como desatendido en muchos ámbitos de nuestra cultura y cotidianidad actuales.

En el cuarto apartado se realiza, por último, la transferencia como tal: los memes digitales son, en el momento presente, un elemento ubicuo en la experiencia digital, constituyen una forma de comunicación indispensable en una gran variedad de redes sociales y otros lugares de encuentro virtuales, ofrecen un lugar para creatividad y desenfado, y a menudo sirven como sugerente reflejo del *Zeitgeist*, en particular para las generaciones más jóvenes. Pero su efecto hilarante no puede deparar, en nuestra estimación, la única justificación de su enorme popularidad; nuestra intención para el presente ensayo es, por lo tanto, demostrar que existen no uno, sino dos *modi operandi* para el meme digital: uno más sencillo y directo (el meme como expresión de comicidad sin ambages); y otro segundo, más esquivo, en el que los participantes en un intercambio digital derivan placer del mero *señalamiento de comicidad* sin que exista de la necesidad de que los mismos sean genuinamente ingeniosos y divertidos en sus contribuciones, o que, en el otro lado del proceso comunicativo, los receptores se sientan auténticamente entretenidos por el contenido; un comportamiento ese, por cierto, tal vez no del todo alejado de aquel otro, mucho más controvertido, que ha recibido el nombre de *virtue signaling*<sup>6</sup>.

---

<sup>6</sup> Un comportamiento que consiste —*nomen est omen*— en el señalamiento digital de la (supuesta) virtuosidad propia, por ejemplo, a través de la crítica de prácticas objetables por parte de gobiernos, empresas, etc., en plataformas como Twitter. El término se emplea con frecuencia con connotaciones negativas para indicar que, en la gran mayoría de los casos, los usuarios que practican el *virtue signaling* se contentan con precisamente eso, lo que invita a pensar que, en lugar de tratarse de indignación y preocupaciones legítimas, su objetivo consiste primordialmente en reivindicar una posición sociosimbólica elevada para sí mismos (Nagle, 2017: 9-10; 75-77).

## 1. ORIGEN DEL MEME: LA ‘UNIDAD DE TRANSMISIÓN CULTURAL’ DE RICHARD DAWKINS.

Si bien el meme en su manifestación contemporánea es un fenómeno relativamente sencillo —una combinación de una imagen o un breve vídeo con un fragmento de texto de carácter humorístico, que se divulga en las redes sociales<sup>7</sup>—, para corroborar nuestra tesis del mismo como agente interpasivo es de pronunciado interés acudir a quien acuñó el término en el primer momento: Richard Dawkins, una de la voces más prominentes en el campo de la biología evolutiva. Antes de abordar la teorización del británico, sin embargo, permítasenos una brevísima digresión motivada por razones de completitud y corrección histórica: más de ochenta años antes de la publicación del tratado de Dawkins —ya en 1904— el zoólogo y biólogo alemán Richard Semon desarrolló el concepto de *mneme* para designar una entidad que opera de manera parecida al meme de Dawkins: se trata, en lo esencial, de un concepto capaz de explicar, en la estimación de Semon, diferentes comportamientos adaptivos de diversos organismos que no dejan aclararse satisfactoriamente solo por la vía evolutiva (1904: 348-353). La *mneme* es, por tanto, una suerte de memoria de un estímulo externo que deja su huella sobre el comportamiento del organismo en cuestión; una idea esa que se sitúa en proximidad, como señalábamos, a la formulación cultural de Dawkins<sup>8</sup>.

---

<sup>7</sup> Nos remitimos aquí, sin ir más lejos, a la definición de la Real Academia Española que propone como segunda acepción: «Imagen, video o texto, por lo general distorsionado con fines caricaturescos, que se difunde principalmente a través de internet» (<https://dle.rae.es/meme>). Se observará que nuestra *working definition* coincide en lo principal con la de la RAE, si bien no estamos muy de acuerdo con el calificativo de ‘caricaturesco’, que a nuestro parecer constriñe innecesariamente la naturaleza de los memes.

<sup>8</sup> Semon resume el funcionamiento fundamental de su concepto propuesto de la siguiente manera: «De igual modo que no vemos en la selección de la cría un principio universal omnipotente, el mismo tampoco se descubre en la *mneme*, que en sí misma no es capaz de proporcionarnos la clave para comprender todos los acontecimientos orgánicos. Lo que sí encontramos en ella es el principio preservador indispensable necesario para el desarrollo orgánico, que inscribe y mantiene las transformaciones que el mundo exterior provoca continuamente. Su actividad preservadora se ve modificada por un factor indirecto del mundo externo —la selección— de modo que, a largo plazo, solo se produce la preservación de lo adecuado» (1904: 351). Traducción propia, el original alemán: «Ebensowenig wie in der Zuchtwahl erblicken wir in der *Mneme* ein allmächtiges Universalprinzip, das uns für sich allein schon den Schlüssel liefert zum Verständnis des organischen Geschehens. Wir erblicken aber in ihr das für die organische Entwicklung unumgänglich notwendige erhaltende Prinzip, das die Umbildungen bewahrt, welche die Außenwelt fort und fort schafft. Ihre erhaltende Tätigkeit wird durch einen indirekten Faktor der Außenwelt, die Auslese, insofern modifiziert, daß auf die Dauer nur die Erhaltung des Passenden resultiert».

La mneme ideada por el zoólogo alemán no fue capaz de inscribirse duraderamente en el discurso científico; su principio fundamental, no obstante —la idea de que puede existir una unidad que registra y encierra en sí un único comportamiento, un aprendizaje, una reacción a un estímulo exterior— sí que alcanzó cierta prominencia, si bien bajo un signo levemente modificado. Se trata, en concreto, del concepto de meme que el ya ampliamente mencionado Dawkins desarrolló en su libro *The Selfish Gene* de 1976, con el que estableció un paralelismo entre la transmisión genética y la transmisión cultural, tratando de esclarecer la ‘evolución’ de ideas, fenómenos y manifestaciones culturales en términos de su propia disciplina. En analogía con la unidad mínima de transmisión genética —el gen<sup>9</sup>—, Dawkins propone el término de *meme* para designar su contraparte en la transmisión cultural:

The new soup is the soup of human culture. We need a name for the new replicator, a noun that conveys the idea of a unit of cultural transmission, or a unit of *imitation*. ‘Mimeme’ comes from a suitable Greek root, but I want a monosyllable that sounds a bit like ‘gene’. I hope my classicist friends will forgive me if I abbreviate mimeme to *meme*. If it is any consolation, it could alternatively be thought of as being related to ‘memory’, or to the French word *meme*. It should be pronounced to rhyme with ‘cream’. (1989:192).

A diferencia de los genes —cuya función específica ha resultado ser, en contra de las tempranas razonamientos de Mendel, no siempre tan inequívoca como la concibió inicialmente el austriaco—, los memes se caracterizan, en la teoría de Dawkins, por ser el vehículo de elementos culturales concretos. Nos ofrece los siguientes ejemplos del meme, entendido en ese sentido amplio de ‘unidad de transmisión cultural’:

Examples of memes are tunes, ideas, catch-phrases, clothes fashions, ways of making pots or of building arches. Just as genes propagate themselves in the gene pool by leaping from body to body via sperms or eggs, so memes propagate themselves in the meme pool by leaping from brain to brain via a process which, in the broad sense, can be called imitation. (1989:192)

Un aspecto de esta primera definición de Dawkins resulta especialmente sugerente, se descubre iluminador incluso hoy, cuando nuestro entendimiento espontáneo de qué exactamente es un meme ya tiene más bien poco que ver con aquella idea propuesta por Dawkins. Nos referimos a la doble vertiente, a ese doble filo del meme como producto íntegramente humano por un lado, y como entidad no-del-todo-humana —extrahumana, tal vez— por el otro. El contenido concreto, ‘positivo’, de un meme puede tener un creador

---

<sup>9</sup> Cabe señalar que Dawkins se orienta hacia la formulación más clásica de Mendel del gen como unidad hereditaria portadora de un rasgo específico (1989, 33-34), otorgándole menos atención a la otra importante definición, más tardía, del mismo como secuencia de nucleótidos.

humano identificable o no; sabemos, desde luego, que todo meme tuvo que ser creado en algún momento por un ser humano o un colectivo, pero en muchas ocasiones no somos capaces de averiguar prácticamente nada sobre el mismo<sup>10</sup>.

La difusión de los memes, según la ilustra Dawkins, se realiza, asimismo, de un modo que parece extrañamente impersonal: ese vagar casi sin rumbo, de cerebro a cerebro, que describe como movimiento característico del *meme pool*. Podría argumentarse sobre lo anterior, por supuesto, que los intereses de la disciplina a la que se adhiere Dawkins condicionan su perspectiva —un argumento ese que tiene cierto peso—, pero nos parece que la conciencia de ese núcleo no-del-todo-humano que albergan los elementos más pequeños de la cultura cuando menos nos puede servir como un primer indicador de que los memes, también en el sentido actual, ‘tienen una vida propia’.

## 2. NOTAS SOBRE LA INTERPASIVIDAD

Esa vida propia podría tener que ver, al menos en parte, con un fenómeno peculiar que se ha denominado *interpasividad*. El concepto —un neologismo acuñado por Robert Pfaller en 1996— fue concebido inicialmente como oposición al discurso de la interactividad que gozó de gran prominencia durante los años noventa hasta los primeros años del 2000 en el ámbito cultural en general, y en particular en el de las artes, en relación con el surgimiento de las nuevas tecnologías vinculadas a la extensión del uso de internet y las primeras aplicaciones y entornos virtuales (Carlisle 1995, 18-19). La interactividad se caracteriza, ante todo, por la idea central de involucrar a un receptor percibido como ‘pasivo’ en la creación de contenido digital, en el diseño de nuevos formatos mediáticos o en la creación de obras de arte. La estrategia —que nunca desapareció del todo del ámbito artístico, donde ha aflorado nuevamente bajo lemas como ‘arte relacional’ o ‘arte participativo’— apuesta principalmente por la activación del receptor de obras de arte o medios de comunicación (Wong *et al.*, 2009, 180), con la fuerte convicción de que ser activo es preferible a una mera recepción sin intervención alguna, considerada por los defensores de esa estrategia como

---

<sup>10</sup> Una de las características más diáfananamente compartidas entre la definición originaria de Dawkins y la acepción más acotada prevalente en la actualidad; es cierto que hay sitios web que se dedican a la documentación de memes, con *knowyourmeme.com* a la cabeza, pero incluso cuando se averigua la autoría de un determinado meme —podría decirse, para la gran mayoría de los casos, cuando nos enteramos de un nombre de usuario en Reddit, 4Chan, etc.— tal información tiene más bien poca transcendencia.

‘pasiva’.

Robert Pfaller no compartió en absoluto aquel entusiasmo en torno al enfoque interactivo, obsesionado con la actividad y el diálogo, por lo que esbozó su concepto de interpasividad inicialmente como opuesto a la interactividad (2000: 1; 2002: 25-46); a saber, para designar un mecanismo detectable en el *modus operandi* de numerosos medios (y también de obras de arte) que no solo no precisan de una involucración del receptor en el proceso de creación, sino que nos eximen incluso de la parte ‘pasiva’, la de su recepción (2017: 8-15, 35-43)<sup>11</sup>. El principio central de ese mecanismo interpasivo es el de la delegación: en lugar de simplemente recibir un medio ‘pasivamente’ (que sería el proceso comunicativo ‘tradicional’) o intervenir sobre el mismo según lo propone la interactividad, en el caso de la interpasividad el sujeto receptor delega también la recepción misma —el disfrute—, a otro agente, que bien puede ser otro ser humano, pero en la mayoría de los casos no lo es.

Consideremos el siguiente pasaje de Pfaller, que ilustra el ejemplo antes aludido de la videgrabadora:

We soon discover that interpassivity is a general, extremely widespread phenomenon in culture. There are a lot of people who do not only not want to laugh but who also do not want to have other pleasures, and strive for delegating them. For example, there are people who use their video recorders in an interpassive way: when they find out that an interesting program is coming up on TV, they carefully program their recorders in order to record it. Then they feel relaxed and go out to meet some friends while the program is shown. Later they come home, they check whether everything has been recorded, and then, with deep satisfaction, they put the tape on a shelf without ever watching it. It is as if the machine had watched the program instead of the observers, vicariously. (2017: 37)

Como señalábamos en la introducción, la grabadora actúa en este supuesto como agente interpasivo que consume el programa de televisión por el sujeto, el cual se queda ya contento, encuentra otro tipo de placer, en el mero hecho de saber que el programa ha sido grabado, y que, por lo tanto, ya no lo tiene que ver. El propio Pfaller deriva de estas

---

<sup>11</sup> El mundo de las delegaciones interpasivas es amplio y polifacético, permea ámbitos muy diversos de la vida y a menudo asume nuevos avatares. Una de sus manifestaciones más actuales (y desde luego de las más curiosas) tiene que ver con otro medio, a su vez más bien ancestral: el libro. Por más que la bibliomanía, entendida como la propensión, a menudo con tintes obsesivos, de adquirir grandes cantidades de libros que uno *nunca va a leer*, ya puede entenderse como comportamiento interpasivo (Pfaller, 2000: 8), sirviendo el mero acto de compra de un libro como una fuente de placer y una suerte de sustituto de su lectura, en Estados Unidos se está observando otra tendencia todavía más curiosa. Según informa el *New York Times*, se está multiplicando el número de personas que se decantan por decorar sus domicilios con libros *falsos*, al gusto de tiendas de muebles y escenarios cinematográficos, para así obtener, sin tener que invertir tiempo ni esfuerzo, el placer de ser percibidas como *gens de lettres* (al menos hasta que a algún invitado se le ocurre sacar un ejemplar de la estantería) (Kodé, 2023: s.p.).

reflexiones de carácter más bien circunstancial un lema conciso y generalizado: «Interpassivity is delegated ‘passivity’—in the sense of delegated pleasure, or delegated consumption» (2017: 37).

Por su parte, Slavoj Žižek, quien se ha dedicado igualmente al estudio del fenómeno de la interpasividad en pos de Pfaller, agrega una importante observación sobre la misma. En los ejemplos como el de arriba (que incluirían también, por ejemplo, la fotocopiadora que *lee* por uno, la rueda de plegaria que *reza* por uno, o la plañidera que *llora* por uno), la actividad delegada le proporciona un excedente de tiempo y posibilidad al sujeto, que lo puede emplear para dedicarse a otras tareas: la fotocopiadora ‘lee’ mucho más rápido que cualquiera, ofreciendo así una, dudosa aunque notable, ganancia temporal; la videograbadora se queda en casa, y así uno puede salir, etc. Žižek señala, sin embargo, que también existen supuestos en los que el sujeto que delega y el agente de la delegación comparten las mismas coordenadas espacio-temporales (2003: s.p., 2006: 22-30). Así por ejemplo, el curioso caso de la risa de lata, la *canned laughter*, que fue popular sobre todo en las comedidas norteamericanas de los años noventa y 2000. Esta risa solo se escucha cuando uno está viendo la televisión, naturalmente; el mecanismo psíquico que subyace en ella, sin embargo, opera igualmente según los parámetros de la interpasividad, eximiendo al sujeto de la ‘obligación’ de reírse, de sentirse genuinamente entretenido por el programa. O, dicho en palabras del propio Žižek: «Even if I do not laugh, but simply stare at the screen, tired after a hard day’s work, I nonetheless feel relieved after the show, as if the soundtrack has done the laughing for me» (2006: 23).

### 3. EL MEME COMO MEDIO INTERPASIVO

Como queda patente en la definición de Dawkins, el meme, en su origen, es una entidad extrañamente ambivalente: por un lado se asocia al dominio de la cultura, esto es, al contrario del gen, está marcada por la intervención del ser humano, es creada por él, pero por el otro —y en esto sí se percibe una mayor proximidad a su homólogo biológico— se propaga de manera impersonal, se trata de una suerte de agente contagioso, que va saltando, por así decir, de un cerebro a otro, sin que los agentes humanos tuvieran una influencia real sobre esa transmisión. Así, uno de los valedores más señalados de la teoría memética en pos de Dawkins, el antropólogo Robert Aunger comparó los memes con ‘parásitos de la mente’

(2002: 13-23), elaborando de este modo la idea, igualmente proveniente de Dawkins, del meme como «mind virus» (1995: 14-17); una idea esa espejada igualmente, si bien mucho más tarde, en el empleo tan abundante de la palabra *viral* para un vídeo, meme, u otro contenido digital que alcanza una difusión masiva en un espacio de tiempo limitado.

Cabe reconocer, a buen seguro, que los días de gloria de la memética como disciplina hermana de la genética han llegado a su término. Al final se comprobó que concebir la difusión de ideas culturales en estricta analogía con la transmisión genética no era capaz de proporcionar los mismos resultados válidos, como lo demostró, por ejemplo, el antropólogo Scott Atran con gran perspicacia en un artículo de 2001<sup>12</sup>. Al exterior de aquellos círculos biológicos y antropológicos de tipo evolutivo, las tesis de Dawkins y sus colegas no han tenido un impacto verdaderamente profundo y longevo sobre los discursos contemporáneos; un desarrollo ese que se debe tal vez en parte al pulso determinista que subyace en la teoría del biólogo británico: resulta un tanto desalentadora, en verdad, esa visión que mantiene que nuestros cerebros, nuestras conciencias, nuestras personalidades son, en último término, poco más que ‘biotopos’ para esos seres extraños que, aun siendo creación nuestra, nos ‘colonizan’<sup>13</sup>.

---

<sup>12</sup> Atran reconoce el procesamiento modular de *determinados* tipos de información cultural —esto es, una transmisión y divulgación de la misma de manera próxima a la que propone Dawkins—, aunque recalca que los paralelismos con la teoría darwiniana resultan forzados y, últimamente, insostenibles. Ahonda principalmente en la observación de que, al contrario de la transmisión genética, en la que la mutación no es la regla, sino la excepción, las cadenas de transmisión cultural están plagadas de ‘mutaciones’, tanto intencionales como espontáneas, lo que, si no invalida directamente la homología postulada por el biólogo británico, al menos socava su pretendida universalidad de manera drástica (2001: 375-376). En publicaciones posteriores a *The Selfish Gene*, el propio Dawkins también asumió una cierta distancia crítica hacia su invención, que se revela más palpable, a buen seguro, en su obra *The Extended Phenotype*, donde comenta acerca de la relevancia de su teoría memética: «My own feeling is that its main value may lie not so much in helping us to understand human culture as in sharpening our perception of genetic natural selection. This is the only reason I am presumptuous enough to discuss it, for I do not know enough about the existing literature on human culture to make an authoritative contribution to it» (1982: 112). Casi dos décadas más tarde, sin embargo, otra pirieta: en el prefacio al libro *The Meme Machine* de Susan Blackmore (uno de los últimos libros divulgadores sobre la teoría memética que alcanzaron una cierta notoriedad), Dawkins renovó su confianza en el meme, ahora enfatizando el aspecto imitador —mimético— del mismo (1999: vii-x). Nuestra realidad social, sin embargo, no parece reflejar esa animada carrera en la apreciación de su inventor: la memética como disciplina académica ya no atrae gran atención, al tiempo que la definición del meme en sí ha ido estrechándose hasta alcanzar el formato más acotado y concreto que conocemos hoy en el espacio digital.

<sup>13</sup> El uso figurado del término ‘colonizar’ —muy apropiado, a nuestro juicio, para describir el movimiento de propagación del meme en su definición primera— lo hemos tomado a préstamo del psicoanálisis lacaniano, que con frecuencia entiende la intervención del Orden Simbólico sobre el sujeto igualmente como una colonización del mismo, con todas las implicaciones que eso trae consigo para el ser humano como *parlêtre*. Véase al respecto por ejemplo el siguiente paisaje de Slavoj Žižek, en el que subraya el efecto mortificante de tal colonización por parte del lenguaje: «For a human being to be ‘dead while alive’ is to be colonized by the ‘dead’ symbolic order; [...] death is the symbolic order itself, the structure which, as a parasite, colonizes the living entity» (2005: 172).

A pesar de todo lo anterior, nos parece sin embargo que la manifestación actualmente prevalente de los memes —que en la superficie tan poco comparte ya con la fórmula inicial— se revela como una ilustración idónea del curioso proceso de transmisión que ideó Dawkins en su momento. De entrada, ya lo hemos señalado, exhiben un origen antropógeno difuso: los memes de ahora no son expresión genuina del ingenio o la creatividad de quien los emplea (no son, en la gran mayoría de los casos, su propia creación), ni tampoco se trata de un préstamo declarado, de una cita en el sentido habitual de la palabra, ya que con frecuencia se desconoce quién es el autor ni se le atribuye importancia alguna al mismo (una característica esa que los memes comparten, evidentemente, con el más extenso ámbito de los chistes). Cuando ‘funcionan’ realmente, además —esto es: cuando suscitan el interés masivo del público digital— se propagan en efecto como un virus, como una chispa que ilumina cabezas y pantallas con la velocidad propia de las redes sociales. En su conjunto, sirven sobre todo como una suerte de mobiliario mental prefabricado, un atrezo de ideas ajenas al que uno puede recurrir para moldear, ilustrar y adornar su propio discurso.

Es esta, lo reconocemos, una visión un tanto sombría, no muy capaz todavía de explicar el enorme éxito que los memes han tenido y siguen teniendo en las redes sociales. La misma adquiere una dimensión muy distinta, sin embargo —en sintonía, además, con ese carácter fundamentalmente impersonal, desubjetivado, subrayado por Dawkins—, cuando se contempla a la luz del mecanismo descrito por Pfaller, esto es, cuando los memes se consideran medios interpasivos. Quien los emplea, satisface su deseo de publicar contenido en las redes sociales, de ser visto y leído, de interactuar con el otro, al tiempo que es capaz de huir de la presión de ser genuinamente creativo e inspirado, de concebir contenidos jocosos por su cuenta. Quien los recibe, en cambio, tal vez los encuentra auténticamente hilarantes (si bien el número de personas que se han reído a carcajada tendida de un meme tal vez no es muy alto); pero aun cuando no es así, les podemos descubrir un mecanismo de desvío, una vía de escape muy próxima a la que hemos visto con respecto a la risa de lata: basta con que el meme se entretenga a sí mismo, por así decirlo; es suficiente que lo gracioso esté sucediendo ‘ahí fuera’, tan inequívocamente señalado y reconocible como tal.

O bien, si quisiéramos decir todo lo anterior con Slavoj Žižek, contemplándolo desde una óptica lacaniana: los memes como medios interpasivos nos resguardan un momento contra el incesante mandamiento del superyó, que antaño se solía expresar por la vía negativa —*no seas x, no hagas y*, etc.— pero que hoy, por el contrario, asume fórmulas positivas como *vive intensamente, sé presente, sé tu mejor yo, pásatelo bien* y similares. Esas fórmulas,

muy explotadas por sectores como la publicidad y la literatura de autoayuda, se dejan reducir en el último término, según lo señala Žižek (1989: 88-89) en gran proximidad a Lacan<sup>14</sup>, al imperativo único de *¡disfruta!*, una orden esa que, en lugar de aportar placer verdadero, a menudo nos resulta agobiante y tediosa al mismo tiempo<sup>15</sup>. Muchos de los medios interpasivos encuentran su razón de ser precisamente en ofrecerle al sujeto una breve tregua, una suerte de pantalla efímera que lo resguarda contra esa voz dictatorial del superyó (Žižek 2006: 79-85).

Así, tanto fenómenos como la ‘risa de lata’, como también, en nuestra estimación, los memes en el universo digital, nos eximen de la obligación permanente de disfrutar, de entretener y sentirnos entretenidos; nos amparan, aunque solo sea por un instante, contra ese imperativo intolerable por vía de la delegación: si la serie se ríe por mí, yo no tengo la obligación de reírme; si el meme es gracioso por mí, yo no tengo por qué serlo. Lo cual, a fin de cuentas, les añade toda una nueva dimensión adicional, bastante más capaz, a nuestro juicio, de explicar su inmensa popularidad. Y así, parece que al final Dawkins tuvo razón, y no la tuvo: los memes nos colonizan —en el sentido de entablar una relación con el inconsciente—, pero esa colonización, lejos de convertirnos en meros huéspedes meméticos, de hecho, nos puede ayudar a lenificar alguna de las tensiones psíquicas contemporáneas.

---

<sup>14</sup> En el psicoanálisis (al menos desde la óptica lacaniana), el tránsito de un superyó crítico, limitante y ‘negativo’ hacia otro, solo en apariencia más permisivo y liberado, se deja concebir en proximidad al cambio doctrinal que se produce entre las enseñanzas de Freud y su desarrollo por parte de Lacan. Fue este último, quien, en sus reflexiones ya maduras del vigésimo seminario, proclamó rotundamente: «Nada obliga a nadie a disfrutar, excepto el superyó. El superyó es el imperativo de la jouissance: ¡disfruta!» (1975: 11). Traducción propia; el original francés: «Rien ne force personne à jouir, sauf le surmoi. Le surmoi, c’est l’impératif de la jouissance — jouis!».

<sup>15</sup> Una observación esta por parte de Žižek que se deja entender, en último término, como variación de un tema tan antiguo como la humanidad misma (o casi). Ya nos lo dejó claro el gran Leopardi en su delicioso diálogo entre Torquato Tasso y su genio familiar: el mayor enemigo del placer es la intención (o, de hecho, la obligación) de alcanzarlo. No es el psicoanálisis lacaniano, por cierto, la única disciplina que documenta un cambio de polaridad —del *no hagas* al *haz*— en las sociedades contemporáneas. Uno de los últimos diagnósticos que han encontrado una cierta repercusión es el de Byung-Chul Han, quien comentó en su *Sociedad del cansancio*: «Ciertamente, las enfermedades neuronales del siglo XXI siguen a su vez una dialéctica, pero no de la negatividad, sino de la positividad. Consisten en estados patológicos atribuibles a un *exceso de positividad*. La violencia parte no solo de la negatividad, sino también de la positividad, no únicamente de lo otro o de lo extraño, sino también de lo *idéntico*» (2012: 17-18). En otras palabras: el estímulo negativo y amenazador que empleaba el otro antaño para coaccionar al sujeto ahora se ha convertido, en la estimación de Han, en uno positivo, alentador hasta el colapso, que nace dentro del propio sujeto.

## BIBLIOGRAFÍA

- Atran, Scott (2001): «The Trouble With Memes. Inference versus Imitation in Cultural Creation», en *Human Nature*, 12, 4: 351-381.
- Aunger, Robert (2002): *The Electric Meme. A New Theory About How We Think*, Nueva York, Free Press.
- Bergson, Henri (2003): *La risa. Ensayo sobre el significado de lo cómico*, traducción al español de Amalia Haydée Raggio, Buenos Aires, Losada, 6ª ed.
- Carlisle, Anne (1995): «Art & Technology: Interactive Art», en *Circa*, 73: 18-23.
- Dawkins, Richard (1982): *The Extended Phenotype. The Gene as the Unit of Selection*, Oxford, Oxford University Press.
- Dawkins, Richard (1989): *The Selfish Gene*, Oxford, Oxford University Press, 2ª edición.
- Dawkins, Richard (1999): «Foreword», en Susan Blackmore (1999): *The Meme Machine*, Oxford, Oxford University Press: vii-xvii.
- Freud, Sigmund (1986): *Obras completas VIII: El chiste y su relación con el inconsciente*, traducción al español de José Luis Etcheverry, Buenos Aires, Amorrortu, 2ª ed.
- Han, Byung-Chul (2012): *La sociedad del cansancio*, traducción al español de Arantzazu Saratzaga Arregi, Barcelona, Herder.
- Kodé, Anna (2023): «Go Ahead, Judge This Book by Its Cover. There's Nothing Inside», *New York Times* del 28/04/2023; <https://www.nytimes.com/2023/04/28/realestate/fake-books-decor.html> (último acceso: 12/05/2023).
- Lacan, Jacques (1975): *Le Séminaire. Livre XX: Encore*, texto establecido por Jacques-Alain Miller, París, Seuil.
- Malcolm, Norman (2001): *Wittgenstein. A Memoir*, Oxford, Clarendon Press, 2ª edición.
- Morreall, John (1987): «Introduction», en Morreall, John (ed.) (1987): *The Philosophy of Laughter and Humor*, NY, State University of New York Press: 1-7.
- Nagle, Angela (2017): *Kill All Normies*, Winchester y Washington, Zero Books.
- Pfaller, Robert (2000): «Einleitung», en Robert Pfaller (ed.) (2000): *Interpassivität: Studien über delegiertes Genießen*, Viena y Nueva York, Springer.
- Pfaller, Robert (2002): *Die Illusionen der Anderen. Über das Lustprinzip in der Kultur*, Fráncfort del Meno, Suhrkamp.

- Pfaller, Robert (2017): *Interpassivity. The Aesthetics of Delegated Enjoyment*, Edimburgo, University of Edinburgh Press.
- Platón (1988): *Diálogos IV: República*, traducción al español de Conrado Eggers Lan, Madrid, Gredos.
- Platón (1992): *Diálogos VI: Filebo, Timeo, Critias*, traducciones al español de M<sup>a</sup> Ángeles Durán y Francisco Lisi, Madrid, Gredos.
- Semon, Richard (1904): *Die Mneme als erhaltendes Prinzip im Wechsel des organischen Geschehens*, Leipzig, Wilhelm Engelmann.
- Wong, Chee-Onn; Jung, Keechul; Yoon, Joonsung (2009): «Interactive Art: The Art That Communicates», en *Leonardo*, 42, 2: 180-181.
- Žižek, Slavoj (1989): *The Sublime Object of Ideology*, Londres, Verso.
- Žižek, Slavoj (2003): «Will you laugh for me, please?», *In These Times* del 18/07/2023; <https://inthesetimes.com/article/will-you-laugh-for-me-please> (últ. acc. 12/05/2023)
- Žižek, Slavoj (2005): «Neighbors and Other Monsters: A Plea for Ethical Violence», en Slavoj Žižek, Eric Santner, Kenneth Reinhard (2005): *The Neighbor. Three Inquiries in Political Theology*, Chicago y Londres, The University of Chicago Press.
- Žižek, Slavoj (2006): *How to Read Lacan*, Nueva York y Londres, W.W. Norton & Company.

## SOBRE EL AUTOR

### ***Marius Christian Bomholt***

Marius Christian Bomholt es profesor en el Máster en Cultura Contemporánea: Literatura, Instituciones Artísticas y Comunicación Cultural, ofrecido por el Instituto Universitario Ortega-Marañón en colaboración con la Universidad Complutense. Imparte docencia, asimismo, en el grado de Musicología de la Universidad Alfonso X El Sabio. Sus intereses de investigación incluyen la poesía europea moderna y contemporánea, sus modelos poetológicos adjuntos, el psicoanálisis lacaniano, el abanico de modalidades que depara la Estética de lo desagradable, así como nuevas formas y formatos multimodales en la actualidad. Fiel a su vocación transversal, en ocasiones ejerce también de comisario y crítico de arte.

#### Contact information:

Instituto Universitario Ortega-Marañón  
Calle Colegiata, 9  
28012 Madrid

maribomh@ucm.es | +34 603 211 104