



#JUSTFORSHOOTING. FACTORES TEATRALES Y PERFORMÁTICOS DE LOS CUERPOS DIGITALES

#JUSTFORSHOOTING: THEATRICAL AND PERFORMATIVES FACTS ABOUT DIGITAL BODIES

Celeste Fernández Moncada
Universidad de Sevilla

DOI: 10.5281/zenodo.8183135

.....
Recibido: (08 02 2023.)
Aceptado: (14 07 2023)
Publicado (31 07 2023)
.....

Cómo citar este artículo

Fernández Moncada, Celeste. (2023). #Justforshooting. Factores teatrales y performáticos de los cuerpos digitales. *ASRI. Arte y Sociedad. Revista de investigación en Arte y Humanidades Digitales.*, (23), 47-60
Recuperado a partir de <http://www.revistaasri.com/article/view/5532>

Resumen

Como seres humanos somos inevitablemente sociales, pues dependemos de los demás para el bienestar físico y emocional, así como para encontrar un significado o respuesta a quiénes somos. El gran problema actual es la dificultad de encontrar momentos de desvinculación grupal. Es complicado eludir el factor adictivo de las

redes sociales, porque se ponen en juego dos de las mayores necesidades humanas, la de sentirse apreciado y la de formar parte de un grupo, por lo que es frecuente desarrollar una excesiva dependencia hacia la aprobación externa y la adulación constante. Frente a los demás todo es pose, por lo que es importante reflexionar sobre la veracidad de las imágenes a las que estamos expuestos, para no dejarnos engañar por una

autenticidad pretendida. Por ello es importante reflexionar sobre la veracidad de las imágenes compartidas y lo que está ocurriendo en realidad. Recurriremos a la fotografía escenificada para analizar en mayor profundidad estas cuestiones, para lo cual trataremos algunos autores que destacan en la misma, como Gregory Crewdson y Jeff Wall.

Palabras clave

Identidad Digital; Teatro; Performance; Fotografía.

Abstract

As human beings we are inevitably social, dependent on others for physical and emotional well-being, as well as for finding meaning and answers to who we are. The current major problem is the difficulty of finding moments of disengagement from the group.

It is difficult to avoid the addictive factor of social networks, because two of the greatest human needs are at stake, such as the need to feel appreciated and the need to be part of a group, so it is common to develop an excessive dependence on external approval and constant adulation. In the eyes of others, everything is a pose, so it is important to reflect on the veracity of the images we are exposed to, so as not to be fooled by a pretended authenticity. It is therefore important to reflect on the veracity of the images shared and what is happening. We will turn to staged photography to analyse these questions in greater depth, for which we will deal with some authors who stand out in this field, such as Gregory Crewdson and Jeff Wall.

Keywords

Digital Identity; Theatre; Performance; Photography

1. Introducción

La intención de esta investigación es reflexionar sobre el comportamiento del ser humano contemporáneo dentro de los espacios más frecuentados de la red, con la intención de dar una respuesta desde los conceptos propios del teatro o la performance. No debemos obviar que, con o sin pantallas delante, toda actitud se corresponde con un rol que se le ha asignado a un individuo, o que este ha decidido interpretar, por lo que todo acto llevado a cabo frente a los demás, o entre ellos, es siempre una pose adquirida. Como expone Fernando Infante, la pose hace referencia a “la posición que un sujeto adopta para ser visto o contemplado, y más que una forma corporal que se ha vuelto significativa en una cultura o comunidad es un evento que implica la resolución del cuerpo como imagen o como parte de ella (2019; 85-56). La “Teoría Dramatúrgica” de Goffman (1956) explicaba el mundo como un gran teatro, y surgió mucho antes del nacimiento de internet, por lo que haremos uso de sus fundamentos para dar una respuesta a la interacción de los cuerpos digitales, así como para hacer alguna actualización pertinente derivada de nuestro contexto. Al fin y al cabo, hemos hecho de las redes sociales un teatro; y el rectángulo de búsqueda de *Google* podría equivaler a las bambalinas, ya que es allí donde nos ponemos el disfraz del personaje que vamos a desempeñar, es allí donde decidimos el escenario al que vamos a entrar. No obstante, “la peculiaridad de la representación *online* se basa en que el público asiste a la función a través de sus avatares” (López, 2013; 29).

Las imágenes creadas en la actualidad parecen ser el resultado de una búsqueda común a nivel global, puesto que existen muchas semejanzas causadas por el medio utilizado y las referencias consumidas visualmente, lo que responde al ojo de una época. El imaginario social encuentra una relación con estos



hechos, ya que, desde la perspectiva de Castoriadis, es un fenómeno tanto individual como colectivo, que puede entenderse “como el conjunto de imágenes mentales acumuladas por el individuo en el curso de su socialización” (Dittus, 2006; 167), siendo necesario para que el equilibrio de la sociedad perdure, al estar implícita una construcción de los filtros socialmente aceptados. Desde el pensamiento de Gustavo García, “surge como una cuestión individual, sin embargo, es necesario aclarar que se torna social en tanto pasa a ser compartido y aceptado por la sociedad, al punto de hacerse común al interior de grupos concretos” (2019; 36).

Estamos diseñados para definirnos con una identidad personal que permanece en una constante evolución, y que tiende hacia lo genuino, lo independiente y lo individual, lo cual resulta contradictorio si reflexionamos sobre la gran influencia de los demás en nosotros. Por ello, nos encontramos en un período en el que es necesario que el sujeto se cuestione a sí mismo, puesto que pensamos actuar desde nuestra subjetividad mientras que el contexto nos condiciona más que nunca. Como señala Byung Chul Han, “la infoesfera nos ayuda a tener más libertad, pero al mismo tiempo nos somete a una vigilancia y control constante” ya que en un mundo que se rige por algoritmos, el ser humano “se ve frente a un mundo que no es el suyo, que escapa a su comprensión” (2021; 17-18). Las condiciones de los entornos a los que pertenezcamos y la adquisición de identidades virtuales convergen en las sub-identidades, necesarias para adaptarnos a cada situación, ya sea como seres independientes o como miembros de uno o varios grupos. Hallamos una explicación desde la perspectiva de Caeiro, según la cual, “construimos la identidad con fragmentos, recogiendo de aquí y de allá ideas e ideales para configurar un yo y un rostro” (2018; 161).

En palabras de Zafra, “estamos conectados como forma de ser y en muchos casos como búsqueda de reconocimiento, que funcionará como posible estrato de influencia, trabajo, afecto o, cuando menos, como tierno alimento para la vanidad de un día” (2016; 139). Por lo tanto, podemos entender la imagen como nuestro medio de inclusión en el grupo, e incluso como una forma de comunicación, condicionada siempre por las exigencias sociales de nuestro tiempo. Cualquier publicación, sea en forma de *post*, *boomerang*, historia o *reel*, implica una representación frente a la cámara, que es interpretada por nuestro alter-ego digital. El escenario virtual, una tarima sin principio o fin, es cualquier espacio en el que desarrollemos nuestra actuación, sea virtual o físico. En un mundo en el que todo puede ser compartido en cualquier momento, nuestras identidades virtuales deben estar siempre listas para presentarse. La línea entre nuestras identidades y nuestros avatares es casi inexistente, y es la consecuencia de que el ciberteatro vaya más allá del marco de nuestras pantallas. En consecuencia, hemos de considerar el concepto de hibridación entre lo real y lo virtual, ya que “los sujetos actuales forman parte de estos espacios de conexión a través de extensiones tecnológicas, la necesidad de ello es el poder vivir en conexión con los entornos y los sujetos, poder llegar a transformar y ser transformados” (Rodríguez, 2019; 274).

Vivimos en la “sociedad de la imagen”, esa que “ha cambiado la mirada que la persona ha tenido y sigue teniendo de la realidad” (González, 2020; 5). El cuerpo virtual se crea con la interacción, mediante “el acto de posar” (Infante, 2019; 86) Por esta razón, las prácticas asociadas a las redes sociales revelan rasgos característicos de las artes escénicas en los usuarios. El objetivo de este trabajo de investigación es determinar si estas manifestaciones en las plataformas digitales pueden definirse únicamente como una cuestión performática, o si también pueden incorporar recursos teatrales. Asimismo, se explorará

cómo la fotografía escenificada refleja la vida actual, haciendo uso de estos conceptos para comprender la naturaleza de las imágenes compartidas en línea, y su vinculación con la vida cotidiana. Para ello, analizaremos la obra de fotógrafos relevantes dentro de esta disciplina, como Gregory Crewdson y Jeff Wall.

2. Metodología

Para llevar a cabo este artículo hemos partido de la lectura de varios documentos que han sido claves para el desarrollo de esta investigación; *La presentación de la persona en la vida cotidiana* (Goffman, 1956), *Teatro y Nuevas Tecnologías* (Abuín, 2008), *Teatro y Performance: (Des)encuentros* (Villalobos, 2018), *Fenomenología de la Pose* (Infante, 2021), y *No-Cosas* (Chul-Han, 2021). Durante la primera parte del desarrollo hemos analizado la mediatización permanente de nuestro mundo hiperconectado, utilizando la perspectiva de los fotógrafos Gregory Crewdson y Jeff Wall para ejemplificar los hechos. Por su parte, hemos continuado el segundo apartado con un estudio sobre la actitud de la persona cuando entra en escena, para ello hemos incorporado publicaciones de redes sociales y el cortometraje *A Social Life* (Lemon). La comparativa realizada entre dichas lecturas, los envíos o *post* de las plataformas y las obras tratadas servirán para analizar cómo lo que ocurre en el mundo online se puede asemejar en gran medida a lo performático, pero también a lo teatral.

3. Redes sociales y puesta en escena

Si revisamos aportaciones de índole literario, ensayístico y sociológico anteriores a nuestro tiempo, encontramos textos con bases comunes a lo que vivimos actualmente. En primer lugar, hemos de hablar de *El gran teatro del mundo* (1655), de Calderón de la Barca. Es un texto teatral que parece sencillo pero que tiene un gran peso conceptual. Con tan solo un acto desarrollado por once personajes masculinos, la función comienza cuando el personaje llamado Autor (que bien puede ser Dios), cataloga el mundo que se presenta como un gran escenario en el que los otros personajes interpretarán un rol que este asigne. En el momento de cada nacimiento determina la vida de cada uno de ellos, y al final del todo premia a los buenos y sanciona a los malos. Este ejemplo se sujeta sobre creencias religiosas, sin embargo, desde la perspectiva de nuestro tiempo encontramos en él otras similitudes con nuestras vidas, más relacionadas con el concepto de la élite y la masa (Ortega y Gasset, 1967), tanto en el plano físico como en el virtual. De forma similar surgen paralelismos en la actualidad con los juegos de rol y de simulación. Los de rol, por un lado, implican la participación de varios personajes, entre ellos un Máster o Narrador, que, tal y como ocurre con el Autor en la obra de Calderón, es quien crea un mundo y elige los acontecimientos más significativos que se darán a lo largo de la historia. Uno de los contrastes está en que los otros participantes pueden escoger dos rasgos relativos al personaje que quieran interpretar, ambos independientes a su estatus y son, por un lado, la clase (guerreros, magos, curanderos, etc.) y por otro, la raza (elfos, gnomos o humanos, por ejemplo). Después de que el Máster plantee el inicio de la historia, los personajes tomarán decisiones condicionadas por las habilidades de su clase y raza, y por el número que obtengan al tirar unos dados. Según vaya avanzando el juego, el Máster tomará nuevas decisiones con las que variará la historia. Una particularidad del rol es el hecho de que no decides ni tu apariencia, ni las circunstancias, ni tu suerte, pues una mala tirada de dados puede ser decisiva, por lo

que, del mismo modo en el que ocurre en la realidad, la frustración es común. Por su parte, los juegos de simulación, como *Los Sims* o *Animal Crossing* por ejemplo, permiten que el jugador elija su estética, sus rasgos de personalidad, su profesión, su hogar desde un principio, e incluso como quiere ser percibido por los demás, como en el caso de *Los Sims*. Prácticamente puede construir su vida ideal y jugar de un modo independiente sin involucrar a otros usuarios reales, por lo que puede decidir libremente sus roles, e incluso tener un mal comportamiento sin consecuencias. Si obviamos momentos del desarrollo del juego en el que ocurran acontecimientos externos, el control es casi absoluto. En el artículo titulado *Goffman y los videojuegos: Una aproximación sociológica desde la perspectiva dramática a los dispositivos videolúdicos*, Puente y Sequeiros señalan que “gran parte del interés de los individuos radica en lo social, al ofrecer una enorme cantidad de incentivos que unen a los jugadores a la comunidad y al juego” y, además, destacan que “el reconocimiento de la comunidad resulta tanto o más relevante que las recompensas materiales” (2018, p. 301).

Por lo tanto, encontramos una similitud existente entre la obra de Calderón o los juegos de rol con la vida real, ya que, aunque posibiliten una vía de escape, se rigen por reglas similares. Por su parte, los juegos de simulación se asemejan más a lo que ocurre en el mundo virtual, ya que creamos nuestro entorno, nuestra apariencia y las interacciones sociales con las herramientas que nos ofrecen. Ya sea el individuo el que maneje los hilos o el títere de un ente superior y de su suerte, tanto en los ejemplos mencionados como en la vida actual, todos tenemos la opción de crear una nueva identidad y un nuevo hogar, para vivir así entre la realidad y la simulación. Según Laura Rodríguez, las formas de comportarnos derivadas por los avances tecnológicos “están proveyendo al sujeto nuevas relaciones donde el espacio físico y virtual se fusionan, dando lugar a la emergencia de espacios híbridos, resultantes de una realidad alterada entre los dos anteriores” (2019, p. 176). Por su parte, Baudrillard afirma que lo visual no trata de confundirse con lo real, sino de “introducir la duda sobre la realidad de esta tercera dimensión y, sobrepasando el efecto de lo real, de lanzar la duda radical sobre el principio de realidad” (1981, p. 30).

Desde la Teoría Dramática del sociólogo Erving Goffman, expuesta en su libro *La presentación de la persona en la vida cotidiana* (1956), el mundo es un gran teatro donde los individuos van y vienen de forma activa y pasiva, sean actores o espectadores, interpretando un rol en todo momento. El individuo es consciente de que se somete al juicio de una audiencia exigente que valorará su estatus, competencia, actitud e integridad en un primer momento, para después aplicarle un estereotipo (1956, p. 3). En ese momento crea una máscara con la que muestra lo que aspira a ser. El actor modela al público al mismo tiempo que intenta cumplir con las expectativas sociales, cada vez más efímeras e inconsistentes porque cambian, aparecen o desaparecen ante la novedad que presente cualquier personaje relevante de nuestro teatro. Al mirar a alguien sin información previa, lo único que tenemos para analizar es una apariencia sobre la que aplicamos lo que conocemos, en función de nuestras vivencias anteriores. En las redes sociales ocurre de un modo similar cuando descubrimos a un nuevo usuario y navegamos por su perfil. Mientras vemos sus publicaciones estamos haciendo un esquema mental sobre esa persona, analizando lo que muestra y lo que transmite, con la diferencia de que al tratarse de un espacio virtual podemos perder el filtro al comunicarnos con esa persona. La distancia entre la realidad y la ficción, la imagen posada y las actitudes fingidas, nos hacen perder información y que la recibida esté falseada en gran parte. Cualquier acto que ocurra en presencia física de los individuos tiene una mayor credibilidad y una influencia inmediata, y es por esta razón, que cualquier acto realizado para la pantalla tiende a someterse

a un juicio mucho más exigente. Una vez que el individuo ha convencido a su audiencia de su papel, se encontrará condicionado a éste de forma permanente, puesto que el en caso de romperlas, será tachado de farsante. En ese caso, estaríamos actuando como “hombres o mujeres cínicos” (Goffman., 1956, p. 56). De hecho, el actor puede llevar a cabo una acción con el único fin de la valoración de la escena en sí misma, lo cual no dista mucho de la motivación de casi cualquier individuo. Para Trancón, la coherencia del teatro está en encontrar una integración lógica entre la persona, el intérprete y el personaje. Por ello, “el actor debe aprender a saber estar, saber hacer y saber ser” (2006, p. 20). Del mismo modo, demuestra que el mundo real, el imaginario y el trans-real se encuentran en un continuo diálogo, lo cual es aplicable tanto al teatro como a cualquier ámbito de la vida virtual, pues ambos ofrecen la posibilidad de que lo imaginario se vuelva real, y lo real, imaginario. Hemos de mencionar una de las características del imaginario social de Carretero (2004), puesto que afirma que, en parte, este nace de ese desajuste entre lo real y lo posible, y con ello pretende reencantar la existencia.

Dentro de este marco, debemos preguntarnos si la representación ante la cámara encajaría más dentro del concepto de teatro o de performance. Desde la mirada de Schechner, todo se puede clasificar como performance, al ser actividades humanas de ‘conducta restaurada’, o un factor de repetición, es decir, actividades *ad infinitum*, lo que puede suponer una eliminación de la ausencia de la naturalidad, no obstante, el autor también afirma que una performance nunca se desarrolla de la misma forma dos veces, por lo que mantiene su carácter de impredecibilidad (Schechner., 2000, p. 13). Por su parte, Villalobos (2016, p. 54) expone dos diferenciaciones; la primera, que la performance busca la ruptura con la representación mediante el uso del cuerpo, mientras que el teatro postdramático recurre a la performance para mezclar la ficción con la realidad y lograr así efectos impactantes; y, la segunda, que la performance responde ante hechos actuales que el artista y el emisor pueden interpretar y comprender sin información previa del acto. El teatro es indiferente a un período histórico, por lo que los actores deben hacer entender los temas tratados en la obra. En el sentido escenográfico, el teatro se preocupa de lograr un decorado que hable de sus personajes, pero la prioridad radica en contextualizar la historia; mientras que la performance solo se preocupa del espacio si este es relevante para expresar un concepto. Considerando estas perspectivas, podemos decir que toda actuación *online* está a medio camino entre el acto performático y la teatralidad.

Las redes más utilizadas, como *Facebook* o *Instagram*, desde sus inicios condicionaban al usuario a priorizar la imagen para su desempeño teatral o performático. Fue con el auge de *TikTok* a raíz de los confinamientos causados por el Covid-19, que el contenido basado en vídeos de corta duración comienza a tener una gran relevancia. Dentro de estas plataformas, cualquier usuario puede utilizar la información ofrecida por otro para responder con una imagen o un vídeo, es decir, que la actuación en la pantalla se presupone participativa y, por eso mismo, cuenta con un número infinito de posibilidades en cuanto a su desarrollo. Las publicaciones pueden ser comentadas, compartidas, e incluso intervenidas de un modo directo, como ocurre en *TikTok*, y es por eso por lo que el escenario se encuentra abierto ante cualquier actor que desee intervenir. Por esta razón, autores como Juan Martín Prada exponen que “la imagen es cada vez más imagen de sí misma” (2018, p. 14). Esta interactividad cancela en cierto modo el cierre de la obra y la introduce en el ámbito de la impredecibilidad. Desde otra perspectiva, Schechner hizo la siguiente aportación:

Un modo de comprender la escena de este mundo confuso, contradictorio y extremadamente dinámico, es examinarlo “como performance”. Y eso es precisamente lo que hacen los estudios de la performance. Los estudios de la performance utilizan un método de “amplio espectro”. El objeto de esta disciplina incluye los géneros estéticos del teatro, la danza y la música, pero no se limita a ellos, comprende también los ritos ceremoniales humanos y animales, seculares y sagrados; representación y juegos; performances de la vida cotidiana; papeles de la vida familiar, social y profesional; acción política, demostraciones, campañas electorales y modos de gobierno; deportes y otros entretenimientos populares; psicoterapias dialógicas y orientadas hacia el cuerpo, junto con otras formas de curación (como chamanismo); los medios de comunicación. El campo no tiene límites fijos. (Schechner., 2000, p. 12)

Hallamos un reflejo visual de estas cuestiones en la fotografía escenificada. En un período muy anterior al de la globalización, encontramos al fotógrafo victoriano Oscar Gustav Rejlander, que destacó por vislumbrar unas posibilidades innovadoras, al comenzar a utilizar los referentes pictóricos como bases conceptuales para construir un *tableau vivant*. Según Maribel Castro, lo que comenzó como una experimentación, acabó en una intención de “demostrar que la fotografía puede también cumplir con la seriedad artística del dibujo o la pintura”, y lo hizo, en todo momento a través de la construcción de escenas (2013, pp. 17-18). Un siglo más tarde, Cindy Sherman se dio a conocer con sus *Fotogramas Sin Título* (1977-1980), con los que evoca a lo cinematográfico para criticar los estereotipos femeninos promovidos por los medios audiovisuales. Su pensamiento encaja con las ideas “posmodernas en el mundo del arte, y la utilización de la fotografía y sus técnicas mass-mediáticas como medios de expresión artística” (Castro, 2013., p. 19). No obstante, encontramos una mayor predominancia de este tipo de fotografía en el período actual, ya que “esta época da la bienvenida a todo tipo de reciclajes, pastiches, recombinaciones y deconstrucciones” (Castro., 2013, p. 19).

El fotógrafo Gregory Crewdson (Fig. 1), desde su perspectiva, construye un universo cinematográfico, creando una obra en la que encontramos influencia de la pintura de Hopper, pero también del cine de Hitchcock y de Lynch, como expone la Galería Gagosian en su página web (2018). Estudia cada escena y planea cada fotografía durante los meses previos a la producción. Para ello, prepara guiones visuales, hace castings de actores, y tiene un equipo técnico con el que planifica la iluminación, el atrezzo, los efectos especiales, y la estética de cada uno de sus personajes. Suele hacer su escenografía en espacios muy amplios, donde los personajes ocupan un lugar pequeño pero llamativo dentro de la composición. El juego de luces recurre a unos contrastes que profundizan en la acción dramática de los personajes, realzando las emociones, los gestos, e incluso acentuando el peso del silencio. Sabemos que están actuando por la exagerada representación que llevan a cabo, pero podemos identificarnos con ellos por el hecho de que se encuentran realizando acciones cotidianas, al mismo tiempo que transmiten emociones que probablemente sintamos, pero no exteriorizamos. Los sujetos parecen estar tan absortos dentro de sus roles que, tanto el mundo en el que se encuentran como la interacción humana se vuelven irrelevantes. Mediante estos recursos es como crea ese halo de soledad, melancolía y confusión del ser contemporáneo, a través de protagonistas que se encuentran aislados de su entorno.



Figura 1. Crewdson, G. (2008). *Sin título, Período Azul de la serie Beneath the Roses*. [Fotografía digital]. <https://tinyurl.com/2c26hkan>

Desde el arte contemporáneo son varios los artistas en los que encontramos esta doble lectura de la realidad y el simulacro. Uno de ellos es Jeff Wall, un reconocido fotógrafo en activo y destacado por la innovación de su obra (Fig. 2). Destacado por ser uno de los representantes del fotoconceptualismo (Museo Reina Sofía, 1994), en sus imágenes muestran una escenificación compleja y construida para las mismas, para las que se inspira en el cine, la pintura, la fotografía y la literatura, pero también en la vida real. Wall, en la entrevista realizada por Boddington en 2019, afirmó encontrar una base para su trabajo en las escenas que presencia en los momentos y en los espacios más inesperados. No fotografía las escenas en ese momento porque no siente que sea lo apropiado, de hecho, comparte la sensación de “haber perdido el momento real para siempre, pero no la experiencia”. Es por ello que parte de esa base para crear una obra que contiene, al mismo tiempo, su perspectiva. Tiene tres puntos fundamentales dentro de la creación: actitud, técnica e ideología. Hace de la realidad un efecto secundario; siendo así cómo logra su objetivo de proyectar una película que quiere que nosotros, como audiencia, veamos e interpretemos. Dentro de la ilusión que representa hace del individuo un objeto desmaterializado que actúa de acuerdo con las exigencias exteriores más que las interiores, con lo que niega toda la naturalidad del individuo y lo convierte así en un personaje.



Figura 2. Wall, J. (2013). *Summer Afternoons*. [Fotografía digital]. <https://tinyurl.com/bdrrhmsb>

Tanto la escenografía como la iluminación demuestran un punto de vista más casual, al partir de escenas que encuentra en la vida real, más que en lo cinematográfico. A través del retrato, la fisionomía y el gesto, se genera la ficción absoluta de la escena.

El gran planteamiento de estos artistas es la paradoja de la vida como una serie de actos desarrollados frente a un espectador que puede ser o sentirse espectador. Actor o espectador, son cuerpos que en apariencia son independientes entre ellos, pero que bien podrían ser los mismos. Podemos explicar la perspectiva de ambos autores desde las palabras de Chichu y López, que exponen como Goffman defendía dos dimensiones del teatro, el escenario y los bastidores. En el primero, “los actores manejan las impresiones públicas con el fin de producir las reacciones esperadas en sus espectadores”; en el segundo, “el actor ensaya el manejo de sus impresiones, con el fin de no caer en contradicciones durante la actuación” (2022, p. 243). En este sentido, hallamos escenarios en ambas obras, al tratarse de unas imágenes construidas en su totalidad. No obstante, son escenas que se desarrollan dentro espacios que se suponen de intimidad y desconexión, esos que Goffman entiende como bastidores (2022, p. 243). En el caso de ambos autores, responden ante el imaginario social de Castoriadis, puesto que muestran “esa facultad que es constitutiva en las colectividades humanas, y propias del campo sociohistórico” (2002, pp. 94-95), de forma que ninguna sociedad puede perdurar sin crear una representación del mundo y, en ese mundo, de ella misma” (Randazzo., 2012, p. 85).

4. Entre cuerpos y avatares

La construcción de “la fachada” (Goffman., 1956, p. 35), es uno de los factores de mayor relevancia en la “sociedad de la información” (Chul-Han., 2021, p. 13), ya que constituye todos los elementos expresivos de la función. Destacamos varios elementos:

- Medio o *setting*: Es el plano escénico, en el que se ubica un decorado, diversos objetos y elementos de iluminación entre otros propios del requerimiento técnico. Comprende cualquier cosa que sirva a la interpretación o acción humana que se llevará a cabo en él. No debemos obviar la faceta expresiva de los espacios, pues puede ser una idea clave para lo que ocurra. Por otro lado, para Goffman el lugar es inamovible y el individuo siempre tendrá que llegar al lugar físicamente para que comience el acto. Su visión estaba condicionada por las limitaciones tecnológicas de la época, ya que en la actualidad esta no es una cuestión imprescindible para que se dé pie a cualquier acción.
- Fachada personal: Es la máscara que nos colocamos cuando estamos frente a la audiencia. Esta varía según la etapa, el contexto y las preferencias del individuo, sin embargo, está condicionado de forma directa por el canon, las tendencias y los valores aprendidos, entre otros. Con una simple búsqueda por las redes hallamos los estereotipos dominantes, acompañados de las exigencias corporales que encontramos por *hashtags*, como *fitness body* y *thinspiration*. Por otro lado, dentro de la fachada personal entrarían las ediciones fotográficas y los filtros, al modificar la fisionomía de nuestros rostros hasta convertirnos en personas diferentes. Del mismo modo que debemos incluir también cualquier elemento de decoración del cuerpo, que deben ser

identificativos al mismo tiempo que novedosos. Entrar en el canon es importante, pero renovarse cada día y desechar lo anterior lo es incluso más.

- Modales: Nos advierten del rol antes de los actores. El individuo que se presenta ante la audiencia debe predicar los valores de la sociedad en la que habita, del mismo modo en el que habla de sí mismo con su conducta. En la mayoría de los casos, existe una ambición de crecimiento en cuanto a estatus o estratificación social.

Según Byung Chul-Han, nos producimos a nosotros mismos en los medios sociales, y para ello “nos escenificamos a nosotros mismos, representamos nuestra identidad” (2021, p. 27). Lo más común es repetir y reinterpretar las fachadas a las que solemos estar más expuestos, por lo que esta se convierte entonces en el ojo de una época. Señalan Del Prete y Redon que “en el acto performativo, el yo se realiza, reiteradamente, como un proceso, de acuerdo con un conjunto de normas dadas discursivamente, estabilizándose con el tiempo, para producir la ficción de una imagen fija y esencial de un yo agente de cada acción que se realiza detrás de la pantalla” (2020, p. 2). Para ello, son de gran importancia los acontecimientos mediáticos de los famosos, los envíos o *post* de los *influencers* y, sobre todo, las tendencias. Hemos de destacar dos nacidas en *TikTok*; por un lado, *#MainCharacter*, que consiste en actuar frente a la cámara como si uno fuera el protagonista de una película, idealizando cualquier acto de la vida cotidiana y los lugares que frecuentan; y, por otro, *#Romantizatuvida*, que trata de mostrar una vida bonita, armoniosa, y que siga las leyes de las estéticas promovidas por las redes sociales. Además, muchos son los usuarios que enseñan a otros a formar parte de estas, como es el caso de la imagen que vemos a continuación (Fig. 3) en la que la chica da consejos para aprender a actuar frente a la cámara y algunos de sus *tips* para mostrar confianza. Podemos considerar estos hechos como parte del imaginario social, en tanto que demuestran ser “interpretaciones sobre la vida que se convalidan en el grupo social”, son “una fuente de creación de posibilidades alternativas de realidad” y nacen a raíz de “una proyección fantasmiosa que, una vez solidificada, ilumina modos de reinención de la realidad” (García., 2019, pp.34-35).



Figura. 3. Bartley, J. (2022). *You asked, you shall receive! SITTING edition*. [Vídeo creado con Smartphone]. <https://tinyurl.com/3haz7tc5>

Estos hechos se pueden justificar desde las palabras de Infante, quien expone que “el ejercicio frecuente de la pose implica el desarrollo de habilidades específicas que van más allá del control de la colocación del cuerpo y que fomentan un modo de apercepción especial” (2019, p. 98). Por su parte, afirma Zafra que “al yo se le seduce y atrapa haciéndole participe de los espacios que genera con su propia experiencia vital, comprometiéndole en un espacio que le identifica simbólicamente, que considera propio” (2016, p. 143). Es por ello por lo que nos convertimos en avatares como resultado de una autoconfiguración, que se deja influenciar en exceso por las expectativas sociales. La tecnología nos permite aumentar nuestras virtudes y eso es lo que nos crea una dependencia hacia la misma y nos hace más vulnerables ante una élite. Hallamos una respuesta a estas figuras de poder en el pensamiento de Chul-Han, quien afirma que “en la *smarthome* no somos directores autónomos, más bien somos dirigidos por diferentes actores, e incluso por metrónomos invisibles” (2021, p. 17). Las redes sociales nos ofrecen una habitación gratuita en la red, que equivale a nuestro perfil, y la capacidad de salir de la misma e interactuar con otros en lugares diferentes. Desde que la globalización se ha introducido en la vida cotidiana, “los informantes nos vigilan y controlan”, de modo que consiguen que nos encontremos “confinados en la iconosfera” (Chul-Han., 2021, p. 18).

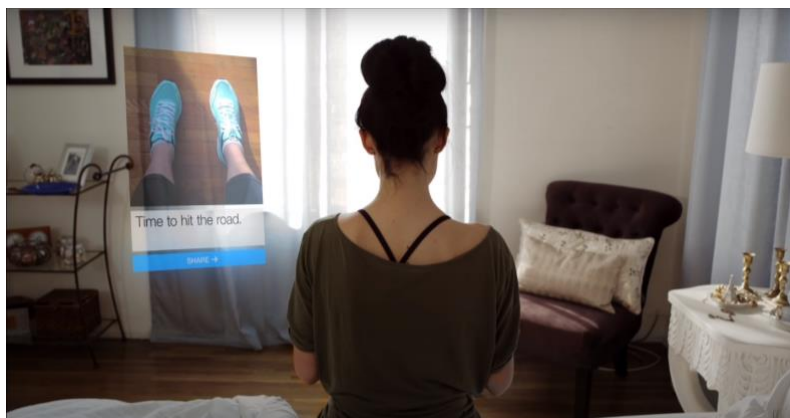


Figura 4. Lemon, K. (2016). *A Social Life*. [Cortometraje]. <https://tinyurl.com/45t4evnz>

Un claro ejemplo de los temas tratados lo hallamos en el cortometraje *A Social Life* (Lemon, 2016). Vemos un reflejo de la vida social actual, esa que ocurre en el vaivén entre la pantalla y la realidad, pero como observadores de la performance en su totalidad. Encontramos a una chica que publica sus zapatillas antes de hacer deporte, los ingredientes de su almuerzo, su traje y maquillaje para salir esa noche, etc. Al mismo tiempo, vemos también su vida paralela que, si bien encuentra una correlación con la anterior, no termina de corresponder en todas las situaciones que se muestran en el filme. Este es el sentido y el sinsentido de la ciber-representación, un personaje nacido de la producción del cuerpo-avata, siendo la apariencia una forma de deformar y explorar nuestra identidad, o un complemento o refuerzo de las ideas que tenemos de nosotros mismos. Es la propia sociedad actual la que crea esta dinámica de la que es casi imposible salir ileso, porque, lo queramos o no, es la realidad que nos ha tocado vivir. Lo podemos explicar de otra forma desde el pensamiento de Chul-Han (2012, p. 75), que afirma que “no solamente veo lo otro, sino que también lo soy, y lo otro es al mismo tiempo yo”, por lo tanto, no hay un espacio entre el yo y el otro. Así, este corto presenta una perspectiva aguda sobre el efecto de la ciber-representación en la identidad y sobre nuestras interacciones sociales en línea, cuestionando la creación cuidadosa de las imágenes que compartimos en las redes y que escenifican nuestras vidas. Es decir,

expone a esa sociedad en la que “el mundo se nos aparece como imagen, como algo tan ficticio y al tiempo tan verdadero” (Gutiérrez, 2022., p. 130).

Con cada *post* y cada pose (Infante, 2019), continuamos construyendo esa ficción que se sostiene sobre imágenes fijas y secuenciales, donde el yo debe sujetarse ante los dictados de las expectativas sociales. En este vaivén entre la vida real y la iconosfera, las actuaciones llevadas a cabo dentro de las plataformas se han convertido en una parte esencial de nuestra vida diaria cotidiana, cuestión que resulta inevitable considerando la hibridación de ambos escenarios.

5. Conclusiones

Durante este trabajo de investigación hemos analizado cómo nuestras formas de existir en las redes sociales se pueden encontrar relacionadas con conceptos tanto performáticos, como teatrales. Tanto los textos de Goffman y de Calderón de la Barca, como los juegos de rol y simulación, demuestran unas bases comunes las estructuras del teatro de la vida, en el sentido de la asimilación de unos roles, la construcción de una identidad, la proyección de la misma frente a los demás, y el estatus social.

Los nuevos medios digitales y las redes sociales han cambiado la percepción que tenemos de la realidad. El periodo de la globalización trae consigo el cuestionamiento radical de uno mismo, que, creyendo que nuestra subjetividad conduce todos los ámbitos de nuestras vidas, estamos destinados a una dispersión que bien podría acabar en una ruptura total con la unificación. nos hacen creer que somos dueños de nuestras vidas y nuestras decisiones, pero no hay nada más lejos de la realidad. Descubrir la identidad real supone desapegarse de los dispositivos e iniciar un complejo proceso de introspección. Como expone Chul-Han, “en el mundo controlado por los algoritmos, el ser humano va perdiendo su capacidad de obrar por sí mismo, su autonomía” (2021, p. 18). Somos actores y somos marionetas, que participamos, inconscientemente, del teatro de otro.

De manera semejante cabe pensar en la existencia de la paradoja del escenario virtual, porque toda obra implica una intencionalidad de conformarse como tal, es decir, los factores estéticos y/o conceptuales son los que dan pie a la misma. Por lo tanto, más allá de plantear una idea significativa o personal en cuanto a las formas de existir en la red, lo que predomina es la repetición de un discurso establecido, o, en palabras de Martín Prada, “el enemigo es el hábito: la repetición acrítica de comportamientos, percepciones, categorías y valores, la perpetuación de la visión de túnel” (2010, p. 30). La reiteración continua da pie a una saturación que hace que demos por sentado este comportamiento, pues al ser parte de nuestra cotidianeidad, se convierte en algo rutinario. En palabras de Zafra, se trata de “un *horror vacui* tecnológico que nos ha asaltado disfrazado de oportunidad, y la rueda gira y gira, haciéndonos partícipes de una presión explotadora y auto-explotadora. Porque en ella no está claro dónde empieza y termina uno mismo” (2019, p. 53).

En consecuencia, tras los análisis realizados durante el texto, hemos de afirmar que, lo que ocurre dentro de las plataformas virtuales, se encuentra entre lo teatral y lo performático, dando lugar a un nuevo modo de actuación por el uso que se hacen de las mismas. Desde la performance, encontramos una similitud en su preocupación por el acto a interpretar, y su tendencia a representar un concepto de su

momento histórico. Dentro de la actuación en la red, los conceptos ofrecidos se renuevan de forma continua, y se encuentran más relacionados con las tendencias, lo que es igual de válido que cualquier otra idea, al poder considerarse parte del imaginario social. Por otra parte, se puede asociar al teatro en tanto que se demuestra una preocupación por el espacio que le rodea y por la estética personal, lo que supone un medio de construcción identitario y de ciber-proyección del yo en la red, es decir, es una forma de crear y reforzar un personaje, más que de contextualizar una historia que se haya creado previamente.

En última instancia, hemos de agregar la forma en la que la fotografía escenificada responde ante estas cuestiones. Tanto Crewdson como Wall, cuestionan la naturaleza de la identidad, su autenticidad, y emociones como la soledad, la tristeza y el miedo, propias de un mundo en el que las apariencias conviven con la realidad. Representan esa dualidad entre el escenario y los bastidores, relativas a nuestro contexto. Crean un juego entre la realidad y el simulacro con el que desafían nuestra percepción, y nos hacen reflexionar sobre cómo nuestra ciber-proyección puede estar influenciada por una narrativa que construimos cuidadosamente.

6. Referencias bibliográficas

- Abuín, A. (2008). Teatro y Nuevas Tecnologías: Conceptos básicos. *Revista de la Asociación Semiótica Española*, (17). 29-56. <https://tinyurl.com/36rvccs8>
- Baudrillard, J. (1981). *Cultura y simulacro*. Kairós.
- Boddington, R. (2019, 27 de agosto). "Photography is still just evolving": Jeff Wall in conversation with *It's Nice That*. *It's Nice That*. <https://tinyurl.com/2s9kktj5>
- Castoriadis, C. (2002). *La institución imaginaria de la so-ciedad: El imaginario social y la institución* (Vols. 1-2). Buenos Aires, Argentina: Tusquets Editores.
- Castro, M. (2013). Repeticiones y revisiones: el remake en la fotografía construida. *Fotocinema, revista científica de cine y fotografía*, 6. 5-41. <https://tinyurl.com/2p8as4w4>
- Caeiro, M. (2018). Ser persona en la sociedad del conocimiento y el espectáculo. *Aprendiendo a vivir, pensar y comunicar más allá de los espejos. Arte y políticas de identidad*, 18(159-176). <https://tinyurl.com/3fn3t8rk>
- Chichu, A. y López, A. (2022). El enfoque dramaturgico en Erving Goffman. *Polis 00 Dos. Investigación y análisis sociopolítico y psicosocial*, 18 (1). 239-255. <https://tinyurl.com/mvzerx65>
- Chul-Han, B. (2012). *La sociedad del cansancio*. Herder.
- Chul-Han, B. (2021). *No-Cosas*. Taurus.
- Del Prete, A., Redon Pantoja, S. (2020). Las redes sociales on-line: Espacios de socialización y definición de identidad. *Psicoperspectivas*, 19(1), 1-11. <http://dx.doi.org/10.5027/psicoperspectivas-vol19-issue1-fulltext-1834>
- Gagosian Gallery. (2020, 20 de octubre). *Gregory Crewdson*. Gagosian Gallery. <https://tinyurl.com/3yy6vmtv>
- García, G. O. (2019). Aproximaciones al concepto de imaginario social. *Civilizar*, 19(37), 31-42. <https://tinyurl.com/k57nf7jc>
- Gutiérrez, A. (2022). El mundo como imagen. Tan ficticio, tan verdadero. *Prometeica, Revista de Filosofía y Ciencias*, 25. 128-142. <https://tinyurl.com/ycy55x2c>

- Infante, F. (2021). Estética y fenomenología de la pose. *Investigaciones Fenomenológicas*, (16), 85–108. <https://doi.org/10.5944/rif.16.2019.29677>
- Lemon, K. (directora). (2016). *A Social Life*. [Una Vida Social]. [Cortometraje]. Kerith Lemon Production. <https://tinyurl.com/45t4evnz>
- López, T. (2013). La pantalla en escena: ¿Es teatro el ciberteatro?. *Revista Letral*, (11). 24-39. <https://tinyurl.com/y6r2rcke>
- Martín-Prada, J. (2010). *Premios de arte digital*. Universidad de Extremadura. <https://tinyurl.com/27faav45>
- Martín-Prada, J. (2018). El ver y las imágenes en el tiempo de Internet. Akal.
- Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. (1994, 14 de septiembre). *Jeff Wall*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. <https://tinyurl.com/3vhkthwd>
- Ortega y Gasset, J. (1967). *La rebelión de las masas*. Círculo de lectores.
- Puente Bienvenido, H., & Sequeiros Bruna, C. (2019). Goffman y los videojuegos: Una aproximación sociológica desde la perspectiva dramatúrgica a los dispositivos videolúdicos. *Revista Española De Sociología*, 28(2). <https://doi.org/10.22325/fes/res.2018.74>
- Randazzo, F. (2012). Los imaginarios sociales como herramienta. *Imaginautas*, 2(2). 77-96. <https://tinyurl.com/3tcj4kwa>
- Rodríguez, L. (2019). Cíborg. El híbrido cibernético en Gómez, A., León, A., Tamayo, O. y Hernán, S. (Ed.) en *18º Festival Internacional de la Imagen*. Universidad de Caldas. 268-277. <https://tinyurl.com/4j4fkcdi>
- Schechner, R. (2000). *Performance: Teoría y Prácticas Interculturales*. Universidad de Buenos Aires.
- Trancón, S. (2006). *Teoría del teatro. Bases para el análisis de la obra dramática*. Editorial Fundamentos.
- Villalobos, A. (2018). *Investigación teatral, Revista de Artes Escénicas y Performatividad*, 7(10-11). 51-68. <https://tinyurl.com/5k5t6kua>
- Zafra, R. (2016). I like your image. Políticas de la afectividad y cultura de archivo en la red. *Visualidades*, 14 (1). 130-149. <https://doi.org/10.5216/vis.v14i1.43065>
- Zafra, R. (2019). La (im)posibilidad de un mundo sin párpados. Ensayo sobre la intimidad conectada. *Isegoría, Revista de Filosofía Moral y Política*, 60. 51-68. <https://tinyurl.com/28zr8y4w>

BIO



Celeste Fernández es Graduada en Bellas Artes (2020) y en el máster en Arte: Idea y Producción (2021) por la Universidad de Sevilla. Actualmente cursa los estudios de Doctorado en Arte y Patrimonio de la Universidad de Bellas Artes de Sevilla, dentro del grupo de investigación HUM337: Arte Plástico, Secuencial, Experimental de Estampación y Nuevas Tecnologías. Teoría y Praxis. Ha participado en exposiciones como *Communitas III: Digitale Gemeinschaft* (Kunsthau Steffisburg, 2021), *Festival (Wish and Pop, Sevilla, 2022)*, y en *XXV Premio Internacional de Fotografía Rafael Ramos García (2021)*. También ha resultado ganadora de *ProjectARTE (2021)*, *XXVI Premio Internacional de Fotografía Rafael Ramos García (2022)* y un accésit honorífico en *I Congreso Digital Lo Desenfocado (2022)*.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-6884-8695>