

**Morilla Chinchilla, Santiago.**

*Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes.*

*Investigador del grupo consolidado "Prácticas artísticas y formas de conocimiento contemporáneas" (id UCM: 588), Universidad Complutense de Madrid.*

**"Los 'Political, Future & Accelerationism Compasses': Brújulas planas de la cultura web para un futuro metarrefencial"**

**"The 'Political, Future & Accelerationism Compasses': Flat Compasses from Web Culture for a Meta-reflective Future"**

#### PALABRAS CLAVE

Cultura web, memética, brújulas políticas, aceleracionismo, brújulas del futuro, cultura visual, fandoms.

#### KEY WORDS

Web culture, memetics, political compasses, accelerationism, future compasses, visual culture, fandoms.

#### RESUMEN

Este artículo analiza el potencial crítico, artístico y prospectivo que se presenta en la deriva de un género de meme muy concreto y propio de los *fandoms* de la cultura web. Se trata de los *Political Compasses* (PC), ya presentes en Internet desde 2001 pero que, sin embargo, es a partir de 2016 cuando se hacen extremadamente populares y virales con el auge del remix apropiacionista en red. A partir de un test que codifica las tradiciones ideológicas y políticas, los usuarios pueden ubicar fácilmente su propia orientación en relación a los cuadrantes definidos por los cruces de su lógica biaxial: eje económico (izquierda y derecha) y eje social (autoritarismo o libertarismo). Así, toda imagen/mapa resultante puede representar al usuario como un objeto/coordenada dentro de un colorido plano cartesiano (un tablero liso de relaciones espaciales abstractas, un objeto memético fácil de interpretar, copiar, manipular y difundir) que traduce (al tiempo que simplifica y determina) su particular y circunstancial ideología política. Con el tiempo los usuarios han alterado y ampliado espontáneamente las posibilidades de este género visual, cambiando los ejes, extendiendo las subdivisiones de sus cuadrantes y desgranándolos rizomáticamente y generativamente en múltiples planos superpuestos, divisibles y combinables. Así han surgido subgéneros como los *Future Compasses* (FC) y los *Accelerationism Compasses* (AC), que especulan con futuros que remiten a la inmediatez de la cultura meme y a la función ejemplar de su ficción utópica y distópica. Subgéneros que conectan nuestra imaginación colectiva dentro de un interfaz que se presta tanto al análisis crítico (estético, sociocultural y político) como al libre juego de composición de futurabilidades formales y de abstracciones conceptuales. Su éxito en red quizás resida, principalmente, en su desinhibido impulso por imaginar y ensayar futuras realidades en el actual marco de las relaciones del tecnopoder en la economía de plataformas.

#### ABSTRACT

This article analyzes the critical potential presented by an specific meme genre: the *Political Compass* (PC) present in Internet since 2001. PC became extremely viral in 2016 with the unfolding of reappropriation in web contents. Based on a test that encodes ideological and political traditions, users can easily orientate themselves in relation to two-axed quadrants defined by economics (left and right) and social (authoritarianism or libertarianism). Thus, any resulting image/map can represent the user as an object/coordinate within a colourful Cartesian plane (a smooth board of abstract spatial relations, a memetic object easy to interpret, copy and manipulate) that translates (while simplifying and determining) their particular and circumstantial political ideology. Over time, users have spontaneously altered and expanded the possibilities of this visual genre, changing the axes, extending the subdivisions of its quadrants and breaking them down rhizomatically and generatively into multiple overlapping, divisible and combinable planes. Thus meme subgenres such as *Future Compass* (FC) and *Accelerationism Compass* (AC) have emerged, speculating on futures that refer to the immediacy of meme culture and the exemplary function of its utopian and dystopian fiction. They are subgenres that connect our collective imagination within an interface that lends itself as much to critical analysis (aesthetic, socio-cultural and political) as to the free play of composing

formal futures and conceptual abstractions. Its networked success perhaps lies primarily in its uninhibited impulse to imagine and rehearse future realities within the current framework of technopower relations in the platform economy.

## INTRODUCCIÓN

*[...] la enorme importancia de estos actos de ver —y de la visualidad así considerada como práctica connotada política y culturalmente— depende justamente de la fuerza performativa que conlleva; de su magnificado poder de producción de realidad, con base en el gran potencial de generación de efectos de subjetivación y socialización que conllevan los procesos de identificación/diferenciación con los imaginarios circulantes (bien sean hegemónicos, minoritarios, contrahegemónicos, etc.).*

(Brea, 2005, p. 9)

La producción cultural web es hoy la producción cultural mayoritaria. No en vano, el teórico de los nuevos medios Lev Manovich incide en que dicha producción es, además de masiva, también de carácter eminentemente popular y *amateur*, firmemente inscrita dentro de lo que se conoce hoy como web social o Web 2.0: "Piensa en esto: el número de imágenes subidas a Flickr cada semana es probablemente mayor que todos los objetos contenidos en todos los museos de arte del mundo" (Manovich, 2020, p. 29). Por su parte, el sociólogo Manuel Castells ya señaló hace más de dos décadas la importancia de la dimensión cultural *online* de las sociedades de la información y el conocimiento y, sobre todo, de la acelerada mutación que adoptaron las tecnologías que hicieron posible dicha producción cultural, donde todos los procesos de generación de información —y de sentido— se retroalimentan con la propia generación de energía y materia prima, programándose, desprogramándose y reprogramándose *ad infinitum* (Castells, 2000, p. 56). Cuestiones que reverberan el pensamiento de Gilles Deleuze y Félix Guattari cuando, en su "teoría de las multiplicidades", señalaron que, lo propio de los dispositivos de poder en las sociedades del control informacional, son los procesos concomitantes de territorialización, desterritorialización y reterritorialización que tienen los movimientos de los agenciamientos, ligados —a su vez— a los grados de participación y representación híbrida (matro-virtual) de la producción cultural y política (Deleuze y Guattari, 2004).

Pero hoy, de lleno en el periodo de la web semántica o Web 3.0, hay que tener en cuenta que la ingente producción cultural se da en entornos web que facilitan la gestión del *Big Data* de manera automatizada. Son ahora las codificaciones de las inteligencias artificiales las que facilitan los procesos de interoperabilidad semántica entre datos y usuarios, para así ofrecer contenidos personalizados según gustos, preferencias, búsquedas, opiniones, posición geográfica y otros filtros burbuja que perpetúan los sesgos de confirmación<sup>1</sup> de todos los usuarios en el espacio híbrido. Son las codificaciones algorítmicas las que premian la alta interactividad, la rápida propagación, la viralización y la popularidad de los contenidos (siempre cuantificada en base a la interconectividad que se establece lejos del primer nodo de publicación). Sobre todo se codifica la cuantificación de la información en red, lo que, sin duda, incide en la cualificación de la misma información ofrecida. Pero, más allá de la constante publicación de contenidos de corte *amateur*, no académico o especializado, podríamos decir que —para ser más exactos— dicha producción cultural masiva se vehiculiza imantándose —sobre todo— dentro de *fandoms*: comunidades *online* de usuarios que, alrededor de un texto/concepto/tema base compartido, producen y publican contenidos generativos, derivativos y colectivos. Los integrantes de los *fandoms* poseen una autoconciencia de pertenencia e identificación con las propias prácticas *fan* que aglutinan al colectivo, es decir, no son meros espectadores, sino generadores activos de contenido que producen una subjetividad específica, basada más bien en la forma de asociación que establecen entre ellos (interacción dentro de la comunidad, prácticas de apropiacionismo y remix de contenidos, dinamización de las respuestas e hilos de comentarios, etc.) que en los contenidos que generan. De hecho, podemos afirmar que los contenidos de los *fandoms* se enmarcan en las dinámicas competitivas pautadas por la economía de la atención<sup>2</sup> que caracteriza la "economía de plataformas" (Srnicek, 2018). Porque los términos en los que hoy se lucha por la atención, y cuyos resultados se miden por la viralización y el impacto de la reapropiación de contenidos *online*, se establecen sobre la base de materiales informacionales fáciles de reproducir, copiar, post-producir y difundir. Estamos hablando de una

<sup>1</sup> En psicología, neurociencia y teoría de la comunicación, se considera que el sesgo de confirmación es una tendencia cognitiva del razonamiento inductivo donde el procesamiento de la información funciona de manera automática y selectiva para favorecer, reconocer, interpretar y recordar siempre aquella información que confirma sus propias creencias, prejuicios o hipótesis. Así pues, el sesgo de confirmación hace que el individuo tienda a nunca cambiar de opinión, que polarice su actitud y que refuerce sus creencias.

<sup>2</sup> La economía de la atención hace referencia a la capacidad humana para procesar la información, considerando la misma atención como un bien escaso por el que competir en un mercado sobrecargado de información, donde los usuarios se encuentran abrumados y saturados por los contenidos que derivan de la interacción en las redes sociales. El economista y politólogo Herbert Alexander Simon fue uno de los primeros en identificar el problema cultural, operativo y existencial de la sobrecarga informativa, acotando así el concepto de economía de la atención:

En un mundo rico en información, la riqueza de información significa una escasez de otra cosa: la escasez de lo que sea que la información consuma. La información que consume es bastante obvia: consume la atención de sus destinatarios. Por lo tanto, una gran cantidad de información crea una pobreza de atención y la necesidad de asignar esa atención eficientemente entre la abundancia de fuentes de información que podrían consumirla. (Simon, 1971, p. 40-41)

producción cultural que, independientemente de pertenecer a la alta o a la baja cultura –*amateur* y mayoritaria en términos de producción–, presentan y establecen una relación anti-aurática con el usuario/espectador en relación con el objeto artístico (Prada, 2001, p. 21).

Los contenidos que favorece la codificación de la web social en convergencia con la semántica, son aquellos que fácilmente crean, reproducen, relacionan y articulan y desarticulan identidades que puedan cuantificarse como tiempo dedicado (atención retenida) dentro de la plataforma. Contenidos cuyo vehículo principal, la imagen, está totalmente orientada a su producción, anotación y consumo. En definitiva, la producción cultural de las imágenes web que nos interesa analizar aquí –y que abordaremos a continuación– se ubicaría siempre –siguiendo al filósofo, crítico de arte y teórico de los medios Boris Groys– en un escenario de creación en red extremadamente heterogéneo, donde en todo momento las imágenes están siendo “transformadas, re-escritas, re-editadas, re-programadas en su paso a estas redes” (Groys, 2008a, p. 75). Recordemos que toda imagen en red está sujeta a las contingencias cibernéticas de su naturaleza operacional: siempre está interpretada, invocada y performatizada a través de la mediación tecnológica (cada vez que se visualizan, por ejemplo, en una pantalla de un ordenador o de un *smartphone*). Por eso queremos prestar atención a la fuerza performativa de la visualidad como práctica connotada tecnopolítica y culturalmente. Por eso, queremos insistir ahora en este punto: la imagen web siempre se encuentra (y se nos ofrece) como una puesta en escena en sí misma, como una performance visual donde se escenifica “algo” –*to perform*– y donde se interpreta ese “algo”, traicionándolo, distorsionándolo en el proceso de traducción interpretativa. Por lo tanto, hay que tener siempre presente que, cada escenificación de la imagen, es también una traición y un abuso (Groys 2008b, 84), que formaliza múltiples cortes, fragmentaciones y reagrupaciones discursivas que, sin embargo, tienen una enorme capacidad para operar sobre el devenir del mundo.

## METODOLOGÍA

En este artículo introduce y analiza el protocolo representacional que articula la memética de los *Political Compasses* (PC). También constata cómo, a partir de dicho protocolo, se establecen los marcos para el mapeo crítico de las múltiples variables narrativas y formales presentes en los subgéneros *Future Compasses* (FC) y *Accelerationism Compasses* (AC). Desde ahí, veremos cómo estos productos culturales en red se presentan como superficies para la imaginación estética y la confrontación política en las guerras culturales *online*, al tiempo que esbozan, ensayan y coproducen realidades políticas futuras y futuros muy presentes en nuestro imaginario.

## DESARROLLO: LOS *POLITICAL COMPASSES*

Los *Political Compasses* (PC) son un subgénero de meme que, desde 2001, se ha hecho muy popular en Internet, difundido principalmente a partir de *fandoms* en torno a las prácticas de la imagen política. Como subgénero memético, su “unidad de cultura” (formalizadora de una ideología, creencia, patrón de comportamiento, etc.) puede reproducirse a sí misma, saltando y hospedándose de meme en meme, de forma generativa. Su proposición formal original surgió a partir de un test<sup>3</sup> que desplegaba preguntas para evaluar y clasificar las ideologías políticas. Un test que siempre da como resultado una imagen con una coordenada personalizada, en la que se ubicaría ideológica y políticamente al usuario (**Fig. 1**) en relación a dos ejes: al eje económico (derecha e izquierda) y al eje social (autoritarismo o libertarismo). Así, en el eje horizontal el polo izquierdo se define por una defensa de las formas de economía cooperativas y colectivas (lo que implicaría cierto grado de regulación del procomún o, incluso, modelos de gestión de los beneficios comunales a nivel planetario), mientras que, en el otro extremo, el polo derecho defiende el modelo económico de libre mercado desregularizado (sin limitaciones, normas ni mecanismos que controlen su actividad financiera a nivel global). A lo largo de este eje el usuario se posiciona con sus respuestas a preguntas sobre, por ejemplo, los intereses pro-comunes frente a los de las corporaciones transnacionales (**Fig.2**), o sobre política impositiva y diseño de sistemas tributarios (**Fig.3**).

---

<sup>3</sup> Cabe señalar que el servicio "Political Compass" de generación de gráficos personalizados se encuentra bajo *copyright*, en la web que actualmente sigue realizando el cuestionario para evaluar las opiniones políticas en dos ejes. Véase: <https://www.politicalcompass.org/>

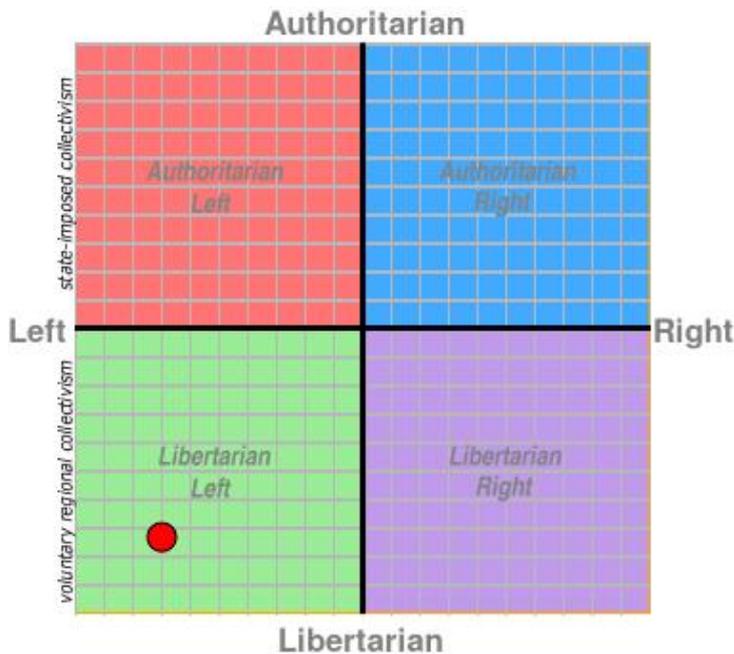


Figura 1. Political Compass, Brújula política personalizada por/para Santiago Morilla, 2022.

If economic globalisation is inevitable, it should primarily serve humanity rather than the interests of trans-national corporations.

Strongly disagree  
 Disagree  
 Agree  
 Strongly agree

Figura 2. Preguntas económicas del Political Compass, Una pregunta tipo del paso 1 de 6 del test Political Compass, 2022. Fuente: Politicalcompass.org

The rich are too highly taxed.

Strongly disagree  
 Disagree  
 Agree  
 Strongly agree

Figura 3. Preguntas económicas del Political Compass, Una pregunta tipo del paso 2 de 6 del test Political Compass, 2022. Fuente: Politicalcompass.org

Por otro lado, el eje vertical nos orienta en la sensibilidad y en la empatía que tenemos hacia cuestiones de índole social: el polo superior nos ubica en la afinidad o rechazo hacia los modelos autoritarios y los valores asociados a la tradición y la obediencia, mientras que, por el contrario, el polo inferior nos acerca a la idea de que la libertad personal debe aumentarse para salvaguardar el cuerpo social. En este eje, las respuestas del usuario se posicionan respecto a asuntos relativos a la escolarización, la diversidad cultural (Fig.4), los derechos de ciertos colectivos y orientaciones sexuales –o, incluso, de otras identidades de género–, la pena de muerte, el juicio estético del arte abstracto (Fig.5), el rol de la mujer en las labores domésticas o la adscripción religiosa del estado, entre otros asuntos de interés social y moral.

There are no savage and civilised peoples; there are only different cultures.

Strongly disagree  
 Disagree  
 Agree  
 Strongly agree

Figura 4. Preguntas sociales del Political Compass, Una pregunta tipo del paso 3 de 6 del test Political Compass, 2022. Fuente: Politicalcompass.org

Abstract art that doesn't represent anything shouldn't be considered art at all.

Strongly disagree  
 Disagree  
 Agree  
 Strongly agree

Figura 5. Preguntas sociales del Political Compass, Una pregunta tipo del paso 5 de 6 del test Political Compass, 2022. Fuente: Politicalcompass.org

Bajo esta lógica biaxial, que a su vez se inspira en el diagrama conocido como Gráfico de Nolan<sup>4</sup> (Fig.6), toda representación ideológica puede ser divisible entre lo personal y lo económico. Sin embargo, en este reduccionismo cartesiano y dicotómico se pierden muchos matices. La imagen/mapa que resulta del test del PC no solo no recoge fielmente ciertas posturas que derivan de complejas realidades

<sup>4</sup> El gráfico de Nolan (creado en 1969 por el político estadounidense David Nolan) es un diagrama cartesiano que define las posiciones políticas respecto a dos vectores de coordenadas: la opinión (y grado de libertad) económica y la libertad personal. Dos dimensiones que cohabitan bajo el supuesto de que no colisionan nunca entre sí y que podrían crecer simultáneamente –y aquí viene el sesgo ideológico del autor del gráfico- hacia el liberalismo.

socio-económicas (como, por ejemplo, la inmigración) sino que simplifica ciertas definiciones (como el concepto de libertad, que para los liberales libertarios es diferente de la de los socioliberales). Sin embargo, el éxito del protocolo representacional del PC se basa precisamente en la conversión de las multiplicidades ideológicas en pares ordenados dentro de un tablero acotado; como un juego que se da dentro un “espacio estriado”<sup>5</sup> (en el sentido dado por Deleuze y Guattari, 2004) compuesto de fragmentos equivalentes, intercambiables, graduables y, sobre todo, mensurables en sus orientaciones espaciales. Su visualidad es fácil de entender, procesar y copiar. Se presenta pues como una momentánea cualificación personificada y arquetípica de la ideología política. Como una superficie digital y relacional donde “hacer imagen” pública en la disposición abierta por la plataforma. Quizás por eso, por su gran potencialidad performativa, apropiacionista, transmutable y transitiva, la base gráfica del PC se ha popularizado tanto como respuesta generativa a la guerra cultural *online*. Recordemos que el concepto de guerra cultural<sup>6</sup>, heredero del pensamiento del marxista italiano Antonio Gramsci y popularizado en EE.UU. por el sociólogo James Davidson Hunter, persigue alcanzar hoy la hegemonía ideológica a través de estrategias de polarización social (muy efectivas para ganar influencia social y electoral en determinados partidos políticos). Por eso observamos cómo los usos meméticos derivados de los PC (Figs.7-9) han crecido tanto en los *fandoms* con fines políticos como *MOGAI*, */pol* y *PoliticalCompass* dentro de Reddit (una de las redes sociales de contenidos públicos y evaluables más visitada del mundo).

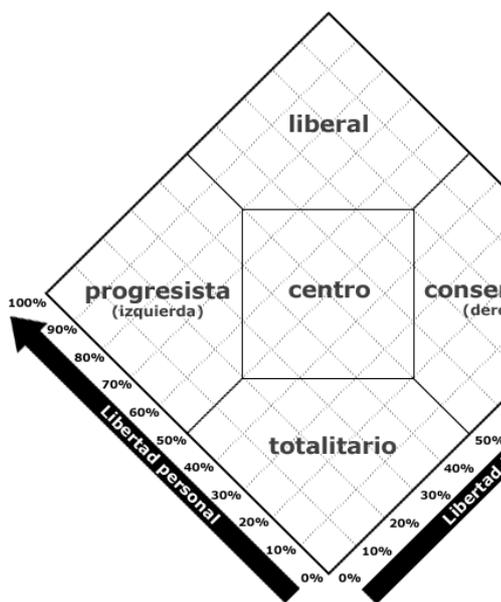


Figura 6. David Nolan, Nolan chart, 1969. Fuente: wikipedia.org

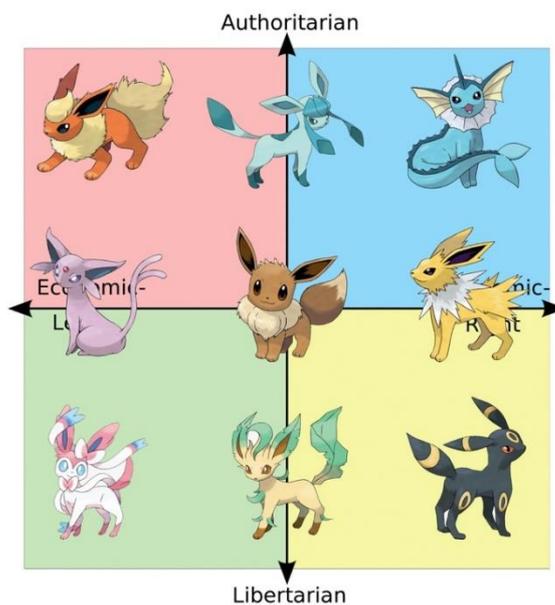


Figura 7. u/leviari08, Fuck it. Eeveelutions political compass, 2020. Fuente: [https://www.reddit.com/r/PoliticalCompassMemes/comments/gb5lrx/fuck\\_it\\_full\\_eeveelutions\\_political\\_compass/](https://www.reddit.com/r/PoliticalCompassMemes/comments/gb5lrx/fuck_it_full_eeveelutions_political_compass/)

Con esta producción memética derivada de los PC se identifican activamente muchos *zoomers* (los nacidos entre 1995 y principios de los 2010, también conocidos como Generación Z). La brújula *Elige pibe* (Fig.8), creada por el usuario Carron131 para el actual panorama político español, o la *Brújula política para la tercera guerra mundial* (Fig.9), creada por el usuario Elgor1998, son buenos ejemplos de este fenómeno de polarización del imaginario cultural, con el que muchos usuarios de los *fandoms* se inician en el pensamiento y la representación política. Al fin y al cabo, la performatividad de la imagen (en el sentido dado por Groy) se construye en torno a la autoimplicación con la escenificación de la imagen/mapa, siempre en función de la proyección identitaria –pasiva o activa– que se difunde en ella. Precisamente por ello, se han desarrollado tantas adaptaciones explotables con gráficos y categorías alternativas que han “hecho imagen” de las múltiples inquietudes sociales presentes en los discursos de la guerra cultural *online*.

<sup>5</sup> El “espacio estriado”, propio y heredero del proyecto espacial de la modernidad es, en contraste con el “espacio liso”, mensurable y estático, tiene referencias fijas, límites, fronteras, regiones, y además su finitud excesiva puede ser escalada. Véase: Deleuze, G., & Guattari, F. (2004) *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia* (Obra original publicada en 1980), Pre-Textos, Valencia, pp. 483-509.

<sup>6</sup> La guerra cultural es el conflicto ideológico que existe entre los diversos grupos sociales que luchan por el dominio de sus valores, creencias y prácticas ideológicas. Como término, es muy utilizado en el ámbito del pensamiento político contemporáneo, sobre todo en los Estados Unidos. De hecho, Steve Bannon, exasesor de Donald Trump, reafirmó públicamente su convencimiento de que la batalla antes que política tenía que ser cultural (reafirmando lo ya apuntado por el filósofo Antonio Gramsci), como así se ha visto en las estrategias político-mediáticas y electorales de los últimos años.

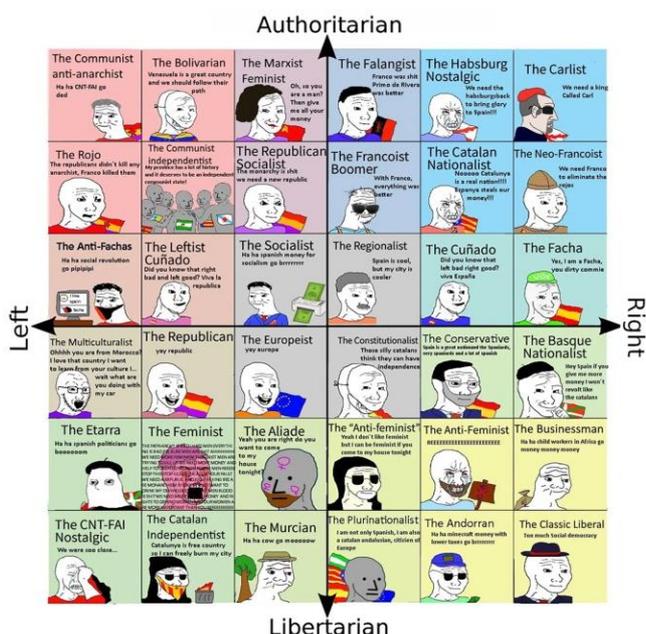


Figura 8. Carron 131, Elige pibe, 2021. Fuente: [https://www.reddit.com/r/orslokh/comments/rj2pnt/elige\\_pibe/](https://www.reddit.com/r/orslokh/comments/rj2pnt/elige_pibe/)

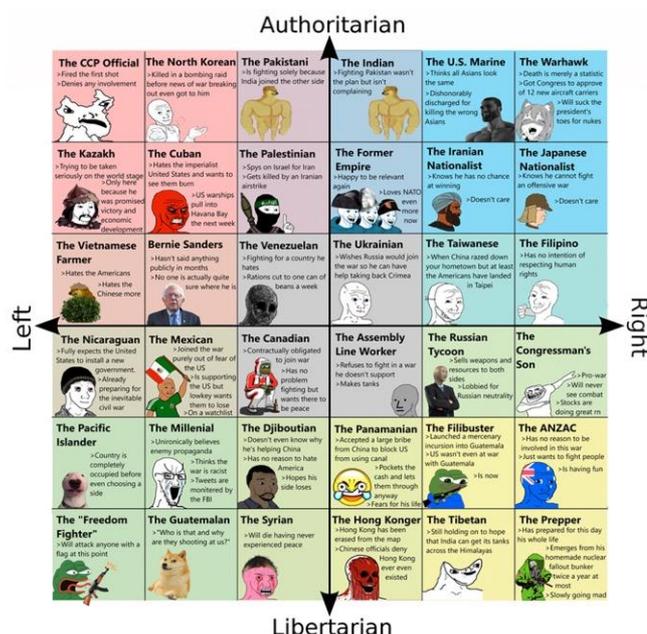


Figura 9. Elgor1998, World War III on the political compass, 2020. Fuente: <https://www.reddit.com/r/vzla/>

Todo suceso o enfoque político posible, todo contenido medial o elemento imaginable es susceptible de ser representado (formateado y codificado) a través del esquema biaxial del PC. Dentro de él, las posibles líneas de fuga siempre tienen reflejos antitéticos, y toda posibilidad de enunciación puede ser –con el tiempo– actualizada por otros usuarios que expandan, reordenen y/o sustituyan los elementos, textos, prefijos y colores de la imagen/mapa. De este modo, la brújula original evoluciona añadiendo nuevos ejes o generando más cuadrantes y subdivisiones en planos superpuestos y combinables. Sin duda, uno de los mayores logros de estos subgéneros meméticos es haber podido hacer las veces de tablero de juego, de foro relacional y de interfaz habitable para la comunicación e interacción en red. Esta fricción creativa y dinámica de identidades y enunciaciones sobre la superficie de la propia imagen/mapa ha resultado ser extremadamente atractiva para los *fandoms*, en términos de producción especulativa.

**DESARROLLO: LOS FUTURE & ACCELERATIONISM COMPASSES**

El 12 de agosto de 2019, el usuario AlphaCoronae publicó un gráfico titulado *Accelerationism Compass* (AC) (Fig.10) en la comunidad online Reddit, dentro de la categoría ya definida como *PoliticalCompassMemes*. Este contenido tuvo muchísimo éxito en términos de interacción, reapropiación y *remix* de la imagen, con múltiples versiones de proyecciones que se movían entre lo deseable, lo probable y los plausible, y que fueron publicadas sobre todo durante la pandemia de Covid-19. Entre las posibles ficciones de futuro que aparecieron sobrevolando sus dieciséis cuadrantes, podemos encontrar términos como *Total Nihilistic Un-Singularity* (una especie de régimen colectividad nihilista completamente alienada pero afín a una desaceleración de corte autoritario) descansado sobre una imagen que deja entrever los pilares de una gran estructura u organismo aún indeterminado. También encontramos, entre otras ficciones, el oscuro paisaje de un régimen tecnocapitalista llamado *ExHuman Pangalactic Strip Mining Singularity* (una suerte de gobierno pangaláctico desregularizado y acelerado por el desarrollo de la geoingeniería, claramente basado en la extracción de recursos y la sobreexplotación minera) descansando sobre lo que parece la imagen de un desolado exoplaneta.

La superficie base, subdividida en celdas, se rellena y completa en el AC con textos e imágenes propias del *concept art*, de las ilustraciones de ciencia ficción y del *fanart*, representado múltiples permutaciones políticas para un futuro alternativo. Sin embargo, observamos que los futuros representados tienen aún un anclaje en el presente, remitiéndose a hechos e imaginarios de la actualidad: son, de hecho, claros productos de la actual inmediatez memética, es decir, con una visualidad diseñada para un impacto inmediato que posicione el producto como plausible de ser compartido, reenviado, manipulado e imitado. El AC puede entenderse como la performance visual del futuro inmediato; como la fábula de un futuro fragmentado y acelerado; como la idea de futuro que se tiene desde la “cultura snack”, apropiándonos aquí del término acuñado por el teórico de la comunicación Carlos Scolari (2020). Es decir, el AC “hace imagen” de la multidireccionalidad fragmentada de su época, pero reuniendo en una misma imagen/mapa la capacidad transitiva de las estéticas especulativas, los imaginarios políticos y los fenómenos sociales contemporáneos. En este sentido, AC es un perfecto ejemplo del ver el

futuro *con otros*, es decir, de la “transitividad” matero-virtual de la difusión de la experiencia que convocan las imágenes del futuro, como sugiere el artista e investigador en arte Josu Larrañaga: “una experiencia sin ocupación y sin mandato, abierta a la circulación y a la aplicación libre de cada usuario, que la vive en las condiciones que él mismo establece” (Larrañaga, 2016, p. 134)



Figura 10. u/AlphaCoronae, Accelerationism Compass, 2019. Fuente: [https://www.reddit.com/r/PoliticalCompassMemes/comments/cp83co/accelerationism\\_compass/](https://www.reddit.com/r/PoliticalCompassMemes/comments/cp83co/accelerationism_compass/)

Pocos meses más tarde de la aparición del primer AC, el 22 de septiembre de 2019, el usuario Pepper\_Spades publicó en la categoría *PoliticalCompassMemes* de Reddit un gráfico que tituló *Future Compass* (FC) (Fig.11) y que dio nombre a otro subgénero muy presente en la cultura-web de los últimos cuatro años. Subgénero que también dispersa, en abanico rizomático, otras muchas representaciones posibles para un futuro en clave biaxial. Desde entonces, este subgénero no ha parado de colonizar foros, comunidades y plataformas de intercambio de opiniones, remezcla de imágenes, desconfinamientos terminológicos hipertextuales, y discursos utópicos y distópicos más o menos argumentados. Sin embargo, nos llama la atención cómo en el primer *Future Compass* de Pepper\_Spades ya se asentaba un eje social –vertical– claramente definido por los polos de la violencia y la paz. Y, al tiempo, también se asentaba sobre un eje económico –horizontal– que transcendía lo político desde el evidente acto de fe que supone la aceleración desde lo esotérico (entendido como oculto, o impenetrable para los no iniciados) hacia lo exotérico (lo público o accesible para todos, dentro del cuadrante derecho, que normalmente se asocia a la desregularización de los límites de la producción y el consumo).

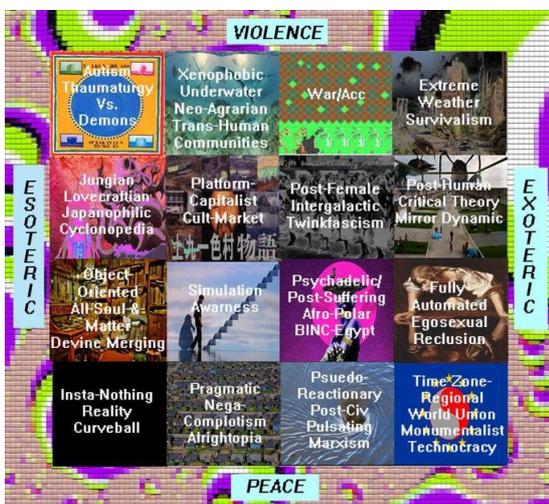


Figura 11. Pepper\_Spades, Future Compass, 2019. Fuente: <https://knowyourmeme.com/memes/future-compass/>

## CONCLUSIONES

Sin duda, una de las claves del enorme éxito de los AC y FC ha sido imaginar y formalizar gráfica y terminológicamente algunas de las metamorfosis posibles de los cada vez más cercanos escenarios políticos de la planetariedad futura. Es decir, confabular desde el plano simbólico e imaginar representaciones de un futuro "transitivo" acelerando las alternativas al orden presente. Una cuestión que conecta esta producción cultural con los flujos concomitantes de la desterritorialización y reterritorialización del capital, ya introducidos por Deleuze y Guattari en su obra *El Anti-Edipo* (1985):

Tal vez los flujos no están aún bastante desterritorializados, bastante descodificados, desde el punto de vista de una teoría y una práctica de los flujos de alto nivel esquizofrénico. No retirarse del proceso, sino ir más lejos, «acelerar el proceso», como decía Nietzsche: en verdad, en esta materia todavía no hemos visto nada. (Deleuze y Guattari, 1985, p. 246)

Estos procesos de producción cultural a los que aluden Deleuze y Guattari, son los que el filósofo político Nick Land (considerado como el padre del aceleracionismo) entiende a su vez como procesos de auto-constitución de una singularidad tecnológica, cuyo fin último sería la automejora recursiva de sus redes de cómputo para acelerar la desviación de los recursos del consumo inmediato hacia la mejora del aparato productivo. Un proceso de retroalimentación que Land denomina como "*teconomic*" (teconomía), una suerte de dinámica de disolución entre tecnología y economía global, donde el futuro alimenta el presente en forma de excedente invertido como capital (incluyendo aquí nuestro tiempo y atención) (Land, 2018). Siguiendo este enfoque, pareciera que el ser humano llega demasiado tarde para parar esta dinámica de disolución tecnoeconómica que, además, ya se encuentra asumida y formalizada si atendemos a la prospectiva de los AC y FC (representada en clave irónica, como barrocas premoniciones o, directamente, en clave de farsa teconómica).

Entendemos que estos subgéneros de meme son crisoles, tanto formales como terminológicos, que ponen al mismo nivel la filosofía, la política y la cultura web plagada de permutaciones operadas por *bots*, con términos propios de *haters* y *haikus* esotéricos extraídos de la ficción especulativa. Además, su mestizaje iconográfico resultante, nos ofrece un mosaico de ventanas que nos empujan a contemplar otros mundos posibles, pero –pese a todo– son instantáneas del actual imaginario, aún latente en la cultura web actual. De hecho, podemos entender los AC y los FC como metamodelos diagramáticos que interpelan al humano movilizando su conciencia a través de fragmentos y términos polisémicos en un universo de valores compartido. Como ya apuntó Guattari en su libro *Caosmósis* (1992, p.58 & p. 124.), estas imágenes/mapas se formalizan en diagramas de energía que se transforman, fragmentan y solapan, operando sobre los procesos de subjetivación y sobre los compromisos y articulaciones de lo real.

Falta por ver, como apuntaba el filósofo Mark Fisher, si la cultura web se hace cargo de los trastornos afectivos y de la desafección política, y acaba por reactivarse frente al "realismo capitalista" que impera tras la caída del Muro de Berlín (Fisher, 2016). Sin duda la eferescencia política de la imagen/mapa memética puede acelerar la transformación del mundo en algo irreconocible, o bien, circunscribirse al ámbito escénico del simulacro político. Sin embargo, el poder performativo de las prácticas de la fragmentación y la transformación informacional del presente, siempre terminan invocando el futuro: lo "hacen imagen" y, por tanto, transforman el mundo por conocer en un mundo conocido.

Por su parte, los PC, como brújulas planas de un presente metareferencial, nos *hacen ver* y nos *llevan a ver* que toda deglución distópica es posible y que, poco a poco, es asimilada y normalizada política, social y estéticamente a través de los AC y FC.

## FUENTES REFERENCIALES

- Brea, J. L. (2005). Los estudios visuales. Por una epistemología política de la visualidad. En J. L. Brea (Comp.), *Estudios Visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Akal Ediciones.
- Castells, M. (2000). *La era de la información: economía, sociedad y cultura*. Siglo XXI.
- Deleuze, G. y Guattari, F. (1985). *El Anti-Edipo. Capitalismo y esquizofrenia*. Paidós.
- Deleuze, G. y Guattari, F. (2004). *Mil mesetas. Capitalismo y esquizofrenia* (Obra original publicada en 1980). Pre-Textos.
- Fisher, M. (2016). *Realismo capitalista: ¿no hay alternativa?*. Caja Negra.
- Groys, B. (2008a). The Topology of Contemporary Art. En T. Smith, O. Enwezor, y N. Condee (Eds.), *Antinomies of Art and Culture. Modernity, Postmodernity, Contemporaneity*. Duke University Press.

Groys, B. (2008b). *Art Power*. The MIT Press.

Guattari, F. (1995). *Chaosmosis. An Ethico-Aesthetic Paradigm*. Bloomington & Indiana University Press.

Land, N. (2018). Teleoplexy. Notes on acceleration. En R. Mackay y A. Avanesian (Eds.), *#Accelerate: The Accelerationist Reader Urbanomic*.

Larrañaga, J. (2016). La nueva condición transitiva de la imagen. *Barcelona, Research, Art, Creation*, 4(2), 121-136.  
<https://doi.org/10.17583/brac.2016.1813>

Manovich, L. (2020). *Cultural Analytics*. MIT Press.

Prada, J. M. (2001). *La apropiación posmoderna. Arte, práctica apropiacionista y teoría de la posmodernidad*. Editorial Fundamentos.

Scolari, C. (2020). *Cultura Snack*. La Marca.

Simon, H. E. (1971). Designing Organizations for an Information-rich World. En M. Greenberger (Ed.), *Computers, Communications, and The Public Interest*. The Johns Hopkins.

Srnicek, N. (2018). *Capitalismo de plataformas*. Caja Negra Editora.