

## Los «dank memes»: la reacción a una Internet invivible

Por: Albert Lloreta. 16/02/2022

Surgidos en los albores de Internet, actualmente los «dank memes» pueden entenderse como la expresión absurda que condensa el espíritu de nuestro tiempo y como una manifestación de rabia que boicotea la lógica mercadotécnica de Internet.

Los *dank memes* son el hazmerreír angustiado de los ciudadanos de una Internet cada vez más oscura, dicotómica y brutal, un lenguaje indescifrable en tiempos de algoritmos, la saturación creativa del último reducto galo de Internet, atrincherado y agotado, contra el imperial modelo de negocio de Silicon Valley.

La palabra *dank* tiene tres significados: el primero se refiere a un sitio oscuro, desagradable, húmedo y frío (como una caverna o una mazmorra), y el segundo, en la jerga del fumador, a la marihuana más olorosa, pegajosa y de buena calidad. Según el tercer significado, *dank* es una forma de decir que algo es muy bueno. Originariamente, decir que un meme era *dank* equivalía a decir sarcásticamente que era buenísimo, para señalar, precisamente, que se había vuelto demasiado *mainstream*, o que había desgastado su capacidad comunicativa (ya no se entendía) o humorística (ya no hacía gracia). Pero pronto los *dank memes* se convirtieron en un género de memes en sí mismos, que utilizaban conscientemente este desgaste como parte de una estética y un lenguaje autorreferencial propio. Eran memes que hablaban de otros memes imitando irónicamente errores de otros memes.

La cultura *dank* buscaba siempre el límite (autoconsciencia, autorreferencia y autodestrucción), quería huir de la comprensión de la mayoría, evitar ser digerida por el *mainstream*. Probablemente este rechazo a la mayoría lo provocaba el hecho de que, mientras el concepto de *dank meme* se iba desarrollando, Internet era invadido por el tono edulcorado y buenista de los artículos de BuzzFeed, los *challenge* y las cadenas prefabricadas y, sobretodo, por la llegada masiva de nuevos usuarios vía Facebook. La Internet de las redes sociales. El famoso 2.0.

Para protegerse de esta Internet blanca y artificial, los miembros más antiguos y experimentados de comunidades como reddit o 4chan se construyeron una trinchera creativa basada en el absurdo, la extrañez y la desconfianza hacia cualquier tipo de

valor positivo o de fe en la humanidad. La conspiranoia, el tedio, la ansiedad y el desprecio se apoderaban de partes muy activas de estas comunidades. Series de Youtube como *Don't Hug Me I'm Scared* o *Asdfmovie* ilustran a la perfección este estado de ánimo colectivo que, como [argumenta](#) Rachel Aoresti en un artículo publicado en *The Guardian*, considera que la vida moderna es absurda y que ninguna moral tiene demasiado sentido.

Ya antes de la llegada de Trump, parte de esta frustración y desconfianza inherente a la cultura *internetil* había generado un campo de cultivo que permitía ver las ideas más reaccionarias, racistas y misóginas como transgresoras y atractivas. Tal como apunta Angela Nagle en su libro [Kill All Normies](#), este fenómeno era similar al uso de esvásticas o a las referencias al nazismo que hacían bandas como Joy Division o los Sex Pistols, como herramientas de provocación y transgresión social. Pero, realmente, ¿de dónde sale esta cultura de la extrañez y esta frustración que empuja la creación digital hacia la oscuridad y el tribalismo? ¿Por qué hemos vuelto de golpe a la primera definición de *dank*, la que describe una mazmorra o caverna fría y oscura?

## De internautas a usuarios

Cuando hacemos símiles entre el mundo *real* y el digital, a menudo nos olvidamos de que, si el mundo que habitamos con el cuerpo se pareciera un poco a la Internet de hoy, sería una especie de casino de Las Vegas: todo el terreno en manos de corporaciones privadas gigantes, un mundo sin aceras, ni hospitales, ni plazas, ni gobiernos... apenas una ciudad, hecha exclusivamente de edificios-anuncio que necesitan nuestra atención permanente, creciente y ansiosa para sobrevivir y que, a cambio, están dispuestos a ofrecernos dosis exhaustivas de euforia, de envidia, de tristeza, de enfado o de excitación.

Lejos queda ya la libertad creativa e inocente de la primera Internet, en la que no éramos usuarios consumidores sino internautas exploradores. Por aquel entonces, *conectarse* a Internet era descubrir un universo lleno de microburbujas flotando en todas direcciones. Ahora ya no nos conectamos a ningún sitio, habitamos nuestra identidad digital de forma permanente y pasiva. Antes *navegábamos* por webs pequeñas y manufacturadas con poca maña, webs caseras que eran, todas, solo una migaja de su propio potencial comunicador. La referencia más ejemplar de esta Internet diversa y heterogénea es Geocities. Ahora ya no navegamos: ahora abrimos

la aplicación o la red de turno para comprobar si tenemos notificaciones.

Internet era un sitio amplio y heterogéneo, lleno de experimentos creativos y naif, y había expectativas reales de mejorar la experiencia de vivir: un fórum era la posibilidad del calor universal [cuando te sentías solo](#), recibir un mensaje de correo electrónico era tan emocionante como recibir una carta, y el ritmo de navegación no permitía [correr demasiado](#), así que todo el mundo tenía tiempo para escribir y leer blogs. Si saltamos a la Internet de hoy, nos daremos cuenta de que la especialización del modelo de negocio ha convertido el paisaje de Internet en un espacio homogéneo, sin vacíos entre grandes plataformas, con el lenguaje y la imaginación secuestrados por gigantes que compiten los unos contra los otros para llamar nuestra atención.

[LEER EL ARTÍCULO ORIGINAL PULSANDO AQUÍ](#)

Fotografía: Lab.cccb

**Fecha de creación**

2022/02/16