



Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad
e-ISSN: 2007-3607
Universidad de Guadalajara
Sistema de Universidad Virtual
México
paakat@udgvirtual.udg.mx

Año 12, número 23, septiembre 2022-febrero 2023

Más allá de la ficción: medios digitales, violencia, política y reivindicación

Beyond fiction: social media, violence, politics and vindication

Isaac de Jesús Palazuelos Rojo*

<http://orcid.org/0000-0001-8150-9201>

Universidad Autónoma de Baja California, México

[Recibido 16/04/2022. Aceptado para su publicación 8/08/2022]

DOI: <http://dx.doi.org/10.32870/Pk.a12n23.747>

Resumen

En el presente artículo abordamos la acelerada transformación de las experiencias sociales vinculada con el desarrollo de las tecnologías de comunicación digital. Nuestro objetivo es comprender de qué manera se relacionan las narrativas mediáticas con los cambios en la representación audiovisual de la violencia, la comunicación política y los repertorios de reivindicación. Realizamos una etnografía digital sobre el consumo de la violencia en videos distribuidos en redes, durante los últimos dos procesos electorales en México, así como de las manifestaciones ocurridas en Chile y Ecuador durante el otoño del 2019. Seleccionamos estos fenómenos empíricos, porque son acontecimientos representativos en las reconfiguraciones que experimentan la violencia, la política y los movimientos sociales, a partir del uso de redes sociodigitales. Encontramos que el incremento exponencial de la producción audiovisual, que se genera por el uso masivo de teléfonos inteligentes, provoca un desdibujamiento entre ficción y realidad. Esto permitió identificar tres principales hallazgos: la mimetización de la violencia, la degradación de la racionalidad política y la ficción como repertorio de reivindicación. Tener presente estas manifestaciones es relevante para el análisis de las transformaciones de la violencia, la política y la reivindicación en las sociedades hipermediatizadas.

Palabras clave:

Mimetización de la violencia; degradación política; ficción reivindicativa.

Abstract

In this article we address the accelerated transformation of social experiences linked to the development of digital communication technologies. We aim to understand how media narratives are related to changes in the media representation of violence, political communication and repertoires of vindication. We carried out a digital ethnography on the consumption of violence in videos distributed on social media of the last two electoral processes in Mexico, as well as of the demonstrations that occurred in Latin America during the fall of 2019. We chose these empirical phenomena, because they are representative events in the reconfigurations that experience violence, politics and social movements, based on the use of social media. We found that the exponential increase in audiovisual production generated by the massive use of smartphones produces a blurring between fiction and reality, which allowed us to identify three main findings: the mimicry of violence, the degradation of political rationality, and fiction as a repertoire of vindication. Bearing in mind these manifestations is relevant for the analysis of the transformations of violence, politics and vindication in a digital communication driven society.

Keywords

Undrawing; media mimicry; political mediatizations; cosplay protest.

Introducción

En las últimas tres décadas la literatura académica en torno a los fenómenos sociales vinculados con el uso de internet ha incrementado en distintos ritmos, atravesando por diferentes perspectivas en las que el paralelismo entre realidad material o física y realidad virtual parece tener una persistencia inacabable. En la segunda década del siglo veintiuno, los estudios de comunicación replantearon el problema de la cultura digital como un fenómeno comunicativo. De esta manera, reintegraron distintas tradiciones de la disciplina como el enfoque de ecologías mediáticas, el cual permite superar con facilidad dicha dicotomía, al pensar los dispositivos tecnológicos como organismos o entidades interdependientes que comparten un mismo entorno o medio social. Esto hace posible entender tecnologías de comunicación, en particular internet, no como una realidad virtual paralela, sino a partir de su participación en la configuración de la ecología cultural (Islas, Arribas y Gutiérrez, 2018).

En este sentido, nuestra hipótesis es que lejos de existir una dicotomía entre el mundo material y el virtual, ambas dimensiones están cada vez más entrelazadas. Por tanto, la frontera entre la experiencia social y las narrativas mediáticas se desdibuja, de tal manera que sus diferencias características están desapareciendo en la configuración de la realidad social contemporánea, transformando diversos fenómenos comunicativos. En particular, nuestro interés se enfoca en la representación audiovisual de la violencia, debido a que ocupa un lugar importante en las producciones audiovisuales hegemónicas y no hegemónicas; también nos interesa la comunicación política y los repertorios de reivindicación, ya que son dos de los fenómenos cuyas transformaciones mediáticas tienen mucha visibilidad tanto

en el campo académico como en el periodístico. Consideramos que los tres fenómenos y sus transformaciones mantienen una relación que es relevante en la vida pública, lo cual hace necesaria la presente reflexión.

Desde el surgimiento de la prensa, pasando por el auge de la radio, la televisión, el internet y sus derivados más recientes como la web 2.0, la mediación ha definido de manera progresiva la participación de los sujetos y los colectivos en la vida pública (Novella-Cámara, Romero-Pérez, Sánchez-Melero y Noguera-Pigem, 2021). Cada vez más la experiencia social se define como una narrativa mediática. Los contenidos audiovisuales cumplen una doble función, a la vez que son representaciones sociales, constituyen materiales simbólicos a partir de los cuales se construye la identidad, o lo que Miller, Aladro-Vico y Requeijo-Rey (2021) definen como la formación de mitos a partir de representaciones simbólicas.

La hipermediatización reitera el valor ontológico del lenguaje, mediante imágenes, sonidos y palabras, consagra la expresión simbólica como fundamento de la constitución del yo. La masificación de los medios digitales implica que cada vez hay más personas participando de la producción de narrativas mediáticas, a diferencia de los antecedentes más próximos como el de la televisión, el cine y la radio, en donde solo grupos reducidos o especializados participaban en las producciones de contenidos audiovisuales.

Esta integración masiva de nuevos productores audiovisuales consagra a las narrativas mediáticas como la esencia de la experiencia cotidiana. La tecnología de comunicación digital les brinda la posibilidad de ser actores protagónicos de su propia historia (Hidalgo, 2016). Paradójicamente, al mismo tiempo son presas de la desubjetivación que se produce en la dataficación y la consecuente especulación promovida por el capitalismo de datos que ejercen las grandes empresas de medios digitales (Milan y Treré, 19 de octubre de 2017). El hecho de que la producción mediática haya bajado al terreno de lo común implica un desdibujamiento entre la experiencia social y las narrativas mediáticas. La realidad ha alcanzado un punto de yuxtaposición con la ficción (Hidalgo, 2016).

En este contexto, por una parte se consumen distintas formas de violencia ficticia representada en series y películas en plataformas de *streamming*, por otra parte, el avance de la tecnología ha facilitado el acceso a vídeos *snuff* que se distribuyen a través de cadenas de *WhatsApp* o en sitios en internet como el Blog del Narco (Eiss, 2017). En estos materiales se exponen casos de violencia real, como señala Tonelli (2019), se trata de un proceso de actualización en las formas de producción audiovisual, en el que el video amateur vinculado a internet tiene un rol determinante en la formación de mitos.

Simultáneamente, los actores políticos son cada vez más personificados de manera mediática, en situaciones que cuestionan la funcionalidad de los discursos políticos, así como la capacidad para diseñar propuestas que den solución a las problemáticas sociales. Dentro de este panorama desalentador, existen también formas lúdicas e imaginativas que promueven un compromiso de reinversión social, pues el juego se vuelve fundamental en la estética de los nuevos movimientos sociales (Benson, 2015). El desdibujamiento de la frontera entre ficción y realidad permite la erosión de súper héroes que salen a las calles a luchar en contra de la maldad del mundo (Miller *et al.*, 2021).

El objetivo de nuestro estudio es comprender de qué manera este desdibujamiento entre ficción y realidad derivado de la masificación de producciones mediáticas, influye en las transformaciones en torno a: 1) la documentación, distribución y consumo de la violencia audiovisual vinculada a nuevos formatos de producción no hegemónica; 2) las formas en que los discursos políticos, así como la promoción de candidaturas a puestos de elección popular, se adaptan a emergentes formatos audiovisuales no convencionales y 3) las expresiones reivindicativas vinculadas a nuevos repertorios en los que la apropiación de contenidos audiovisuales ocupa un lugar preponderante.

Violencia en contextos hipertecnificados

Una gran parte de los estudios sociales que interpretan fenómenos de violencia vinculados con el uso de redes digitales, se centran en el análisis de las interacciones digitales y sus particularidades en el ejercicio de la violencia (Blanco, 2014). De esta manera, las investigaciones más recurrentes plantean temas de ciberbullying o violencia de género, centrándose en las principales formas mediante las cuales se ejerce el poder en relaciones socio afectivas y en contextos escolares a través del uso de dichos medios (Blanco, 2014; Blanco, de Caso y Navas, 2012; Martín, Pazos, Montilla y Romero, 2016).

Derivado de lo anterior, resulta relevante considerar el hecho de que la violencia en redes digitales no solo se ejerce, sino que tiene una serie de implicaciones diversas en lo que respecta a su producción y consumo. A diferencia de los consumos naturalizados de la violencia ficticia promovida desde el cine y la televisión, en la violencia que se consume en estos nuevos medios existe una mayor participación de productores audiovisuales no hegemónicos, cuya creación de contenidos no constituye formalmente un montaje, sino que son actos reales documentados en fotografía y video. Este ejercicio de documentación audiovisual forma parte de las dinámicas y las experiencias sociales contemporáneas. Por ejemplo, algunas de las formas particulares del ciberbullying se centran en la

producción audiovisual, al grabar peleas escolares o elaborar memes con fotografías de los estudiantes acosados (Morales-Reynoso y Serrano-Barquín, 2014).

En paralelo a lo anterior, el consumo de videos *snuff* que documentan violencia real está asociado con la mediatización de la narcocultura y la violencia, particularmente desde sus novedosas formas de producción y documentación audiovisual que se distribuyen en *YouTube* y *Facebook* (Núñez-González, 2021). En este contexto, los usuarios de redes tienen acceso a materiales explícitos de violencia, incluso en ocasiones acceden a esta información mucho antes de que la gran mayoría de medios informativos den a conocer alguna nota. En paralelo, pese a los esfuerzos por eliminar contenidos violentos de *Facebook*, la censura tiene ciertas limitaciones frente a espacios privados de comunicación como *WhatsApp*, en los que se pueden generar grandes cadenas de distribución de contenido mediante redes privadas de comunicación. Estos contenidos siempre son más explícitos que aquellos difundidos por los medios de noticias y sin importar los esfuerzos por eliminarlos, muchos de ellos se distribuyen de manera privada mayormente en grupos de *WhatsApp*.

Debido a que en estos archivos es posible ver mucho más allá de lo que se proyecta en los medios tradicionales, la documentación audiovisual de la violencia fuera de los espacios legítimos de noticias replantea los límites entre lo público y lo privado (Haidar y Chávez, 2018). Los ejemplos empíricos de la violencia mediatizada son innumerables, grabaciones que realizan y difunden los grupos del crimen organizado, el *cyberbullying* y el ciberacoso en materia de género, el linchamiento público, el maltrato animal, las peleas callejeras, etcétera (Ascencio, 2017; Parra, 2015).

Política mediática: formatos emergentes

La presencia de los medios digitales ha penetrado prácticamente en todos los ámbitos sociales y la comunicación política no es la excepción. En esta dimensión, también se han construido distintas aproximaciones que resaltan el empoderamiento comunicativo de los ciudadanos, en paralelo a novedosas formas de modelado de la opinión pública asistidas principalmente por el uso de Bots y algoritmos (Treré y Barranquero, 2017).

En paralelo, distinguimos una tercera categoría de expresiones políticas en redes, cuya característica es que la racionalidad política experimenta transformaciones comunicativas, que son perceptibles en los diversos mecanismos de promoción usados por candidatos en contextos electorales. Este tipo de expresiones no pretenden un empoderamiento tecnopolítico (Reguillo, 2017), tampoco se centran en el dominio discursivo bajo un esquema

argumentativo de voluntad de verdad (Foucault, 1992) o pretensión de validez (Habermas, 1999). En su lugar, sustituyen la racionalidad instrumental de los viejos discursos y textos políticos por las narrativas *Pop* de los formatos mediáticos (Fetzer y Bull, 2012; Chilton y Schäffner, 2002).

Autores como Islas (2021), Serrano, Ramírez y Palazuelos (2022) argumentan que a través de plataformas como *TikTok* los servidores públicos pueden establecer niveles de conexión relativamente amplios con los ciudadanos, principalmente jóvenes, siempre que sus comunicaciones se adecuen tanto al lenguaje de las audiencias como a las características implícitas en el uso de la plataforma. Esta y otras redes facilitan a los actores la posibilidad de insertar temas en la agenda pública, a la vez que permiten ampliar el diálogo político entre ciudadanos.

Simultáneamente, el uso de estos nuevos formatos mediáticos genera sobre exposiciones de los perfiles personales de los actores políticos, a la vez que supone altos niveles de riesgo para su reputación (Sánchez, 2021). En el contexto de las campañas electorales, la promoción de candidatos se articula mediante diferentes lenguajes que se adaptan a las características de cada plataforma, este proceso presenta una base lúdica al promover la combinación de distintos géneros como la comedia, la sátira o el drama (Obando, 2021).

La combinación de géneros cinematográficos, así como la apuesta por la sensorialidad de las narrativas mediáticas en la composición de los discursos políticos y en la promoción de candidatos no es un fenómeno nuevo, desde hace tiempo Castells (2013) planteaba la idea de que los electores orientan su voto con base en fórmulas contagiosas de campaña como canciones o spots, en lugar de recurrir al análisis comparativo de propuestas que atiendan problemáticas sociales específicas.

Este fenómeno sí se ha intensificado con el desarrollo de las redes digitales y la consecuente aparición de plataformas características como *TikTok*. Dicha intensificación da como resultado la elaboración de contenidos que tocan extremos antes inimaginables de lo absurdo, la comedia, el drama o la sátira. Esto se debe a que en gran medida buscan adaptarse a los nuevos contenidos que alcanzan mayores grados de viralidad y contagio, los cuales son mayormente producciones audiovisuales efímeras o carentes de contenido, provenientes de diversos nichos de prosumo en la red.

Nuevos repertorios de expresión reivindicativa

De acuerdo con Minuchin y Martí (2019), los repertorios de acción colectiva en el contexto latinoamericano atraviesan un proceso de actualización e innovación en

respuesta a un deterioro de las representaciones políticas. Para estos autores, los nuevos repertorios emergen en un contexto vertebrado por la mercantilización y prefiguran novedosas formas de apropiación del espacio público.

En este contexto, las redes digitales constituyen la infraestructura primordial a partir de la cual se construye la comunicación de los movimientos sociales contemporáneos, así como sus formas de organización y de construcción de objetivos políticos (Toret, Calleja-López, Marín, Aragón, Aguilera, y Lumbreras, 2013). De esta manera, las denominadas multitudes conectadas aparecen en las ciudades, formando redes performativas a través de las cuales buscan reivindicar una nueva sensibilidad por el mundo y sus problemas (Rovira, 2017).

En este panorama, la sensibilidad emerge como el mito a partir del cual se fortalecen los valores reivindicativos. Desde el enfoque de las ecologías mediáticas, la sensibilidad tiene un valor fundamental para entender las consecuencias morales, políticas, culturales y económicas que ejercen los medios en el cambio social, ya que de acuerdo con la postura de McLuhan (1997), se entienden como el ambiente en el cual se generan las propias transformaciones del sensorium humano. Como prolongación de las facultades humanas, los medios forman parte de la suma de percepciones a través de la cual se experimentan, interpretan y se transforman los ambientes a través de la tecnología (Roncallo-Dow, 2014). Por tanto, en los nuevos repertorios de acción colectiva de los contextos hipermediatizados, vemos surgir figuras retóricas de las narrativas ficción, que promueven novedosas formas de sensibilidad y apreciación estética como emblemas discursivos de las protestas.

A partir de la articulación entre la producción audiovisual hegemónica y autónoma se construyen las narrativas ficción que figuran como repertorio de reivindicación mediante *remakes* ya sean memes, videos editados o prácticas como el *cosplay*. Gran parte de las expresiones simbólicas, así como de los rituales de comunicación que se construyen en torno al activismo contemporáneo, se despliegan con gran fuerza en este punto de encuentro (Treré, 2017).

En la dimensión hegemónica destaca mayormente la producción cinematográfica, aunque también figuran las series de televisión y por supuesto la propia agenda de la comunicación política en medios de noticias. Mientras que en la dimensión autónoma sobresalen los videos editados, los memes y otras crecientes actividades performativas como el *cosplay*. Los rituales de comunicación en el activismo mediático tienen como base una suerte de sensibilidad compartida, que promueve encuentros comunes con base en la cultura de masas entre la población agraviada por distintos malestares sociales (Ardèvol, Martorell, San-Cornelio, 2021; Palazuelos, 2020; Reguillo, 2017).

Tales inconformidades se expresan mediante diferentes simbolismos mediáticos que forman parte del imaginario colectivo de los manifestantes; símbolos que están fuertemente asociados con el cine, mayormente las producciones de Hollywood que han permeado fuertemente en Latinoamérica durante las últimas tres décadas, las caricaturas de anime japonesas y coreanas que también han tenido fuerte presencia en esta región, así como otras series de Netflix populares entre las audiencias latinas (Blanco, 2020).

Las narrativas mediáticas compartidas son la materia prima en la producción de *remakes* audiovisuales y performativos que permiten un encuentro común, la formación de identidades colectivas y aún más, la construcción de repertorios creativos capaces de revertir acciones de represión en irónicas fiestas masivas, juegos lúdicos y resistencias surrealistas (García y Mangieri, 2015; Reguillo, 2004 y 2017).

Material y métodos

En el presente artículo profundizamos en tres dimensiones empíricas: la producción, distribución y consumo de violencia audiovisual; el estudio de la apropiación política de las redes digitales; y el análisis del uso de medios en la protesta. Relacionamos estos tres fenómenos porque partimos de la idea de que el incremento en la violencia es un factor fundamental en la composición de los malestares sociales que detonan movilizaciones que mediante diferentes repertorios de protesta exponen una serie de quejas, las cuales a su vez deben ser atendidas por actores políticos que utilizan los medios de comunicación para informar a los ciudadanos los resultados de sus funciones, o para promover sus campañas cuando aspiran a un nuevo cargo.

El abordaje metodológico que planteamos es de carácter cualitativo, de esta manera, el trabajo empírico que realizamos se circunscribe a las narrativas mediáticas y su vínculo con la experiencia social. Como método de estudio empleamos la etnografía digital en su desarrollo más actualizado, que plantea una aproximación holística a campo mediante una inmersión profunda en las prácticas culturales de determinados grupos sociales, con el fin de poder comprender la manera en que sus participantes significan y actúan en su realidad. Nos adscribimos al planteamiento de Wang (13 de mayo de 2013), quien señala que a partir de la etnografía digital se pueden construir datos profundos de carácter cualitativo o lo que ella denomina *Thick Data*, en este sentido, empleamos diversos instrumentos como el seguimiento a la producción de materiales audiovisuales distribuidos en plataformas digitales, la observación

participante y la entrevista a profundidad (Palazuelos, 2020; Pink, Horst, Postill, Hjorth, Lewis y Tacchi, 2019; Ardèvol y Gómez-Cruz, 2012).

Para el análisis de la producción, distribución y consumo de violencia audiovisual seleccionamos como muestra las publicaciones del Blog del Narco realizadas durante los periodos electorales del 14 de diciembre de 2017 al 08 de julio de 2018 y del 07 de septiembre de 2020 al 06 de junio de 2021, que son los periodos en los que se realizaron los dos últimos procesos electorales en México, esto con la intención de contrastar los hallazgos empíricos entre las dos primeras categorías de nuestro estudio.

Los criterios de selección de materiales audiovisuales de análisis que utilizamos fueron a partir de las palabras: violencia, asesinato, ejecuciones, candidatos, elecciones (en referencia al proceso electoral). Seleccionamos los resultados vinculados con los estados de Sinaloa, Sonora y Baja California, al ser el Noroeste de México una de las regiones con mayores índices de violencia (Consejo Ciudadano para la Seguridad Pública y la Justicia Penal, 6 de abril del 2017).

Como resultado de la inmersión en campo y derivado de reiterados encuentros con informantes clave fue posible la incorporación a dos diferentes grupos de *WhatsApp* (uno organizado por ciudadanos de Sonora y el segundo de Sinaloa respectivamente), durante el periodo del proceso electoral 2021, donde hicimos un seguimiento a videos y fotografías de atentados violentos relacionados con las candidaturas de dichas entidades. Aunque en estos grupos se compartieron también, durante el mismo periodo, diversos contenidos violentos de tinte político que ocurrieron en otras entidades de la república, si bien esos materiales no se sistematizaron si nos son de utilidad para construir las inferencias que planteamos en los resultados de este artículo.

En relación con la apropiación política de redes digitales, como una primera inmersión realizamos un seguimiento general de las y los candidatos que compitieron por puestos de elección popular en México durante el proceso electoral del 2021. En un segundo momento extrajimos los casos más significativos a partir de tres criterios: 1) candidaturas de Youtubers e Influencers que se relacionan con diversos espacios de interacción en plataformas de redes digitales como Facebook, TikTok e incluso OnlyFans; 2) candidaturas de figuras públicas (actores y deportistas), apegados a narrativas mediáticas provenientes de la televisión mexicana o espectáculos deportivos como la lucha libre, el box y el futbol; 3) candidatos que se hicieron virales por incluir en sus campañas bailes, canciones, así como propuestas o expresiones inverosímiles y absurdas. Elegimos estas tres categorías ya que encabezaron la viralización en la agenda pública,

configurándose como casos emblemáticos de la mediatización de la política en México durante el proceso electoral de 2021.

Una vez detectadas las candidaturas realizamos un seguimiento de sus perfiles en *Facebook* y *Twitter*, durante los meses en que se llevó a cabo el proceso electoral, enfocándonos en las publicaciones que tuvieron mayor número de visualizaciones, comentarios y compartidas en otros espacios a fin de detectar las narrativas particulares de la viralización de la política mediática en redes. Dentro de estos espacios realizamos observación participante, dialogamos con los internautas que comentaban las publicaciones de los candidatos y realizamos un total de diez entrevistas en línea (Ardèvol, Bertrán, Callén y Pérez, 2003).

Finalmente, para el estudio del uso de medios en la protesta realizamos de manera similar un ejercicio de etnografía digital, aunque aquí nos enfocamos únicamente en el rastreo de medios a través de la elaboración de un diario de campo con base en el seguimiento de hashtags, dividimos los contenidos de las publicaciones en dos segmentos de análisis (tabla 1): 1) materiales audiovisuales (fotografías, videos, memes, pendones digitales, infografías) que fueron publicados en *Instagram*, *Twitter* y *Facebook*; 2) testimonios, opiniones e interacciones entre los internautas que usaron los hashtags en sus publicaciones.

Nos centramos en estos dos países porque sus protestas fueron las que tuvieron mayor cobertura mediática a nivel internacional (CNN Español, 22 de noviembre, 2019), puesto que las protestas se distinguieron por la resistencia social ante el uso desmedido de la violencia mediante expresiones performativas.

Finalmente, los datos obtenidos en las tres etapas de recolección los organizamos y sistematizamos por medio de análisis de contenido, a partir de una codificación abierta, esto facilitó la construcción de inferencias e interpretaciones de fenómenos socioculturales (Strauss y Corbin, 2002). Con base en este manejo de los datos construimos las siguientes categorías y subcategorías de observación (ver tabla 2).

A partir del ejercicio analítico de estas categorías elaboramos un conjunto de narrativas descriptivas como resultados de nuestra investigación, a fin de establecer una relación con las características observables en campo. Esto nos permite profundizar en la comprensión de los cambios que experimentan la representación audiovisual de la violencia, la comunicación política y los repertorios de reivindicación, vinculados con la creciente masificación de narrativas mediáticas producidas desde espacios hegemónicos y autónomos que definen nuevas particularidades en la ecología mediática así como en la experiencia social.

Tabla 1. datos analizados de las protestas de Ecuador y Chile

País	Hashtag	Materiales audiovisuales	Testimonios, opiniones e interacciones
Ecuador	#PaquetazoEcuador	47	93
	#MeDuelesEcuador	45	85
	#ParoEcuador2019	38	87
	#EcuadorSeLevanta	52	96
	#ElPuebloNoSeToca	50	99
	#FueraLeninFuera	53	98
	#ResisteEcuador	28	93
	#YoTambienSoyZangano	46	89
	#ParoNacionalEcuador	40	84
Chile	#LaMarchaMasGrandeChile	41	82
	#PiñeraRenuncia	42	87
	#Chileresiste	53	98
	#EvasionMasviaChile	41	99
	#ChileNoSeRinde	39	93
	#chilesemoviliza	46	95
	#CarabineroDeChile	56	97
	#chilequierecambios	23	89
	#NuevaConstitucionParaChile	48	96
	#ChileViolatesHumanRights	33	93
Totales	19	821	

Fuente: elaboración propia.

Tabla 2. categorización de contenidos analizados

Categorías	Subcategorías
Mimetización de la violencia	• Producción • distribución • consumo
Degradación de la racionalidad política	• Viralización de contenidos • Adaptación de discursos a formatos mediáticos • Propuestas políticas
Ficción como repertorio reivindicativo	• Expresiones políticas performativas • Representación de personajes en discursos • Apropiación de narrativas mediáticas

Fuente: elaboración propia.

Análisis y resultados

Mimetización de la violencia

Encontramos que la integración masiva de personas en los procedimientos de documentación audiovisual, tiende a diversificar el consumo de los diferentes géneros narrativos elaborados previo a la emergencia de redes sociodigitales. Al mismo tiempo, surgen nuevas formas de producción audiovisual que exponen violencia explícita que rebasan todo montaje al ofrecer al espectador situaciones reales de violencia.

Observamos que la comunicación digital facilita los procesos de producción y consumo de videos violentos. La documentación y distribución audiovisual no hegemónica de actos violentos fomenta crecen de manera inmensurable debido a los cifrados de plataformas como WhatsApp, ya que vuelven casi imposible establecer un rastreo y control de su distribución, lo cual también supone un problema metodológico para construir un bosquejo cuantitativo del fenómeno.

Más allá de la importante necesidad de este dato ausente, mediante la aproximación de etnografía digital que realizamos evidenciamos la existencia del fenómeno e identificamos cuatro categorías relacionadas con el consumo de violencia audiovisual:

- 1) distribución anónima de videos y fotografías de mano en mano a través de cadenas de WhatsApp;
- 2) consumo en páginas no hegemónicas de noticias en Facebook y Twitter;
- 3) consumo de blogs en internet dedicados a la distribución de materiales violentos;
- 4) series y películas representativas de los contextos violentos contemporáneos.

El fenómeno no se reduce a la documentación autónoma de violencias que se suman al catálogo de materiales audiovisuales disponibles para su consumo. Hallamos que ésta mimetización de la violencia se significa mediante una doble recursividad, en la que las series y las películas no solo representan un mundo violento, cuya hegemonía productiva es cuestionada o anhelada desde las producciones amateurs. Además de representar, las dos formas de producir lo audiovisual (hegemónica y autónoma), también alimentan los contextos violentos, al proveer elementos que sirven como base para la construcción de identidades y mecanismos de interpretación de la realidad social.

Durante nuestras observaciones en campo, tal característica se mostró reiteradamente durante los procesos electorales en México, un ejemplo representativo de ello fue en las elecciones del 2018 en las que se registraron 774 agresiones a diversos candidatos y otros actores políticos involucrados en las campañas, de los cuales 152 fueron asesinados (Aristegui Noticias, 10 de julio de 2018). En los testimonios obtenidos en el trabajo de campo, hallamos un vínculo entre la asimilación de este gran número de atentados y de asesinatos a políticos, con el auge de la serie de *Game of Thrones*, cuyas penúltimas temporadas fue lanzada previo al mencionado periodo electoral.

De acuerdo con los datos obtenidos en las entrevistas, dicha serie de televisión tuvo un impacto en el sector de la población mexicana que le dio seguimiento, al facilitar el proceso de mimetización de la violencia política con la ficción mediática, ayudando a naturalizar los atentados y asesinatos acontecidos durante las campañas electorales. Tal proceso lo apreciamos en la elaboración de memes relacionados con la serie que naturalizaban la violencia en contextos políticos. Como lo señaló uno de nuestros informantes durante la entrevista: “Con juego de tronos aprendimos que en la lucha por el poder es común la traición y el asesinato, quienes quieren hueso se juegan el pellejo” (informante anónimo, entrevista 10 de junio del 2018).

La ecología de medios está plagada por la violencia, pasando por las series sobre narcotráfico en plataformas de *streaming* como Netflix y los canales de noticias en televisión, hasta llegar a la producción autónoma de videos caseros. La violencia significa la historia contemporánea, nuestra política y nuestra ontología. Sus montajes televisivos y cinematográficos constituyen una sacralización representativa de la experiencia social, al mismo tiempo, la masificación de los medios de producción audiovisual alienta el deseo de participar de esa representación mediática. La violencia es ficción cuando viene del cine o la televisión y se convierte en documentación cuando viene de cámaras de celulares que capturan escenas reales, en ambos casos, es tanto representación social como elemento simbólico de construcción de identidad e interpretación de la realidad. Anclada a la mimetización entre ficción y realidad, la violencia audiovisual cumple la doble función de representar y de construir la experiencia social.

Degradación de la racionalidad política

A partir del análisis de los datos obtenidos en la etnografía digital, identificamos que diversos candidatos a puestos de elección popular han figurado en lo que denominamos procesos de degradación de la racionalidad política, puesto que los

discursos se articularon a las narrativas mediáticas del cine, la televisión y otras plataformas como *Facebook*, *Instagram* o *TikTok*. Aunado a lo anterior, durante el proceso electoral del 2021 en México analizamos múltiples discursos protagonizados por figuras emblemáticas de los medios que compitieron por diversos puestos de elección popular.

Por ejemplo, el caso de Rocío Pino quien pasó de ser una *influencer* de la plataforma *OnlyFans* a ser candidata a diputada federal, cuyo lema de campaña fue el *hashtag* #ChichisParaTodas y que, mediante distintos videos en los que mostraba su cuerpo desnudo, promovió la propuesta de que la aplicación de implantes de senos para mujeres se incluyera como parte de los cuadros básicos del sector salud. En uno de sus spots la candidata señaló: "Sé que hacer campaña desnudándome no es nada político, pero ahorita lo que menos necesitamos es ser políticos, prefiero enseñar mi cuerpo desnudo a poner mi cara de político" (Rocío Pino, 27 de mayo 2021).

Fueron varios casos los que detectamos en este mismo proceso electoral, como el de la candidatura del luchador "El Tinieblas" por una alcaldía municipal, quien durante su campaña y sus participaciones en los debates políticos se presentó en todo momento con su máscara de luchador sin mostrar su rostro. Otro caso relacionado con la degradación de la racionalidad política que identificamos fue el del actor de telenovelas Alfredo Adame, quien compitió por una diputación y que durante su campaña se hizo viral en redes tras agredir verbalmente a un ciudadano, repitiendo este mismo acto de violencia verbal como una estrategia poco ortodoxa de popularidad mediática.

Lo anterior muestra que existen múltiples casos de discursos políticos en los que la ficción se mezcla con la realidad, pues diversos actores de cine y televisión, así como deportistas, han ocupado cargos públicos y figurado en la política mexicana. Apreciamos que existe un vínculo entre la falta de propuestas racionales de campaña con la extremada mediatización de la política. La degradación de la racionalidad discursiva es el punto cumbre de la política mediática, en donde la frontera entre ficción y realidad se desdibuja.

La hipermediatización en el terreno de la política favorece la exaltación de emociones que suprimen diversas formas de racionalidad discursiva. A través de este exceso de irracionalidad se promueven tanto el aniquilamiento del individualismo moral, del comunitarismo y de los procesos de subjetivación ciudadana. Los resultados anteriores nos permiten señalar un proceso de hibridación de la comunicación política con diversos géneros mediáticos. En los casos analizados la racionalidad discursiva se muestra degradada, los actores políticos se mostraron como personajes ficticios al sacralizar lo absurdo como punto

de encuentro comunicativo con los ciudadanos. Esta degradación de la racionalidad política se burla de las necesidades y de las problemáticas sociales, alaba la inmadurez política, enaltece la incompetencia de los sistemas políticos y exalta la ineficacia de la administración pública.

Ficción como repertorio reivindicativo: posibles horizontes

En el trabajo etnográfico realizado durante las protestas que tuvieron lugar en Sudamérica en el otoño del 2019, encontramos un uso recurrente de referencias mediáticas en la configuración de los repertorios de acción colectiva. Tales expresiones muestran una apropiación de los valores promovidos en las series de televisión, de tal manera que estos elementos fueron parte importante en la construcción de identidad colectiva de los jóvenes manifestantes, así como en la configuración de sus ideales de lucha. Esto se hizo visible con los *remakes* en forma de memes, pancartas y *cosplay* que hicieron referencia a distintos personajes televisivos.

En este tenor, las manifestaciones chilenas del otoño del 2019 fueron otro caso que muestra expresiones reivindicativas vinculadas con las narrativas mediáticas, pues en ellas encontramos reiteradas referencias a la caricatura *Naruto* (figura 1), ya que en múltiples expresiones los manifestantes representaron al presidente Sebastián Piñera como un *Hokage* y a los miembros de su gabinete como *Shinobis*, títulos políticos que en la serie animada aluden a los personajes que ejercen el poder de forma autoritaria sobre la aldea y sus pobladores.

En paralelo los jóvenes manifestantes se identificaron como *Akatsukis*, quienes de acuerdo con dicha historia son una organización que surge para defender a la población en contra de la opresión y la tiranía. Originalmente sus estrategias de acción eran pacíficas, sin embargo, tras intensos momentos de crisis terminaron por recurrir a acciones más allá de los marcos legales que rigen la organización social de la aldea. Esto se reafirma en las pancartas analizadas en campo que señalaron #OtakuPeroNuncaFacho, al igual de otras que mostraron dibujos de personajes y analogías políticas de *Naruto*, así como distintas expresiones performativas en las que sobresalió el uso del *cosplay* de personajes de esta y otras series animadas.

Las producciones remake que van desde la creación de memes, la edición de videos, la ocupación del espacio público mediante el *cosplay* de personajes de anime o la elaboración de pancartas con analogías políticas de series de televisión, fueron mecanismos de expresión que fomentaron encuentros comunes, en los que

se abstrajeron símbolos de la cultura de masas a partir de los cuales se configuraron resistencias e identidades colectivas (Treré, 2017). Estas referencias mediáticas proveen un marco axiológico basado en la sensibilidad, la justicia, la solidaridad lúdica, la denuncia de la descomposición social, así como su consecuente transformación. Ancladas al desdibujamiento entre la ficción y la realidad proyectan nuevos horizontes posibles.

Figura 1: Otakus protestan en Chile



Fuente: Dávalos 2019, 23 de octubre

Discusión y conclusiones

Las narrativas mediáticas se han expandido gracias al desarrollo de los medios de comunicación, en particular a la presencia de internet y de los dispositivos móviles como celulares o tabletas. Derivado de ello, la producción audiovisual se ha masificado debido a la presencia de nuevos dispositivos accesibles para la documentación audiovisual. Estas dos tendencias están provocando yuxtaposiciones entre la ficción y la realidad, procesos de hibridación que generan tres características en la sociedad hipermediatizada.

En primer lugar, la violencia se mimetiza desplazándose entre las producciones hegemónicas provenientes del cine o la televisión y la documentación en espacios no autónomos, en la primera dimensión se concentra la violencia ficción, mientras que en la segunda se concentra la violencia real ejercida en contra de cuerpos que interactúan en diferentes contextos que determinan distintos niveles y categorías de violencia, asimismo, estas categorías tienen diferentes intereses o especulaciones en la documentación audiovisual de sus actos. En ambos casos, las producciones audiovisuales de la violencia son una forma de representar las agresiones cotidianas presentes en la experiencia social, al tiempo que constituyen materiales simbólicos a partir de los cuales los sujetos construyen procesos de

identificación y de interpretación de la realidad, es decir que la violencia audiovisual tiene un posee una doble recursividad que se teje entre la ficción y la realidad.

En segundo lugar, observamos una hibridación entre las narrativas mediáticas *Pop* y los discursos políticos. En este sentido, las comunicaciones políticas, mayormente las que corresponden a promociones de candidatos en campañas electorales, buscan integrarse en las ecologías mediáticas, para ello integran en sus dinámicas comunicativas estrategias poco ortodoxas que degradan la racionalidad discursiva de sus propuestas. Simultáneamente, este proceso constituye diversas afectaciones, así como muestras de insensibilidad hacia las problemáticas sociales, consagrando la incapacidad operativa de la administración pública y de los actores políticos tanto en la intervención como en la resolución de problemas.

Frente a las primeras dos características, surge una tercera que también se deriva del desdibujamiento de la frontera entre ficción y realidad, que busca reivindicar la sensibilidad social, mediante particulares repertorios de reivindicación tecnopolítica que incluyen la performatividad como principal canal de expresión. Estas expresiones de protesta tienen como base un marco axiológico a partir del cual se denuncia la descomposición social y se pretende transformarla, recurriendo a narrativas mediáticas tanto en la interpretación de los contextos políticos, como en la confección de las identidades colectivas que protagonizan el activismo contemporáneo.

Las tres características: mimetización de la violencia, degradación de la racionalidad política y la ficción como repertorio reivindicativo, constituyen formas de expresión política en el contexto de la sociedad hipermediatizada. Por tanto, los repertorios de expresión tecnopolítica no se reducen a respuestas reivindicativas, sino que se estructuran entre diversas fuerzas que bien pueden dar lugar a la formación de inteligencias colectivas que persiguen objetivos políticos que buscan transformar las estructuras de poder, al tiempo que pueden propiciar la emergencia de masas digitales que mediante diferentes arcaísmos y usos de la violencia pueden desintegrar la acción colectiva transformadora, fomentando la desubjetivación de determinados grupos o aspirando a conservar las estructuras de poder. En ambos casos, estos repertorios están sujetos a los recursos y capacidades de quienes los utilizan en determinados contextos políticos, en los que tanto las características de las tecnologías de comunicación digital, como las narrativas mediáticas juegan un papel primordial.

Referencias

- Ardèvol, E., Martorell, S., y San-Cornelio, G. (2021). El mito en las narrativas visuales del activismo medioambiental en Instagram. *Comunicar*, 68, 59-70. <https://doi.org/10.3916/C68-2021-05>
- Aristegui Noticias (10 de julio de 2018). *152 políticos asesinados; #Elecciones2018, las más violentas en la historia del país*: Etellekt. <https://bit.ly/3AUvj5A>
- Ardèvol, E., y Gómez-Cruz, E. (2012). Cuerpo privado, imagen pública: el autorretrato en la práctica de la fotografía digital. Disparidades. *Revista de Antropología*, 67(1), 181-208. <https://doi.org/10.3989/rntp.2012.07>
- Ardèvol, E., Bertrán, M., Callén, B., y Pérez, C. (2003). Etnografía virtualizada: la observación participante y la entrevista semiestructurada en línea. *Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social*, (3), 72-92. <https://bit.ly/2YelzUz>
- Ascencio, R. D. C. (2019). Jóvenes y violencia performativa: los videos de peleas entre estudiantes de secundaria de la Zona Metropolitana de Guadalajara. *Vínculos. Sociología, análisis y opinión*, (11), 111-126. <https://bit.ly/3zViXZO>
- Benson, P. (2015), «Occupy Wall Street. Necedades, hacks y nuevas conyunturas: registro de un repertorio táctico ampliado», en J. Valenzuela, *Juvenicidio: Ayotzinapa y las vidas precarias en América Latina y España*. NED Ediciones.
- Blanco, J., De Caso, A. M., y Navas, G. (2012). Violencia escolar: cyberbullying en redes sociales. *International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 1(1), 717-724. <https://bit.ly/3D0IB27>
- Blanco, M. (2020). Estética y contexto de los audiovisuales sobre narcotráfico en Latinoamérica en la era Netflix. *Confluenze: Rivista di Studi Iberoamericani*, 12 (1), 102-118. <https://bit.ly/2ZNEwPx>
- Blanco, M. (2014). Implicaciones del uso de las redes sociales en el aumento de la violencia de género en adolescentes. *Comunicación y Medios*, (30), Pág. 124 - 141. 10.5354/0719-1529.2015.32375
- Blog del Narco, (2017). Página principal. <http://www.blogdelnarco.com/> (acceso desde 14 de diciembre de 2017).
- Castells, M. (2013). *Comunicación y poder*. México: Siglo XXI.
- Chilton, P. & Scha ffner C. (2002). Introduction: Themes and principles in the analysis of political discourse. In: Chilton P and Scha ffner C (eds) *Politics as Text and Talk: Analytical Approaches to Political Discourse*. Amsterdam: John Benjamins (pp. 1-41).
- Dávalos, A. [@andg96]. (2019, 23 de octubre). Lo que es el problema social en Chile que hasta los otakus salieron a las calles [Tweet]. Twitter. <https://twitter.com/andg96/status/1187020404243783680/photo/1>
- Eiss, P. (2017). Front Lines and Back Channels: The Fractal Publics of El Blog del Narco. *article manuscript*. <https://bit.ly/3vNZyuA>
- Fetzer, A., & Bull, P. (2012). Doing leadership in political speech: Semantic processes and pragmatic inferences. *Discourse & Society*, 23(2), pp. 127-144. <https://doi.org/10.1177/0957926511431510>
- Foucault, M. (1992). *El orden del discurso*. Buenos Aires: Tusquets Editores.
- García, Ó. C., y Mangieri, R. (2015). Ciudad, Multitud y Arte Público: un acercamiento teórico a la performatividad sociopolítica en la ciudad de masas. *Revista de Estudios Globales y Arte Contemporáneo*, 3(1), 338-369. <https://doi.org/10.1344/regac2015.1.14>
- Habermas, J. (1999). *Teoría de la acción comunicativa*. Madrid: Grupo Santillana.

- Haidar, J., y Chávez, C. (2018). E. Narcoculture? Narco-trafficking as a Semiosphere of Anticulture. *Semiótica*, 222, 133-162. <https://doi.org/10.1515/sem-2016-0151>
- Hidalgo, T. (2016). *La comprensión del hombre como una extensión de los medios. En La comprensión de los medios en la era digital*. CDMX: Alfaomega. <https://bit.ly/3kXKJQV>
- Rocío Pino. [La grosera] (27 de mayo de 2021). *Lo que menos necesitamos son más políticos tradicionales* (video). <https://bit.ly/39TUGZr>
- Ponce, C. (2021). *TikTok como herramienta de comunicación política: una mirada a las elecciones presidenciales en Ecuador 2021*. Universidad Oberta de Catalunya (Máster Universitario en Periodismo y Comunicación Digital: Datos y Nuevas Narrativas). <https://bit.ly/3F0kwt0>
- Islas, O., Arribas, A. y Gutiérrez F. (2018): "The contribution of Alvin Toffler to the theoretical and conceptual imaginary of communication". *Revista Latina de Comunicación Social*, 73, pp. 648 to 661. 10.4185/RLCS-2018-1274-33en
- McLuhan, M. y Fiore, Q. (1967). *El medio es el masaje: un inventario de efectos*. Buenos Aires: Paidós.
- Martín, M., A., Pazos G., M., Montilla, C., y Romero, O. (2016). Una modalidad actual de violencia de género en parejas de jóvenes: las redes sociales. *Educación XX1*, 19(2), 405-429. <https://doi.org/10.5944/educxx1.16473>
- Milan, S., y Treré, E. (19 de octubre de 2017). Big Data desde el Sur: El principio de una conversación que debemos tener. <https://bit.ly/3zXNYw7>
- Miller, T., Aladro-Vico, E., y Requeijo-Rey, P. (2021). El héroe y la sombra: Mitos en los movimientos sociales digitales. *Comunicar*, 68, 9-20. <https://doi.org/10.3916/C68-2021-01>
- Minuchin, L., y i Martí, S. P. (2019). Repertorios prefigurativos: urbanización y acción colectiva en Latinoamérica. *Desacatos: Revista de Ciencias Sociales*, (61), 8-21. <https://bit.ly/3B3eENi>
- Morales-Reynoso, T., y Serrano-Barquín, C. (2014). Manifestaciones del cyberbullying por género entre los estudiantes de bachillerato. *Ra Ximhai*, 10(2), 235-261. DOI:10.35197/rx.10.02.2014.10.tm
- Novella-Cámara, A., Romero-Pérez, C., Melero, H., y Noguera-Pigem, E. (2021). Participación infantil, política local y entorno digital: Visiones y usos en municipios españoles. *Comunicar*, 69, 33-43. <https://doi.org/10.3916/C69-2021-03>
- Núñez-González, M. (2021) Masculinidad, narcocultura y trabajo: la figura del self-made man en el canal de markitos toys. En J., Hidalgo et al., coord. *Investigar la comunicación y las nuevas alfabetizaciones en la era posdigital*. (1a ed.). México: Ria Editorial, 367-398.
- Obando, V. M. (2021). El efecto Tiktok: Plataformas digitales y reconfiguración del escenario político electoral en Ecuador. *Sociología y Política HOY*, (5), 175-184. <https://bit.ly/3muYR3Z>
- Parra, M. (2015). *Una realidad cibernética tras bambalinas* (Doctoral dissertation, Corporación Universitaria Minuto de Dios). <https://bit.ly/3mcwl1o>
- Palazuelos, I. (2020). Expresión política juvenil en la ecología mediática del proceso electoral 2018 en México. *Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social" Disertaciones"*, 13(2). 1-22. <https://doi.org/10.12804/revistas.urosario.edu.co/disertaciones/a.8259>
- Pink, S., Horst, H., Postill, J., Hjorth, L., Lewis, T., y Tacchi, J. (2019). *Etnografía digital: principios y prácticas*. Madrid: Morata.
- Reguillo, R. (2017). *Paisajes insurrectos. Jóvenes, redes y revueltas en el otoño civilizatorio*. Madrid: NED Ediciones.

- Reguillo, R. (2004). La performatividad de las culturas juveniles. *Revista de estudios de juventud*, 64, 49-56. <https://bit.ly/3uqXeHX>
- Rovira, G., (2017). Activismo en red y multitudes conectadas. México: Icaria.
- Roncallo-Dow, S. (2015). *Técnica y sensibilidad. Una mirada a la ecología de los medios. Palabra Clave*, 18(4). <https://doi.org/10.5294/pacla.2015.18.4>
- Sánchez, J. (2020). La construcción del liderazgo político y la identidad escenográfica en tiktok. En J. Sánchez, y A. Barrientos, (Coords.). En *Cosmovisión de la comunicación en redes sociales en la era postdigital*. España: McGraw-Hill (1.a ed., Vol. 1), 197-210. <https://bit.ly/3kYobji>
- Serrano, D., Ramírez, A. A. y Palazuelos, I. J. (2022). Educación a distancia: Posibilidades de inclusión y participación estudiantil. REICE. *Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación*, 20(2), 29-45. <https://doi.org/10.15366/reice2022.20.2.002>
- Toret, J. Calleja-López, A. Marín, Ó. Aragón, P. Aguilera, y Lumbreras, A. (2013). *Tecnopolítica: la potencia de las multitudes conectadas. El sistema red 15M, un nuevo paradigma de la política distribuida*. Barcelona: Universitat Oberta de Catalunya.
- Treré, E. (2018). *Hybrid Media Activism: Ecologies, Imaginaries, Algorithms*. New York: Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315438177>
- Treré, E., y Barranquero, A. B. (2017). Tracing the roots of technopolitics: towards a North-South dialogue. In *Networks, movements and technopolitics in Latin America* (pp. 43-63). Palgrave Macmillan, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-65560-4_3
- Wang, T. (13 de mayo de 2013). Big Data Needs Thick Data. En *Ethnography Matters*. <https://bit.ly/3FajPIQ>

Este artículo es de acceso abierto. Los usuarios pueden leer, descargar, distribuir, imprimir y enlazar el texto completo, siempre y cuando sea sin fines de lucro y se cite la fuente.

CÓMO CITAR ESTE ARTÍCULO:

Palazuelos Rojo, I. J. (2022). Más allá de la ficción: medios digitales, violencia y reivindicación. *Paakat: Revista de Tecnología y Sociedad*, 12(23). <http://dx.doi.org/10.32870/Pk.a12n23.747>

* Doctor en Estudios Culturales por el Colegio de la Frontera Norte, cursó una estancia doctoral en *i2cat The Internet Research Center* de la Universidad Politécnica de Cataluña, en la que se especializó en temas de Tecnoantropología. Es Maestro en Ciencias Sociales por El Colegio de Sonora y Licenciado en Sociología por la Universidad de Sonora. Se desempeña como Profesor Investigador de tiempo completo en la Universidad Autónoma de Baja California. Es miembro del Sistema Nacional de Investigadores con la distinción de candidato a investigador nacional. <https://orcid.org/0000-0001-8150-9201>, Research ID: AGY-0805-2022