

FANZINE DIGITAL / INVESTIGACIÓN ABIERTA

TRUMPSHIT

NO TIME FOR FASCISM

MAKE HUMOR DANGEROUS AGAIN

La realidad no llega a nosotros intacta.

La recibimos traducida.

Imágenes, palabras, fechas, noticias, relatos religiosos, películas, canciones, rumores, estadísticas, publicidad y ahora algoritmos seleccionan una parte de lo que ocurre y la colocan frente a nuestros ojos.

Alguien encuadra. Alguien recorta. Alguien nombra. Después nosotros completamos la historia.

No necesariamente existe una gran conspiración que controle cada imagen. Sería incluso demasiado sencillo. Lo inquietante es que la fabricación de la realidad puede funcionar sin un director único: gobiernos, empresas, medios, iglesias, partidos, mercados, celebridades, plataformas y millones de usuarios persiguen intereses distintos que a veces terminan empujando nuestra atención en la misma dirección.

¿Quién narra los hechos? ¿Quién decide qué acontecimiento se convierte en historia, noticia, escándalo, entretenimiento, verdad o *fake news*?

Ése es el punto de partida.

LA PRIMERA PARED

Mucho antes de las noticias existió una pared.

Altamira conserva algunas de las expresiones artísticas paleolíticas más extraordinarias conocidas. Bisontes, animales, signos y formas fueron pintados y grabados durante un enorme periodo de la prehistoria. UNESCO las considera testimonios excepcionales de cultura y sistemas simbólicos paleolíticos.^[1]

Nos gusta imaginar esa pintura como representación pura: **vi un bisonte, pinté un bisonte.**

Tal vez.

Pero no sabemos exactamente quién podía pintar, quién podía entrar en determinados espacios, quién interpretaba esas imágenes ni qué autoridad poseían. No tenemos pruebas suficientes para llamarlo propaganda. Tampoco tenemos derecho a convertir al cavernícola en un ciudadano moderno con aerosol.

Pero sí podemos afirmar algo elemental: **ya había selección.**

Había un animal y no otro. Un lugar y no otro. Un tamaño. Una posición. Una mano. Un punto de vista.

Toda representación comienza eliminando casi todo lo demás. Y ése es también el problema de una fotografía, un titular o un meme.

La imagen parece mostrar el mundo. En realidad muestra **una decisión sobre el mundo**.

ESE CAVERNÍCOLA SOY YO.

Esta página es mi pared. Aquí dibujo lo que veo. Lo escribo. Lo pego. Lo deformato. Lo contradigo.

No afirmo que ésta sea **la realidad**. Afirmo algo mucho más defendible: **éste es mi punto de vista sobre ella**.

KUKULCÁN: CUANDO LA ARQUITECTURA CUENTA UNA HISTORIA

Después construimos paredes mucho más grandes.

El Castillo o Templo de Kukulcán, en Chichén Itzá, combina arquitectura, observación celeste, calendario, simbolismo religioso y organización política. El INAH documenta la relación entre astronomía, religión, arquitectura y legitimación del poder en Chichén Itzá.^[2]

Durante ciertos días, las sombras producen sobre la alfarda norte la apariencia de una serpiente descendente.

No necesitamos llamarlo engaño. Es algo quizá más sofisticado.

Es narrativa construida en piedra, tiempo, sol y autoridad.

El edificio no sólo ocupa el mundo. Lo explica. Y toda explicación suficientemente poderosa puede terminar pareciendo naturaleza.

PAS DE TEMPS POUR LE FASCISME.

LOS CUENTOS TAMBIÉN GOBIERNAN

Después vienen los relatos.

La Biblia. Las leyendas. Los cuentos transmitidos de generación en generación. Los cuentos de hadas.

Los hermanos Grimm son un ejemplo magnífico porque hoy los imaginamos como dos señores recogiendo historias inocentes para niños. La historia es bastante más interesante: su recopilación y edición de relatos quedó vinculada con la construcción de una idea de cultura alemana y una memoria nacional compartida.^[3]

Eso no significa que *Caperucita Roja* sea propaganda nazi. Sería una estupidez histórica.

Significa que los relatos aparentemente más inocentes pueden transportar modelos de familia, obediencia, trabajo, castigo, género, peligro, nación y pertenencia.

El cuento prepara un terreno. Después otro discurso puede sembrar ahí.

¿EN QUÉ AÑO ESTAMOS?

Vivimos en ciudades. Usamos dinero. Elegimos profesiones. Tomamos el Metro. Compramos gasolina. Tenemos contraseñas. Vemos televisión. Sabemos quiénes son Messi y Shakira.

Decimos *cringe*, *ghostear*, *POV*, *NPC*, *random*, *delulu* y hablamos de alguien que perdió “aura”. Conceptos que hace poco no existían en nuestras conversaciones hoy funcionan como códigos compartidos.

Tenemos otra cosa en común: decimos que estamos en **2026**.

¿Pero 2026 desde dónde?

El 10 de septiembre de 2026 corresponde al 28 de Elul de 5786 en el calendario hebreo.^[4] Diversos calendarios islámicos sitúan esa fecha en Rabi al-Awwal de 1448 AH, con posibles diferencias según el método calendárico y la observación lunar.^[5] Y 2026 corresponde al año del Caballo de Fuego en el ciclo zodiacal chino.^[6]

Ninguno está necesariamente “equivocado”. Son maneras distintas de colocar una coordenada sobre el tiempo.

Nuestro 2026 tampoco nació con el universo. La cronología cristiana *Anno Domini* se consolidó siglos antes de la reforma de Gregorio XIII; en 1582, el papa impulsó la reforma calendárica que dio origen al calendario gregoriano actual.

Así que no: **no era Gregorio Samsa**.

Hoy cristianos, musulmanes, judíos, ateos, científicos, bancos, aeropuertos, gobiernos y computadoras pueden escribir 2026 sin pensar en la genealogía cultural de ese número.

La convención se vuelve invisible. Ya no parece una construcción histórica. Parece simplemente: **la fecha**.

Ésta es una de las preguntas de TRUMPSHIT: **¿cuántas cosas construidas hemos dejado de reconocer como construcciones?**

EL DILUVIO Y EL ARCOÍRIS

Y aquí aparece el Génesis.

No voy a llamarlo literalmente “la primera *fake news*”. Una *fake news* presupone una práctica moderna de comunicación engañosa presentada como información periodística. Aplicar esa categoría directamente a un texto antiguo sería hacer precisamente aquello que queremos criticar: deformar una categoría para ganar una discusión.

Digamos algo más interesante: el Génesis es una de las **narrativas fundacionales más influyentes de la cultura occidental**.

Creación. Orden. Prohibición. Culpa. Castigo. Obediencia. Autoridad.

En el relato del Diluvio, una humanidad considerada corrupta es destruida por las aguas. Sobreviven Noé, su familia y los seres preservados en el arca.

En Génesis 9, el arcoíris aparece como señal del pacto entre Dios y los seres vivos de que no habrá otro diluvio que destruya toda la vida.^[7]

Eso es lo que dice el relato. Lo que el texto no demuestra es que antes de ese momento las leyes físicas impidieran la formación de arcoíris.

NEWTON LE QUITA EL MONOPOLIO AL MILAGRO

Newton hizo pasar luz solar por prismas y mostró experimentalmente que la luz blanca no era homogénea: sus distintos componentes se separan porque no se refractan de la misma manera. Esa investigación ayudó a explicar físicamente los colores y el arcoíris mediante refracción, dispersión y reflexión de la luz en gotas de agua.^[8]

Newton no destruyó el arcoíris. No lo hizo menos hermoso.

Simplemente consiguió que ya no necesitáramos una explicación sobrenatural para entender **cómo ocurre físicamente**.

Una explicación puede coexistir con poesía, religión, símbolo y belleza. Pero ya no todas las explicaciones poseen el mismo estatuto cuando preguntamos por el mecanismo físico.

El arcoíris sigue ahí. Lo que cambia es nuestra posibilidad de preguntar: **¿cómo funciona realmente?**

Esa pregunta es políticamente peligrosa.

DE LA RELIGIÓN A LA DISCIPLINA

La estructura del Diluvio resulta familiar:

obediencia → salvación
desobediencia → destrucción
catástrofe → nuevo orden
autoridad → seguridad

¿Les suena?

Eso no significa que cristianismo, capitalismo y fascismo sean exactamente lo mismo.

Significa algo más útil: **las sociedades heredan estructuras narrativas**.

Max Weber estudió una de esas transiciones al relacionar vocación, disciplina, trabajo metódico, ahorro y ascetismo religioso con la formación de una cultura particularmente compatible con el capitalismo moderno.^[9]

Su argumento no era “el cristianismo inventó el capitalismo”. Era más complejo: prácticas y valores religiosos podían interiorizarse y continuar funcionando incluso cuando su fundamento religioso perdía fuerza.

La religión puede desaparecer. La disciplina queda. La creencia cambia. La estructura continúa.

DE MI TESIS A ESTE DESMADRE

En 1996 presenté en la Facultad de Psicología de la UNAM una tesis titulada *La ética en la investigación científica en psicología*, dirigida por Adrián Medina Liberty.^[10]

No voy a fingir que mi tesis hablaba de memes.

No hablaba de Trump. No hablaba de TikTok. No hablaba de algoritmos de recomendación.

Mi preocupación estaba en otro lugar: la relación entre **investigación científica, psicología, metodología y ética**.

Treinta años después, la pregunta se movió.

Durante mucho tiempo dejé de colocar ciencia y ética en el centro de mi trabajo cotidiano. Mi mundo era el dibujo, la música, la gráfica, el trabajo, la calle y el humor.

Hasta que el humor dejó de parecerme únicamente humor.

Ví que también podía convertirse en una **herramienta de falsificación, simplificación o deformación de la realidad pública**.

No porque reír sea mentir. Sino porque un chiste puede eliminar contexto. Una caricatura puede reducir a una persona a un monstruo. Un meme puede condensar una acusación que nadie comprobará. Una repetición puede transformar una ocurrencia en aparente evidencia.

Y entonces la vieja pregunta ética regresó disfrazada de meme.

EL PODER YA APRENDIÓ A HACER CHISTES

Esto no es una metáfora teórica.

En septiembre de 2026, Associated Press documentó el uso por Trump de memes e imágenes producidas con inteligencia artificial para proyectar versiones heroicas, míticas, religiosas o fantásticas de sí mismo en el contexto de las elecciones legislativas.^[11]

Días antes, la propia Casa Blanca había incorporado a su sitio cinco videojuegos retro vinculados con mensajes de la agenda presidencial, incluida política fronteriza.^[12]

Ahí tenemos algo extraordinario: la propaganda política puede ser ahora **un videojuego**.

Puede parecer una broma. Puede tener píxeles. Puede utilizar nostalgia de los ochenta. Puede durar diez segundos. Puede provocar una carcajada antes de que alcancemos a preguntarnos qué ideología estamos consumiendo.

El poder ya no necesita aparecer siempre como un señor serio frente a una bandera.

Puede hacer *shitposting*. Puede bailar. Puede troleear. Puede hablar como adolescente. Puede apropiarse del lenguaje del *underground*.

Ésa es una de las razones para hacer TRUMPSHIT.

KEINE ZEIT FÜR FASCHISMUS.

CUANDO UNA COPIA DEJA DE SER SÓLO UNA COPIA

La reproducción técnica cambia la experiencia de una imagen.

Una obra, una fotografía o una frase puede separarse de su lugar original, copiarse miles de veces y empezar a circular en contextos que su autor nunca imaginó.

Con internet esa reproducción dejó de significar solamente imprimir diez mil carteles.

Ahora significa producir diez millones de copias en unas horas.

Y cada copia puede mutar.

Captura. Recorte. Sticker. Remix. Meme. Reacción. Video. GIF. IA.

El meme es una máquina reproductiva extraordinaria porque destruye parcialmente la diferencia entre autor y público: quien recibe también puede modificar; quien consume también reproduce.

Y aparece una paradoja central para una página anti-Trump: **cada vez que atacamos a Trump utilizando su imagen, también distribuimos a Trump.**

Por eso el problema no puede ser fabricar más imágenes por fabricar.

Hay que fabricar **lectura crítica de las imágenes.**

EL ESPECTÁCULO

Guy Debord publicó *La sociedad del espectáculo* en 1967. Su concepto no se reduce a “hay demasiada televisión”. Plantea algo más profundo: en la sociedad capitalista moderna, representación, mercancía e imagen median cada vez más nuestra relación con el mundo.^[13]

Trump resulta particularmente legible desde ahí. No porque Debord pudiera preverlo, sino porque Trump combina política, celebridad, marca, televisión, arquitectura, mercancía, insulto, meme y campaña en una misma figura pública.

El político se convierte en contenido.

Y el contenido necesita continuar.

Escándalo. Respuesta. Desmentido. Insulto. Otro meme. Otra indignación. Otro clic.

El espectáculo no necesita que ames al protagonista. También funciona si lo odias.

VIDA LÍQUIDA

Zygmunt Bauman llamó **vida líquida** a una existencia propia de sociedades donde las estructuras pierden estabilidad rápidamente y las personas viven bajo condiciones persistentes de incertidumbre, precariedad y necesidad de actualización.^[14]

Hay que mantenerse actualizado.

Actualizar el sistema. Actualizar la aplicación. Actualizar la ropa. Actualizar el lenguaje. Actualizar el currículum. Actualizar la identidad. Actualizar la indignación.

Hoy puedes convertirte en viejo culturalmente en seis meses.

No porque envejezcas físicamente. Porque el código cambia.

El algoritmo premia lo nuevo. La noticia se pudre. El meme envejece en cuarenta y ocho horas.

La vida líquida produce sujetos preocupados permanentemente por quedarse atrás. Y un sujeto que corre detrás de la actualidad tiene menos tiempo para preguntarse quién diseñó la pista.

ファシズムに割く時間はない。

LA DOMESTICACIÓN DEL DOLOR

Byung-Chul Han describe en *La sociedad paliativa* una cultura dominada por la algofobia: el miedo al dolor y al conflicto. El mandato contemporáneo de felicidad, bienestar y rendimiento puede producir una sociedad que anestesia lo incómodo y evita confrontaciones capaces de cuestionar el orden establecido.^[15]

Eso conecta extrañamente con nuestras pantallas.

No queremos necesariamente comprender. Queremos sentir inmediatamente.

Like. Dislike. Risa. Enojo. Corazón. Carita llorando.

El dolor político también puede convertirse en experiencia de consumo.

Vemos una guerra entre dos videos de gatos. Un cadáver aparece entre un anuncio de tenis y una receta. Deslizamos el dedo.

El horror dura cuatro segundos. Luego llega otra cosa.

No es que no sintamos. Es que el dispositivo puede enseñarnos a **sentir sin detenernos**.

Ésa podría ser una de las formas contemporáneas de domesticar el dolor.

GENERACIONES

Karl Mannheim planteó que una generación no es simplemente un grupo de personas de edad parecida. Las experiencias históricas compartidas durante etapas formativas pueden producir posiciones comunes desde las cuales se interpreta el mundo.^[16]

Una generación aprende la guerra por radio.

Otra por televisión.

Otra ve caer las Torres Gemelas en directo.

Otra conoce la pandemia encerrada frente a Zoom.

Otra recibe una guerra en formato vertical de quince segundos.

El medio también forma parte del acontecimiento.

Jacques Ellul pensó la propaganda moderna no sólo como una mentira redactada por un funcionario perverso, sino como un fenómeno profundamente asociado con la sociedad tecnológica: una estructura capaz de integrar individuos dentro de formas de comportamiento y percepción social.^[17]

La generación no recibe solamente acontecimientos. Recibe **formatos para interpretarlos**.

DEL CONSENSO AL ALGORITMO

En 1972, Maxwell McCombs y Donald Shaw formularon uno de los conceptos fundamentales de los estudios modernos de comunicación: **agenda-setting**. Su investigación mostró que la selección y prominencia que los medios daban a ciertos asuntos se relacionaba con la importancia que el público atribuía a esos asuntos.^[18]

No significa: “**la televisión controla tu mente**”.

Significa algo bastante más serio.

Hay miles de acontecimientos. El periódico tiene una portada. El noticiero tiene treinta minutos. Alguien debe elegir.

La elección crea jerarquía.

Esto arriba.

Esto abajo.

Esto mañana.

Esto nunca.

La agenda no necesita decir: **piensa que X es bueno.**

Puede comenzar sencillamente diciendo: **piensa en X.**

Un asunto repetido cada día ocupa espacio mental. Uno ausente desaparece del horizonte público aunque siga ocurriendo fuera de cámara.

La agenda no sólo selecciona temas: también contribuye a ordenar su importancia relativa. Una guerra puede desplazar una crisis ambiental. Un escándalo sexual puede borrar una discusión presupuestaria. Una declaración grotesca puede consumir un día entero de cobertura mientras una reforma institucional compleja pasa sin imagen memorable.

Después viene el *framing*, el encuadre.

No solamente qué vemos. **Cómo nos enseñan a verlo.**

Un migrante puede ser vecino, trabajador, refugiado, invasor, víctima, delincuente o cifra.

Un manifestante puede ser ciudadano, vándalo, activista o enemigo.

Un ataque puede ser terrorismo, guerra, represalia u operación de seguridad.

La palabra elegida ya organiza parte del pensamiento.

Y con plataformas digitales ocurre un desplazamiento adicional: ya no existe necesariamente una agenda común. El sistema puede mostrar una jerarquía diferente a cada usuario y aprender cuál de esas jerarquías consigue retenerlo.

La vieja pregunta era: **¿qué puso el editor en la portada?**

La nueva es: **¿qué portada fabricó el algoritmo sólo para mí?**

LA PORTADA QUE SÓLO TÚ VES

Shoshana Zuboff denomina **capitalismo de vigilancia** a un sistema económico construido alrededor de la extracción de información sobre el comportamiento humano para convertirla en predicción y, potencialmente, en modificación de conducta.^[19]

El periódico necesitaba saber cuántos ejemplares vendía.

La plataforma puede saber dónde detuviste el dedo. Qué repetiste. Qué compartiste. Qué ocultaste. Qué te hizo volver. A quién sigues. Con quién discutes. Qué compras después.

La pregunta deja de ser únicamente: **¿qué quiere decirme el poder?**

Ahora también es: **¿qué sabe la máquina que funciona conmigo?**

La propaganda del siglo XX aspiraba a fabricar mensajes para masas.

La propaganda contemporánea puede experimentar con millones de individuos simultáneamente.

EL CAPITALISMO COMO ÚNICA REALIDAD POSIBLE

Mark Fisher utilizó el término **realismo capitalista** para describir la sensación cultural de que el capitalismo no es simplemente un sistema entre otros, sino el horizonte dentro del cual parece casi imposible imaginar una alternativa coherente.^[20]

Aquí regresamos al principio.

Lo más poderoso no es convencerte de una idea.

Es conseguir que olvides que podría haber otras.

Entonces el sistema deja de presentarse como ideología.

Se convierte en: **así son las cosas.**

Como 2026. Como trabajar. Como comprar. Como endeudarse. Como hacer *scroll*. Como aceptar términos y condiciones que nadie lee.

Lo normal es una victoria política extraordinaria.

FABRICAR CONSENSO

Edward Herman y Noam Chomsky propusieron en *Manufacturing Consent* un modelo para analizar cómo estructuras económicas, institucionales y profesionales de los grandes medios pueden producir sesgos sistemáticos sin necesitar una orden central de censura.^[21]

Eso es importante para TRUMPSHIT porque evita la explicación infantil: **“ellos se reúnen en secreto y deciden qué vamos a pensar mañana”.**

No hace falta.

Un sistema puede orientar resultados mediante propiedad, incentivos, publicidad, fuentes privilegiadas, acceso, reputación, intereses económicos y rutinas profesionales.

El mecanismo puede ser más fuerte precisamente porque muchas personas que participan en él sienten que están actuando libremente.

MÉXICO NO ESTÁ FUERA DE LA PANTALLA

Todo esto suena muy estadounidense cuando hablamos de Trump.

Pero nosotros estamos en México.

Y aquí el problema posee otras capas.

Corrupción. Impunidad. Crimen organizado. Violencia política. Dinero ilícito. Propaganda electoral. Polarización. Desinformación.

No son exactamente el mismo fenómeno, y sería irresponsable meterlos todos dentro de una sola palabra como “narco”.

Pero se cruzan.

En julio de 2026, una consejera del INE señaló entre los desafíos de la integridad electoral mexicana la manipulación informativa, la desinformación, contenidos generados con inteligencia artificial, financiamiento oculto y delincuencia organizada.^[22]

En septiembre, una reflexión publicada por el INE advirtió sobre polarización, desinformación, posible dinero ilícito y señales de presencia del crimen organizado en procesos electorales rumbo a 2027.^[23]

El proyecto *Votar entre balas* documenta de manera sistemática violencia político-criminal en México.^[24] Reuters informó el 4 de septiembre de 2026 sobre el homicidio de un legislador federal en Veracruz en un contexto de preocupación creciente por violencia político-criminal antes del ciclo electoral.^[25]

Nada de eso permite afirmar que “todos los políticos sean narcos”.

Tampoco que un solo partido explique todo el problema.

Ésa sería precisamente otra simplificación propagandística.

Significa que existen lugares donde **violencia criminal, política, dinero, territorio y democracia se intersectan** de maneras que deben investigarse y documentarse.

Y mientras discutimos quién ganó el meme del día, esas estructuras continúan funcionando.

CORRUPCIÓN: CUANDO LA EXCEPCIÓN SE NORMALIZA

El Índice de Percepción de la Corrupción 2025 de Transparency International colocó a México con una puntuación baja en percepción de corrupción del sector público.^[26]

Ese índice mide **percepción agregada de corrupción**; no demuestra que cada institución, funcionario o ciudadano sea corrupto.

Pero importa porque la corrupción sistemática produce otro tipo de narrativa:

“todos roban”

“siempre ha sido así”

“no sirve denunciar”

“todos son iguales”

La normalización también opera ahí.

Cuando una práctica deja de escandalizar, el poder consiguió algo enorme: **que dejemos de imaginar su ausencia.**

NARCO, MIEDO Y ESPECTÁCULO

Los grupos criminales también producen comunicación.

No sólo venden drogas.

Producen símbolos. Música. Videos. Amenazas. Ropa. Arquitecturas. Grafiti. Fotografías. Rumores. Cadáveres convertidos en mensaje.

En septiembre de 2026, Associated Press informó sobre un uso creciente de coches bomba, drones con explosivos y otros artefactos por organizaciones criminales mexicanas en determinadas regiones.^[27]

El objetivo de una bomba no es solamente destruir aquello que está junto a ella.

También comunica.

**Estamos aquí.
Podemos hacerlo.
Tengan miedo.**

El terror siempre ha entendido algo que hoy también entiende el algoritmo: **la imagen memorable multiplica el acontecimiento.**

لا وقت للفاشية.

TRUMP Y LA CONSTRUCCIÓN DEL PERSONAJE

Trump merece atención en este proyecto no porque sea el único problema del mundo.

Precisamente lo contrario.

Es útil porque concentra muchos mecanismos: celebridad, poder político, televisión, marca, nacionalismo, provocación, victimización, enemigo, meme, algoritmo, desinformación, culto a la personalidad y espectáculo.

En septiembre de 2026, AP documentó explícitamente la utilización de imágenes de IA para proyectar versiones míticas de Trump.^[11]

Eso convierte una antigua operación política en un proceso técnicamente nuevo.

Luis XIV necesitaba pintores. Stalin necesitaba fotógrafos y censores.

El político digital necesita un teléfono, millones de seguidores y una máquina capaz de producir una fantasía en segundos.

La pregunta ya no es solamente: **¿es verdadera la imagen?**

También: **¿qué desea que sintamos antes de preguntarnos si es verdadera?**

AUTORITARISMO NO ES UNA PALABRA PARA TODO

Aquí debemos cuidarnos de nuestro propio lenguaje.

No toda derecha es fascismo. No todo conservador es fascista. No todo populismo es fascismo. No toda política autoritaria constituye automáticamente un régimen totalitario.

Si utilizamos las palabras únicamente para insultar en lugar de distinguir, terminamos haciendo aquello mismo que estamos denunciando.

Hannah Arendt estudió las condiciones históricas, ideológicas y organizativas que hicieron posibles formas radicales de dominación totalitaria en el siglo XX.^[28]

Nuestro trabajo debe conservar esa precisión.

Porque existe una razón adicional para tomarnos el fenómeno en serio: Freedom House informó en 2026 que la libertad global había disminuido por vigésimo año consecutivo durante 2025, con deterioros de derechos políticos y libertades civiles en más países de los que mejoraron.^[29]

No necesitamos inventar el apocalipsis.

Tenemos suficiente realidad para investigar.

אין זמן לפשיזם.

TODOS SOMOS TERRENO FÉRTIL

Y aquí viene la parte desagradable.

Todos somos terreno fértil para la manipulación.

No solamente ellos.

Nosotros.

Somos nosotros quienes explicamos a un niño que Santa Claus existe.

Después somos nosotros quienes colocamos una pantalla en sus manos.

Somos nosotros quienes decimos: “sólo cinco minutos”.

Nosotros aceptamos las cookies. Nosotros reenviamos. Nosotros compartimos titulares que no abrimos. Nosotros creemos con mayor facilidad aquello que confirma exactamente lo que ya queríamos creer.

Nosotros repetimos: **2026**.

Y casi nunca pensamos de dónde salió ese número.

El calendario no es *fake news*. Santa Claus tampoco es una operación fascista.

El punto es distinto.

Los seres humanos podemos habitar ficciones, convenciones y relatos aun sabiendo parcialmente que son contruidos.

Eso nos hace criaturas culturales.

Y también nos vuelve vulnerables.

No hace falta ser estúpido para ser manipulado.

No hace falta ser ignorante.

No hace falta ser fanático.

Basta con estar cansado. Tener miedo. Estar solo. Tener prisa. Querer pertenecer. Confiar. Repetir. No comprobar. No saber. O simplemente no tener tiempo.

La mentira más eficaz no siempre es aquella que creemos completamente.

A veces basta con que consiga introducir una duda. Una sospecha. Un enemigo. Una carcajada.

没有时间留给法西斯主义。

POR ESO EL HUMOR

TRUMPSHIT no quiere sustituir propaganda con propaganda.

No quiere inventar información falsa para combatir información falsa.

Eso sería perder antes de comenzar.

La noticia debe ser verificable. La fuente debe poder abrirse. El hecho debe distinguirse de la interpretación.

Y entonces sí: **el chiste puede ser despiadado.**

El humor rompe solemnidades.

Y la autoridad necesita solemnidad.

Un emperador puede sobrevivir a un argumento. Le cuesta más sobrevivir a que millones de personas vean claramente que está desnudo.

Pero el humor también puede deshumanizar. Puede ocultar una mentira. Puede convertir el odio en entretenimiento.

Por eso tenemos que investigarlo.

No porque seamos superiores al meme.

Porque vivimos dentro de él.

NÃO HÁ TEMPO PARA O FASCISMO.

TRUMPSHIT NO ES LA VERDAD

Es una pared.

Como aquella cueva.

Un punto de vista. Una investigación abierta. Un archivo. Una revista. Una caricatura. Un juego. Un lugar donde las noticias tendrán fuentes y las bromas tendrán autores.

Aquí queremos estudiar cómo una cultura fabrica sentido común.

Cómo un símbolo se normaliza.

Cómo la publicidad roba una rebeldía.

Cómo una ultraderecha puede disfrazarse de contracultura.

Cómo un presidente puede hacer memes.

Cómo un meme puede convertirse en propaganda.

Cómo una mentira puede convertirse en identidad.

Cómo el miedo puede transformarse en voto.

Y cómo el arte puede meterse en medio de todo eso y hacer ruido.

No para decir: **nosotros sabemos la verdad y ustedes están engañados.**

Todo lo contrario.

Para comenzar admitiendo:

NOSOTROS TAMBIÉN PODEMOS SER ENGAÑADOS.

Si olvidamos eso, ya perdimos.

Si dejamos de preguntar cómo sabemos lo que creemos saber, alguien con más dinero, más poder, mejores datos y una máquina más rápida estará encantado de responder por nosotros.

NO TIME FOR FASCISM.
MAKE HUMOR DANGEROUS AGAIN.

GLOSARIO

Kukulcán. Deidad mesoamericana asociada con la Serpiente Emplumada. Aquí el Templo de Kukulcán sirve para pensar la unión entre arquitectura, astronomía, simbolismo y orden político.

Altamira. Conjunto de cuevas paleolíticas célebre por sus pinturas y grabados. Se usa como punto de partida para recordar que incluso una representación muy antigua supone selección.

Narrativa. Forma de ordenar acontecimientos para convertirlos en una secuencia con actores, causas, conflictos y sentido.

Agenda-setting. Teoría que estudia cómo la prominencia concedida por los medios a ciertos temas puede influir en qué asuntos considera importantes el público.

Framing o encuadre. Selección de ciertos aspectos de un acontecimiento y una forma particular de presentarlos.

Propaganda. Comunicación orientada sistemáticamente a influir en percepciones, actitudes o comportamientos políticos y sociales.

Fake news. Contenido falso o engañoso presentado imitando la forma de información noticiosa. No es sinónimo de cualquier afirmación que no nos guste.

Desinformación. Información falsa o manipulada difundida deliberadamente. Se distingue de un error compartido sin intención consciente de engañar.

Meme. Unidad cultural reproducida, modificada y transmitida. En internet suele adoptar forma de imagen, video, texto o combinación fácilmente replicable.

Reproductibilidad técnica. Capacidad tecnológica para multiplicar una obra, imagen o mensaje y separarlo de su contexto original. En redes, cada copia puede además mutar y volver a circular.

Espectáculo. En Debord, forma de organización social en la que las relaciones entre personas aparecen crecientemente mediadas por representaciones e imágenes.

Vida líquida. Concepto de Bauman referido a una existencia desarrollada bajo condiciones de cambio permanente, precariedad e incertidumbre.

Algofobia. En Byung-Chul Han, aversión social al dolor y al conflicto que puede favorecer una cultura de anestesia y positividad obligatoria.

Generación. En la tradición de Mannheim, una posición histórica compartida puede producir experiencias formativas y marcos culturales relacionados.

Capitalismo de vigilancia. Concepto de Zuboff para describir modelos económicos basados en extracción y análisis de datos conductuales orientados a predecir comportamiento.

Realismo capitalista. Concepto desarrollado por Mark Fisher para describir la experiencia cultural del capitalismo como si fuera el único sistema imaginable.

Autoritarismo. Forma de ejercicio político que concentra poder y restringe pluralismo o controles institucionales. No es automáticamente sinónimo de fascismo.

Fascismo. Tradición política autoritaria histórica vinculada, entre otros elementos, con nacionalismo radical, jerarquía, culto político, exclusión, movilización y violencia. Conviene usarla como categoría histórica y analítica, no sólo como insulto.

NOTAS Y FUENTES - FORMATO APA BREVE

Cada nota incluye una breve explicación y una URL visible para que pueda comprobarse la fuente.

1. UNESCO World Heritage Centre. (s. f.). *Cave of Altamira and Paleolithic Cave Art of Northern Spain*. Describe las cuevas como testimonios excepcionales del arte paleolítico y de sistemas simbólicos complejos.

<https://whc.unesco.org/en/list/310/>

2. Instituto Nacional de Antropología e Historia. (2025-2026). *Chichén Itzá: astronomía y arquitectura*. Sustenta la relación entre arquitectura, observación celeste, simbolismo y legitimación del poder en Chichén Itzá.

<https://www.inah.gob.mx/index.php/foto-del-dia/chichen-itza-astronomia-y-arquitectura>

3. Norberg, J.. (2022). *The Brothers Grimm and the Making of German Nationalism*. Analiza la recopilación de los Grimm en relación con la formación de una identidad cultural y nacional alemana.

<https://www.cambridge.org/core/books/brothers-grimm-and-the-making-of-german-nationalism/3CED0A75E83231FB40B521E46C351D2E>

4. Chabad. (2026). *Calendario judío: septiembre de 2026*. Permite verificar la equivalencia del 10 de septiembre de 2026 con 28 de Elul de 5786.

https://es.chabad.org/calendar/view/list_cdo/mosadid/12055

5. AlAdhan. (2026). *Gregorian to Hijri Calendar - September 2026*. Conversión de calendario gregoriano a hégira; la fecha islámica puede variar según el método de observación y cómputo.

<https://aladhan.com/gregorian-hijri-calendar/9/2026>

6. Smithsonian Institution. (2026). *2026: Year of the Horse*. Identifica 2026 dentro del ciclo zodiacal chino como año del Caballo de Fuego.

<https://www.si.edu/spotlight/lunar-year-horse>

7. Bible Gateway. (s. f.). *Genesis 9*. Se usa únicamente para verificar lo que afirma el propio relato bíblico sobre el arcoíris como señal del pacto posterior al Diluvio.

<https://www.biblegateway.com/passage/?search=Genesis%209&version=NIV>

8. Newton Project, University of Oxford. (s. f.). *Newton's theory of light and colours / Opticks*. Documenta los experimentos con prismas y la explicación física de la separación de la luz blanca en colores.

<https://www.newtonproject.ox.ac.uk/view/texts/normalized/OTHE00099>

9. Weber, M.. (1905). *The Protestant Ethic and the Spirit of Capitalism*. Referencia clásica para la relación entre disciplina religiosa, vocación, ascetismo y formación de una ética compatible con el capitalismo moderno.

<https://plato.stanford.edu/entries/weber/>

10. Fernández Garrido, A.. (1996). *La ética en la investigación científica en psicología [Tesis de licenciatura, UNAM]*. Tesis presentada en la Facultad de Psicología de la UNAM; asesor: Adrián Medina Liberty.

<https://repositorio.unam.mx/contenidos/456018>

11. Associated Press. (9 septiembre 2026). *With AI memes, Trump promotes mythical version of himself as challenges stack up ahead of midterms*. Ejemplo contemporáneo del uso político de imágenes y memes generados con IA alrededor de la figura de Trump.

<https://apnews.com/article/5e3a880a779ddd48866fc2a10e4ed560>

12. Associated Press. (3 septiembre 2026). *White House website debuts 5 retro arcade video games that promote Trump's agenda*. Documenta la incorporación de videojuegos retro como formato institucional de comunicación política.

<https://apnews.com/article/d540ff089ed5b1d432715a4209b16a23>

13. Debord, G.. (1967). *The Society of the Spectacle*. Marco crítico para pensar la conversión de la vida política y social en imágenes, representación y espectáculo.

<https://books.google.com/books?id=B-ryDwAAQBAJ>

14. Bauman, Z.. (2005). *Liquid Life*. Desarrolla la idea de una vida sometida a cambio permanente, precariedad e incertidumbre.

<https://books.google.com/books?id=9LG4AAAAIAAJ>

15. Han, B.-C.. (2021). *La sociedad paliativa: El dolor hoy*. Analiza la algofobia, la positividad obligatoria y la expulsión social del dolor y del conflicto.

<https://herdereditorial.com/la-sociedad-paliativa-9788425446313>

16. Mannheim, K.. (1928/1993). *El problema de las generaciones*. Plantea que una generación no es sólo una edad compartida: la posición histórica común puede moldear experiencias y marcos de interpretación.

<https://reis.cis.es/index.php/reis/article/view/1980>

17. Ellul, J.. (1965). *Propaganda: The Formation of Men's Attitudes*. Entiende la propaganda moderna como fenómeno sociológico ligado a la sociedad tecnológica, no sólo como una colección de mentiras individuales.

<https://books.google.com/books/about/Propaganda.html?id=UpvZAAAAMAAJ>

18. McCombs, M. E., & Shaw, D. L.. (1972). *The agenda-setting function of mass media*. Artículo fundacional de agenda-setting: la prominencia mediática de ciertos temas puede influir en la importancia que el público les atribuye.

<https://doi.org/10.1086/267990>

19. Zuboff, S.. (2019). *The Age of Surveillance Capitalism*. Analiza modelos económicos basados en extracción de datos de comportamiento para predecir y orientar conductas.

<https://www.hachettebookgroup.com/titles/shoshana-zuboff/9781610395694/9781610395694/>

20. Fisher, M.. (2009). *Capitalist Realism: Is There No Alternative?*. Describe la experiencia cultural del capitalismo como horizonte aparentemente inevitable y difícil de imaginar desde afuera.

<https://www.simonandschuster.com/books/Capitalist-Realism/Mark-Fisher/9781803414300>

21. Herman, E. S., & Chomsky, N.. (1988/2002). *Manufacturing Consent: The Political Economy of the Mass Media*. Propone un modelo estructural para estudiar cómo propiedad, publicidad, fuentes y rutinas institucionales pueden producir sesgos sistemáticos en los medios.

<https://www.penguinrandomhouse.com/books/78912/manufacturing-consent-by-edward-s-herman-and-noam-chomsky/>

22. Instituto Nacional Electoral. (17 julio 2026). *Fortaleciendo la democracia: la nueva Comisión de Integridad Electoral*. Señala manipulación informativa, desinformación, IA, financiamiento oculto y delincuencia organizada como desafíos de integridad electoral.

<https://centralelectoral.ine.mx/2026/07/17/consulta-el-articulo-de-la-consejera-carla-humphrey-publicado-en-la-silla-rot-a-19/>

23. Instituto Nacional Electoral. (4 septiembre 2026). *La elección de 2027: posibles riesgos*. Reflexiona sobre polarización, desinformación, dinero ilícito y señales de presencia del crimen organizado en procesos electorales.

<https://centralelectoral.ine.mx/2026/09/04/la-eleccion-de-2027-posibles-riesgos/>

24. Data Cívica, México Evalúa & Animal Político. (2026). *Votar entre balas*. Proyecto de documentación sobre violencia político-criminal en México.

<https://votar-entre-balas.datacivica.org/>

25. Reuters. (4 septiembre 2026). *Mexican ruling-party lawmaker found dead with gunshot wound, a year before elections*. Nota reciente sobre un homicidio de alto perfil en Veracruz y el contexto de preocupación por violencia político-criminal antes del ciclo electoral.

<https://www.reuters.com/world/americas/mexican-ruling-party-lawmaker-found-dead-with-gunshot-wound-year-before-2026-09-04/>

26. Transparency International. (10 febrero 2026). *Índice de Percepción de la Corrupción 2025*. Clasifica 182 países y territorios según la percepción de corrupción del sector público; México aparece con una puntuación baja. Es un índice de percepción, no una medición directa de todos los actos corruptos.

<https://www.transparency.org/es/publications/corruption-perceptions-index-2025>

27. Associated Press. (septiembre 2026). *Why Mexican cartels are increasingly using car bombs and other explosives*. Documenta el uso creciente de coches bomba, drones con explosivos y otros artefactos por organizaciones criminales en determinadas regiones de México.

<https://apnews.com/article/bb5e958c017a82fff3b99bfe9a196d39>

28. Arendt, H.. (1951/1973). *The Origins of Totalitarianism*. Estudio histórico y político sobre condiciones, ideologías y formas de dominación vinculadas con el totalitarismo del siglo XX.

https://books.google.com/books/about/The_origins_of_totalitarianism.html?id=8f2y0F2wzLoC

29. Freedom House. (2026). *Freedom in the World 2026: The Growing Shadow of Autocracy*. Reporta el vigésimo año consecutivo de deterioro agregado de la libertad mundial en 2025 y describe presiones sobre derechos políticos, libertades civiles y medios.

<https://freedomhouse.org/report/freedom-world/2026/growing-shadow-autocracy>
