

¿TEATRO EN LA RED?  
REALIDAD VIRTUAL Y *PERFORMANCE*  
SUPLANTACIÓN, MEDIACIÓN Y PARTICIPACIÓN  
EN CONTEXTOS VIRTUALES 2.0  
UNA PERSPECTIVA DRAMATOLÓGICA  
PARA EL CONTEXTO HISPÁNICO

Federico López Terra  
(Universidad de Swansea, Gales, Reino Unido)

DE LA DRAMATOLOGÍA COMO TEORÍA SOCIOSEMIÓTICA: BREVE  
INTRODUCCIÓN

La teoría de José Luis García Barrientos nos ha enseñado con una claridad tan incontestable como incontestada (al menos de momento) qué es un drama. Su dramatología (1991; 2001; dir., 2007)<sup>1</sup> es una propuesta teórica tan sencilla como intuitiva, tan sólida como persuasiva; de ahí su enorme poder analítico. Gran parte de su valor radica precisamente en el carácter eminentemente teórico de la misma, con vocación explicativa antes que prescriptiva. No se trata de un manual de instrucciones a seguir, sino de una guía para la comprensión y acceso a múltiples fenómenos emparentados con el espectáculo teatral y el drama.

Es esta vocación científica, que se encuentra en la base de la teoría de García Barrientos, la que nos permitirá ocuparnos en el presente

---

<sup>1</sup> A ellos habría que agregar toda la serie de volúmenes que integran el proyecto de investigación ADAE (Análisis de la dramaturgia actual en español - <https://dramatologia.com/>), dirigido por él, que a la fecha ha visto publicados nueve volúmenes sobre las dramaturgias de Cuba (2011 y 2016), Argentina (2015), España (2016), Colombia (2017), Venezuela (2017), Costa Rica (2018 y 2019), Uruguay (2018), México (2019), Puerto Rico (2019) y en breve verá el dedicado a Chile (2020). También otros libros del autor que la desarrollan y aplican (García Barrientos, 2004, 2014, 2017).

trabajo de un fenómeno que se desarrolla en los límites de lo dramático. En puridad podríamos decir que se trata de un «no-drama», pero su complejidad amerita una consideración más detenida antes de alcanzar una conclusión definitiva. Uno de los mayores méritos de la dramaturgia es precisamente su sencillez. Unas pocas coordenadas bastan para definir su objeto de estudio, sin piruetas retóricas de ningún tipo, y apoyándose en uno de los modelos teóricos más antiguos conocidos: la *Poética* de Aristóteles. De allí que no solo sirva para comprender qué es un drama, sino también nuevos fenómenos que se desarrollan en la órbita semiótica de lo dramático.

En efecto, el fenómeno del que nos ocuparemos a continuación no constituye una representación dramática *stricto sensu*, pero comparte con el drama suficientes elementos como para que someterlo a un juicio crítico desde estos parámetros resulte revelador de rasgos propios de nuevas modalidades discursivas y artísticas de las sociedades contemporáneas. Lo que intentaremos a continuación es, partiendo de los conceptos de teatro y drama propuestos por García Barrientos, problematizar ciertas formas de difícil catalogación en nuevos contextos donde ficción y realidad se confunden: los espacios de la realidad virtual en entornos digitales de la red 2.0<sup>2</sup>. La solidez del aparato teórico nos permitirá acceder a un fenómeno que se encuentra en una zona difusa donde la hibridación modal tiene un papel fundamental que jugar. Dado que la modalidad es uno de los principios fundamentales de la teoría dramaturgológica, parece más que pertinente recurrir a esta teoría para comprender y problematizar dichas producciones.

La utilización de la teoría dramaturgológica encierra, así, un doble propósito: por un lado, pretende realizar una modesta aportación a los estudios de las nuevas realidades discursivas producidas en entornos digitales 2.0; por el otro, procura aprovechar el potencial exegético de esta teoría más allá de lo que podrían parecer sus límites naturales, para ratificar así su amplitud y profundidad analíticas.

Las manifestaciones artísticas que nos proponemos estudiar a continuación son creaciones de la era digital producidas en entornos virtuales. Se trata de ficciones que encierran un componente de «teatralidad» y «dramaticidad» que las hace especialmente interesan-

<sup>2</sup> La principal diferencia sobre la que se ha construido la distinción entre la red 1.0 y 2.0 se basa en la participación de los usuarios en la creación de contenidos, dando origen a términos como «*produser*» o «cocreador», aunque desde una perspectiva académica esta distinción sea muy contestada como veremos (Beer, 2008; Van Dijk, 2009; Song, 2010).

tes para ser sometidas al escrutinio dramatológico. Nos referimos a un tipo de producciones que han gozado del favor del público de las redes sociales en los últimos años y que son ejemplos de manifestaciones artísticas producidas en la red social Twitter, también conocidas como «tuitertura». Las creaciones a las que nos referimos son un tipo particular de tuitertura, pues encierran la particularidad de presentarse como híbridos a medio camino entre la narración y la *performance*, y en las que los usuarios narran en tiempo real sus «supuestas» aventuras y desventuras. Estas obras, nacidas al calor de las nuevas tecnologías, y valiéndose de las nuevas formas de comunicación que estas permiten, han florecido en los últimos tiempos y con un éxito considerable en el contexto hispánico.

Con base en tres coordenadas de la teoría de José-Luis García Barrientos —a saber: personajes, espacio y comunicación teatral—, nos propondremos un análisis de manifestaciones que desafían las poéticas tradicionales en una nueva realidad sociosemiótica: la de los contextos digitales de la red 2.0. De estos emerge a su vez una nueva realidad sociocultural que vale la pena considerar también: la de los fenómenos de interacción y construcción identitaria a caballo entre entornos virtuales y reales.

## DE LA HIBRIDACIÓN COMO PRINCIPIO EN LAS PRODUCCIONES DE LA ERA 2.0

Nuestras sociedades actuales, las de la era digital, han presenciado el advenimiento de una multiplicidad de nuevos canales para el flujo de información. Junto a ellos, aparecen también nuevas formas de relacionamiento que tienen que ver en gran medida con el nacimiento de nuevos espacios de interacción social, ahora digitales. Estos nuevos contextos digitales de la red 2.0 han venido siendo analizados desde múltiples perspectivas: como redes o flujos de información, como nuevos contextos comunicativos, como nuevas realidades genéricas.

En el presente trabajo, nosotros nos inclinaremos por una interpretación diferente, aquella que entiende estos contextos digitales como nuevos espacios, ahora virtuales. La diferencia puede parecer nimia, pero encierra importantes repercusiones teórico-metodológicas. En primer lugar, entender los entornos digitales como espacios supone ir un paso más allá en la interpretación de estos como meros canales

(flujos) de información, pues no solo posibilitan y determinan las formas en que se produce la comunicación, sino que condicionan los roles que los participantes asumen en el contexto comunicativo específico (géneros específicos), y también más allá del mismo (realidades discursivas diferentes). Es decir, los espacios digitales, análogamente a lo que ocurre en los reales, se vuelven espacios performativos de la identidad. Por otra parte, entender que estos entornos son espacios performativos por derecho propio supone que las distintas realidades genéricas o discursivas que en ellos encontramos responden a coordenadas de participación nuevas y distintas de las que conocemos ya en entornos reales. Los contextos digitales, aun cuando emulen la participación en los reales, tienen características que su propia virtualidad hace únicas.

Vasto como es este al que llamaremos espacio virtual, de él han aflorado múltiples formas de relacionamiento y junto a ellas diversas realidades genéricas y discursivas. Dentro de estas, la ficción aparece como una de las formas posibles. Los modelos ficcionales que han nacido en entornos digitales son muchos y muy variados, adquiriendo distintas modalidades según los medios y modos a través de los cuales se representen. Una característica reseñable de muchas de estas ficciones es el carácter híbrido que adquieren, dada la flexibilidad que les otorga el medio digital. Podríamos decir que un rasgo definitorio de muchas de estas manifestaciones es que se trata de formas artísticas multimodales y transmediales, pues se nutren de diversos modos de representación (como el lingüístico, el audiovisual, etc.) y se desarrollan, complementan o incluso completan a través de diversas plataformas (a través de hipervínculos o enlaces a otras plataformas, en formas de precuelas o secuelas, etc.) (Jenkins, 2006).

Como insistiremos en que los entornos digitales, en especial los de la red 2.0, son antes que nada espacios, la teoría del drama de José Luis García Barrientos se vuelve especialmente relevante para el análisis de los mismos como lugares en los que se desarrolla la ficción. Así las cosas, este ensayo pretende ser una contribución a la comprensión de los entornos virtuales como espacios performativos donde representar ficciones. Del mismo modo que pueden llevarse a cabo ficciones en espacios reales, lo mismo vale para los espacios virtuales.

De las múltiples formas ficcionales que se presentan en la red 2.0 elegiremos para nuestro estudio trabajar con aquellas que hacen del

espacio un lugar performativo de la ficción, entendido en un sentido dramático, es decir, que atienden tanto a la *convención representativa* del teatro como a su particular *situación comunicativa* (cf. García Barrientos, 1991: 43-75). La primera es lo que García Barrientos llama «imitación (re)presentativa» (64), esto es, la representación de ficciones a través del uso del cuerpo y el espacio como punto de encuentro de las esferas real y ficcional; cuerpo y espacio como *locus* en el que se encarnan y desarrollan las ficciones. A esta habría que agregar la particular situación comunicativa teatral donde «producción y recepción constituyen un acto único, indisoluble de la situación en que se produce» (55), diferente de la comunicación narrativa donde producción y recepción constituyen dos instancias independientes. Es decir que el espectáculo teatral se caracteriza por desarrollarse en un espacio compartido por actores y público, desdoblados ambos en sus respectivas formas ficcionales.

En tanto lo que nos interesa aquí es evaluar la «dramaticidad» de ciertas producciones digitales, nos concentraremos en los entornos digitales en los que mejor se dan las condiciones necesarias para este tipo de ficciones. Nos referimos a las redes sociales, uno de los espacios más representativos de la red 2.0. Aquí es donde mejor se aprecia la noción de espacio performativo e interacción, donde se lleva a cabo la «performance» de nuestra propia identidad frente a otros usuarios que funcionan de manera complementaria, recíproca y reversible como audiencia o público. En las redes sociales el valor de espacio habitado y compartido es mucho más notorio que en otras plataformas que funcionan como simples medios de comunicación, canales antes que espacios performativos. Esta característica hace que estos nuevos espacios virtuales se entiendan como una extensión de los reales de manera tal que nuestras vidas *offline* y *online* se desarrollan entre unos y otros con prácticamente absoluta continuidad. La ocupación y participación en estos espacios supone la creación y utilización de «tecnocuerpos» (Echeverría, 2003), avatares<sup>3</sup> a través de los cuales actuar y desarrollar nuestra identidad en la virtualidad.

---

<sup>3</sup> En contextos digitales, «avatar» designa la representación icónica de un usuario en distintas plataformas, videojuegos, etc. Por extensión, el avatar es también la representación de un usuario en un entorno digital determinado, categoría homologable a la de «personaje» para el mundo de la ficción, con la salvedad de que los avatares no necesariamente representan una ficción del usuario sino una identidad virtual del mismo, con la que representar o no ficciones. Escandell (2018: 7) se refiere a este como «una proyección del individuo mismo en un mundo simulado».

Dentro del mundo digital, las distintas plataformas tienen diferentes características que las hacen particulares y les permiten sobrevivir sobre otras, ofreciendo a sus usuarios funcionalidades diferentes. Aunque no se trate de medios originalmente pensados para la producción de ficciones, es inevitable que sus características particulares acaben afectando y condicionando la producción de las mismas.

Twitter es una de estas plataformas. Su rasgo más sobresaliente y su seña de identidad es sin lugar a dudas la combinación de brevedad e inmediatez de sus interacciones. Vale la pena recordar que Twitter es una red social que emula una conversación en tiempo real por lo que la producción artística que en ella se desarrolle se verá condicionada por estos rasgos particulares. En primer lugar, para los consumidores de literatura en un sentido tradicional, los relatos de Twitter se diferencian de los de papel —e incluso de otras plataformas digitales como los blogs— en que no está pensada como archivo, sino más bien como flujo —se estima que la vida de un mensaje o «tuit», no supera los veinte minutos (Bray, 2012)—. No se trata de un espacio estático, sino dinámico, y aunque puede guardarse registro<sup>4</sup>, esta no es su finalidad primera. Por consiguiente, a la noción de espacio performativo compartido, Twitter suma la particularidad de que la comunicación está pensada para que ocurra en presente y en presencia, por lo que la producción artística será (casi) tan efímera como la literatura oral con la que comparte estas características.

Pero este rasgo lo comparte también con el drama como modo de representación teatral. Como nos recuerda García Barrientos, en el teatro «el mundo ficticio se presenta en presencia y en presente ante los ojos del espectador» (2007: 11). Prueba de esta coincidencia es el hecho de que el teatro también pueda grabarse y guardarse, pero a costa de su propia especificidad dramática.

Cierto es que, siendo esta condición necesaria, no es condición suficiente para la definición del fenómeno teatral. Aun así, estos rasgos hacen de este entorno virtual un espacio idóneo para la dramatización, es decir, para la representación de ficciones en presen-

---

<sup>4</sup> El registro de tuits por usuario está limitado a 3200 mensajes, luego de los cuales la plataforma deja de arrojar resultados. Una vez que un usuario alcance los 3200 tuits la plataforma comenzará a eliminar de su perfil los mensajes antiguos ordenados cronológicamente. Esto no significa que Twitter no guarde registro de todas las interacciones en su propio archivo virtual. De hecho, la plataforma comercia con esta información de distintas maneras.

te y en presencia, aunque exista aquí la mediación que impone la propia plataforma, y que discutiremos a continuación.

La producción de ficciones en Twitter ha tenido bastante tirón en los últimos años. Al conjunto de estas formas artísticas nacidas al calor de la red social del pajarito se le ha dado en llamar «tuititeratura», del inglés *twitterature* (Aciman & Rensin, 2009)<sup>5</sup>. En un sentido amplio, y aun cuando al concepto le queda mucho recorrido teórico por andar, la tuititeratura, como su propio nombre indica, no es más que «literatura» producida en la red social Twitter —entendida esta en el sentido más amplio posible—. Como se comprenderá, esta literatura adquiere diversas formas y una definición unánime parece lejos de ser acordada, lo que probablemente sea el reflejo de una experimentación todavía en busca de su propio género.

De manera similar a lo que ocurre con la literatura en general, el estatuto de la tuititeratura varía en función de distintas concepciones y expectativas, desde aquellas que entienden el medio como un mero canal más, a las que contemplan sus especificidades comunicativas como condicionantes de las producciones que en él se desarrollan. Dado que Twitter impone una restricción en el número de caracteres por mensaje (140 en origen, 280 hoy), la literatura que aquí se produce debe ajustarse a este requisito. Aun así podemos encontrar literatura al uso, en un sentido canónico del término, transmitida a través de esta red social mediante la segmentación de las obras en sucesivos tuits, por ejemplo, o mediante el uso de fotografías para superar la barrera que el límite de caracteres impone. Otras producciones explotan las características del medio y algunas incluso utilizan la restricción como desafío creativo, dando como resultado obras similares a los haikus japoneses, la poesía experimental de OuLiPo, u otras formas de literatura breve (Torres Begines, 2015).

Estas formas literarias representan el modo narrativo de representación de ficciones en su forma más convencional, esto es, con un autor representando ficciones a través del lenguaje como mecanismo de mediación primordial. Se trata de historias contadas a través

---

<sup>5</sup> Aciman y Rensin compilaron en papel su versión paródica de diferentes obras clásicas desarrolladas en no más de veinte tuits cada una. En ellas sus protagonistas (Dante, Edipo, Hamlet, etc.) «toman» Twitter para contar sus aventuras. Como veremos al caracterizar las obras que aquí nos ocupan, estas piezas experimentales podrían considerarse precursoras de ciertas formas «teatrales» en la red y su compilación en papel un ejemplo de «texto dramático» (García Barrientos, 1991: 33 y ss.).

de la palabra en donde la plataforma virtual es más un canal de transmisión que una plataforma o espacio para la representación de ficciones. Otras manifestaciones hacen un mayor uso de los recursos que el medio digital pone a disposición, tales como enlaces o hipervínculos a otras plataformas, fotografías, vídeos, etc. Estas formas literarias ganan en complejidad al tratarse de manifestaciones multimodales, pero no deja de tratarse de narraciones cuya espesura modal es un poco más compleja que en las anteriores al echar mano de estos recursos que la plataforma pone a su disposición.

Sin embargo, la copresencia como rasgo sobresaliente de Twitter hace que este sea un lugar idóneo para el desarrollo de ficciones de otro calibre; ficciones que se desarrollan en «tiempo real» y que se aproximan mucho al modo teatral de representación. De hecho, son estas ficciones las que más han triunfado desde el advenimiento de este nuevo «género» en la red; prueba en gran medida de la consubstancialidad del arte con el medio como barómetro del éxito de estas producciones. Mientras que las obras que se limitan a utilizar esta plataforma como simple canal no suelen tener mayor repercusión, aquellas que se sirven de sus especificidades y las aprovechan para jugar a su favor acaban teniendo una repercusión más amplia.

De aquí que cuando hablemos de obras de ficción en Twitter sea importante distinguir aquellas donde el usuario se convierte en narrador de un relato predominantemente lingüístico —o incluso multimodal, pero eminentemente narrativo—, de estas otras ficciones con visos de teatralidad y a las que a falta de mejor nombre caracterizaremos como «pseudodramáticas». Sin embargo, la copresencia y el copresente de autor y público no supone de manera inmediata estar frente a una representación dramática. Cuando un usuario-avatar de Twitter publica un relato breve, por ejemplo, la ficción queda reducida a la mediación que supone el texto narrativo, es decir, no hay *performance* de la ficción como tal pues esta no está «representada» ante los ojos del público sino en forma de texto. Cuando el medio se interpreta como mero canal, encontramos publicaciones de relatos, en tiempo real, sí, pero relatos al fin y al cabo. En la Grecia antigua cuando los aedas recitaban poesía, la comunicación literaria se desarrollaba en un presente compartido entre narrador y público y en presencia. Lo mismo ocurría con la poesía provenzal, los romances españoles o con cualquier forma de literatura oral hasta la fecha. En todos estos casos, la «enuncia-

ción de la ficción» —que no la ficción— es en presente y en presencia, pero aun así mediada por el relato. El acto comunicativo no es ficcional sino real, y aunque espectacular<sup>6</sup>, la ficción se desarrolla en un relato que, por definición, suele estar anclado al pretérito, entendido este como tiempo de la narración por excelencia. Este es ni más ni menos que el «otro» modo de representación, como propone la distinción que opera en la base de la dramaturgia de García Barrientos, con arreglo a la *Poética* de Aristóteles: «la dramaturgia [...] como la teoría del modo teatral de representar ficciones [...]. Este modo, que es el de la actuación o el drama, se opone al otro (único) modo que es el de la narración» (2007: 11).

Para justificar esta distinción en los contextos digitales—y por ende mediados— nos bastarán unas pocas coordenadas que nos permitirán demostrar hasta qué punto las manifestaciones a las que nos referimos comparten visos de dramaticidad con el teatro convencional, dentro de las realidades virtuales de la sociedad 2.0.

Comencemos por realizar una breve descripción del «género». Como se comprenderá, la tuitatura es un fenómeno que ha visto incursiones en diversos ámbitos lingüísticos, por lo que no sorprenderá que donde más haya triunfado sea en el mundo anglosajón. Allí encontramos diversos intentos de creaciones pseudodramáticas o «tuit teatro» como se ha aventurado a llamarlo, sin éxito por el momento. Algunas de estas obras intentan reproducir la polifonía teatral en Twitter a través de la utilización de diversas cuentas de usuarios, diversos avatares que interactúan como si de distintos personajes se tratara. En otros casos, a modo de monólogo, un avatar utiliza su cuenta para describir acontecimientos que acaban de suceder o se están desarrollando en tiempo presente. Estas últimas son las que más repercusión suelen tener y en las que nos concentraremos aquí. El caso más conocido en el mundo anglófono es el de «Dear David» de Adam Ellis (<https://cutt.ly/7yrKYTj>)<sup>7</sup>, una supuesta historia real sobre las apariciones de una presencia fantasmal vivida por el propio autor-avatar.

En el mundo hispano, los casos más exitosos de tuitatura también han sido representaciones pseudodramáticas de este tipo; crea-

<sup>6</sup> Para una discusión sobre manifestaciones en presencia y presente como determinantes de la categoría de «espectáculo» cf. García Barrientos (1991: 43 y ss.).

<sup>7</sup> El hecho de que Twitter sea una plataforma pensada para interacciones en tiempo real hace que estas representaciones tengan que ser conservadas a través de plataformas externas que permiten recopilar todos los tuits mediante los cuales se llevó a cabo la representación en su día (por lo general a lo largo de varios días).

ciones que utilizan un avatar como personaje principal y la cuenta del mismo como espacio a través del cual llevar a cabo la ficción. Generalmente se trata de un protagonista que va relatando sus aventuras en tiempo real como el caso del primero de estos pseudodramas en el mundo hispánico, «Todo está bien» de Manuel Bartual (<https://cutt.ly/LyrKACt>), o el también exitoso «Red Monkey» (<https://cutt.ly/HyrKF6T>) del propio Bartual y Modesto García. En estas obras, los autores se valen de un avatar (a veces el suyo propio, como en el primer caso, a veces uno creado para la representación de la ficción específicamente, como en el segundo) y de un guion cuidadosamente diseñado para que la representación tenga un ritmo específico, emulando tiempos y acontecimientos «como si» se desarrollaran en la vida real. Esta representación suele ir acompañada de vídeos o fotos para dar mayor verosimilitud al relato. También se caracterizan por tener en cuenta al público, con el que interactúan de manera frecuente aprovechando que la dimensión espacio-temporal de la representación es compartida. El personaje interactuará así con los espectadores, pidiendo consejo, retuiteando sus sugerencias e incluso, a veces, haciéndolos participar en la vida real como ocurría en «Red Monkey» cuando el avatar-protagonista pedía al público que fuera en busca de una pista necesaria para resolver el misterio.

Estas representaciones basan gran parte de su éxito en la noción de simulación y engaño —el hecho de que los espectadores creen estar en presencia de acontecimientos «reales»—, pero este no es el único elemento a tener en cuenta. Es indudable que parte de su poder de «enganche» y consiguiente «contagio» a través de la red radica en esta particular forma de inmersión, pero también habría que considerar el género de suspenso o policial como otro elemento determinante. Desde un punto de vista genérico es importante notar que el engaño es prácticamente consustancial al *thriller* con el que funciona de manera solidaria. Basta ver los comentarios de los usuarios-espectadores para apreciar que, incluso una vez descubierta la mentira, las historias tienen la fuerza suficiente para que su público se mantenga fiel hasta que la «representación» concluya, asumiendo el pacto ficcional.

A continuación, nos concentraremos en algunas claves de la convención y comunicación teatrales para ver hasta qué punto estas obras virtuales pueden —y deben— ser consideradas formas dramáticas en los contextos virtuales.

Uno de los elementos clave de la convención teatral es que la ficción no (solo) se cuenta, sino que es «encarnada» por y en los sujetos que la representan: «la convención que diferencia al teatro de otros espectáculos actuados consiste en una forma de imitación (re)presentativa [...] basada en la suposición de alteridad (simulación del actor y *denegación* del público)» (García Barrientos, 2001: 29).

Para entender esta transubstanciación de la ficción en los individuos que la representan, es importante recurrir a la noción de avatar y avatarización, en los contextos digitales. En los espacios virtuales los usuarios asumen papeles, la mayor parte de las veces como simples extensiones de su propia identidad en el mundo real, lo que se traduce en la creación de avatares que permiten la identificación y participación en estos espacios. Esta personalidad virtual se ve reforzada a través de imágenes, nombres, descripciones, fotos, etc. que hacen que se desarrolle una personalidad en ese mundo virtual, análoga a la de mundo real y que normalmente se conoce con el nombre de «perfil». El hecho de que los espacios virtuales difieran de los reales hace que los usuarios también puedan asumir identidades «otras», como si de máscaras se tratara. Esta distancia puede verse reflejada desde en un modo diferente de comportamiento, hasta en la adopción de una identidad nueva, completamente falsa.

Song (2010) sugiere que una de las características más definitorias de la red 2.0 no es la participación como suele afirmarse (como bien prueba la autora, en las antiguas comunidades de la red 1.0 se participaba tanto o más), sino precisamente la difuminación del límite entre vida real y virtual. El hecho de que las redes 2.0 hayan diluido la frontera real/virtual tiene un efecto inmediato sobre la mediación que muchas veces no es percibida, olvidando que la noción de «performance» es intrínseca a la participación en estos espacios digitales. El paso constante de una realidad a la otra es lo que acaba diluyendo la percepción de mundos diferentes de modo que, en su constante complementariedad, realidad real y virtual acaban por confundirse siendo interpretadas como un *continuum*.

Sin embargo, es importante distinguir entre dos formas de participación, y por ende de avatarización, diferentes. La primera es intrínseca a los entornos digitales como espacios mediados —«otros»— de nuestra propia identidad. Para esta reservaremos el término

«performance», como la participación en cualquier espacio virtual, de manera similar a como utilizamos el término «performance» para referirnos al desempeño en entornos reales específicos. En este sentido la *performance* es consustancial a los entornos digitales con independencia del uso que hagamos de esta segunda identidad en la red, sea como un calco de nuestra identidad real o como la oportunidad para desarrollar una personalidad completamente diferente.

La segunda forma de avatarización es aquella en la que el usuario utiliza este avatar para representar un papel que se asume como ficcional o fictivo. Aquí pasaríamos del uso de una simple máscara a la representación de un personaje. En estos casos hablaríamos de «simulación» o «simulacro». Mientras que el primer tipo de avatar es similar a un disfraz, el segundo es un personaje creado para dar vida a una ficción. Incluso cuando una «performance» en la red pueda consistir en la creación de una identidad falsa con la finalidad de producir ficciones, este avatar funcionaría a modo de pseudónimo antes que de actuación en un sentido dramático.

Para dar vida a un «simulacro», el medio digital debe volverse un espacio lúdico, un escenario virtual para la representación de ficciones a través del uso del propio tecnocuerpo. De manera análoga a lo que ocurre en el teatro, los usuarios deciden asumir otra identidad, hacerse pasar por otro para poder llevar adelante el relato de la ficción.

Algo que distingue la avatarización como *performance* y la avatarización como simulacro ficcional es la capacidad que otorga la segunda de entrar o salir del personaje. Esta distinción se ve con claridad en la obra *Todo está bien* de Manuel Bartual, donde el autor utilizaba su propio avatar para la ficción. Es decir, «él mismo» se volvía personaje de ficción utilizando su propia cuenta para reforzar el engaño. Es común que, una vez acabada la representación el actor, aquí avatar, salga de la ficción e incluso alerte sobre ella —tal y como ocurre en muchas obras dramáticas—. Al igual que en el drama, al suspenderse la distancia entre avatar-personaje y avatares-público el drama desaparece pues solo quedan las identidades performativas, los avatares «de primer grado» que hacen posible la comunicación virtual. En el caso de «Red Monkey» los autores crearon un avatar con el solo propósito de la ficción; la cuenta entera era falsa y el simulacro se llevaba adelante con un personaje enteramente ficticio que, de hecho, era interpretado por una actriz cuyos rasgos

habían sido modificados digitalmente, a modo de máscara o maquillaje. En este caso, el usuario no existía como avatar performativo, sino tan solo como simulacro ficcional. De este modo, al acabar la ficción, la cuenta se volvía inoperativa. Bartual y García aparecían para desvelar el misterio y al hacerlo suspendían la ficción. La cuenta se volvía entonces artefacto para la ficción, como un disfraz colgado al acabar la representación, simulacro de tecnocuerpo sin vida.

#### DE LA (NO) MEDIACIÓN O DEL TIEMPO Y ESPACIO COMUNES

Desde un comienzo apuntamos que nos ocuparíamos de dramas no-dramáticos o pseudodramas, como los hemos venido llamando con base en la distinción modal de base aristotélica que propone García Barrientos como principio del drama: «El rasgo distintivo es el carácter mediado (o no) de la representación. El narrativo es el modo “mediato” con la voz del narrador o el ojo de la cámara como instancias mediadoras constituyentes. El dramático es el modo “in-mediato”, sin mediación» (2007: 11). De este modo, la plataforma digital en la que se desarrollan haría que, *stricto sensu*, no podamos hablar de dramas ante estas representaciones.

Sin embargo, la comunicación digital inaugurada por la red 2.0 implica cambios sustanciales en la conceptualización de la noción de mediación. Según Beer (2009) uno de los rasgos más sobresalientes de las sociedades actuales es el software «filtrándose» y «organizando» nuestras vidas cotidianas, es decir, que «hoy en día las tecnologías de la información más que “mediar” nuestras vidas, las “comprenden” y las “constituyen”» (987). Al menos dos elementos complementarios forman parte de esta reconceptualización de la noción de mediación. El primero es el trasvase ininterrumpido que se produce cotidianamente entre los espacios virtuales y reales; el segundo es la utilización de ambos como espacios de construcción identitaria de manera indistinta. Esto supone entenderlos como realidades colindantes —si no superpuestas— de las que el individuo entra y sale sin percibir apenas sus fronteras. La principal diferencia con otros medios tradicionales es que estos se presentan e interpretan como canales. Tanto es así que incluso cuando pueden permitir una comunicación en presente, ninguno lo hace en presencia, dado que las tecnologías audiovisuales nunca suprimen la distancia espacial.

Puesto que los entornos digitales no solo permiten, sino que incentivan, la creación de una identidad virtual para poder participar en ellos, estos acaban volviéndose espacios alternativos y no meros canales mediante los cuales proyectar o desarrollar la misma identidad que en los espacios reales. Podríamos hablar incluso de un caso de mediación no mediada, dado que el entorno digital no replica el espacio real sino que crea uno alternativo, desafiando la noción de espacio tradicional.

De allí que podamos afirmar que, cuando los usuarios-avatares representan una ficción, como en las obras estudiadas, estamos en presencia de representaciones teatrales «puras», al menos en lo que al entorno virtual se refiere. Podría contraargumentarse que también son representaciones teatrales puras —empero de segundo grado— aquellas representadas en una película o grabadas mediante una cámara. Sin embargo, en estos casos la mediación afecta directamente a la comunicación teatral como representación en presencia y en presente. En las representaciones grabadas ni el espacio de la representación ni el tiempo de la misma coinciden con la del espectador. La mayor reducción imaginable de la mediación sería una proyección en directo de un espectáculo en vivo. Y salvo que la proyección ocurriese en el mismo espacio, como sucede en muchos recitales, el espacio seguiría sin ser compartido. Por el contrario, si lo fuera, la proyección pasaría a formar parte del propio espectáculo teatral.

Lo interesante de las obras que aquí nos ocupan es que, respetando la especificidad del medio virtual en el que se desarrollan, estas sí ocurren en un espacio compartido por emisor y receptor, pues esta es una de las posibilidades que otorga la realidad virtual. No se trata aquí de hacer teatro «al uso» en la red, sino de asumir el espacio virtual como una realidad propia y alternativa donde desarrollar una ficción en presente y en presencia. Esto lo atestigua el hecho de que el tiempo de estas ficciones sea predominantemente el presente que es, a su vez, el mismo presente de los usuarios-espectadores. En este sentido, estas producciones se diferencian de ciertas obras narrativas como la literatura epistolar, con las que se las ha comparado por estar ancladas en un aquí y un ahora, y que pueden, por tanto, hacer uso del presente. La diferencia es que en estas ese presente es narrativo y, por consiguiente, exclusivo del narrador, no compartido con el público lector, pues la literatura escrita se desarrolla en dos instancias comunicativas

diferentes: «comunicación bifásica, escritura y lectura, con solución de continuidad» (García Barrientos, 1991: 56). Si viéramos al Lazarillo escribiendo en tiempo real, compartiendo espacio con nosotros, y tuviéramos la oportunidad de interactuar con él, entonces no estaríamos en presencia de una novela, sino de un drama.

De allí que el modelo comunicativo de estas obras se parezca mucho más al del teatro que al del cine o al de la «mediación mínima» imaginable como sería el anterior ejemplo de la grabación de una obra dramática y su proyección en directo.

### *Comunicación teatral e interacción*

El último elemento al que nos referiremos aquí atañe precisamente a la comunicación teatral. A diferencia de la narración, en el teatro el acto comunicativo es la propia ficción y los espectadores asisten a ella en presencia como el que espía por el ojo de una cerradura. Como apunta García Barrientos: «El modelo de comunicación que mejor da cuenta del teatro no es de tipo lineal sino triangular, como cuando hablan dos interlocutores y una tercera persona asiste como observador [...] Es lo que suele denominarse “doble enunciación teatral”» (2007: 12).

Esto es exactamente lo que sucede en estas obras de ficción en donde los usuarios-público asisten al desarrollo de la ficción en tiempo real. En la mayoría de estas obras, además, la coincidencia entre el tiempo de la fábula y el tiempo «escénico» o real es esencial pues agrega un elemento de verosimilitud fundamental para piezas que se presentan como reales.

El desarrollo de estas obras en un presente compartido por público y ficción hace que se presten muy bien a la interacción. Al igual que en el teatro, habrá obras más o menos participativas. El propio Modesto García, coautor de «Red Monkey», ganó la Feria del Hilo de 2017 con un relato de similares características, desde un punto de vista temático, a las obras aquí estudiadas: un *thriller* policial en el que su protagonista, el usuario Mr. Brightside, recurría a su cuenta de Twitter para probar que había descubierto al verdadero asesino de un crimen, exponiendo en una serie de tuits el razonamiento que lo había llevado a alcanzar tal conclusión (<https://cutt.ly/syrZpng>). Mientras que el relato se nos daba acabado, la *performance* del mismo ocurría en presencia. Al contrario de lo que podría parecer, este relato no es la historia de un crimen, sino la de su protagonista

contándolo, escenificándolo, como si se tratara de un monólogo teatral en el que el personaje nos cuenta cómo ha descubierto un crimen. El matiz se percibe claramente en el anclaje comunicativo. No se trata de un relato contado, sino del mismo acto de contar el relato lo que está siendo escenificado aquí. Sin embargo, la instancia de la representación era tan poco relevante para la ficción narrada, que poco importaba seguirla en presente o leerla a posteriori como si de un relato con pseudónimo se tratara. Aunque no alcanzaba tal dimensión, pues el avatar-protagonista sí estaba involucrado en los hechos narrados formando parte activa de la ficción, el propio García se lamentaría más tarde de no haber echado mano del potencial creativo que permite la copresencia y la interacción con el público. Esto demuestra hasta qué punto la coincidencia de la fábula representada con el tiempo de la representación condiciona el género y cuán importante es la comunicación teatral para que el espectáculo sea percibido como tal.

Este ejemplo se opone radicalmente a lo que ocurría en «Red Monkey» donde el público era llamado a participar activamente. Aquí su protagonista-avatar, Nela García, utilizaría la participación como estrategia fundamental para mantener el interés del público, pidiendo la colaboración explícita, como en el caso de las pistas que había que recoger en una plaza de Madrid a medianoche y donde el público se actualizaba pasando a formar parte del universo ficcional. En otros casos, la participación de los usuarios-espectadores se limitaba a la interacción con la protagonista en forma de consejos o sugerencias, que eran muchas veces incorporados a la propia representación. También es característico de estas ficciones que la participación se traduzca en forma de una comunicación paralela a la ficción donde los espectadores interactúan entre sí de manera colaborativa, como comentaristas de la ficción, de manera similar a lo que ocurría en el teatro clásico español o el teatro isabelino inglés en que el público jugaba un papel más activo motivado por una concepción mucho más lúdica del espectáculo teatral.

Aquí, esta concepción lúdica está condicionada, en gran medida, por la propia fugacidad y precariedad de las comunicaciones en Twitter, donde estas ficciones se entienden como pasatiempo, sin la carga de las producciones canónicas del sistema literario moderno. Esto permite que estas obras se interpreten como producciones que pueden ser manipuladas y con las que se puede interactuar de manera lúdica (Escourido, 2018). El éxito en estas producciones suele medir-

se más por el número de interacciones o impresiones y por su carácter viral, que por un criterio estético. En este sentido, este tipo de manifestaciones ponen en funcionamiento la «inteligencia colectiva» como forma de exégesis creativa, al tiempo que desarrollan vínculos participativos más amplios del público-usuario con el avatar-protagonista e indirectamente, también, con el creador.

## CONCLUSIONES

Si algo nos ha enseñado la obra de José Luis García Barrientos es cómo utilizar la teoría al servicio del análisis cultural con el fin de ampliar nuestros marcos interpretativos. De allí que en este trabajo nos hayamos propuesto analizar una producción que, no siendo dramática en puridad, tampoco puede ser considerada narrativa, y cuyas particularidades requieren de una problematización más profunda.

Con el advenimiento de los entornos digitales han nacido también nuevas formas de comunicación que desafían las nociones tradicionales de espacio y *performance* de manera cada vez más notoria. El hecho de que estas producciones sean mediadas, no puede desconocer otra realidad, que es la del mundo virtual como una realidad donde esta distinción se difumina a favor de una lógica propia de los entornos reales. Lo que antes era imposible, esto es, la representación mediada en presente y presencia, aquí se vuelve posible. Podemos imaginar una representación mediada en presente, de hecho, estamos acostumbradísimo a ellas pantallas mediante. Pero lo que en estas es imposible, que es asegurar la presencia, en el espacio virtual está garantizado.

En este sentido, Twitter como espacio performativo en el que desarrollar ficciones en tiempo real, y en presencia de los usuarios-espectadores, dota a estas ficciones de una «teatralidad» poco común fuera del teatro entendido en su sentido más canónico. Así las cosas, aunque Twitter sea una plataforma virtual y un medio de comunicación —y por ende, una herramienta de mediación—, posee una temporalidad que involucra una noción de copresencia muy similar a la del teatro, disminuyendo la percepción de una frontera que se levanta mediando entre emisor y receptor.

Estas manifestaciones que hemos denominado pseudodramáticas explotan el medio de un modo específico que le es en gran medida intrínseco. Aunque indiscutiblemente ingenioso, el térmi-

no «tuiteatro» opaca la discusión en tanto no deja de construirse sobre el prejuicio de que los entornos virtuales son calco o espejo de los reales, además de restringir estas formas creativas a una plataforma digital específica. Esperamos haber podido demostrar que siendo esta una posibilidad creativa de los entornos digitales que la plataforma Twitter explota, esto no significa que no pueda desarrollarse en otros entornos virtuales, siempre que se den las condiciones comunicativas y convencionales necesarias. Podríamos decir que se trata de un «teatro virtual» entendido como la representación de una ficción en presencia y en presente mediante el uso del propio tecnocuerpo.

La condición esencialmente limítrofe de la realidad virtual hace que el desdoblamiento entre el plano real y ficticio se produzca a caballo entre la realidad y la virtualidad. De allí que estas obras jueguen normalmente al «engaño» del público, valiéndose de esa frontera difusa, intentando hacer pasar a la virtualidad (ficcional) por realidad. Probablemente la maduración de nuestra comprensión de los espacios virtuales haga evolucionar también las formas de la ficción que en ellos se desarrollan. De momento, lo que parecía hace no mucho imposible, esto es, que las plataformas virtuales fueran algo más que un canal de comunicación para formas ficcionales más complejas o multimodales, se va haciendo real a medida que avanza la cooptación del espacio virtual como *locus* performativo de nuestra propia identidad. Como los orígenes del teatro, esta también es una forma de conquista del espacio.

## BIBLIOGRAFÍA

- Aciman, Alexander & Rensin, Emmett (2009). *Twitterature. The World's Greatest Books Retold through Twitter*. Londres - Nueva York - Toronto: Penguin Books.
- Beer, David (2009). «Power through the algorithm? Participatory web cultures and the technological unconscious», *New Media and Society*, 11(6), pp. 985-1002.
- Bray, Peter (2012). «When Is My Tweet's Prime of Life? (A brief statistical interlude)». Moz, <https://cutt.ly/MyrZFq5>
- Echeverría, Javier (2003). «Cuerpo electrónico e identidad». *Arte, cuerpo, tecnología*, Hernández Sánchez, Domingo (ed.). Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, 2003, pp. 13-29.
- Escandell Montiel, Daniel (2018). «El blog en la escritura en español: retrospectiva del *hoax* literario del comienzo del siglo XXI», *Letral*, 20, pp. 5-23.

- Escourido, Juan (2018). «La ideología literaria en las culturas manuscrita y digital», *Virtualis*, 9 (17), pp. 161-183.
- García Barrientos, José-Luis (1991). *Drama y tiempo. Dramatología I*. Madrid: Consejo Superior de Investigaciones Científicas (CSIC).
- (2001). *Cómo se comenta una obra de teatro. Ensayo de método*. Madrid: Síntesis.
- (2004). *Teatro y ficción. Ensayos de teoría*. Madrid: Fundamentos.
- (2014). *La razón pertinaz. Teoría y teatro actual en español*. Bilbao: Artezblai.
- (2017). *Drama y narración. Teatro clásico y actual en español*. Madrid: Ediciones Complutense.
- García Barrientos, José-Luis, dir. (2007). *Análisis de la dramaturgia. Nueve obras y un método*. Madrid: Fundamentos.
- Jenkins, Henry (2006). *Convergence culture. Where old and new media collide*. Nueva York - Londres: New York University Press.
- Torres Begines (2015). «Novelas en Twitter: el fenómeno de la narrativa en 140 caracteres», *Espéculo*, 54, Madrid: Universidad Complutense de Madrid (online).
- Song, Felicia Wu (2010). «Theorizing Web 2.0», *Information, Communication & Society*, 13:2, pp. 249-275.
- Van Dijck, José (2009). «Users like you. Theorizing agency in user-generated content», *Media, Culture & Society*, 31(1), pp. 41-58.